МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АРКТИЧЕСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ»
(ФГБОУ ВО «АГИКИ»)

СБОРНИК

Материалов научно-практической конференции студентов и магистрантов, посвященной 25-летию АГИКИ

15 НОЯБРЯ 2025 ГОДА

Якутск, 2025

УДК 378:008(063)
ББК 74.48я43
С23

Редакционная коллегия:

А.М. Афонская, начальник отдела науки, инноваций и творческих проектов ФГБОУ ВО «Арктический государственный институт культуры и искусств»
Н.С. Никифорова, специалист отдела науки, инноваций и творческих проектов ФГБОУ ВО «Арктический государственный институт культуры и искусств»

Статьи публикуются в авторской редакции
Мнение редакции может не совпадать с мнением автора

С23 Сборник материалов научно-практической конференции студентов и магистрантов, посвященной 25-летию АГИКИ, г. Якутск, 15 ноября 2025 г. / редакционная коллегия: А.М. Афонская, Н.С. Никифорова ; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, ФГБОУ ВО «Арктический государственный институт культуры и искусств». – Якутск: Ахсым, 2025. – 468 с. – Текст : электронный.

Сборник материалов общеуниверситетской научно-практической конференции студентов и магистрантов отражает результаты научных исследований магистрантов и студентов по областям науки.

Предназначен для научных работников, преподавателей, аспирантов, студентов, школьников, а также для широкого круга читателей.

УДК 378:008(063)
ББК 74.48я43

©ФГБОУ ВО «Арктический государственный институт культуры и искусств»

СОДЕРЖАНИЕ

СЕКЦИЯ 1. НАРОДНАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА И СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

1. *Акимова Сардана Петровна.* ЛЕГЕНДЫ И ПРЕДАНИЯ БАППАГАЙИНСКИХ СОРТУОЛОВ **14**
2. *Афанасьева Вера Васильевна.* ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЯКУТСКИХ ФАМИЛИЙ **17**
3. *Ефремова Сандаара Сергеевна.* СОХРАНЕНИЕ ЭТНОКУЛЬТУРНЫХ ЦЕННОСТЕЙ МАЛОЧИСЛЕННЫХ НАРОДОВ АРКТИКИ ПУТЕМ КИНЕМОТОГРАФИИ И МУЛЬТИПЛИКАЦИИ **18**
4. *Зыков Александр Никитич.* ВАСИЛИЙ МАНЧААРЫ: ГЕРОЙ ИЛИ РАЗБОЙНИК **20**
5. *Карпова Нарыйа Константиновна.* ОБ ОПЫТЕ ПРОВЕДЕНИЯ КВИЗА «УЗНАЙ УЧЕНОГО ПО ПОРТРЕТУ» В РАМКАХ XX ВСЕРОССИЙСКОГО ФЕСТИВАЛЯ «НАУКА0+» **24**
6. *Константинова.Анжелина Васильевна.* ЗНАЧЕНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ И АНИМАЦИИ ДЛЯ СОХРАНЕНИЯ И ПРОСВЕЩЕНИЯ О КУЛЬТУРАХ АРКТИКИ **28**
7. *Лопатина Санаайа Васильевна.* ПРИЧИНЫЕ ПОПУЛЯРНОСТИ АНИМЕ0СТИЛИСТИКИ У ХУДОЖНИКОВ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ **31**
8. *Мураева Анастасия Павловна.* РЕКОНСТРУКЦИЯ ИТЕЛЬМЕНСКОГО ОБРЯДА «ВСКРЫТИЕ РЕКИ» **32**
9. *Мамаева Вера Ивановна.* ТРАДИЦИОННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ НАЦИОНАЛЬНОГО ПРАЗДНИКА ЫСЫАХ **35**
10. *Никитина Саяна Захаровна.* УСТНОЕ НАСЛЕДИЕ ЯКУТИИ: РОЛЬ МИФОВ И ЛЕГЕНД В СОХРАНЕНИИ КУЛЬТУРНОЙ ПАМЯТИ **39**
11. *Платонова Лиана Андреевна.* ИСТОРИЯ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЯКУТСКИХ УКРАШЕНИЙ ИЗ СЕРЕБРА **42**
12. *Попов Тимур Иванович.* ОТРАЖЕНИЕ КОСМОЛОГИИ ЯКУТОВ В МАТЕРИАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ И ЭПОСЕ ОЛОҤХО **45**
13. *Пухов Денис Александрович.* ОБРАЗ ТРАДИЦИОННОГО РУССКОГО ЖИЛИЩА **48**
14. В ФОЛЬКЛОРНЫХ ТЕКСТАХ
15. *Румянцев Айаал Альбертович.* ТРАДИЦИОННАЯ КУЛЬТУРА КАК ОСНОВА КРЕАТИВНОЙ ИНДУСТРИИ: ОТ НАСЛЕДИЯ ПРЕДКОВ – К ТВОРЧЕСКОМУ ПРОДУКТУ **50**
16. *Слепцова К.А.* ДУША СЕВЕРНОГО НАРОДА: СЛОВАРЬ ЭВЕНСКОГО ЯЗЫКА И ЕГО ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ СОХРАНЕНИЯ КУЛЬТУРЫ **54**
17. *Сантаева Елена Сергеевна.* ВЗАИМОСВЯЗЬ МАСТИ БОГАТЫРСКОГО КОНЯ И ХАРАКТЕРА БОГАТЫРЯ **56**

18. *Суорская А.Б.* ПРОЕКТ ОРГАНИЗАЦИИ МАЛОЙ АКАДЕМИИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ: ПОДХОДЫ И МЕХАНИЗМЫ ФОРМИРОВАНИЯ **60**
19. *Слепцова Кира Альбертовна*. ДУША СЕВЕРНОГО НАРОДА: СЛОВАРЬ ЭВЕНСКОГО ЯЗЫКА И ЕГО ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ СОХРАНЕНИЯ КУЛЬТУРЫ **63**
20. *Фомина Кристина Александровна*. СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ТРАДИЦИОННОГО И ГИБКОГО ПОДХОДА. ВВЕДЕНИЕ НОВОГО ПОДХОДА В УПРАВЛЕНИИ ПРОЕКТАМИ **66**

СЕКЦИЯ 2. ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

1. *Баишева Лин Вячеславовна.* ПАЛИТРА В КИНО НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМОГРАФИИ УЭСА АНДЕРСОНА **70**
2. *Барабанова Яна Николаевна, Габышева Олеся Алексеевна, Горохова Полина Ивановна.* ОБРАЗЫ ЖЕНЩИН-БОГАТЫРЕЙ В ЯКУТСКОМ ГЕРОИЧЕСКОМ ЭПОСЕ ОЛОНХО И НА СЦЕНЕ» **72**
3. *Березникова Ладимира Владимировна.* РОЛЬ И ЗНАЧЕНИЕ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИХ ОРКЕСТРОВ В МУЗЫКАЛЬНОМ И СОЦИАЛЬНОМ ВОСПИТАНИИ **75**
4. *Винкурова Олеся Олеговна.* СЦЕНОГРАФИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ СПЕКТАКЛЯ «ЖЕЛАННЫЙ ГОЛУБОЙ БЕРЕГ МОЙ...» **78**
5. *Кардашевская Галина Степановна, Дьяконова Нарыяна Александровна.* «ДОМ БЕРНАРДЫ АЛЬБЫ» КАК ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОПЫТ СТУДЕНЧЕСКОЙ ТРУППЫ АГИКИ **81**
6. *Куо Миа Александровна, Макарова Елизавета Михайловна.* ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И ТЕАТРАЛЬНОЕ ИСКУССТВО: НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ ИЛИ УГРОЗЫ ТРАДИЦИЯМ **83**
7. *Копырин Айаал Иванович.* ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИХ ПЕСЕН ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЧУВСТВА РИТМА У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА **85**
8. *Лукина Кира Владиславовна.* ЯКУТСКИЕ МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ В МУЗЕЕ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ НАРОДОВ СЕВЕРНОЙ АЗИИ. КОЛЛЕКЦИЯ Ю.И.ШЕЙКИНА **91**
9. *Ощепкова Ангелина Юрьевна.* АЛТАЙСКИЕ МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ В КОЛЛЕКЦИИ МУЗЕЯ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ НАРОДОВ СЕВЕРНОЙ АЗИИ **95**
10. *Павлов Сарыал Артемович.* РАЗВИТИЕ МУЗЫКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ШКОЛЬНИКОВ В ВОКАЛЬНО-ИНСТРУМЕНТАЛЬНОМ АНСАМБЛЕ **99**
11. *Прокопьев Айал Николаевич.* ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЗЫКОГРАММЫ НА УРОКАХ МУЗЫКИ В ШКОЛЕ. **104**

12. *Слепцов Спартак Петрович.* ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНИКИ СЕМПЛИРОВАНИЯ В СОЗДАНИИ МУЗЫКАЛЬНЫХ КОМПОЗИЦИЙ **109**
13. *Сокорутова Виолетта.* ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ НАД ТЕХНИКОЙ ФОРТЕПИАННОЙ ИГРЫ С УЧАЩИМИСЯ СТАРШИХ КЛАССОВ ДШИ (НА ПРИМЕРЕ ЭТЮДА К. ЧЕРНИ СОЧ. 299 № 12 ФА МАЖОР) **113**
14. *Третьякова Любовь Петровна, Афанасьева Валентина Евгениевна, Шадрина Кристина Юрьевна.* МЕЖКУЛЬТУРНАЯ КОММУНИКАЦИЯ И ПОЛИФОНИЯ СМЫСЛОВ В ТЕАТРАЛЬНОЙ ПОСТАНОВКЕ «СТАНЦИОННЫЙ СМОТРИТЕЛЬ (ГИТИС И АГИКИ)» **117**

СЕКЦИЯ 3. ЖИВОПИСЬ И ГРАФИКА

1. *Балаганчикова Алина Николаевна.* БУДУЩЕЕ 2D АНИМАЦИИ **120**
2. *Баснаева Милена Александровна.* РОЛЬ КИНО И АНИМАЦИИ В ПРОЦЕССЕ КУЛЬТУРНОЙ ГЛОБАЛИЗАЦИИ **122**
3. *Васильева Надежда Владленовна.* ЦВЕТ В ДВИЖЕНИИ: КАК ДИНАМИКА МАЗКОВ СОЗДАЕТ ИЛЛЮЗИЮ ОТТЕНКА **123**
4. *Васильева Сайаана Ивановна.* ГОРОД КАК ПЕРСОНАЖ: СЕМИОТИКА УРБАНИСТИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА В ФИЛЬМАХ ВОНГА КАРВАЯ ("CHUNGKING ", "IN THE MOOD FOR LOVE") **124**
5. *Васильева Уруйдаана Михайловна.* КСИЛОГРАФИЯ КАК ЧАСТЬ ЯКУТСКОГО НАСЛЕДИЯ **126**
6. *Дмитриева Санаайа Николаевна.* СТИЛИЗАЦИЯ В ВИДЕОИГРАХ: ОТ ТЕХНИЧЕСКОГО ОГРАНИЧЕНИЯ К ХУДОЖЕСТВЕННОМУ ПРИЁМУ **128**
7. *Иванова Валентина Семеновна.* СОЗДАНИЕ ДИЗАЙНОВ ПЕРСОНАЖЕЙ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММ **130**
8. *Колодезникова Доминика Анатольевна.* РОЛЬ АНИМАЦИИ В ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТАХ КИНО **131**
9. *Куличкина Алёна Эдуардовна.* ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ ЦВЕТА В ЖИВОПИСИ: СОЗДАНИЕ СЕРИИ РАБОТ, НАПРАВЛЕННЫХ НА КОРРЕКЦИЮ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ ЗРИТЕЛЯ **134**
10. *Назаров Айтал Александрович.* ПРИМЕНЕНИЕ ЖИВОПИСИ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ НА ПРИМЕРЕ ПРОГРАММЫ: BLENDER **135**
11. *Никитина Аннавера Афанасьевна.* ФОНОВАЯ ЖИВОПИСЬ В АНИМАЦИИ: СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ ЧЕРЕЗ ОКРУЖЕНИЕ **137**
12. *Охлопкова Сардана Васильевна.* СОЗДАНИЕ ПАННО В НАЦИОНАЛЬНОМ СТИЛЕ: ТЕХНИКА НУНОФЕЛТИНГ **139**
13. *Павлова Айгылана Андреевна.* ВЛИЯНИЕ ИИ НА ИНДУСТРИЮ АНИМАЦИЮ: ПЛЮСЫ И МИНУСЫ **141**

14. *Павлова Татьяна Руслановна.* РОЛЬ ИСКУССТВА И ДИЗАЙНА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ВИДЕОИГРАХ **143**
15. *Семенова Валерия Валерьевна.* ИЗУЧЕНИЕ ВЛИЯНИЙ СТИЛЕЙ АНИМАЦИИ НА ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ВОСПРИНЯТИЕ **145**
16. *Степанова Лилия Семеновна.* ДРУГОЙ РИТМ ВОСПРИЯТИЯ: РАС И КРАСОТА НЕСТАНДАРТНОГО МЫШЛЕНИЯ В КИНО И ЖИВОПИСИ **147**
17. *Тобонова Сайыына Андреевна.* ЦИФРОВОЙ ХУДОЖНИК КАК ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО НАШЕЙ СТРАНЫ. **148**
18. *Ходулова Диана Дмитриевна.* АНИМАЦИЯ В МАРКЕТИНГЕ **150**
19. *Чирикова Яна Ивановна.* РИФТОВАЯ ГРАФИКА КАК ЭЛЕМЕНТ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ **152**
20. *Шишигина Диана Алексеевна.* АНИМАЦИЯ И ЦВЕТ **153**

СЕКЦИЯ 3.1. ЖИВОПИСЬ И ГРАФИКА

1. *Булатова Габриэла Гавриловна.* ОТ ЛИТЕРАТУРНОГО АБСУРДА К ГРАФИЧЕСКОЙ ИМПРОВИЗАЦИИ **156**
2. *Гуляева Сайыына Петровна.* ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ШТРИХА, ЛИНИИ И ПЯТНА В ГРАФИКЕ **158**
3. *Дайбаннырова Анжелика Станиславовна*. ПОЭТИКА ЗАГЛАВИЯ: КАК ТЕКСТ ТРАНСФОРМИРУЕТ ЖИВОПИСНЫЙ ОБРАЗ У РЕНЕ МАГРИТТА **160**
4. *Дьячковская Екатерина Александровна.* РОЛЬ ЦВЕТА В ЖИВОПИСИ: ПСИХОЛОГИЯ ВОСПРИЯТИЯ **163**
5. *Евсеева Ариана Артуровна.* КРЫЛЬЯ НАДЕЖДЫ: ГОЛУБЬ ПАБЛО ПИКАССО И ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ МИРА **165**
6. *Евсеева Елизавета Семеновна.* ПЕРЕХОД ТРАДИЦИОННОЙ К ЦИФРОВОЙ ЖИВОПИСИ **166**
7. *Карпов Юрий Анатольевич.* СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ЖИВОПИСИ: ТРАНСФОРМАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ЯЗЫКА И МЕТОДОВ ТВОРЧЕСТВА **169**
8. *Колесова Джулия Иннокентьевна.* ОПТИЧЕСКИЕ ИЛЛЮЗИИ В ЖИВОПИСИ: КАК ХУДОЖНИКИ ОБМАНЫВАЮТ НАШ МОЗГ **172**
9. *Кононова Юлия Анатольевна.* ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗА ШАМАНА В ЯКУТСКОЙ ЖИВОПИСИ XX-XXI **174**
10. *Максимова Надежда Максимовна.* ВИЗУАЛЬНАЯ ДУАЛЬНОСТЬ МИРА В СКАЗКЕ ГОФМАНА «ПРИКЛЮЧЕНИЯ В НОВОГОДНЮЮ НОЧЬ»: РЕАЛЬНОСТЬ И МАГИЯ **176**
11. *Меркурьева Эльмира Анатольевна.* ЛЕОН БАКСТ И РОЖДЕНИЕ СЦЕНИЧЕСКОЙ ЖИВОПИСИ XX ВЕКА **178**

12. *Николаева София Вячеславовна.* КОНЦЕПЦИЯ «ПРИРОДА САХА» В ЯКУТСКОЙ ГРАФИКЕ И ЖИВОПИСИ XX ВЕКА **180**
13. *Протодьяконова Ярина Васильевна.* ШРИФТ КАК ВЫРАЗИТЕЛЬНОЕ СРЕДСТВО В КНИЖНОЙ ГРАФИКЕ **182**
14. *Фёдоров Дьулустан Степанович.* КЫРЫЫМПАҺЫТ **184**
15. *Ыйдана Айхаана Хайаран кыыһа.* МОТИВЫ ОРНАМЕНТОВ И УЗОРОВ В РЕСПУБЛИКЕ САХА (ЯКУТИЯ) **186**
16. *Ядреева Элизабет Дмитриевна.* ГОФМАН И СЮРРЕАЛИЗМ: ЗАЧЕМ ИЛЛЮСТРАТОРУ ТЕХНИКА АВТОМАТИЧЕСКОГО РИСУНКА **188**

СЕКЦИЯ 3.2. ЖИВОПИСЬ И ГРАФИКА

1. *Алексеева Карина Артуровна.* ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО И ЕГО ОНТОЛОГИЧЕСКИЙ СТАТУС: ЧТО ТАКОЕ ЦИФРОВОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА? ПРОБЛЕМА АУТЕНТИЧНОСТИ, УНИКАЛЬНОСТИ И СОХРАНЕНИЯ **191**
2. *Аммосова Татьяна Николаевна.* СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ПРЕПОДАВАНИИ В ДЕТСКИХ ШКОЛАХ ИСКУССТВ (ДШИ) И ДЕТСКИХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ШКОЛАХ ИСКУССТВ (ДХШИ) **193**
3. *Белолюбский Эльдар Геннадьевич.* ОБРАЗ ДЕМОНОВ В ТВОРЧЕСТВЕ М.А. ВРУБЕЛЯ **197**
4. *Большакова С. Е., Васильева Ф-С.* В. РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОГО САЙТА «НАЦИОНАЛЬНАЯ ОДЕЖДА ЯКУТИИ» ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ УЧАЩИХСЯ О ТРАДИЦИОННОЙ ОДЕЖДЕ НАРОДА САХА **198**
5. *Васильева Сайаана Ивановна.* ГОРОД КАК ПЕРСОНАЖ: СЕМИОТИКА УРБАНИСТИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА В ФИЛЬМАХ ВОНГА КАРВАЯ («CHUNGKING EXPRESS», «IN THE MOOD FOR LOVE») **203**
6. *Гуляева Алия Осумановна.* ИНТЕРНЕТ-МЕМ КАК ИНСТРУМЕНТ ВИЗУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ И РЕКЛАМЕ **204**
7. *Докторова Александра Ивановна.* ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВА НА МОДУ XX И XXI ВЕКОВ **207**
8. *Евсеева Ариана Артуровна.* КРЫЛЬЯ НАДЕЖДЫ: ГОЛУБЬ ПАБЛО ПИКАССО И ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ МИРА **210**
9. *Ефремова С. С.* СОХРАНЕНИЕ ЭТНОКУЛЬТУРНЫХ ЦЕННОСТЕЙ МАЛОЧИСЛЕННЫХ НАРОДОВ АРКТИКИ ПУТЕМ КИНЕМАТОГРАФИИ И МУЛЬТИПЛИКАЦИИ **212**
10. *Жиркова Т.Р.* ПЛАСТИКА ФОРМЫ И ПРОСТРАНСТВА В КУКОЛЬНОЙ АНИМАЦИИ ГЕНРИ СЕЛИКА: ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ПРИРОДА **215**

ДВОЙСТВЕННОСТИ» (НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА «КОРАЛИНА В СТРАНЕ КОШМАРОВ»)

11. *Кириллин Егор Андреевич.* ВОЗМОЖНОСТИ И ОГРАНИЧЕНИЕ: ВЗГЛЯД НА ТРАДИЦИОННУЮ И ЦИФРОВУЮ ЖИВОПИСЬ **218**
12. *Макарова Диана Николаевна*. КНИЖНАЯ ГРАФИКА В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ **221**
13. *Нелюбина Галина Алексеевна.* ТВОРЧЕСКИЕ МЕТОДЫ ФИЛИППО БРУНЕЛЛЕСКИ **225**
14. *Никитина Аннавера Афанасьевна.* ФОНОВАЯ ЖИВОПИСЬ В АНИМАЦИИ: СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ ЧЕРЕЗ ОКРУЖЕНИЕ **231**
15. *Неустроева Татьяна Викторовна.* ИННОВАЦИОННЫЙ СТИЛЬ АНИМАЦИИ НА ПРИМЕРЕ «ЧЕЛОВЕК ПАУК: ЧЕРЕЗ ВСЕЛЕННЫЕ» И «АРКЕЙН» **233**
16. *Николаева София Вячеславовна.* КОНЦЕПЦИЯ «ПРИРОДА САХА» В ЯКУТСКОЙ ГРАФИКЕ И ЖИВОПИСИ XX ВЕКА **236**
17. *Обутова Аэлита Аяновна.* СИМВОЛИКА СИНЕГО ЦВЕТА В ИСКУССТВЕ НАРОДА САХА **238**
18. *Постникова Юлия Юрьевна.* ИСКУССТВО ДЕТСКОЙ КНИЖНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ В ЯКУТИИ: ТРАДИЦИОННЫЕ МОТИВЫ И СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ **240**
19. *Румянцева Ангелина Петровна*. НАУЧНАЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА НА ТЕМУ: «ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВА НА ОБЩЕСТВО» **243**
20. *Салышева Сандаара Георгиевна.* ХУДОЖЕСТВЕННАЯ РЕКОНСТРУКЦИЯ КАРТИНЫ МИРА НАРОДА САХА В ЖИВОПИСИ Ф. Ф. ПАВЛОВА **246**
21. *Степанова Мария Рудольфовна.* ГРАФИКА КАК СОАВТОР ТЕКСТА **247**
22. *Трофимова Милена Михайловна.* ОБРАЗ ЛОШАДИ В ЯКУТСКОМ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ **250**
23. *Федоров Альберт Васильевич.* ФОРМИРОВАНИЕ УНИКАЛЬНОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО МЕТОДА В УСЛОВИЯХ СОВРЕМЕННЫХ ВЫЗОВОВ: КОМПЛЕКСНЫЙ АНАЛИЗ СТРАТЕГИИ КИМ ДЖУН ГИ **253**
24. *Эльбядова Вера Семеновна.* ВЛИЯНИЕ ГЕНЕРАТИВНОГО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ЦИФРОВЫХ ХУДОЖНИКОВ **256**
25. *Яковлева Анжелика Викторовна.* ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО НАРОДОВ СЕВЕРА. ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ И АДАПТАЦИЯ К СОВРЕМЕННОСТИ **259**
26. *Яковлева А.В.* ВИЗУАЛЬНЫЙ ЯЗЫК И СИМВОЛИКА В КНИЖНОЙ ГРАФИКЕ **263**

СЕКЦИЯ 4. БИБЛИОТЕЧНО-ИНФОРМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ. ГУМАНИТАРНЫЕ И ОБЩЕСТВЕННЫЕ НАУКИ

1. *Бурцева Дайаана Евгеньевна.* ЭТИКА ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В РОССИЙСКОМ ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ **266**
2. *Васильев Иван Анатольевич*. ЧТО ЗНАЧИТ СОВРЕМЕННОЕ ОЗЕЛЕНЕНИЕ В ГОРОДАХ **270**
3. *Григорьева Наталия Григорьевна.* ВИРТУАЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ В СИСТЕМЕ СОХРАНЕНИЯ И ПОПУЛЯРИЗАЦИИ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ **276**
4. *Гуляева.А.О.* ИНТЕРНЕТ-МЕМ КАК ИНСТРУМЕНТ ВИЗУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ И РЕКЛАМЕ **280**
5. *Валь Анастасия Николаевна.* БЫЫРПАХ: ОТ САКРАЛЬНОГО НАЧАЛА ДО СОВРЕМЕННОГО ТРЕНДА **282**
6. *Григорьева Верафима Геннадиевна.* УПОМИНАНИЯ О ЯКУТСКОМ НАЦИОНАЛЬНОМ ПРАЗДНИКЕ ЫСЫАХ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ПОЭТА-ДЕКАБРИСТА Н.А. ЧИЖОВА **286**
7. *Демина Алена Евгеньевна.* КУЛЬТУРА ПИТАНИЯ НАРОДОВ СЕВЕРА **290**
8. *Дьяконов Матвей Семенович.* ПРОЕКТ КАБИНЕТА ЛИТЕРАТУРНОГО КРАЕВЕДЕНИЯ В АГИКИ **295**
9. *Кугдарова Виктория Петровна.* ЖЕРЕБЯТИНА В ЯКУТСКОЙ КУХНЕ: ТРАДИЦИИ И СОВРЕМЕННОСТЬ **297**
10. *Камьуа Карин Лор.* КУЛЬТУРНЫЕ ПАРАЛЛЕЛИ В ТРАДИЦИОННОЙ ОДЕЖДЕ НАРОДОВ ЯКУТИИ И КАМЕРУНА **301**
11. *Кузнецова Алена Борисовна.* ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КЛУБ СНО АГИКИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИНТЕРЕСОВ СТУДЕНТОВ **304**
12. *Ксенофонтова Розалия Ивановна.* VR-ПРОСТРАНСТВА КАК ФОРМА ПРОДВИЖЕНИЯ ЧТЕНИЯ **306**
13. Карпова Нарыйа Константиновна. ОБ ОПЫТЕ ПРОВЕДЕНИЯ КВИЗА «УЗНАЙ УЧЕНОГО ПО ПОРТРЕТУ» В РАМКАХ XX ВСЕРОССИЙСКОГО ФЕСТИВАЛЯ «НАУКА 0+» **311**
14. *Ноговицына Алина Николаевна.* СОЦИАЛЬНЫЕ МЕДИА И ИХ РОЛЬ В ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ТРАДИЦИОННОЙ КУХНИ ЯКУТОВ **315**
15. *Никитина Саяна Захаровна.* УСТНОЕ НАСЛЕДИЕ ЯКУТИИ: РОЛЬ МИФОВ И ЛЕГЕНД В СОХРАНЕНИИ КУЛЬТУРНОЙ ПАМЯТИ **319**
16. *Николаева Лилия Сергеевна.* ДИЗАЙН ИНДУСТРИАЛЬНЫХ ПРОСТРАНСТВ В УСЛОВИЯХ СЕВЕРА **321**
17. *Парникова Ю.А.* СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ. ПЕЧАТНЫЕ КНИГИ ПРОТИВ ЭЛЕКТРОННЫХ: ВЛИЯНИЕ НА ВОПРИЯТИЕ ИНФОРМАЦИИ И УДОБСТВА ЧТЕНИЯ **325**

18. *Павлова Инна Иннокентьевна.* ТЕХНОЛОГИИ И КУЛЬТУРНЫЙ КОД: ТРАНСФОРМАЦИЯ ЯКУТСКОЙ ОДЕЖДЫ С 18 ПО 20 ВЕК **326**
19. *Пухов Денис Александрович.* ОБРАЗ ТРАДИЦИОННОГО РУССКОГО ЖИЛИЩА В ФОЛЬКЛОРНЫХ ТЕКСТАХ **329**
20. *Санников Денис Иннокентьевич, Протопопов Богдан Иванович.* ПРОЕКТ КАТАЛОГА ЛИТЕРАТУРНЫХ МУЗЕЕВ РЕСПУБЛИКИ САХА (ЯКУТИЯ) **332**
21. *Скрыбыкина Мичийэ Ивановна.* ИСТОРИЯ СТАНОВЛЕНИЯ И РАЗВИТИЯ СТУДЕНЧЕСКОГО НАУЧНОГО ОБЩЕСТВА АРКТИЧЕСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ИНСТИТУТА КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ **335**
22. *Скрябин Марк Михайлович.* ПОДБОР АССОРТИМЕНТА ДЕКОРАТИВНЫХ РАСТЕНИЙ В ГОРОДСКИХ ТЕРРИТОРИЯХ ЯКУТИИ (ЯКУТСК, ЛЕНС, МИРНЫЙ, НЕРЮНГРИ И ДР.) В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КЛИМАТИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ. **339**
23. *Титова Милена Анатольевна.* РАСТИТЕЛЬНАЯ ПИЩА ЯКУТИИ **343**
24. *Тимофеева Е. И.* СИНТЕЗ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ **347**
25. *Чемезова Саргылана Гаврильевна.* ПРОБЛЕМЫ ЛАНДШАФТНОГО ДИЗАЙНА В АРКТИЧЕСКИХ ЗОНАХ КРАЙНЕГО СЕВЕРА **349**
26. *Яковлев Дмитрий Николаевич.* СТУДЕНЧЕСКИЙ ВЕСТНИК АГИКИ КАК ФОРМАТ МОЛОДЕЖНОГО МЕДИА ВУЗА: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ **353**
27. *Якушева Рита Михайловна.* БИБЛИОТЕЧНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА: СУЩНОСТЬ, КОМПЕТЕНЦИИ, РЕГИОНАЛЬНЫЙ АСПЕКТ **357**
28. *Яндреева Заяна Владленовна.* ИЗУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ПОМОЩЬЮ ФИЛЬМОВ И СЕРИАЛОВ **363**

СЕКЦИЯ 5. ДИЗАЙН И ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО

1. *Григорьева Татьяна Васильевна.* ТРАДИЦИОННОЕ ЮВЕЛИРНОЕ ИСКУССТВО НАРОДА САХА: ИСТОРИОГРАФИЯ И СОВРЕМЕННЫЕ ТРАНСФОРМАЦИИ **366**
2. *Григорьева Анастасия Ивановна.* ИССЛЕДОВАНИЕ И АНАЛИЗ ИСТОРИКО-АРХИТЕКТУРНОГО КОМПЛЕКСА Г. ЯКУТСКА **369**
3. *Рожина Лена Гаврильевна.* ВЗАИМОСВЯЗЬ МАСТИ БОГАТЫРСКОГО КОНЯ И ХАРАКТЕРА БОГАТЫРЯ **374**
4. *Сысоева Лариса Афанасьевна.* ВИДЫ ЯКУТСКОГО ОРНАМЕНТА **377**

СЕКЦИЯ 6. ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА В КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЯХ

1. *Афанасьева Арина Иннокентьевна, Петухова Дарина Тимофеевна.* ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ЦИФРОВОЙ РЕСТАВРАЦИИ МУЗЕЙНЫХ ФОТОГРАФИЙ **382**

2. *Аммосова Т. Н.* СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ПРЕПОДАВАНИИ В ДЕТСКИХ ШКОЛАХ ИСКУССТВ (ДШИ) И ДЕТСКИХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ШКОЛАХ ИСКУССТВ (ДХШИ) **386**
3. *Бурцев Гаврил Валерьевич, Варламов Лион Михайлович.* ВОЗМОЖНОСТИ UNITY И XR INTERACTION TOOLKIT ДЛЯ СОЗДАНИЯ VR-МУЗЕЯ **389**
4. *Васильев Ярослав Васильевич, Максимов Вадим Захарович, Слепцов Айсен Алексеевич.* ROGUELIKE ИГРА ПО МОТИВАМ ЯКУТСКОГО ФОЛЬКЛОРА: МЕТОДЫ РАЗРАБОТКИ И ПЕРСПЕКТИВЫ **392**
5. *Винокуров Виктор Йованович.* НЕЙРОСЕТЕВЫЕ МЕТОДЫ В АВТОМАТИЗАЦИИ 3D-МОДЕЛИРОВАНИЯ **395**
6. *Горохов Владимир Октавианович, Иванов Эдгар Дмитриевич, Хасанжанов Фаррух Ахмаджанович.* ПЕРСПЕКТИВЫ ВНЕДРЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ДЛЯ СОХРАНЕНИЯ И ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ (НА ПРИМЕРЕ НАЦИОНАЛЬНЫХ ЯКУТСКИХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР) **396**
7. *Дмитриева С.Н.* СТИЛИЗАЦИЯ В ВИДЕОИГРАХ: ОТ ТЕХНИЧЕСКОГО ОГРАНИЧЕНИЯ К ХУДОЖЕСТВЕННОМУ ПРИЁМУ **399**
8. *Дьяконова Нарыйана Владимировна.* ВОЗМОЖНОСТИ ПЛАТФОРМЫ ROBLOX ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ **401**
9. *Жирков Гаврил Семёнович.* КАК ИГРОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ UNITY СПОСОБСТВУЮТ РАЗРАБОТКЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ КВЕСТ-ИГР С АКЦЕНТОМ НА КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ **404**
10. *Заболоцкий Кирилл Вячеславович.* ЦИФРОВИЗАЦИЯ ЗВУЧАНИЯ ЯКУТСКИХ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ **406**
11. *Иванова Анджела Евгениевна, Гаврильева Сандаара Тимофеевна.* ЦИФРОВИЗАЦИЯ ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ ПОМОЩИ: РАЗРАБОТКА АВТОМАТИЗИРОВАННОГО ГЕНЕРАТОРА ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ДОМАШНИХ ЗАДАНИЙ **408**
12. *Иванов Эдгар Дмитриевич.* ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ ИНТЕГРАЦИИ КОРПОРАТИВНЫХ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ НА ПРИМЕРЕ ИНТЕГРАЦИИ 1С:УНИВЕРСИТЕТ ПРОФ И LMS MOODLE **411**
13. *Иванова Валентина Семеновна.* СОЗДАНИЕ ДИЗАЙНОВ ПЕРСОНАЖЕЙ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММ **415**
14. *Касьянов Анатолий Анатольевич.* ОПТИМИЗАЦИЯ РЕНДЕРИНГА В VR-ПРИЛОЖЕНИИ НА UNITY ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ **416**
15. *Курбанов Виктор Наврузович, Михайлов Максим Афанасьевич.* АНАЛИЗ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ POWER BI И VISIOLOGY ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ДАШБОРДОВ И ОТЧЁТОВ **419**

16. *Корнилов Эрик Робертович, Шестакова Евгения Андреевна, Саввинова Аэлина Андреевна.* ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕХОДА НА УДАЛЕННУЮ РАБОТУ И РОЛЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОРГАНИЗАЦИИ ДИСТАНЦИОННОГО ТРУДА **422**
17. *Керемясова Диляра Анатольевна.* РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОГО ВЕБ-САЙТА «ФАУНА ЯКУТИИ ОНЛАЙН» **424**
18. *Леонтьев Никита Васильевич.* ТЕХНОЛОГИЯ АНАЛИЗА ДИНАМИКИ **427**
19. *Местникова Виктория Владимировна, Степанов Тимур Алексеевич.* ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ СТУДЕНТОВ АГИКИ **428**
20. *Михайлов М.* А., *Курбанов В. Н.* АНАЛИЗ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ POWER BI И VISIOLOGY ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ДАШБОРДОВ И ОТЧЁТОВ **431**
21. *Охлопков Максим Афанасьевич, Тимофеев Анатолий Ильич.* АНАЛИЗ ПРОГРАММНЫХ РЕШЕНИЙ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ VR-СИМУЛЯТОРА **434**
22. *Павлова А.А.* ВЛИЯНИЕ ИИ НА ИНДУСТРИЮ АНИМАЦИИ: ПЛЮСЫ И МИНУСЫ **436**
23. *Птицын Андрей Александрович, Цой Данил Михайлович, Михайлов Петр Николаевич*. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И «ПРАВДОПОДОБНЫЕ ЛЖИ»: ПОЧЕМУ СТУДЕНТЫ ОШИБОЧНО ПРИНИМАЮТ ОШИБКИ ИИ ЗА ИСТИНУ **438**
24. *Постников Эдуард Алексеевич.* ВОЗМОЖНОСТИ ПЛАТФОРМЫ ROBLOX ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ **440**
25. *Румянцева Ангелина Петровна, Кириллин Егор Андреевич, Нелюбина Галина Алексеевна, Карпова Нарыйа Константиновна.* ВИЗУАЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА **443**
26. *Суздалов Филипп Дмитриевич, Романов Кэскил Лукич, Чичигинаров Василий Константинович.* ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ В ЭПОХУ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА **446**
27. *Сысолятин Айдынныын Александрович.* ВОЗМОЖНОСТИ ПЛАТФОРМЫ ROBLOX ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ **448**
28. *Степанов Тимур Алексеевич.* СОЗДАНИЕ ЦИФРОВЫХ 3D–МОДЕЛЕЙ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ НАРОДОВ СЕВЕРА **451**
29. *Тимофеева Елизавета Иннокентьевна.* СИНТЕЗ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ **454**
30. *Тисяков Захар Альбертович, Иванов Аял Павлович.* ВЫБОР ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО СТЕКА ДЛЯ СОЗДАНИЯ КАЛЕНДАРЯ ТРАДИЦИОННЫХ ПРАЗДНИКОВ: СРАНЕНИЕ REACT, VUE и SVELTE **456**

31. *Тимофеев А. И., Охлопков М. А.* АНАЛИЗ ПРОГРАММНЫХ РЕШЕНИЙ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ VR-СИМУЛЯТОРЫ **459**
32. *Хомустахов Лев Георгиевич.* НАУЧНЫЙ АНАЛИЗ УЯЗВИМОСТЕЙ ВЕБ-САЙТОВ И МЕТОДЫ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ИХ БЕЗОПАСНОСТИ **461**
33. *Эльбядова В.С.* ВЛИЯНИЕ ГЕНЕРАТИВНОГО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ЦИФРОВЫХ ХУДОЖНИКОВ **463**
34. *Ядрихинский Радомир Михайлович, Макаров Марис Иннокентьевич.* РАЗРАБОТКА БАЗЫ ДАННЫХ ДЛЯ МУЗЕЙНОГО КАТАЛОГА ХОМУСОВ НАРОДА САХА **466**

СЕКЦИЯ 1
НАРОДНАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА И СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

ЛЕГЕНДЫ И ПРЕДАНИЯ БАППАГАЙИНСКИХ СОРТУОЛОВ

Акимова Сардаана Петровна, 4 курс, СКД-22
ФГБОУ ВО «АГИКИ»

В позднесредневековой Якутии в глубине тайги, у озер, заросших мохом и лесом, жил многочисленный лесной народ сортолов, вошедший в состав локальной части якутов Вилюйского и Верхоянского улусов. Их жилища находились в долине Вилюя и по обоим берегам нижнего течения Лены. Сортолы были охотниками, озерными рыболовами или, как на Вилюе, оленеводами [4].

Упоминание о сортуолах (конь Тыгына)

Между Тыгыном и его сыном Чаллаайы возник спор из-за обладания хоринской дочерью. Старик хотел жениться сам, а Чаллаайы говорил: «У тебя жен и без нее много, к тому же я молод, она должна принадлежать мне!». Рассердившись на отца, сын уехал неизвестно куда.

У Тыгына был знаменитый конь. Он был такого громадного роста, что садились на него верхом при помощи трех стремян, расположенных одно над другим. После отъезда Чаллаайы с Вилюя прибыли семь сортолов и украли упомянутого коня. Чтобы убить его, они прикрутили его голову и четыре ноги к лиственнице крученым березняком и под ним развели костер. Тыгын с воинами выехал к сортолам и предложил им заплатить выкуп за коня, в противном случае грозил войной. Те согласились на выкуп и отдали за голову коня на выбор одну женщину, а за четыре конечности – по сто голов скота за каждую. Получив выкуп, Тыгын возвратился к себе и стал жить-поживать [2].

Легенда о шамане Таргыайа

Мой прадед Кириллин Кузьма Гаврильевич, 1900 года рождения, уроженец Баппагайинского наслега рода Сортуол рассказал своему земляку, писателю Федоту Ксенофонтову легенду о родоначальнике сортуолов Баппагайинского наслега, о шамане Таргыайа следующее:

«Давным-давно, спасаясь от преследований могущественных шаманов долины Туймаада, в Баппагайсях переселился шаман по имени Таргыайа, которого некоторые

старики называли Соргу-Таргыайа. Первым делом, прибыв на это место, он остановился у озера «Бутэйдээх», богатого рыбой и дичью. Взойдя на вершину высокой сосны с густой кроной и толстой смолистой корой, расположенной на берегу озера, он осмотрелся. После этого Таргыайа осмотрел место, где сидел, и сказал: «Здесь, в Сортуоле, я остановлюсь, это спокойное место, подходящее для жизни». Так он обосновался и основал род Сортуол.

Сортуол. Это удивительное место с особой атмосферой, с умными и талантливыми людьми, искусными мастерами слова, удачливыми охотниками.

По рассказам моего прадеда Кузьмы, у Таргыайа было две жены, от которых у него родились дети. Он поселился в Сортуоле примерно в то время, когда русские пришли в Якутию и установили царскую власть, так говорят старики. Судя по их рассказам, он был более развитым, чем местные жители, его вещи и образ жизни отличались. Большинство его сыновей были умелыми и удачливыми. Самым известным был Таahыйа. Младший сын, Баттангыйаан, имел задатки шамана. Зная это, отец сказал ему: «Если станешь шаманом, сын мой, то станешь очень сильным и будешь опасен даже для меня», - и окропил его своей волшебной водой. После этого Баттангыйаан заболел шаманской болезнью и стал настоящим шаманом. А старший сын, Таahыйа, был искусным стрелком и охотником. Чтобы узнать, кто из сыновей лучше, Таргыайа устраивал различные состязания, борьбу и стрельбу из лука. Своим детям он при смерти говорил: «Этот дикий мальчишка всех вас когда-нибудь погубит, поэтому убейте его пораньше». Он имел в виду Баттангыйаана. И хотя у того была жена тунгусска и у них родились дочь и сын.

Таргыайа позже построил дом на реке Тарын за Чукчака и умер там. Его могилу оберегали до недавних пор. А бедный Баттангыйаан, оставшись один, ловил рыбу на озере, чтобы прокормить свою семью. Идя домой, дочь сказала: «Папа, мне кажется, лица лесных духов хмурятся». В тот же миг его брат Таahыйа внезапно ударил Баттангыйаана батыйа и убил. Мать, увидев это, бросилась обратно к озеру, оставшаяся дочь убили. Затем они бросились искать женщину. Душа женщины, пронзенная словно копьем Манчаары, еще какое-то время жила, но, захлебнувшись, умерла. Выйдя к дому, они оставили живых маленького мальчика. Некий Алексей взял его и воспитал. Этот мальчик вырос и стал известен под именем Боотулу Буетур. Он, боясь мести сбежал в другую местность. Там он Боотулу Буетур стал храбрым охотником, добывал зверей на краю обрыва. Однажды ночью он ударил медведя копьем, и когда добивал его своим железным ножом, зверь сказал: «бей-бей», царапая землю. Тогда Боотулу Буетур испугался и убежал домой.

Перед смертью Таргыайа, основал большой сортуольский род, став великим шаманом, во время эпидемии оспы («Маама ыарыы»), «договорился» с болезнью, чтобы она пощадила жителей Сортуола. Долго рассказывали, как он провел целый день в

ритуальном танце, и в итоге «победил» оспу. Перед смертью он сказал: «Священная река и Материнское озеро превратятся в луга. Это будут хорошие места, где будут пастись коровы и резвиться жеребята. Я вижу, как здесь будут расти небольшие деревья с белыми стволами, времена изменятся, и здесь будут сеять хлеб». Умирая, он сказал: «Это будет богатством для моих потомков», - и воткнул свое копье в берег реки. Это копье стояло там в Чукчаке до недавнего времени. Об этом рассказывал местный старик Халаачык Степан» [3].

В 1967 году 67-летний житель Баппагайинского наслега Григорьев Кузьма Дмитриевич – Быычыгырас тоже рассказал о шамане Таргыайа топонимисту М.С. Иванов – Багдарыын Сулбэ следующее:

«Был шаман по имени Тангара Мэнигэ. И второй – Таргыайа. Родом они были из Тулаги. Оба были шаманами. Говорят, что эти шаманы хотели уничтожить духи-уу друг друга. Когда один из них попытался это сделать, брат сбежал. (Уу – это душа, которая может принимать различные обличья. Если уу уничтожить, человек умрёт.) Превратившись в орла, он летел и достиг местности под названием Бутэйдээх алаас. Там, на севере, в труднодоступном месте среди скал. Шаман Таргыайа посмотрел вокруг и увидел, что это хорошее место с лиственницами, лугами и холмами. Он назвал его Бутэйдээх. Там у него родилось семь сыновей и семь дочерей. От них и произошли Сэттэ Сортол (Семь Сортолов)».

А также в 1975 году Багдарыын Сулбэ разговаривал с 75-летним жителем с. Тулагино Петровым Г.Я. Старик рассказал следующее: «Я родился в местности Сахаарапка, что по южной стороне от Жатая, в роде Бараан. Это в Тулагинском наслеге Мегинского улуса. Образования у меня нет. Если спрашиваешь о действительно древних временах, то в Вилюйском улусе жили семеро братьев Сартыал. Это были очень воинственные люди. Самые древние. Потом, скрываясь от врагов, четверо из них добрались к нам. Там наш предок, по имени Сартыал, поселился, и от него произошел наш род Бараан. Раньше нас так и называли: «Вы – родственники Сартыал», говорили местные. Ну, вот как мы появились» [1].

Вывод: есть две точки зрения по вопросу о происхождении сортуолов. Представляется, что сортуолы имеют древнюю, богатую историю, которая еще не изучена. Фольклорные источники, легенды помогут будущим исследователям выяснить их историю и происхождение сортуолов. Для изучения историографии происхождения любого народа или рода большую роль играет сбор фольклорных источников, легенд, преданий и т.д. И не потеряло свою актуальность до наших дней.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Иванов М.С. – Багдарыын Сулбэ книга «Ис иһигэр киирдэххэ». Дьокуускай: Бичик, 1988. – 239 с.
2. Ксенофонтов Г.В. Эллэйада, Изд. Наука. М., 1977. – С. 60.
3. Ксенофонтов Ф.А. Кузьма из Сортола: повесть. 2007. – 75 с.
4. Лесной народ: якутские сортолы [Электронный ресурс] // bezformata.com [сайт]. – URL: https://yakutsk.bezformata.com/listnews/lesnoj-narod-yakutskie-sortoli/41070391/ (дата обращения: 20.03.2025).

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЯКУТСКИХ ФАМИЛИЙ

Афанасьева Вера Васильевна, 4 курс, Ж-22

Введение. Фамилия является важной частью культурного наследия каждого народа. Якутские фамилии представляют собой уникальный феномен, отражающий историю, обычаи и мировоззрение якутского народа. Несмотря на значительный интерес исследователей к фамилиям народов мира, якутская тематика остается недостаточно изученной.

Доклад посвящен исследованию происхождения якутских фамилий с использованием нового подхода и привлечением ранее неизученных материалов. Особое внимание уделяется уникальности формирования фамилий среди якутов, отличающихся от традиционных моделей русских и европейских фамилий.

Исследование актуально в связи с необходимостью сохранения и популяризации культуры коренных народов Сибири. Понимание особенностей якутской фамильной системы способствует укреплению национального самосознания и межкультурному диалогу.

Целью исследования является выявление закономерностей и механизмов образования якутских фамилий, определение их исторической и культурной значимости. Работа основывается на исследовании литературных источников, архивных документов и полевых этнографических исследований. Центральное место занимает книга С.Н. Вахрина «Тайны якутских фамилий», представляющая наиболее полное исследование на данную тему.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Вахрин, С.Н./ «Тайны якутских фамилий», 2024 г.
2. https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/39179/1/vtop_19_17.pdf
3. https://pvs-rgo.ru/2023/06/07/tajny-yakutskih-familij-spisok-familij/

СОХРАНЕНИЕ ЭТНОКУЛЬТУРНЫХ ЦЕННОСТЕЙ МАЛОЧИСЛЕННЫХ НАРОДОВ АРКТИКИ ПУТЕМ КИНЕМОТОГРАФИИ И МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Ефремова Сандаара Сергеевна, 1 курс, УЭП-25

Сохранение культурных ценностей малочисленных народов Арктики требует комплексного подхода, который включает традиционные методы и современные медиаформаты, такие как кинематография и мультипликация. Эти инструменты способствуют не только документированию и передаче культурного наследия, но и популяризации уникальных традиций среди широких аудиторий, включая молодежь.

Малочисленные народы Арктики, включая ненцев, чукчей, эвенков, саамов и якутов, обладают богатым культурным наследием, сформированным в условиях сурового климата и особого образа жизни. Однако процессы глобализации, урбанизации и климатические изменения ставят под угрозу сохранение их языков, обрядов и традиций. В связи с этим важную роль играют современные методы фиксации и распространения культурных ценностей.

Малочисленные народы Арктики сталкиваются с риском исчезновения уникальных культурных традиций под влиянием глобализации, климатических изменений и социально-экономических трансформаций. Кино и мультипликация выступают современными эффективными средствами сохранения и популяризации культурного наследия, способными донести традиционные ценности до молодого поколения и международного сообщества.

Утрата культурных ценностей малочисленных народов Арктики из-за отсутствия современных и привлекательных форм их представления и передачи молодому поколению и широкой аудитории.

Цель: Определить возможности и разработать методы использования кино и мультипликации для сохранения и популяризации культурных ценностей малочисленных народов Арктики.

Задачи:

- Изучить особенности культурного наследия малочисленных народов Арктики.
- Проанализировать существующие практики использования кино и мультипликации в сохранении культурных ценностей.
- Оценить эффективность кино- и мультипликационных проектов в привлечении внимания к проблемам этих народов.

Гипотеза Использование кино и мультипликации как современных средств визуального повествования способствует эффективному сохранению и популяризации культурных ценностей малочисленных народов Арктики.

Методы исследования Контент-анализ кино- и мультипликационных произведений, посвящённых культуре малочисленных народов. Сравнительный анализ успешных проектов сохранения культурного наследия через визуальные медиа.

Объект исследования Культурные ценности малочисленных народов Арктики и способы их сохранения.

Предмет исследования Использование кино и мультипликации в процессе сохранения и популяризации культурного наследия малочисленных народов Арктики.

Основные угрозы культурному наследию

- Утрата родных языков и традиций из-за ассимиляции и миграции.
- Нарушение традиционных видов хозяйственной деятельности под влиянием климатических изменений.
- Недостаточная правовая защита и ограниченный доступ к ресурсам.
- Ограниченное использование современных технологий для сохранения культуры.

Современные методы сохранения культурных ценностей

- Создание аудио- и видеоматериалов, посвященных традициям и языкам.
- Организация образовательных программ и культурных центров.
- Правовое закрепление прав коренных народов.
- Использование цифровых технологий, включая кинематограф и мультипликацию.

Роль кинематографии в сохранении культурного наследия

Кинематограф позволяет визуально и эмоционально передать особенности жизни и традиций малочисленных народов. Российские и якутские режиссеры создают фильмы, которые документируют обряды, мифы и повседневную жизнь. Документальные фильмы фиксируют традиционные обряды и сезонные циклы. Например, работы Захара Баранова, посвящённые жизни ненцев. Художественные фильмы используют мифологические сюжеты и фольклор, что способствует популяризации культурных нарративов. Вовлечение представителей коренных народов в процесс создания фильмов обеспечивает аутентичность и уважение к традициям.

Мультипликация как средство передачи культурных ценностей

Мультипликация ориентирована на детскую и молодёжную аудиторию, делая традиционные сюжеты доступными и привлекательными. Создание мультфильмов на родных языках с использованием мотивов саамского, якутского и других фольклоров. Применение современных анимационных технологий для визуализации культурных

образов. Разработка образовательных проектов, направленных на сохранение языков и традиций.

Комплексное сохранение культурных ценностей малочисленных народов Арктики возможно при сочетании традиционных методов и современных технологий. Кинематография и мультипликация играют ключевую роль в визуализации, популяризации и передаче культурного наследия новым поколениям. Вовлечение представителей коренных народов в творческие процессы обеспечивает аутентичность и уважение к культуре, что способствует успешной защите и развитию их культурного богатства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аргылов Н.А., Охлопкова, У.В. Факторы формирования и развития регионального кино в России: якутский феномен // Медиальманах. 2022. № С. 107–117. DOI: 10.30547/mediaalmanah.6.2022.1071177.7.
2. История и развитие якутской кинематографии - https://cyberleninka.ru/article/n/faktory-formirovaniya-i-razvitiya-regionalnogo-kino-v-rossii-yakutskiy-fenomen(дата обращения: 11.02.2025 г.

ВАСИЛИЙ МАНЧААРЫ: ГЕРОЙ ИЛИ РАЗБОЙНИК

Зыков Александр Никитич, 4 курс СКД-22

Личность Василия Федоровича Манчаары (1805-1870) занимает особое место в истории и культуре якутского народа. Эта фигура, окруженная ореолом легенд и преданий, на протяжении многих лет вызывает ожесточенные споры: был ли Манчаары благородным разбойником, защитником угнетенных и борцом за справедливость, или же обычным преступником, чьи действия не имеют оправдания? Вопрос о его роли и значении в истории Якутии остается открытым и требует всестороннего и объективного исследования. Актуальность данной темы обусловлена несколькими факторами. Во-первых, фигура Манчаары является важной частью национального самосознания якутского народа. Легенды о его подвигах передавались из уст в уста, формируя образ народного героя, противостоящего социальной несправедливости. Во-вторых, в современной историографии наблюдается тенденция к переосмыслению исторических событий и личностей, в том числе и тех, чья деятельность связана с нарушением закона.

Обоснование темы: Фигура Василия Манчаары, легендарного якутского народного героя, до сих пор вызывает споры и неоднозначные оценки. Одни видят в нем защитника угнетенных, борца за справедливость, другие – обычного разбойника. Осмысление его роли в истории Якутии и его влияния на народное сознание представляет собой актуальную и значимую исследовательскую задачу.

Цель исследования: Создать исторический портрет Василия Манчаары, проанализировать различные интерпретации его образа.

Задачи исследования:

1. Проанализировать биографию Манчаары, выделяя ключевые этапы и события.
2. Определить причины возникновения легенды о Манчаары и ее трансформацию со временем.

Объект исследования: Василий Федорович Манчаары (1805-1870).

Предмет исследования: Личность Василия Манчаары: формирование, мотивация, деятельность, и восприятие в исторической памяти и культуре.

1. Краткий анализ биографии Манчаары, ключевые этапы и события.

Этапы биографии:

Ранние годы (1805-1830-е гг.): Происхождение, семья, детство, юность, образование.

Начало "деятельности" (1830-е - 1840-е гг.): Причины, побудившие Манчаары к "разбойным" действиям, первые эпизоды.

Период наибольшей активности (1840-е гг.): Наиболее громкие нападения, популярность среди населения.

Поимка и суд (1840-е гг.): Обстоятельства ареста, судебный процесс, приговор.

Ссылка (1840-е - 1870 гг.): Место ссылки, условия жизни, изменения во взглядах.

Ключевые события:

Конфликты с местными властями и богатыми людьми, которые могли спровоцировать его действия.

Отрывок с его собственного интервью: «Сымыйа урдугэр кырдьык ыттыбат диэн сепке этэллэр».

Это слова человека, который отчаялся восстанавливать справедливость среди позабывших о чести и достоинстве людях, все видели в Манчаары разбойника, но сам он происходил из богатой семьи и все началось с смерти отца именно в тот раковой момент началась несправедливость в его жизни.

2. Определение причин возникновения легенды о Манчаары и ее трансформацию со временем.
3. Причины возникновения легенды:

Социальная несправедливость: Манчаары стал символом протеста против угнетения и эксплуатации.

Народная любовь: Он помогал бедным и, вероятно, пользовался их поддержкой.

Мифологизация: Его образ со временем оброс мифами и легендами, превратив его в героя.

Отсутствие других героев: скорее всего, в то время у якутского народа не было других ярких фигур, олицетворявших борьбу за справедливость.

Трансформация легенды со временем:

Советский период: Манчаары представлялся как борец против классового неравенства, хотя и стихийный.

Постсоветский период: Возрождение национального самосознания привело к идеализации Манчаары как национального героя.

Современность: Попытки более объективного осмысления его личности и деятельности.

Анализ:

Анализ деятельности Манчаары в контексте эпохи: Манчаары был продуктом своего времени. Условия жизни якутского народа в XIX веке, система угнетения и несправедливости, безусловно, повлияли на формирование его личности и его поступки. Его действия можно рассматривать как форму социального протеста, стихийного бунта против существующего порядка.

Анализ противоречивых оценок личности Манчаары: Манчаары – сложная и противоречивая фигура. С одной стороны, он совершал противозаконные действия, отбирал имущество у богатых, что может рассматриваться как разбой. С другой стороны, он отдавал часть добычи бедным, что свидетельствует о его стремлении к справедливости. Различные социальные группы по-разному оценивали его действия: угнетенные видели в нем защитника, богатые – преступника.

Анализ трансформации образа Манчаары в народном сознании: Со временем образ Манчаары трансформировался из разбойника в народного героя, защитника бедных и угнетенных. Это произошло благодаря фольклору, который идеализировал его личность, приписывая ему благородные мотивы и подвиги. Легенда о Манчаары стала символом борьбы за справедливость и свободы для якутского народа.

Несмотря на то, что Василию Манчаары посвящено немало научных и публицистических работ, единого мнения о его роли в истории Якутии до сих пор не сложилось. Существующие исследования зачастую носят тенденциозный характер, акцентируя внимание либо на положительных, либо на отрицательных сторонах его

деятельности. Недостаточно изучены архивные материалы, позволяющие более объективно оценить обстоятельства его жизни и деятельности. Кроме того, требуется более глубокий анализ фольклорных источников, чтобы понять, как формировался образ Манчаары в народном сознании и какие функции выполняла легенда о нем. Василий Манчаары – сложная и неоднозначная фигура в истории Якутии. Он не был ни ангелом, ни демоном. Он был человеком, живущим в определенную эпоху, подверженным влиянию социальных и экономических условий. Его действия, несомненно, содержали признаки преступления, но мотивы зачастую были продиктованы стремлением к справедливости и состраданием к бедным. Оценивая личность Манчаары, необходимо учитывать контекст эпохи, его социальное происхождение и мотивы его действий. Нельзя упрощать его образ, сводя его либо к разбойнику, либо к герою. Он был и тем, и другим одновременно.

Значение Василия Манчаары заключается в том, что он стал символом народного протеста против социальной несправедливости. Легенда о нем до сих пор жива в народной памяти, вдохновляя людей на борьбу за свои права и свободы. Манчаары является частью культурного наследия якутского народа, и его личность заслуживает дальнейшего изучения и осмысления.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ионова Ольга Всеволодовна, заглавие: Василий Манчары = Манчаары Баһылай Издательство: Госиздат ЯАССР год выпуска: 1946 Количество страниц: 66 с.

2. Кулаковский Алексей Елисеевич заглавие: Манчары = Манчаары зздательство: Якутское государственное издательство, год выпуска: 1945 количество страниц: 46 с.

3. Софронов Анемподист Иванович Заглавие: Манчаары: хоһоонунан драма Издательство: ССӨС кинигэ бэчээттиир киин сирэ год выпуска: 1926 количество страниц: 92 с.

4. Никифоров-Күлүмнүүр Василий Васильевич заглавие: Манчары издательство: Типография В. В. Жарова Год выпуска: 1908 количество страниц: 74 с.

5. Н.С.Степанова «История чахчылара: суругунан суруллубут суоруллубат»

Интернет ресурсы.

1. https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D1%87%D0%B0%D0%B0%D1%80%D1%8B

2. https://ru.ruwiki.ru/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D1%87%D0%B0%D0%B0%D1%80%D1%8B

3. https://moya-planeta.ru/reports/view/meginokangalasskij_rajon_rodina_vasiliya_manchaary_35994

ОБ ОПЫТЕ ПРОВЕДЕНИЯ КВИЗА «УЗНАЙ УЧЕНОГО ПО ПОРТРЕТУ» В РАМКАХ XX ВСЕРОССИЙСКОГО ФЕСТИВАЛЯ «НАУКА0+»

Карпова Нарыйа Константиновна, 3 курс, живопись 23-С
ФГБОУ ВО «АГИКИ»
Научный руководитель: Санникова Инна Иннокентьевна,
доцент кафедры БИДиГМ, к.ф.н.

С 2006 года ежегодно в нашей стране проводится фестиваль науки. «Важнейшей целью фестиваля является привлечение и закрепление молодежи в сфере науки и образования» [1, с.113]. Это масштабное мероприятие, направленное на популяризацию науки для широкой аудитории, начиная с малышей и заканчивая людьми преклонного возраста. Фестиваль науки работает на престиж ученого, знакомит с достижениями науки. Научные организации, образовательные учреждения проводят во время фестиваля различные игры, викторины, квизы.

Наш институт каждый год принимает участие в фестивале «Наука 0+», а члены Студенческого научного общества АГИКИ являются активными участниками в качестве слушателей и волонтеров фестиваля. В 2024 году в СК «Дохсун» СНО АГИКИ организовало свою площадку, которая называлась «Узнай ученого по портрету». В работе площадки принимали участие члены СНО АГИКИ, студенты специальности «Живопись» Эйик Таптыына, Аммосова Алина, Афанасьева Вера, Алексеев Айтал. В 2025 году фестиваль проходил в АГИКИ, в работе площадки участвовала член СНО АГИКИ, студентка специальности «Живопись» Карпова Нарыйа.

Квиз – это игра интеллектуально-развлекательного характера. По сути, квиз – это викторина, где есть ведущий, задающий вопросы, и игроки, отвечающие на них. Иследователи отмечают, что «квиз как игровая технология, являясь современной формой обучения и воспитания молодежи, имеет широкий спектр возможностей: развиваются коммуникативные навыки обучающихся; раскрываются их творческие способности; обеспечивается интерактивность субъектов учебного процесса; создается соревновательный дух, здоровая конкуренция с избеганием стресса и напряжения; обеспечивается эмоциональный подъем и остается позитивный эмоциональный след»[2, с.2].Наш квиз был посвящен искусству, а именно известным живописным портретам выдающихся ученых.

Цель квиза – расширение знаний об ученых как средство популяризации науки.

Задачи квиза:

1. Познакомить с портретами ученых, которые обычно принадлежат кисти известных художников;
2. Подчеркнуть значение статуса ученого во все времена во всем мире;
3. Развивать наблюдательность и логику участников, которые по портрету и подсказкам должны узнать ученого.

В задачи данной статьи входит анализ обратной связи и оценки образовательного и социального эффекта мероприятия, а также формулировка рекомендаций для проведения подобных событий в будущем.

Интерес к истории науки и личности ученого является важным элементом формирования научной грамотности и мотивации к исследовательской деятельности. Проведение тематических квиз-викторин актуально как способ оживления учебного процесса, углубления знаний о вкладе великих умов в развитие цивилизации и создания среды для интеллектуального досуга. Выбранные нами ученые внесли огромный вклад в науку и технику на протяжении веков. Их исследования и открытия охватывают различные области, такие как физика, химия, биология и математика, лингвистика и история. Для нашей викторины мы попытались выбрать портреты известных всем ученых, принадлежащие кисти выдающихся художников-живописцев. Это портрет Галилея Галилея Питера Пауля Рубенса, портрет Исаака Ньютона Готфрила Кнеллера, портрет М.В. Ломоносова Георга Каспара Иосифа Преннера, портрет И.П. Кулибина П.А. Веденецкого, портрет Н.М. Карамзина А.Г. Венецианова, портрет В.И. Даля В.Г. Перова, портрет Чарльза Дарвина Джона Кольера, портрет Д.И. Менделеев И.Е. Репина, портрет И.П. Павлова М.В. Нестерова. На основе этих портретов был создан квиз «Узнай ученого по портрету». Тематика квиза соответствовала и тематике мероприятия, и профилю нашего института - института культуры и искусства.

Правила игры таковы. Можно узнать ученого с первой попытки. Если не узнали, то даем поочередно три подсказки. Например, по портрету Чарлхза Дарвина были такие подсказки: «Одним из любимых хобби этого английского ученого было коллекционирование жуков», «В биографическом фильме «Происхождение» его роль исполнил Пол Беттани», «Этот ученый –натуралист является автором книги «Происхождение видов». Ответ является информативным: он дает информацию и о художнике, и об ученом. Вот пример ответа: «Дарвин Чарлз Роберт - английский натуралист и путешественник, одним из первых пришедший к выводу и обосновавший идею о том, что все виды живых организмов эволюционируют со временем и происходят от общих предков. Сведения о портрете: Портрет написан в 1883 году

английским живописцем-портретистом Джоном Кольером». Те, кто отгадал всех ученых, получают призы фестиваля. За участие даем поощрительные призы.

В прошлом году квиз проходил как обычная викторина, показывали листочки и зачитывали подсказки. Зимой совместно с членом СНО Винокуровым Виктором, студентом направления подготовки «Прикладная информатика», был разработан компьютерный вариант игры. Была использована программа «Power Point» - программное обеспечение для подготовки и просмотра презентаций, являющаяся частью Microsoft Office. Материалы, подготовленные с помощью PowerPoint, предназначены для отображения на большом экране — через проектор либо телевизионный экран большого размера.

В этом году в стенах нашего института мы провели квиз-викторину «Узнай ученого по портрету», который стал не только увлекательной игрой, но и возможностью углубить знания о великих умах человечества. Участники проявили активность, задавали интересные вопросы и делились своими мыслями о вкладе ученых в науку и общество. Опыт проведения квиза показал, что эта тема интересна многим посетителям фестиваля «Наука 0+». Подходили и играли и школьники, и студенты. Чаще всего узнавали М.В. Ломоносова, Д.И. Менделеева, Н.М. Карамзина. Этот опыт вдохновил нас на дальнейшие совместные начинания в образовательной сфере.

Квиз-викторина «Узнай ученого по портрету» была организована как часть образовательной программы, направленной на углубление знаний студентов о великих умах прошлого и современности. Цель данного квиза заключалась не только в расширении кругозора, но и в стимулировании интереса к науке и научным достижениям. В данной работе мы обсудим этапы подготовки, проведения и оценку итогов викторины, а также её влияние на участников

Подготовительный этап

1. Выбор темы и формата мероприятия

Тема «Узнай ученого по портрету» была выбрана с учетом актуальности и интереса студентов к достижениям в различных областях науки, таких как физика, биология, химия, история, лингвистика и другие. Формат квиза позволил сделать мероприятие более интерактивным и увлекательным.

2. Составление вопросов

Совместно с куратором СНО АГИКИ Санниковой И.И. были разработаны вопросы, охватывающие научное наследие известных русских и зарубежных ученых. Мы отобрали изображения ученых, которые представляли различные эпохи и научные направления. Вопросы варьировались от простых до сложных, что позволило охватить широкий круг обучающихся.

3. Подготовка материалов

Были созданы презентации с изображениями ученых и данными из их биографии, а также методические материалы для судейства.

Проведение викторины

1. Организация пространства

Викторина проходила в коридоре, где было достаточно места для всех участников. Мы подготовили необходимые средства, такие как ноутбук, портреты ученых для демонстрации материалов.

2. Атмосфера и эмоциональный настрой

Викторина прошла в непринужденной обстановке, создавая доверительную атмосферу, которая способствовала активному участию. Участники не только соревновались, но и делились своими знаниями и интересами.

Итоги и оценка

1. Подведение результатов

По окончании викторины были подсчитаны баллы, и победители были награждены призами, что еще больше стимулировало интерес к научным темам. Обсуждение ошибок и правильных ответов позволило всем участникам лучше усвоить материал.

2. Обратная связь

Участники высказали положительные отзывы о формате викторины и о том, как она помогла им лучше узнать жизнь и труды ученых. Такой высокий интерес стал основой для планирования дальнейших подобных мероприятий.

3. Рекомендации для будущих мероприятий

На основе полученного опыта можно рекомендовать проводить викторины регулярно, разнообразить форматы заданий. Также можно сделать различные варианты квиза: с простыми подсказками - для школьников младших и средних классов, со сложными - для школьников старших классов и студентов. Можно сделать обучающее видео о портретах ученых в живописи, а после показа провести квиз.

Квиз-викторина «Портреты ученых» стала успешным шагом на пути к повышению интереса детей к науке и расширению их научного кругозора. Сотрудничество с преподавателем позволило добиться высокого уровня организации и удовлетворить ожидания участников. Надеемся, что это мероприятие станет началом новой традиции и вдохновит студентов на дальнейшие исследования и открытия в области науки.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Белогаш, М. А. Образовательный эффект VIII Всероссийского фестиваля науки / М. А. Белогаш // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. – 2013. – № 4(12). – С. 113.
2. Мироненкова, Н. Н. Квиз как форма игровых технологий в учебном процессе / Н. Н. Мироненкова // Письма в Эмиссия.Оффлайн. – 2024. – № 8. – С. 3405.

ЗНАЧЕНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ И АНИМАЦИИ ДЛЯ СОХРАНЕНИЯ И ПРОСВЕЩЕНИЯ О КУЛЬТУРАХ АРКТИКИ

Константинова Анжелина Васильевна, 4 курс, СКД-ПМ-22
ФГБОУ ВО «АГИКИ»

Иллюстрации являются неотъемлемой частью книг, они не только дополняют текст, но и обогащают его, создавая визуальные образы, которые помогают детям. Иллюстрации могут усиливать эмоциональное воздействие текста, способствовать развитию воображения и улучшать понимание сюжета. В то время как анимация в цифровых книгах делает их более интерактивными, повышает вовлеченность читателя, превращая статичные страницы в динамичный и запоминающийся опыт.

Значение иллюстраций и анимаций для книг

Важным аспектом является то, как иллюстрации и анимации могут усиливать эмоциональное восприятие текста. Они способны передавать нюансы, которые трудно выразить словами, например, страх, радость или грусть. В произведениях, где речь идет о сложных темах, таких как дружба, потери или преодоление трудностей, изображения могут быть ключевыми для формирования эмоциональной связи между читателем и текстом.

Так в книге «Загадки, пословицы и поговорки на чукотском языке и языке лесных юкагиров» иллюстрации в физической версии и анимации в аудиокниге являются важной частью погружения в культуру данных народов.

Важность и путь сохранения культуры народов Арктики

Коренные малочисленные народы Арктики на протяжении многих веков осваивали ландшафты, адаптировались к экстремальным природно-климатическим условиям, развивали свою самобытную культуру и жили в гармонии с природой, не нарушая и сохраняя экологию ранимой северной природы. Однако они, как никто испытывают на себе вызовы современного общества: углубляющиеся процессы глобализации, техногенные

процессы, активное промышленное освоение их исконной среды обитания, которые оказывают разрушительное воздействие на их традиционный образ жизни. Бурные процессы глобализации и промышленного освоения Севера привели к тому, что эти народы, оказались на пороге этнического кризиса, который грозит потерей единства этнических признаков (язык, культура, уклад жизни, традиционные формы хозяйствования: оленеводство, охота, рыболовство).

Все это значительно ускоряет темпы вымирания языков и катастрофическое уменьшение количества носителей языков, и постепенную утрату их самобытного культурного наследия и традиционного образа жизни. Одним из путей сохранения их культуры могут стать современные информационные и коммуникационные технологии.

На современном этапе развития информационного общества, мы наблюдаем процессы беспрецедентной передачи информации по объему и скорости. Бурное развитие Интернет послужило толчком в развитии социальных сетей, в результате чего возникла новая среда поликультурного общения, в которой нет границ, расстояний и временных ограничений. Общение в Интернете, в принципе, стало возможным практически на всех языках народов мира. Развитие www, блогосферы, цифровых библиотек, формируют сообщества по продуцированию, обмену и распространению знаний, глобального и локального характера. Интернет предоставляет огромные возможности пользователям в плане обеспечения свободы выражения мнений, получения образования, сохранения и развития культуры.

Исходя из таких мыслей была создана инициатива о создание книги имеющая физические копии с иллюстрациями и цифровую версию с анимациями которая бы популяризировала и ознакомила желающих с культурой народов Арктики.

О книге «Загадки, пословицы и поговорки на чукотском языке и языке лесных юкагиров»

Книга была издана в рамках реализации государственного контракта на оказание услуг по организации экспедиций в места проживания коренных малочисленных народов Севера, Сибири и Дальнего Востока, а также разработки иных материалов в рамках международного проекта «Цифровизация языкового и культурного наследия коренных народов Арктики».

В сборник вошло 20 чукотских загадок с переводом на русский из собрания «чукотские загадки» А.А.Бурыкина, 18 юкагирских загадок из 2-го тома хрестоматии «Фольклор Верхней Колымы», пособия по юкагирскому (одульскому) языку Прокопьевой П.Е. и др.; 20 пословиц на чукотском языке были взяты из антологии “Литературы народов России: Народная мудрость”, 20 юкагирских пословиц с переводом на русский – из 2-го

тома хрестоматии «Фольклор Верхней Колымы», “Юкагиры и юкагизированные тунгусы” Иохельсона В.И.

Про жителей народов Арктики, которые вошли в сборник

Лесными юкагирами называют этноязыковую группу юкагиров, проживающую в Верхнеколымском улусе Республики Саха (Якутия) в с. Нелемное. Сами представители называют себя «одул», что в переводе с их языка означает «сильный». Их культура — прямое продолжение древнейшей традиции охоты, рыболовства и собирательства жителей Арктики. Охотничий образ жизни их предков заметно повлиял на устные народные произведения, в которых особое внимание уделено животному миру и природе, поэтому в загадках, пословицах и поговорках так часто фигурируют различные звери.

На сегодняшний день численность лесных юкагиров в месте их компактного проживания с. Нелемное составляет всего лишь 185 человек (2010 г.). В связи с этим чрезвычайно важно сохранить их фольклорное наследие.

Чукчи, или *ӆыгъоравэтӆьат*, что в переводе с чукотского означает «настоящие люди», представляют собой коренной малочисленный народ, проживающий на территории Чукотки, Камчатского края и Нижнеколымского улуса Якутии. На сегодняшний день оленные чукчи расселены на территории континентальной части Чукотки и занимаются оленеводством, береговые чукчи являются прибрежными жителями и охотниками на морского зверя. Поэтому в чукотских устных народных произведениях тоже можно найти множество сравнений с животными, природой, а пословицы и поговорки изобилуют поучениями и философскими изречениями, которые дают понять, что трудолюбие, ум и скромность для *ӆыгъоравэтӆьат* – самые ценные человеческие качества.

Юкагирские и чукотские загадки, пословицы и поговорки являются компактным вместилищем многовековой мудрости обоих народов. В каждой пословице и загадке этих народов отразились как наблюдения за суровой природой Крайнего Севера, так и характер северного человека, стойкого, немногословного, мудрого.

QRcode для ознакомления с книгой

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Михайлов, А. В. Литературные традиции и исторические события. М.: РГГУ, 2015.
2. Тынянов, Ю. Н. Литература и история. Л.: Наука, 1977
3. Коваль, А. М. Цифровая литература: новые форматы и подходы. М.: НТ-пресс, 2018
4. Сайт https://arctic-megapedia.com/blog/2022/04/04/o-proekte/

ПРИЧИНЫЕ ПОПУЛЯРНОСТИ АНИМЕ0СТИЛИСТИКИ У ХУДОЖНИКОВ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

Лопатина Санаайа Васильевна, 4 курс, Ж-22

Актуальность исследования обусловлена растущим влиянием визуальной культуры японских аниме и манги на глобальное цифровое искусство. Данная стилистика доминирует в творчестве множества художников в социальных сетях, что определяет необходимость системного анализа причин ее популярности.

Цель работы — выявить и проанализировать комплекс факторов, обусловивших широкое распространение аниме-стилистики в визуальном контенте социальных сетей.

Гипотеза исследования заключается в том, что популярность аниме-стилистики является следствием не отдельных тенденций, а результатом синергии трех ключевых групп факторов: культурно-эстетических, социально-коммуникативных и прагматично-технологических.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Культурно-эстетический пласт причин формирует фундамент популярности стиля.
2. Социально-коммуникативные факторы напрямую связаны с природой социальных сетей.
3. Прагматично-технологическая группа причин определяет практическую целесообразность выбора данной стилистики.

Научная новизна работы видится в комплексном рассмотрении феномена на стыке теории визуальной культуры, медиаисследований и социологии интернета.

Практическая значимость заключается в том, что результаты исследования могут быть применены в маркетинге, бренд-менеджменте и практике самих цифровых художников для оптимизации стратегий визуальной коммуникации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРА

1. Самойлова Е.О, “Эстетика аниме”, 2010.
2. Денисова А. Семантика субкультуры «Аниме», 2009
3. Бредихина А.А. Маркетинг японских брендов в аниме. 2016
4. Ахунзянова Фарида Тагировна. АНИМЕ В МЕДИАПРОСТРАНСТВЕ: ЭСТЕТИКА VS ДЕСТРУКЦИЯ. 2024
5. Габдуллина Алиса Хабибулловна. Язык и субкультура аниме в контексте глобализации. 2012
6. Стоянов Александр Сергеевич, Попова Ирина Львовна. АНИМЕ-СУБКУЛЬТУРА КАК ФАКТОР ФОРМИРОВАНИЯ МОЛОДЁЖНОЙ МОДЫ. 2025
7. Денисова А.И. Манга и аниме, вклад в культуру и искусство. 2013.

РЕКОНСТРУКЦИЯ ИТЕЛЬМЕНСКОГО ОБРЯДА «ВСКРЫТИЕ РЕКИ»

Мураева Анастасия Павловна, 2 курс, СКД (ПиПТПП)- 24-Б-ЗО
ФГБОУ ВО «АГИКИ»
Научный руководитель: Пинигина Ольга Николаевна, к.п.н. доцент кафедры НХКиСКД

Ительменский обрядовый праздник «Вскрытие реки Каврал» проходит ежегодно в первой декаде июня в с. Ковран, Тигигильского р-на Камчатского края. Обряд был возрожден в 2012 г. сотрудниками Камчатского центра народного творчества с помощью артистов ительменского фольклорного ансамбля «Эльвель» на основании исследований российских ученых В.К. Арсеньева, Е. П. Орловой в 1920-е гг., а также благодаря старейшим носителям ительменской культуры.

Каврал – древнее ительменское название реки, которая берет свое начало с гор Пенсантайна в Срединном хребте напротив мыса Утхолонского и впадает в Охотское море. Современное название реки – Ковран. Это небольшая река с прозрачной и чистой водой, протяженность 100 км. Скорость течения реки -1,5 м/сек. Долина реки богата растительностью: иван-чай, или кипрей, черемша, кедровый стланик, можжевельник, багульник, каменная береза, тальник, папоротник, щавель, грибы разных видов, ягоды – брусника, жимолость, морошка, голубика, рябина, шикша, клюква.

На берегах Каврала веками проживает древний народ ительмены – прирожденные рыболовы. Современное село Ковран расположен в 4-х км от устья реки и стоит на нынешнем месте с 1957 года. на берегах ковранской речки находятся многочисленные

богатые охотничьи угодья. Здесь еще далекие предки в больших количествах промышляли соболя, лисицу, выдру и других животных, а также гуся, утку, куропатку, глухаря.

Река Каврал богата рыбой, которая составляет основу питания местных жителей в течение всего года. летом и ранней осенью ковранцы вылавливают лосось, поздней осенью – гольца, а когда встает лед, многие жители бурят лунки в устье реки и вылавливают зимнюю корюшку, которая пахнет по-особому, а именно свежими огурцами.

С конца мая до середины июня идет корюшка. Ее ловят удочкой или ставят на реке традиционные средства ловли – запоры, проверенные веками. На древнем ительменском языке слово запор звучит так: ткапэз. Ительменская ловушка для рыбы ткапэз устанавливается от берега поперек реки и состоит из следующих частей:

- Атолья – забор, изготовленный из тальника, который создает сильное течение и направляет корющку в ловушку – морду;
- Мордв или щечки – ловушка;
- Мешок из дели, который прикреплен к морде.

Проплывая вдоль атольев, корюшка через морду – щечки попадает в мешок. Из-за сильного течения рыба не может выбраться из мешка.

Это – единственное на западном берегу Камчатки место, где сохранился такой вид ловли.

Ежегодно в конце мая жители села Ковран и близлежащих сел отдают дань благодарности реке-кормилице. Обряд благодарения реки и кормления морского бога Нузавуча проходит в устье реки Каврал и завершается прохождением «тропы предков», которая тянется вдоль берега от устья реки до села Ковран. Праздничный день продолжается массовым гулянием с различными конкурсами и концертом.

В праздник, на берегу собираются все жители села. Старейшина, неся на себе мешок с рыболовной сетью, идет на рыбалку. После того, как он поймал рыбу, зовет женщин пластать ее. Женщины -старейшины начинают пластать рыбу и вязать косу из травы. Костями и кишками украшают ветку ольхи и косу из травы, затем косу привязывают к ветке и один конец бросают в воду, а другой конец одна из самых уважаемых женщин тащит вверх против течения с большим трудом, это обозначает, что в реке много рыбы. Всех зовет на помощь, даже беременных женщин, которым этот обычай способствовал хорошим родам и одновременно, обильному ходу рыбы во время нереста.

Каждому участнику и гостю обряда раздается кусочек коры тополя, кусочек рыбы. Старейшина и все участники праздника проходят к берегу реки и запускают в воду свои дары, обращаясь с просьбой о том, чтобы много рыбы она принесла в этом году. Во время обряда кормления реки каждый участник говорит: - На, возьми! Это – наш дар тебе!

Старейшина, поблагодарив реку за ее дары, приглашает всех пройти к хранителю и помощнику рыбаков Нузавучу и провести обряд кормления.

У идола каждый берет корюшку с веревкой и делает вязанку, а женщины-старейшины плетут косу из травы, вплетая в нее корюшку, для подношения Нузавучу. Первыми проходят женщины, которые проводили обряд приветствия реки. Во время подношения каждый говорит: - Ешь! Или - прими от нас угощение! После кормления Нузавуча, девушки исполняют обрядовые танцы.

Праздничный день продолжается командными соревнованиями по ковранским видам спорта. В соревнованиях участвуют две команды. Участники соревнуются в тройном прыжке, беге по кочкам, метании топорика, поимке и разделке рыбы (муляжей) и других национальных видах спорта. Во время соревнования участники демонстрируют свою готовность к рыбацкому сезону и с удовольствием выполняют все задания [5,6].

Ительменский праздник «Вскрытие реки Каврал» – это массовое мероприятие, благодаря которому артисты «Эльвеля», потомки ительменов, активно популяризируют свою культуру, акцентируя внимание на изучении своих исторических корней, соблюдают верность традициям предков, прославляют свою малую родину. Возрожденные ими обряды способствуют раскрытию этнической идентичности ительменов – немногочисленного коренного народа Камчатского края. Артисты «Эльвеля» способствуют «погружению» себя и своих современников в ительменскую культурную «наследственность», способствуют также росту национально-этнического сознания, что идентифицирует людей этой немногочисленной группы с историческим прошлым ительменов. Они активно раскрывают уникальность своего этноса, возрождая целостную систему его символов (знаков). Ительменские праздники и обряды являются «культурным источником» для духовного возрождения ительменского этноса. Обрядовый праздник, посвященный вскрытию реки у ительменов и коряков, требует более глубокого изучения в национально-этническом и социально-культурном аспектах [6].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Беляева, М.Е. Обрядовые праздники ительменов: современность и традиции / Сост. М.Е. Беляева//Ительменский обрядовый праздник Вскрытие реки Каврал: методические рекомендации. Сер.: «Нематериальное культурное наследие народов Камчатки». Петропавловск-Камчатский: Камчатпресс, 2016. С. 6–7.

2.Орлова, Е.П. Ительмены: Историко-этнографический очерк / Отв. ред. Ч.М. Таксами. СПб.: Наука, 1999. С. 90.

3.Узунова, Л.В. Культурные универсалии в обрядово-праздничной традиции//Учен. зап. Таврического нац. ун-та им. В.И. Вернадского. Сер. «Философия. Социология». 2008. Т. 21(60). № 1. С. 288. URL: http://sn-philcultpol. cfuv.ru/wp-content/uploads/2016 (дата обращения: 23.10.25)

4. Солонин,Ю.Н. Этнокультурная идентичность//Культурология. 2013–2020. URL: http: // studme.org (дата обращения: 23.10.25)

5. https://ethnomuseum.ru (дата обращения: 23.10.25)

6. http://kamchatinfo.com (дата обращения: 23.10.25)

ТРАДИЦИОННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ НАЦИОНАЛЬНОГО ПРАЗДНИКА ЫСЫАХ

Мамаева Вера Ивановна, 3 курс магистратуры, гр. НХК(ХТКНА)-23-М

Научный руководитель: Романова Е.Р., профессор кафедры культурологии и культурного наследия народов Арктики, кафедры народной художественной культуры и социально культурной деятельности, доктор исторических наук.

Развитие и сохранение нематериального культурного наследия является одним из стратегических приоритетов современной России. Решение задач по сохранению традиционных ценностей и культурной идентичности невозможно без глубокого изучения механизмов передачи культурных кодов и традиций от поколения к поколению. В этой связи особую значимость приобретает исследование традиционных праздников как концентрированного выражения духовной культуры народа. Национальный праздник Ысыах представляет собой уникальный пример сохранения ритуальной культуры в современных условиях.

Ысыах как обрядовый праздник народа саха

Национальный праздник якутов Ысыах имеет долгую историю, связанную с древнетюркским периодом. Языковой анализ показывает, что слово «ысыах» происходит от старого глагола «ыс» (брызгать, кропить), что отражает главный ритуал праздника – кропление кумысом в честь божеств и духов. Это подтверждается сведениями из словаря Э.К. Пекарского, где Ысыах описывается как набор обрядов и церемоний, связанных с летним периодом [3].

Исторические сведения свидетельствуют, что в советский период содержание и церемония якутского Ысыаха значительно претерпели изменения. В годы гражданской и Отечественной войны проведение основных церемоний было ограничено или вовсе

прекращено, однако лучшие представители художественной интеллигенции, такие как А.Е. Кулаковский и А.А. Ойунский, выступали в роли пропагандистов и участников народных традиций, организуя и поддерживая праздники в своих улусах и на окраинах, где им приходилось побывать. В 1936 году, например, П.А. Слепцов-Ойунский, Н.Н. Окоемов, Н.Е. Мординов, а также АммаАччыгыйа и В.М. Новиков-Куннук участвовали в объединённом Ысыахе Борогонского, Дюспюнского и Баягантайского улусов, что стало важным событием для возрождения и поддержки традиционной культуры даже в условиях советской политики [5].

Семантическое оформление праздника

Расположение объектов на Ысыахе соответствовало традиционным представлениям якутов о строении мира. Организация праздничного пространства не была случайной, а подчинялась строгим правилам, что отражалось в выборе места, расположении построек и размещении ритуальных предметов.

Для проведения Ысыаха обычно выбирался алаас – открытая поляна среди леса, что символически обозначало обжитое человеком пространство среди дикой природы. В центре устанавливалось тюсюлгэ – особое сооружение из столбов, соединенных перекладиной. Тюсюлгэ можно считать маленькой моделью мира, упорядоченной структурой среди неорганизованного пространства.

По мнению исследователя Л.Л. Габышевой, троекратное поднятие чорона во время Ысыаха представляло собой стержень обряда и символизировало установление и поддержание нового миропорядка [1]. На рукояти праздничных ковшей часто изображалась фигура «белого» шамана, что служило своеобразным знаком охраны священного напитка от злых сил.

Ритуальная структура праздника

Ритуальная сторона Ысыаха отличается четко выстроенной церемониальной символикой. В аспекте космического пространственно-временного континуума она выражается через формулу: небо — восток — лето. Примечательно, что обряды проводились на открытом воздухе, с обязательным поворотом лица на восток.

В социальном аспекте важно, что помощниками шамана (позднее — алгысчыта) выступали девять юношей, стоящих с правой стороны, и восемь девушек, стоящих слева. Здесь прослеживаются абстрактные противопоставления: чет/нечет (восемь/девять), мужское (правое) / женское (левое). Числовая символика имеет сакральный характер: число девять связывается с небесным, мужским началом, а восемь — с земным, женским.

Открывал Ысыах устроитель праздника или почетный старик, знакомый со старинными обрядами. В древности эту функцию выполнял «белый» шаман. Ритуал

начинался с того, что шаман, стоя на левом колене и повернувшись на восток, обращался к божествам Айыы. Называя их имена, он трижды лил кумыс в огонь, а затем приносил жертвы духам-покровителям, кропя кумысом чэчир.

Кумыс как сакральный символ занимает центральное место в ритуальной структуре Ысыаха. Молочный продукт выступает главным элементом жертвоприношения божествам и духам. Исследователь Н.Е. Петров указывает, что сам обряд «Ыһыах ыһыы» совершался в честь Солнца, богов и духов, каждому из которых посвящалось моление, сопровождаемое разбрызгиванием кумыса в сторону огня или солнца [4].

Ысыах в цифровую эпоху: новые вызовы и ответы

Информационное общество и цифровизация культуры создают беспрецедентные вызовы для традиционных форм культурного наследия. Материальное и нематериальное наследие якутского народа интегрируется в цифровую среду, что открывает новые перспективы для его сохранения и популяризации.

Важным аспектом стало создание цифровых архивов, документирующих различные формы бытования Ысыаха. Фиксация алгысов (благопожеланий), музыкального сопровождения, хореографических элементов осуохая, технологии изготовления ритуальных предметов позволяет не только сохранить, но и транслировать культурные коды новым поколениям.

Социальные сети и интернет-платформы способствуют формированию виртуальных сообществ, объединяющих носителей традиции вне зависимости от географического положения. В условиях глобальной миграции и урбанизации это создает новые формы этнической консолидации и трансляции культурных ценностей. Виртуальные мастер-классы по изготовлению национальной одежды, приготовлению традиционных блюд, проведению обрядов становятся важным инструментом сохранения культурной идентичности.

Однако цифровизация несет и определенные риски. Визуализация обрядов часто приводит к их упрощению, вырыванию из контекста, потере сакрального смысла. Поэтому важно сохранять баланс между открытостью традиции и сохранением ее глубинных семантических слоев.

Осуохай — сакральное движение

Круговой танец осуохай представляет собой одну из самых старинных форм ритуального действа в структуре Ысыаха. С точки зрения происхождения слов, термин "осуохай" связан с древнетюркским "су" – вода, что отражает представления о жизненной силе, круговороте, движении. Однако более показательно происхождение самого якутского названия танца – "ункӯу", восходящего к глаголу "унк" (молиться, наклоняться).

Осуохай исполняется так: участники, взявшись за руки, образуют круг и начинают движение по направлению движения солнца под руководством запевалы, который создает текст. Движение танцоров сопровождается возгласами "кюё-кюё" и притоптыванием. В танце есть три основных элемента: медленное движение по кругу, покачивание руками и притоптывание.

Смысловое значение кругового движения в осуохае связано с представлениями о повторяемости времени, о постоянном чередовании жизни и смерти. Двигаясь по кругу в направлении движения солнца, участники танца символически воспроизводили мировой порядок и способствовали его сохранению.

Я.И. Линденау, изучавший якутов в XVIII веке, отмечал, что правило движения по ходу солнца соблюдалось и в других ритуалах, например, при передаче чорона с кумысом. Это подчеркивает общую направленность ритуальных действий Ысыаха на поддержание космического порядка. [2].

Заключение

Ценность национального праздника Ысыах состоит в том, что он служит символом единства и взаимопонимания, примером сохранения и развития культурных ценностей. Традиционный праздник Ысыах представляет собой уникальный пример сохранения этнокультурного наследия в условиях глобализации.

Сегодня, в эпоху цифровых технологий, возможен новый этап сохранения и популяризации Ысыаха через создание цифровых архивов, виртуальных платформ и медийных форматов, что расширяет возможности передачи традиционных знаний следующим поколениям и глобальной аудитории.

Важно учитывать риски и сохранять баланс между внешним проявлением и глубинными сакральными аспектами праздника, чтобы не исказить его смысл и сохранить его духовную силу. Восстановление и поддержка таких уникальных культурных практик способствует не только сохранению исторической памяти, но и укреплению культурной самобытности народа саха в современном мире.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Габышева Л.Л. Семиотическая интерпретация функция чороона // Фольклор и современная культура / Л.Л. Габышева –Я.: Сб. Науч. Тр. 1991. -115-119с.
2. Линденау Я.И. Описание народов Сибири (первая половина XVIII века) / Я.И. Линденау - Магадан,.-1983.-37с.
3. Пекарский Э.К. Словарь якутского языка. В 3 томах/ Э.К. Пекарский –М.: 1969.-385с.

4. Петров Н.Е. Хороводные песни осуохай как жанр якутского фольклора / Н.Е. Петров // СТ. – 1990 - №3. - 7с.
5. Романова Е.Н. Якутский праздник ысыах. Истоки и представления / Е.Н. Романова – Новосибирск.: Наука, 1994. – 88 с..

УСТНОЕ НАСЛЕДИЕ ЯКУТИИ: РОЛЬ МИФОВ И ЛЕГЕНД В СОХРАНЕНИИ КУЛЬТУРНОЙ ПАМЯТИ

Никитина Саяна Захаровна, ФГБОУ ВО «АГИКИ»

Рассматривается мифы и легенды такие как «Миф о двух братьях» «Миф о священной горе» «Легенда о Байанай».

Задачи:

1) Рассмотреть, как легенды и мифы влияют на социальные нормы и традиции в якутском обществе.

2) Рассмотреть как представление о природе влияют на мировоззрение якутского народа.

3) Определить ключевые духовные и моральные ценности, отраженные в якутских легендах.

Объект исследования: Якутская культура и её устное народное творчество, включая легенды и мифы, которые формируют социальные нормы и традиции общества.

Предмет исследования: Легенды о двух братьях, о священной горе и Байанай, а также их влияние на социальные нормы, роль в сохранении культурной идентичности и отражение духовных и моральных ценностей в якутском обществе.

Якутская культура, с её уникальными традициями и богатым устным народным творчеством, представляет собой важный аспект изучения не только для этнографов и культурологов, но и для всех, кто интересуется многообразием человеческого опыта. Устное народное творчество, включая легенды и мифы, играет ключевую роль в формировании социальной структуры, передаче моральных ценностей и сохранении культурной идентичности народа. В частности, легенды о двух братьях, священной горе и Байанай, занимают особое место в якутском фольклоре, отражая не только исторические события, но и глубинные философские размышления о жизни, природе и человеческих отношениях.

Миф о двух братьях — это одна из известных якутских легенд, которая передает важные уроки о семье, любви и преданности.

В давние времена жили два брата, которые были очень близки друг к другу. Они выросли в одной семье и всегда поддерживали друг друга в трудные времена. Братья были ловкими охотниками и заботились о своем народе, делясь добычей с другими.

Однажды на их землю пришла большая беда: злой дух начал угрожать селению, унося людей и скот. Братья решили объединить свои силы, чтобы победить злого духа. Они отправились в опасное путешествие, полное испытаний и трудностей, но их любовь и преданность друг другу помогали им преодолевать все преграды.

На пути они встретили множество испытаний, включая хитроумные ловушки и загадки, которые ставил перед ними злой дух. Каждый раз, когда один из братьев попадал в бедственное положение, другой приходил на помощь. Их единство и взаимопомощь стали ключом к успеху.

В конечном итоге братья смогли одолеть злого духа, используя свою смекалку и силу братской любви. Они вернулись домой как герои, и их подвиги были запомнены на века. С тех пор их история передавалась из поколения в поколение, напоминая людям о важности семьи, единства и взаимопомощи.

Этот миф учит нас тому, что любовь и поддержка близких могут помочь преодолеть любые трудности. Он также подчеркивает важность единства и взаимопомощи в обществе.

Легенда о священной горе

Священная гора, известная как "Сайын Сыр" или "Сайын Сырды", считается местом обитания духов и символом связи между миром людей и миром предков.

1. Происхождение горы: Легенда гласит, что священная гора возникла в результате великой битвы между добрыми и злыми духами. В этой битве добрые духи, защищая людей, превратили место сражения в гору, чтобы сохранить память о своих подвигах и защитить народ от злых сил.

2. Духи предков: Якуты верят, что на вершине священной горы живут духи предков, которые наблюдают за своими потомками. Люди приходят на гору, чтобы помолиться, попросить о помощи и получить благословение. Считается, что духи предков могут услышать молитвы и помочь в трудные времена.

3. Священные ритуалы: На священной горе проводятся различные ритуалы и обряды. Здесь совершаются жертвоприношения, приносятся дары духам и предкам. Эти практики помогают укрепить связь между поколениями и сохранить традиции.

4. Природа и защита: Гора считается охранителем природы. Якуты верят, что если они будут уважительно относиться к земле и природе, духи горы будут защищать их от бедствий и несчастий.

Значение легенды:

• Культурная идентичность: Она помогает сохранить уникальную идентичность и традиции якутов, передавая их из поколения в поколение.

• Экологическое сознание: Она способствует формированию уважительного отношения к природе и окружающему миру.

Легенда о Байанай

Бай Байанай (Баай Барылаах Баай Байанай) ("всем богатый богач Байанай") - в якутской мифологии - дух-хозяин леса, животных и птиц, покровитель охотников.
Бай Байаная представляли как весёлого и шумного старика, обросшего седыми волосами. Он живёт в лесах и очень богат мехами. У него семь, девять или одиннадцать братьев и сестёр.

Перед началом охоты Бай Байанаю обычно приносили жертву, а на месте промысла "кормили" его. Если охота долгое время была неудачной, считалось необходимым провести обряд призывания Бай Байаная с жертвоприношением. Жертвы ему приносили и в случае удачной охоты с большой добычей. Она помогает сохранить уникальную идентичность якутов и передать их традиции будущим поколениям. Легенда подчеркивает важность уважительного отношения к природе и её ресурсам. Байанай служит символом надежды и защиты для народа, вдохновляя их на смелость и стойкость.

Легенды о двух братьях и священной горе, а также о Бай Байанай, представляют собой глубокие символы единства, братства и связи человека с природой в культуре якутского народа. Эти истории не только передают важные моральные уроки о жертве, любви и преданности, но и подчеркивают значимость уважения к окружающему миру. Они служат напоминанием о том, что гармония между людьми и природой является основой для устойчивого существования и культурной идентичности. Таким образом, эти легенды продолжают вдохновлять и обогащать духовное наследие якутского народа, передавая его ценности будущим поколениям.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. "Мифы и легенды народов Севера" (сборник, 1990-е годы).
2. "Сказки народов Якутии" – сборники, такие как "Сказки якутского народа" (1974).
3. "Легенды и предания Якутии"
4. Ксенофонтов Г.В. Эллэйада, Изд. Наука. М., 1977

ИСТОРИЯ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЯКУТСКИХ УКРАШЕНИЙ ИЗ СЕРЕБРА

Платонова Лиана Андреевна, 4 курс, СКД ПМ-22

Серебро – любимый металл ювелиров Якутии с давних времен. Но, к сожалению, вплоть до настоящего времени то, каким образом добывался или доставлялся металл на территории Якутии, недостаточно освещалось в литературе. В этой работе мы на основании архивных документов попытаемся выяснить сведения о серебряных изделиях и их распространении в Якутии, источники и пути поступления серебра до XVII в. для якутских кузнецов. Серебряные изделия на территории Якутии до XVII в. были, и они, несомненно, производились местными мастерами. Откуда они доставлялись или добывались, доподлинно не выяснено. Вероятно, месторождения серебра на территории Якутии в то время были известны. Об этом говорят свидетельства юкагиров о серебряной руде на реке Нерога.

Якутские национальные украшения сегодня известны по всему миру, прежде всего, из-за своей удивительной красоты и высокого качества исполнения. Украшения из серебра представляют собой важный элемент культурного наследие народа Саха. Изучение их истории позволяет лучше понять традиции, обычаи и мировосприятие якутов.

В истории культуры народа Саха ювелирное дело занимает особое почетное место. Как и у других тюркских народов, у народа Саха ювелирное дело вышло от кузнечного ремесла. Великий предок якутских кузнецов Кудай Бахсы, проживающий в подземном Нижнем мире, считается одним из сыновей верховного божества Урюнг Айыы тойона, а владыка пятого небесного яруса Улуу Суорун был покровителем кузнецов и шаманов. Кузнецы пользовались всеобщим уважением и в своем могуществе приравнивались к белым шаманам.

Ювелирное дело – яркая и самобытная ветвь якутского кузнечества. Отличающееся своими традициями и особым художественным стилем оно весьма самобытно и разнообразно. Этим тонким и сложным ремеслом занимались повсеместно. В каждом наслеге существовали свои династии мастеров серебряного дела, искусными руками которых изготовлялись разнообразные женские украшения, посуда, мелкие декоративные детали для костюма и конского убранства. Основным материалом для изготовления якутских ювелирных изделий являлось серебро.

За что кузнецы ценили серебро?

Якуты любили холодный матовый блеск серебра и предпочитали его желтизне золота, о котором говорили: «Что в нем красивого — та же медь!» Серебряным украшениям издревле приписывали силу магического воздействия, приносящую обладателю не только счастье и богатство, но и защиту от болезней, сглаза. Считалось, что звенящая игра звуков таких изделий отпугивала злых духов и очищала от нечистой силы.

Подобное отношение к серебру сохранялось и позднее. Желая выразить высшую степень красоты, якуты говорят: как серебро. Золото же не было в почете, так как в отличие от серебра собирало отрицательную энергию и ничем не отличалось от бронзы. Серый, с легким оттенком голубизны цвет ювелирных украшений пришелся к лицу смуглолицым заказчицам. Кузнецы-ювелиры ценили серебро за его замечательные пластические свойства: оно легко поддавалось ковке, чеканке, литью, резьбе, гравировке и вместе с тем было довольно твердым и весомым.

Серебряные украшения — важная составная и неотъемлемая часть якутского костюма, отличаются обилием, многосоставностью и массивностью форм. Еще одна особенность — они в основном носились поверх зимней меховой одежды (пояса, гривны, нагрудные и наспинные). Все виды украшений как часть традиционного костюма были связаны между собой общим стилем и составляли единое целое.

Охватывает спектр таких тем, связанных с якутскими украшениями из серебра: от истории и технологий до культурного значения и современного состояния.

Якутские украшения из серебра имеют глубокие исторические корни, уходящие в древние времена. Они отражают богатую культуру и традиции народа саха, а также из взаимодействия с окружающей природой. Украшения выполняли не только эстетическую функцию, но и носили глубокий смысл. Они использовались в ритуалах, свадебных обрядах и других значимых событиях, олицетворяя статус и принадлежность к определенной группе.

Якутские украшения играют важную роль в формировании культурной идентичности народа саха, отражая их историю, ценности и мировосприятие.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Николаева, А. М. О терминах ювелирного искусства в якутском языке, имеющих пратюркские основы / А. М. Николаева // Инновации в образовании, науке и промышленности: сборник научных статей по материалам I Международной научно-практической конференции, Пермь, 20 декабря 2016 года. – Пермь: ИП Сигитов Т.М., 2016. – С. 22-25. – EDN UXXACM.
2. Петрушина, Н. А. Влияние мифологии на развитие декоративно-прикладных искусств Республики Якутия / Н. А. Петрушина // Мир культуры глазами молодых исследователей: Сборник тезисов XLVIII научно-практической конференции студентов, Пермь, 17–21 апреля 2023 года. – Пермь: Пермский государственный институт культуры, 2023. – С. 232-235. – EDN DNCLES.

3. Шилова-Саввинова, В. К. Якутский художественный металл: источниковедческое исследование / В. К. Шилова-Саввинова, Н. В. Кривошеина // Технология художественной обработки материалов: сборник материалов XXI Всероссийской научно-практической конференции, Ижевск, 01–03 октября 2018 года. – Ижевск: Ижевский государственный технический университет имени М.Т. Калашникова, 2018. – С. 251-256. – EDN UXXROE.
4. Тихонова, Е. Д. Серебро в Якутии 17 в / Е. Д. Тихонова, Д. Г. Тихонов, Е. Поарч // Сибирские исследования. – 2022. – № 2(8). – С. 18-23. – DOI 10.33384/26587270.2022.08.02.03r. – EDN WNXXQM.
5. Костин, Алексей Валентинович. "Живое" серебро Олонхо : [о серебре] / А. В. Костин // Наука из первых рук. - 2009. - N 5. - С. 86-93.
6. Серебро и серебряные украшения: [альбом / Гос. хранилище ценностей Респ. Саха (Якутия), Ком. по драгоц. металлам и камням Респ. Саха (Якутия) ; дизайн И. Ермолаев]. - [Якутск?] : Союз-Дизайн, 2001. - 16 с. : ил.
7. Индолев, Лев Николаевич.
 Серебро - свинцовые месторождения Якутии / АН СССР СО Ин-т геологии Якут. филиала. - Новосибирск : Наука, 1974. - 251 с.
8. Ювелирное искусство народа саха : из коллекции музея : [фотоальбом] / Якутский государственный музей истории и культуры народов Севера им. Ем. Ярославского ; [научный редактор Р. И. Бравина; фотографии О. С. Николаев; перевод на английский язык С. Ю. Скрыбыкина]. - Якутск : Сахаполиграфиздат, 2001. - 47 с.
9. Самсонова, Евдокия.
 История якутских украшений: что означают узоры на серьгах? : [о магических свойствах якутских украшений] / Евдокия Самсонова // Эхо столицы. - 2018. - 21 июня. - С. 13.
10. Иванова-Унарова, З. И. Серебряные крылья / Зинаида Иванова-Унарова ; рецензент А. Г. Петрова ; консультант Н. А.Васильев ; [предисловие С. С. Игнатьевой] ; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Арктический государственный институт культуры и искусств. -Якутск : ИЦ НБ РС (Я), 2024. - 1 файл (93, [2] с. ; 5,99 Мб) : ил.

ОТРАЖЕНИЕ КОСМОЛОГИИ ЯКУТОВ В МАТЕРИАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ И ЭПОСЕ ОЛОНҔХО

Попов Тимур Иванович, студент 3 курса, МООКПН-23
ФГБОУ ВО «АГИКИ»
Научный руководитель: Ситникова Светлана Алексеевна,
доцент, канд. пед. наук, доцент кафедры КиКННА АГИКИ

Актуальность данной работы обусловлена исторической и культурологической необходимостью детального и глубокого понимания традиционного мировоззрения якутского народа (народа саха). Уникальные архаичные свидетельства мировоззренческих представлений наших предков сохранились до сих пор, с одной стороны, в памятниках материальной культуры, ярким образцом которой является якутская коновязь (Сэргэ), а с другой стороны, в памятниках нематериальной культуры и, прежде всего, в героическом якутском эпосе Олонхо. Эти культурные зоны и, конкретно, способы традиционного художественно-этнографического выражения в них образа коновязи во многом не только определили взгляд якутов на мироздание, но и стали выразителями непреходящих морально-нравственных ценностных установок народа саха, которые освящены его космологическими представлениями.

Сэргэ это – традиционная якутская коновязь, а именно, столб к которому привязывается конь. Как известно, изначально коновязный столб выполнял хозяйственную функцию. На каком-то историко-культурном этапе и конь, как главное хозяйственное животное якутов, и его атрибут – коновязь стали приобретать сакральные смыслы.
Сегодня сэргэ является уникальным материально-духовным памятником, который является одним из элементов космологических представлений и в определённом смысле стал ярким и глубоким символом якутской культуры.

В ходе фольклорно-этнографической экспедиции преподавателей и студентов, совершённой в рамках проекта «Креативная культурология» по «Научно-исследовательской политике» программы развития ФГБОУ ВО «АГИКИ» зафиксированы древние и современные образцы памятников якутской коновязи.

Как и все хозяйственные (а в последствии – ритуальные) столбы, известные у разных народов нашей планеты, являются функциональными преемниками деревьев.
Не представляет собой исключения и якутское сэргэ. Изначально хозяйственную роль, в данном случае – роль коновязи у якутов выполняло дерево. Не случайно вершины многих образцов якутской коновязи увенчиваются ветвями или даже деревом

Священное дерево Аал-Луук-Мас в соответствии с космологическими представлениями находится в центре мифопоэтического мироздания и до настоящего времени является неотъемлемым центральным атрибутом национальных якутских праздников наряду с сэргэ.

Он приобрел сакральные черты вместе с обожествлением коня и вошёл в якутское мифопоэтическое космологическое мировоззрение как один из основополагающих священных атрибутов. В четвёртой песне якутского героического эпоса Нюргун Боотур Стремительный есть один из вариантов описания священного мирового столба:

В четвёртой песне якутского героического эпоса Нюргун Боотур Стремительный есть потрясающий эпизод, в котором повествуется о том, как герой-богатырь достиг края земли на Мотыльково-белом скакуне. Этот конь был волшебным. Его пригнал богатырю Дьэсегей[1], пролетающий над землёй, который дал Мотыльково-белому коню наказ:
С помощью и по научению Небесного коня герой олонхо достиг иного, солнечного, благодатного царства, в котором богатырю предстоит добыть средства для восьмикратного увеличения своих сил и сил его волшебного друга, Мотыльково-белого коня. Волшебные силы эти хранятся на двух коновязях Матери Иэйэхсит

Совершенно ясно, что в данном тексте героического якутского эпоса коновязь наделена волшебными, сакральными свойствами и является Небесным атрибутом божественных покровителей уранхай-саха. Оба столба, принадлежащие Великому Небесному Божеству – Матери Иэйэхсит в эпосе изображены как место основания, корня жизни, как символ силы и благополучия народа.

После экспедиционной поездки в Усть-Алданский улус студентами кафедры культурологии и культурного наследия народов Арктики Арктического государственного института культуры и искусств сделаны только первые шаги по осмыслению фольклорно-этнографического экспедиционного материала. Но уже сейчас очевидно, что великое духовное наследие национальной культуры необходимо хранить и изучать. Экспедиционное исследование будет продолжено. Ведь священный смысл древнейшего и крупнейшего памятника устного якутского словесного творчества напрямую перекликается со старинными памятниками деревянного якутского зодчества, к которым исследователи относят сэргэ, и являются священным выражением корневых, почвенных космологических, мировоззренческих идей и нравственных смыслов, которые характеризуют национальное своеобразие современной культуры народа саха и культуры всей России.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Нюргун Боотур Стремительный: Якутский героический эпос-олонхо. Воссоздал на основе народных сказаний Ойунский П.А. / пер. В. Державина; 2-е изд. – Якутск: Книжное изд-во, 1982. — 432 с.: ил.
2. Ситникова С. А. Воплощение мифологемы «солнце в ветвях мирового дерева» в тверской фольклорной культуре//Вестник славянских культур. Научно-информационный журнал. – №1 (XXVII). – М.: ГАСК, март 2013. – С.37-45.
3. Гоголев А.И., Бурцев А.А. Якутское олонхо в контексте мифологии и эпической поэзии народов Евразии. – Якутск, 2012. – 88 с.
4. Емельянов Н. В. Сюжеты якутских олонхо. – М.: Наука, 1980. 375 с.
5. Зыков Ф.М. Происхождение сэргэ// Полярная звезда. – 1974. - № 5. – С.122-124.
6. Иванов С.В. Якутские коновязи// Материальная культура народов Сибири и Севера, 1976. – С.213-224.
7. Кулаковский А.Е. Научные труды. – Якутск: кн.изд-во, 1979. – 483с.
8. Сивцев Д.К. – Суорун Омоллон. Ленский историко-архитектурный музей-заповедник «Дружба» (посвящённый многовековому содружеству русского и якутского народов). – Якутск: «Бичик», 2000. – 72с.
9. Слепцова А.А. Ритуальные столбы (сэргэ) якутов: история изучения в XIX-XXI вв.//Genesis: Исторические исследования.2022. – № 11. – С. 33-43.
10. Дьяконов С.А. Сэргэ как памятник архитектуры и искусства народа Саха// Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2016. – № 37 (1). – С.86-93.
11. Яковлев В. Ф. Сэргэ: (коновязь). Научно-методический центр народного творчества Министерства культуры Республики Саха (Якутия). – Якутск : Ситим, 1992. – Ч. 1. – 61, [2] с.
12. Яковлев В. Ф. Сэргэ: (коновязь). Научно-методический центр народного творчества Министерства культуры Республики Саха (Якутия). – Якутск: Ситим, 1992. – Ч. 2. – 1993. – 78 с.
13. Зыков Ф.М. Поселения, жилища и хозяйственные постройки якутов XIX – нач. XX в. Историко-этнографическое исследование. – Новосибирск: Наука, 1986. – 99с.
14. Гоголев А.И. Магические основы якутской традиционной религии// Проблемы востоковедения, 2016. – № 2(72). – С.33-38.
15. Уткин, К. Д. Архитектурное воплощение мировоззрения якутов / К. Д. Уткин ; Междунар. центр хомус. (варган.) музыки и др. - Якутск: Ситим, 1994. - 31 с.

ОБРАЗ ТРАДИЦИОННОГО РУССКОГО ЖИЛИЩА В ФОЛЬКЛОРНЫХ ТЕКСТАХ

Пухов Денис Александрович, 3 курс, МООКПН-23

Ситникова С.А., доцент, канд. пед. наук, доцент кафедры КиКННА. АГИКИ

ФГБОУ ВО «АГИКИ»

Статья посвящена исследованию образа традиционного русского жилища в различных жанрах устного народного творчества. Рассматривается символическое значение избы как культурного феномена, отражающего мировоззренческие установки русского народа. Анализируются репрезентации жилища в сказках, пословицах и поговорках, выявляются универсальные характеристики образа избы в фольклорной традиции.

Традиционное жилище занимает особое место в системе материальной и духовной культуры любого народа. Для русской культуры изба является не просто утилитарным строением, но сложным семиотическим объектом, воплощающим представления о мироустройстве и нравственных ценностях. Как отмечает А.К. Байбурин, «жилище в традиционной культуре представляет собой своеобразную модель мира, отражающую ключевые принципы космологии и социальной организации общества» [2].

Фольклорные тексты различных жанров содержат богатый материал для реконструкции традиционных представлений о жилище. В них изба предстает не только как элемент материальной культуры, но и как символический образ, наделенный множеством смыслов и функций.

Одной из ключевых особенностей репрезентации избы в фольклоре является её одушевлённость – наделение жилища чертами человека, животного или птицы, восприятие его как живого существа. Особенно ярко это проявляется в волшебных сказках. К примеру, избушка на курьих ножках не только имеет орнитоморфные черты, но и способна двигаться, поворачиваться, откликаться на призывы героя: «Избушка, избушка, встань к лесу задом, ко мне передом!» [1].

Т.В. Цивьян подчеркивает, что «в фольклорной модели мира дом представляет собой живое существо, наделенное душой и телом, включенное в систему взаимоотношений человека с окружающим миром» [6]. Такое восприятие отражает архаические анимистические представления.

В традиционной культуре изба воспринималась как своеобразная модель мироздания. Вертикальная структура избы (подпол – жилое пространство – чердак) соотносится с трехчастной моделью мира (подземный мир – земля – небо) [2].

Особое значение имеют границы избы – стены, порог, окна, двери. Они воспринимаются как рубежи между «своим» и «чужим» пространством. «Пересечение этих границ в фольклоре всегда имеет сакральный смысл и сопровождается особыми ритуальными формулами» [2].

В сказочных сюжетах изба часто выступает как полноправный участник повествования, наделенный волшебными свойствами. Избушка Бабы–Яги – волшебное жилище на границе «своего» и «чужого» мира. В.Я. Пропп связывает этот образ с архаическими представлениями о доме мертвых и обрядами инициации [4].

Другой распространенный мотив – чудесное строительство избы, появляющейся по волшебству за одну ночь. Этот мотив отражает представления о сакральности процесса строительства жилища [2].

В сказочных описаниях обязательно присутствуют ключевые элементы интерьера: печь, красный угол, порог, лавки. Печь выступает как центр домашнего пространства, источник жизненной силы. Красный угол символизирует связь с высшими силами [2].

Малые жанры фольклора представляют концентрированное выражение народной мудрости. В них образ избы раскрывается через призму повседневного опыта и нравственных ценностей.

Пословицы подчеркивают значимость дома как оплота благополучия: «Дома и стены помогают», «В гостях хорошо, а дома лучше». Особое внимание уделяется нравственным аспектам: «Не красна изба углами, а красна пирогами», «Дом вести – не лапти плести» [3].

В отличие от сказок, в пословицах на первый план выходят реалистические, бытовые характеристики жилища как неотъемлемой части крестьянского быта.

Каждая часть традиционного жилища имела свою семантику. Печь – это сакральный центр дома, символ жизненной силы и семейного благополучия. В сказках печь часто выступает как убежище героя или место его трансформации [4].

Порог предстает как граница между «своим» и «чужим» пространством, место повышенной магической активности [2]. Окна и двери служат каналами коммуникации с внешним миром.

Важная роль принадлежит материалам постройки. Дерево как основной строительный материал в народных представлениях наделено особой жизненной силой и сакральными свойствами [2].

Анализ фольклорных текстов позволяет реконструировать целостный образ русской избы как сложного культурного феномена. В устном народном творчестве изба предстает не просто как утилитарный объект, но как воплощение народного мировоззрения и ценностных ориентаций.

Фольклорные жанры высвечивают различные грани этого образа: в сказках доминируют мифологические и волшебные аспекты; в пословицах – практические и нравственные. Изба представлена как живой организм, наделенный антропоморфными чертами, как модель мироздания и пространство формирования основных ценностей традиционной культуры.

Образ избы в фольклоре представляет собой концентрированное выражение народной философии, эстетики и этики, воплощение идеалов традиционного общества.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Афанасьев А.Н. Народные русские сказки: В 3 т. М.: Наука, 1984–1985.
2. Байбурин А.К. Жилище в обрядах и представлениях восточных славян. Л.: Наука, 1983. 188 с.
3. Даль В.И. Пословицы русского народа. М.: Художественная литература, 1989. 447 с.
4. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. Л.: Изд–во ЛГУ, 1986. 364 с.
5. Цивьян Т.В. Дом в фольклорной модели мира // Семиотика культуры. Труды по знаковым системам. Вып. 10. Тарту, 1978. С. 65–85.

ТРАДИЦИОННАЯ КУЛЬТУРА КАК ОСНОВА КРЕАТИВНОЙ ИНДУСТРИИ: ОТ НАСЛЕДИЯ ПРЕДКОВ – К ТВОРЧЕСКОМУ ПРОДУКТУ

Румянцев Айаал Альбертович, 2 курс, НХК (ХТКНА)-23-М

Научный руководитель: Ляпкина Татьяна Федоровна,

д. к., профессор кафедры НХКиСКД

Аннотация. В данном тезисе, предпринята попытка исследовать роль традиционной культуры в креативной индустрии, перспективы креативного продукта в интеграции с этнокультурным наследием.

Взгляд на мир… Понимание мира… Мировоззрение… Человек - сложное существо, которое стремится к познанию и просвещению всю свою жизнь, и весь свой опыт, свои удачи и неудачи, свои исследования и открытия – весь свой жизненный багаж он интерпретирует как свою точку зрения. И это относительно действительно так. Но немаловажную роль играет и общество, которое окружает этого человека. Каждое общество имеет свой культурный код – свои нормы поведения, менталитет, традиции, одним словом - культурную идентичность. Также немаловажную роль играет и этническая идентичность

– наше самосознание и уникальное этническое отличие. Эти два определения – тождественны к традиционной культуре, которая является корнем в древе жизни человека. Из поколения в поколение мы бережно храним нашу традиционную культуру и отправляем ее дальше в незримое будущее. Наши традиции, обряды, обычаи и другие ценности, которые мы несем в себе – наше культурное наследие и этническое достояние. В современных условиях, в эпохе глобализации, традиционная культура, представляющая собой накопленный поколениями культурный капитал, становится стратегическим ресурсом для формирования самобытных креативных продуктов. Цель исследования — выявить ключевые механизмы конвертации этнокультурного наследия в элементы современной креативной экономики, а так же выявить, может ли интегрировать традиционная культура, бережно передающаяся из века в век и стремительно набирающий обороты, феномен креативных индустрий?

Концепция креативных индустрий.

В эпоху глобализации, когда экономика во многом диктует правила общественной жизни, в России набирает обороты концепция «креативных индустрий». За последние годы, смысл этого термина существенно расширился: из узкого понятия, сводившегося к продуктам интеллектуальной собственности, он превратился в масштабный культурный феномен, способный отвечать актуальным запросам общества и органично встраиваться в современный социокультурный ландшафт.

В 2021 году Правительство РФ утвердило **Концепцию развития творческих (креативных) индустрий** [1], где дано развёрнутое определение этого явления. Согласно документу, креативные индустрии - это сферы деятельности, в которых:

- рождается творческий и культурный продукт;
- задействуется интеллектуальная собственность;
- создаются товары и услуги, обладающие экономической ценностью;
- формируется среда для развития гармоничной личности и повышения качества жизни общества.

Таким образом, на российских участников креативного сектора ложится не только коммерческая, но и нравственная миссия: они призваны воспитывать своего потребителя, формируя культурные ориентиры. Этот акцент принципиально отличает отечественный подход от англоязычной либеральной традиции, где креативный класс, прежде всего, ассоциируется с толерантностью и безусловным принятием любого проявления индивидуализма.

Особого внимания заслуживает включение в концепцию индустрий**,** опирающихся на историко-культурное наследие. К ним относятся:

- народно-художественные промыслы и ремёсла;
- музейная деятельность и смежные сферы.

Так преодолевается изначальное противоречие между понятиями «креативные индустрии» и «культурное наследие». Вместо противостояния возникает диалог: наследие становится фундаментом, первоисточником, на базе которого рождаются новые, практичные формы творчества. Такое официальное признание взаимосвязи позволяет:

- вывести креативный сектор из маргинального поля;
- преодолеть стереотипы, свойственные культурам с жёсткой иерархией;
- создать устойчивую модель развития, сочетающую традиции и инновации.

В условиях меняющейся геополитической и социальной реальности Россия выстраивает собственный путь коммерциализации культуры. Он далёк от шаблонных глобализированных схем и скорее следует логике умелого интегрирования мирового опыта и национальной специфики. Это дает нам возможности сохранить культурную идентичность, адаптировать креативные практики к локальным потребностям, а так же противостоять унификации, которую нередко несёт всеобщая глобализация.

Итак, российские креативные индустрии сегодня - это не просто экономический сектор, а сложный социокультурный механизм, объединяющий: творческое начало, историческую память, рыночную эффективность и, конечно же, воспитательный потенциал.

Такой многогранный подход открывает перспективы для формирования устойчивой культурной среды, где инновации не отрицают традиции, а обогащают их, создавая новую ценность для общества.

Некоторые механизмы трансформации традиционного наследия.

Анализ практических примеров позволяет выделить несколько основных механизмов интеграции традиций в современное культурное пространство. Так, в современных реалиях нередко можно увидеть реинтерпретацию архетипов. Традиционные символы переводятся на современный визуальный язык - например, традиционные сакральные узоры и знаки якутской обрядовой культуры можно увидеть в ювелирных изделиях таких брендов как «Уруу», «Киэргэ» и другие, а национальный эпос переосмысляется в киноиндустрии и театральных постановках («Биэс ынахтаах Бэйбэрикээн эмээхсин, Дьулуруйар Ньургун Боотур, Дыырай Бэргэн и другие).

Также, на сегодняшний день, актуальна коммодификация практик. Ритуалы и ремёсла превращаются в рыночные продукты: вводится сертификация национальных

«аутентичных» изделий, например, изделия кузнецов, «Саха быһаҕа», хомус и т.д., развивается гастротуризм на основе этнокулинарных традиций.

Немаловажно отметить и событийные актуализации**.** В нашей республике, данный фактор носит гигантский фундамент, благодаря национальному празднику «Ысыах», который сочетает в себе массовость и традиции.

Традиционная культура – это не только наше этнокультурное достояние, передающееся из минувших эпох, а динамичный ресурс, обладающий колоссальным потенциалом для развития современных креативных индустрий. Её интеграция в актуальный социокультурный контекст, способна стать катализатором инновационного развития при соблюдении трёх фундаментальных условий. Но опять же, интегрируя данные понятия, стоит помнить, что традиционная культура, в том числе народная, а так же культурное наследие, богатство традиций задает вектор развития креативных индустрий, а не наоборот. Другими словами, креативные индустрии не должны менять традиционную культуру, им достаточно лишь черпать оттуда мудрость предков и вдохновение.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Распоряжение правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 г. № 2613-р. «Об утверждении Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года». Система ГАРАНТ: [Электронный ресурс].
2. Florida R. (2002). The Rise of Creative Class. NewYork: Basic Books.
3. Гусев Д. А. Традиционная культура в эпоху цифровизации: вызовы и перспективы // Культурологический журнал. 2023. № 3 (53). С. 45–54.
4. Соколов А. А. Креативные индустрии: теория и практика. М.: ИНФРА М, 2022. 320 с
5. Левочкин, В. В. Культурные и креативные индустрии: Учебное пособие / В. В. Левочкин. – Якутск: Электронное издательство Национальной библиотеки Республики Саха (Якутия), 2021 – 128 с.

ДУША СЕВЕРНОГО НАРОДА: СЛОВАРЬ ЭВЕНСКОГО ЯЗЫКА И ЕГО ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ СОХРАНЕНИЯ КУЛЬТУРЫ

Слепцова К.А., 4 курс бакалавриат

Эвенский язык, один из тунгусо-маньчжурских языков России, представляет собой не только средство коммуникации, но и фундаментальный элемент культурной идентичности эвенского народа. Актуальность его сохранения обусловлена стремительными процессами глобализации и культурной унификации, ведущими к эрозии языкового разнообразия. В этом контексте лексикографические труды, такие как словарь эвенского языка, становятся важнейшими инструментами документации, сохранения и развития языка.

Цель данного исследования — определить значение словаря эвенского языка как средства сохранения и развития культурной идентичности северного народа. Для достижения цели поставлены следующие задачи: проанализировать современное состояние эвенского языка, исследовать особенности его лексики, отраженные в словаре, выявить значение словаря для передачи традиционных знаний и определить возможности его использования в образовательных практиках.

1. Исторический контекст и современные угрозы

История научного изучения эвенского языка насчитывает более трех столетий, однако систематические исследования развернулись в середине XX века благодаря трудам якутских ученых. Знаковыми фигурами в этой области стали В.И. Цинциус, составившая первый русско-эвенский словарь (1952), и В.А. Роббек, фундаментально исследовавший грамматику языка [4]. Словарь Х.И. Дуткина (1992) стал логическим продолжением этой работы, аккумулировав лексическое богатство языка.

Несмотря на эти усилия, эвенский язык относится к категории исчезающих. Данные переписей свидетельствуют о тревожной динамике: если в 1979 г. 44% эвенов считали родной язык своим, то к 1989 г. этот показатель снизился до 35% [4]. Языковой сдвиг в пользу русского языка обусловлен комплексом факторов: доминирование русского языка в публичной сфере, урбанизация, размывание традиционного уклада жизни (оленеводства, кочевничества) и ослабление межпоколенческой передачи языка в семье [2].

2. Словарь как культурный код и образовательный ресурс

Словарь Дуткина представляет собой не просто список слов, а систематизированное отражение картины мира эвенского народа. Его структура, организованная по тематическим блокам (явления природы, оленеводство, охота, жилище), позволяет зафиксировать специфические понятия, непосредственно связанные с традиционным

жизненным укладом и духовной культурой [3]. Лексикографическая фиксация такой лексики предотвращает утрату уникальных знаний, накопленных поколениями.

Практическое значение словаря наиболее ярко проявляется в сфере образования. В Республике Саха (Якутия) эвенский язык изучается в школах в объеме 99 часов на уровне начального общего образования [5]. Однако образовательный процесс сталкивается с рядом проблем: недостаток современных учебных пособий, слабое владение языком самими преподавателями и учащимися, сложности организации обучения в кочевых условиях [2].

В этих условиях словарь становится основой для создания новых учебных материалов и внедрения инновационных методик. Эффективность демонстрируют игровые методы, ориентированные на усвоение оленеводческой лексики, использование интеллект-карт для развития коммуникативных навыков [3]. Деятельностный подход, предполагающий проектную работу и погружение в культурный контекст, способствует формированию устойчивой мотивации к изучению родного языка.

3. Инновационные подходы и будущее языка

Одним из перспективных направлений сохранения эвенского языка является его цифровизация. Разработка мультимедийных приложений для изучения языка, включающих интерактивные упражнения, аудиозаписи произношения, фольклорные тексты и визуальный контент, может кардинально повысить доступность и привлекательность обучения для молодежи [4]. Такое приложение способно не только обучать лексике и грамматике, но и транслировать культурные коды, мифологию и традиционные ценности эвенов.

Важную роль в сохранении языковой идентичности играет билингвизм. В условиях многоязычия Республики Саха (Якутия) сбалансированное якутско-русско-эвенское многоязычие может стать не угрозой, а ресурсом для развития [5]. Образовательная политика, поддерживающая билингвальные программы, позволяет сформировать у детей позитивную этническую идентичность и сохранить родной язык, не теряя связи с более широким социокультурным контекстом.

Будущее сохранения культуры коренных народов, включая эвенов, зависит от комплексного подхода, сочетающего традиционные формы передачи знаний (семейное общение, общинные практики) с современными технологиями и государственной поддержкой. Словарь эвенского языка, будучи культурным артефактом, остается краеугольным камнем этого процесса, обеспечивая научную и методическую основу для всех ревитализационных усилий.

Проведенное исследование подтверждает, что словарь эвенского языка Х.И. Дуткина является не просто лексикографическим трудом, а важнейшим инструментом

сохранения культурного наследия. Он фиксирует уникальную картину мира, систему ценностей и традиционные знания эвенского народа, находящиеся под угрозой исчезновения. Практическое применение словаря в образовании, подкрепленное инновационными методиками и цифровыми технологиями, создает условия для возрождения интереса к языку среди молодежи. Успех в деле сохранения эвенского языка возможен лишь при интеграции усилий самих носителей, научного сообщества, образовательных учреждений и государства, с опорой на такие фундаментальные ресурсы, как национальные словари.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Винокурова А. А., Игнатенко Н. Н. Языковая ситуация в микросоциальной общности эвенов поселка Эвенска Магаданской области // Социолингвистика. – 2022. – № 2 (10). – С. 96–109.
2. Кармова М. Р., Хачмафова З. Р. Феномен языкового сдвига миноритарных языков // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. – 2024. – № 2 (337). – С. 76–81.
3. Морозова О. Н., Лаврилье А., Гибалин В. С. Концепция и структура звукового тематического словаря эвенкийского языка // Вестник Амурского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2014. – № 64. – С. 123–129.
4. Петров А. А., Разумовская В. А. Эвенский язык: изучение, преподавание и проблемы языковой экологии [The Even language: studying, teaching and linguistic ecology challenges] // Журнал Сибирского федерального университета. Гуманитарные науки. – 2021. – Т. 14, № 6. – С. 856–867.
5. Таркова А. П. Обучение родному (эвенскому) языку в школах малочисленных народов Севера республики Саха (Якутия) // Язык и культура. – 2014. – № 15. – С. 1–7.

ВЗАИМОСВЯЗЬ МАСТИ БОГАТЫРСКОГО КОНЯ И ХАРАКТЕРА БОГАТЫРЯ

Сантаева Елена Сергеевна, 4 курс, СКД-22

ФГБОУ ВО «АГИКИ»

Эпос Олонхо - ключевой элемент культурного наследия якутского народа. В эпосе образ богатырского коня выполняет не только утилитарную роль спутника, но и служит символическим маркером черт характера героя; анализ связи масти коня и характера богатыря раскрывает глубинные культурно-мифологические смыслы якутской традиции.

Целью настоящего исследования является выявление и анализ взаимосвязи между мастью богатырского коня и характером богатыря в эпосе Олонхо. Для достижения этой цели необходимо решить следующие задачи: изучить символическое значение мастей коней в якутской культуре, проанализировать описание мастей коней и характеров богатырей в эпосе, а также выявить, как эти аспекты взаимосвязаны. Данное исследование поможет обогатить понимание эпоса и подчеркнуть его значение как культурного феномена.

Цвет как отражение личных качеств богатыря

Якутский народ выделял три ключевые масти лошадей, которые наделялись особым, сакральным значением: рыжую, вороную и серую (белую).

Цветообозначение масти як. «хара», алт. «кара», хак. «хара». Вороная масть лошади подразумевает чёрную окраску всего туловища, головы, конечностей, гривы и хвоста. Якуты связывали вороную масть лошади со своими представлениями о земле (почве). Вороные лошади считались сильными, выносливыми, терпеливыми. [1]

Цветообозначение масти як. «кугас», алт. «jеерен», хак. «позырах» ‘рыжий’. Рыжая масть лошади подразумевает «золотисто- или красно-рыжую окраску всего тела, включая гриву и хвост» [1].

У якутов лошади данной масти считаются священными. Рыжую масть связывали с огнем. Рыжая лошадь считалась самой резвой, энергичной и темпераментной.

У якутов белый цвет имеет не только эстетическое значение, но и сакральный смысл.

Характер богатырей: взаимосвязь с мастью коня

Сравнительный анализ богатырей и их коней

В эпосе Олонхо масть коней богатырей играет значительную роль в раскрытии их характера и символики.

Ньургун Боотур и его вороной конь

Ньургун Боотур олицетворяет невероятную физическую силу и выносливость. В поединках он демонстрирует свою мощь, как видно на примере, «Три огнедышащих головы, А могучий Нюргун Боотур Размахнулся жадным до крови мечом, снес одним ударом Все три головы». [3].

Конь Ньургун Боотура также обладает выдающейся выносливостью:

«С размаху разбрызгал конь

Озеро Бадылытта,

Где лягушки —

С лошадь величиной» [3].

Этот аспект подчеркивает связь между выносливостью коня и характером его владельца. Оба персонажа способны выдерживать суровые испытания.

Хардааччы Бэргэн и его кроваво-каурый конь

Хардааччы Бэргэн. Постоянными эпитетами имени героя выступают имена прилагательные «упрямый», «своенравный», «гордый», указывающие на трудный характер богатыря. «С резким характером». Полное имя: «Харса суох сырыылаах, / Хардары ойуулаах… Харсаах былыылаах, / Хадаар хааннаах / Хардааччы Бэргэ» (Упрямый, / Своенравный богатырь… с неукротимым нравом, / с ярой кровью / Хардааччы Бэргэн) [2]. Кроваво-каурый конь. Эпитет «неудержимый» ярко характеризует его нрав, также соответствует по своему нраву хозяину. Конь описывается как «Крылатый кроваво-каурый конь», что подчеркивает его сверхъестественную скорость. «Владеет способностью летать и быстро бегать».

Священный / Связанный с огнем. Кроваво-каурый конью. «Конь в трудную минуту обращается за помощью к божеству конного скота Джесегёю», что указывает на его связь с высшими силами.

Джырыбына Джырылыатта и её молочно-белый конь

Белая/светлая масть коня традиционно связывается с божествами Айыы и Верхним миром. Её конь, будучи «белым, как снег», несет эту символику «Айыы оҕото ат барахсан». Как конь богатыря, он сам может обладать сверхъестественными качествами, дарованными божествами.

Джырыбына Джырылыатта принадлежит к племени Айыы, которые являются потомками или творениями светлых божеств. Это уже придает ей оттенок связи с божественным.

Сравнивая черты характера богатырей и мастей их коней, можно заметить тесную символическую связь между ними. Таким образом, масть коня становится отражением характера богатыря, укрепляя его образ в сознании слушателей. В этом контексте важно отметить, что «мотив чудесного роста – причина отсутствия описаний детства героя олонхо». Сюжетные мотивы, связанные с обрядами совершеннолетия, такие как наречение богатырского имени и получение богатырского коня, рассматриваются в контексте воинских ритуалов. Эти обряды подчеркивают значимость выбора коня как символа, который не только дополняет образ богатыря, но и отражает его внутренние качества и жизненные ценности.

На основании проведенного анализа можно заключить, что масть коня в эпосе Олонхо играет ключевую роль в формировании и восприятии образа богатыря. Она не только дополняет его характер, но и служит важным символом, подчеркивающим уникальные качества героя. Глубокая взаимосвязь между мастью и личными чертами богатыря делает образ более цельным и выразительным в культурном контексте. Вместе с

тем, установление схождений в трактовке сюжетно-композиционного строя и основных образов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Божедонова А. Е. Функциональная характеристика цветообозначения мастей лошади в эпических текстах в сравнительном аспекте // Восток. Афро-азиатские общества: история и современность. — 2022. — № 1. — С. 230–244.

2. Данилова А. Н., Оросина Н. А. Олонхо А. Т. Титарова «Хардааччы Бэргэн»: особенности вариантов записи // Эпосоведение. — 2022. — С. 76–86.

3. Ойунский П. А. Ньургун Боотур Стремительный: якутский героический эпос олонхо / П.А. Ойунский; пер. на рус. яз. В. В. Державин ; под общ. ред. д. ист. н. В. Н. Иванова ; Министерство культуры и духовного развития Республики Саха (Якутия), Институт гуманитарных исследований Академии наук Республики Саха (Якутия). — Якутск; Москва: ИПЦ «ДИК», 2007. — 399 с.

4. Титаров А. Т. Хардааччы Бэргэн: олонхо = Хардааччы Бэрген: олонхо = The Hero Khardaachchi Bargen the Proud: olonkho / А. Т. Титаров; авт. ид. проекта Ю. И. Шейкин; коорд. проекта А. И. Ноев; аудиозапись олонхо: Ю. И. Шейкин, М. Л. Дидык ; подготовка текста: А. Н. Данилова, Л. Ф. Рожина, Е. С. Сергина ; науч. ред. В. С. Никифорова ; пер. на рус. яз. А. Е. Шапошникова ; пер. на англ. А. Е. Кузнецова ; илл. Д. А. Бойтунов // Сказители земли Олонхо. Вып. 1. — Новосибирск: Наука, 2022. — 199 с.

5. Ядрихинскай-Бэдьээлэ, Прокопий Прокопьевич. Дьырыбына Дьырылыатта кыыс бухатыыр = Девушка богатырь Джырыбына Джырылыатта: олонхо / Прокопий Ядрихинскай-Бэдьээлэ; запись со слов олонхосута П. Н. Дмитриев-Туутук; пер. на рус. яз. Ю. Борисов и др.; редкол.: д. и. н., проф. В. Н. Иванов (отв. ред.) и др. ; авт. предисл.: Т. И. Петрова, П. Н. Дмитриев-Туутук ; Северо-Восточный федеральный ун-т им. М. К. Аммосова, Науч.-исслед. ин-т Олонхо, Ин-т яз. и культуры народов Сев.-Вост. РФ. — Якутск: Сайдам, 2011. — 445, [2] с.

ПРОЕКТ ОРГАНИЗАЦИИ МАЛОЙ АКАДЕМИИ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ: ПОДХОДЫ И МЕХАНИЗМЫ ФОРМИРОВАНИЯ

Суорская А.Б., 2 курс магистратуры

Научный руководитель: Ляпкина Т.Ф., доктор культурологии, профессор кафедры народной художественной культуры и социально-культурной деятельности ФГБОУ ВО «АГИКИ»

Развитие креативных индустрий является одним из стратегических приоритетов современной России. Решение задач построения эффективной инфраструктуры креативного сектора невозможно без качественного кадрового обеспечения. В этой связи особую значимость приобретает подготовка компетентных специалистов, способных активно интегрироваться в процессы развития креативных экономик. Одним из способов достижения этой цели выступает создание специализированных образовательных структур, таких как Малая академия креативных индустрий (МАКИ).

Организация Малой академии креативных индустрий:

Под организацией МАКИ подразумевается построение уникальной структуры, интегрирующей традиционную школьную программу с дополнительными формами обучения, такими как факультативы, кружки, лаборатории и студенческие клубы. Такая гибридная система позволяет сочетать стандартизированные формы обучения с практическими кейсами и специализированными дисциплинами, относящимися к креативным индустриям.

Например, студенты участвуют в разработке графических дизайнов, создании видеороликов, проведении маркетинговых исследований и разработке концепций брендов. Междисциплинарные учебные модули обеспечивают взаимосвязанное усвоение материала, формируя целостное представление о процессе производства продукта или услуги в креативной среде.

Примером может служить модуль, включающий основы программирования, дизайн интерфейсов и навыки сторителлинга, позволяющие студентам создать собственный брендированный продукт, готовый к выходу на рынок [1].

Формирование учебных планов и программ:

Основой учебного процесса является ориентация на реальные потребности креативных индустрий. Учебные планы формируются с участием экспертов из бизнеса, которые помогают адаптировать содержание образовательных программ к современному

рынку труда. Таким образом, студент получает возможность овладеть актуальными инструментами и технологиями ещё на стадии учёбы.

Например, преподаватели разрабатывают специализированные дисциплины вроде «Основы цифрового маркетинга», «Управление брендом», «Визуализация идей», которые включают кейсы и задания, созданные специалистами индустрии. Это обеспечивает прямую связь учебной теории с реальной практикой.

Кроме того, особое внимание уделяется развитию гибких навыков, таких как коммуникабельность, лидерство, критическое мышление и эмоциональный интеллект, поскольку именно эти навыки определяют успех специалиста в динамично развивающейся креативной экономике [2].

Механизмы взаимодействия с бизнесом и региональными властями:

Взаимодействие с бизнес-сообществом и органами власти осуществляется посредством ряда механизмов:

– Горизонтальных партнёрств с предприятиями креативных индустрий (например, рекламные агентства, киностудии, арт-галереи и т.п.). Студенты проходят стажировку в компаниях-партнёрах, приобретая реальный опыт работы в индустрии.

– Участия в отраслевых конференциях и форумах, где будущие специалисты представляют собственные разработки и знакомятся с новыми трендами и технологиями.

– Организации совместных исследовательских проектов, направленных на оптимизацию рабочих процессов предприятий партнёров.

Региональные власти поддерживают инициативы путём предоставления помещений, финансирования инфраструктурных проектов и внедрения специальных налоговых льгот для компаний, сотрудничающих с МАКИ.

Например, региональные органы власти выделяют субсидии на оснащение лабораторий и студий МАКИ новым оборудованием, создавая таким образом привлекательные условия для потенциальных инвесторов и крупных игроков рынка [3].

Система мониторинга эффективности:

Эффективность функционирования Малой академии креативных индустрий оценивается по нескольким ключевым показателям:

– Успеваемость студентов по основным дисциплинам, характеризующая уровень освоения базовых знаний и навыков.

– Трудоустройство выпускников, которое свидетельствует о практической применимости полученных знаний и готовности студентов к работе в креативных индустриях.

– Обратная связь от работодателей, показывающая степень удовлетворённости качеством подготовки специалистов.

– Мониторинг спроса на рынке труда, позволяющий своевременно вносить изменения в учебные программы и готовить кадры, соответствующие требованиям текущего момента.

Такая система контроля гарантирует постоянное улучшение качества образовательных услуг и своевременную адаптацию к изменениям рыночной конъюнктур [4].

Проект организации Малой академии креативных индустрий представляет собой эффективную стратегию подготовки высококвалифицированных специалистов, соответствующих современным требованиям креативной экономики. Уникальная архитектура проекта предусматривает сочетание традиционного и дополнительного образования, интеграция практических занятий и профильных курсов, нацеленных на развитие компетенций, востребованных в креативных индустриях.

Особенно важным аспектом является активное взаимодействие с работодателями и местными органами власти, которое помогает выстроить устойчивую связь между системой образования и индустриальным спросом. Через такую структуру обеспечивается регулярная оценка потребностей рынка и коррекция учебных программ, гарантирующая высокий уровень подготовки выпускников.

Использование междисциплинарных подходов и широкое применение цифровых технологий делают этот проект особенно значимым для выполнения целей национальных программ, таких как «Цифровая экономика Российской Федерации» и «Стратегия социально-экономического развития Республики Саха (Якутия) до 2032 года». Проект обладает высоким потенциалом масштабирования и тиражирования, что открывает широкие перспективы для дальнейшего распространения аналогичной модели подготовки специалистов в регионах России.

Таким образом, Малая академия креативных индустрий служит важнейшим инструментом подготовки молодого поколения, способного конкурировать на глобальном рынке креативных продуктов и обеспечивать экономический рост страны в долгосрочной перспективе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

2. Постановление Правительства РФ от 27.04.2024 № 302 «О развитии креативной экономики Республики Саха (Якутия)».

3. Федеральный закон от 26.07.2024 № 31-ФЗ «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации».

4. Стратегия социально-экономического развития Республики Саха (Якутия) до 2032 года с целевым видением до 2050 года (Закон Республики Саха (Якутия) от 19.12.2018 № 2077-З).

5. Кузнецова О.Е. Современное состояние и перспективы развития креативных индустрий в России // Вестник Московского университета. Серия 6. Экономика. 2025. № 2. С. 34–41.

ДУША СЕВЕРНОГО НАРОДА: СЛОВАРЬ ЭВЕНСКОГО ЯЗЫКА И ЕГО ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ СОХРАНЕНИЯ КУЛЬТУРЫ

Слепцова Кира Альбертовна, 4 курс бакалавриат

Эвенский язык, один из тунгусо-маньчжурских языков России, представляет собой не только средство коммуникации, но и фундаментальный элемент культурной идентичности эвенского народа. Актуальность его сохранения обусловлена стремительными процессами глобализации и культурной унификации, ведущими к эрозии языкового разнообразия. В этом контексте лексикографические труды, такие как словарь эвенского языка, становятся важнейшими инструментами документации, сохранения и развития языка.

Цель данного исследования — определить значение словаря эвенского языка как средства сохранения и развития культурной идентичности северного народа. Для достижения цели поставлены следующие задачи: проанализировать современное состояние эвенского языка, исследовать особенности его лексики, отраженные в словаре, выявить значение словаря для передачи традиционных знаний и определить возможности его использования в образовательных практиках.

1. Исторический контекст и современные угрозы

История научного изучения эвенского языка насчитывает более трех столетий, однако систематические исследования развернулись в середине XX века благодаря трудам якутских ученых. Знаковыми фигурами в этой области стали В.И. Цинциус, составившая первый русско-эвенский словарь (1952), и В.А. Роббек, фундаментально исследовавший грамматику языка [4]. Словарь Х.И. Дуткина (1992) стал логическим продолжением этой работы, аккумулировав лексическое богатство языка.

Несмотря на эти усилия, эвенский язык относится к категории исчезающих. Данные переписей свидетельствуют о тревожной динамике: если в 1979 г. 44% эвенов считали родной язык своим, то к 1989 г. этот показатель снизился до 35% [4]. Языковой сдвиг в пользу русского языка обусловлен комплексом факторов: доминирование русского языка в публичной сфере, урбанизация, размывание традиционного уклада жизни (оленеводства, кочевничества) и ослабление межпоколенческой передачи языка в семье [2].

2. Словарь как культурный код и образовательный ресурс

Словарь Дуткина представляет собой не просто список слов, а систематизированное отражение картины мира эвенского народа. Его структура, организованная по тематическим блокам (явления природы, оленеводство, охота, жилище), позволяет зафиксировать специфические понятия, непосредственно связанные с традиционным жизненным укладом и духовной культурой [3]. Лексикографическая фиксация такой лексики предотвращает утрату уникальных знаний, накопленных поколениями.

Практическое значение словаря наиболее ярко проявляется в сфере образования. В Республике Саха (Якутия) эвенский язык изучается в школах в объеме 99 часов на уровне начального общего образования [5]. Однако образовательный процесс сталкивается с рядом проблем: недостаток современных учебных пособий, слабое владение языком самими преподавателями и учащимися, сложности организации обучения в кочевых условиях [2].

В этих условиях словарь становится основой для создания новых учебных материалов и внедрения инновационных методик. Эффективность демонстрируют игровые методы, ориентированные на усвоение оленеводческой лексики, использование интеллект-карт для развития коммуникативных навыков [3]. Деятельностный подход, предполагающий проектную работу и погружение в культурный контекст, способствует формированию устойчивой мотивации к изучению родного языка.

3. Инновационные подходы и будущее языка

Одним из перспективных направлений сохранения эвенского языка является его цифровизация. Разработка мультимедийных приложений для изучения языка, включающих интерактивные упражнения, аудиозаписи произношения, фольклорные тексты и визуальный контент, может кардинально повысить доступность и привлекательность обучения для молодежи [4]. Такое приложение способно не только обучать лексике и грамматике, но и транслировать культурные коды, мифологию и традиционные ценности эвенов.

Важную роль в сохранении языковой идентичности играет билингвизм. В условиях многоязычия Республики Саха (Якутия) сбалансированное якутско-русско-эвенское многоязычие может стать не угрозой, а ресурсом для развития [5]. Образовательная

политика, поддерживающая билингвальные программы, позволяет сформировать у детей позитивную этническую идентичность и сохранить родной язык, не теряя связи с более широким социокультурным контекстом.

Будущее сохранения культуры коренных народов, включая эвенов, зависит от комплексного подхода, сочетающего традиционные формы передачи знаний (семейное общение, общинные практики) с современными технологиями и государственной поддержкой. Словарь эвенского языка, будучи культурным артефактом, остается краеугольным камнем этого процесса, обеспечивая научную и методическую основу для всех ревитализационных усилий.

Проведенное исследование подтверждает, что словарь эвенского языка Х.И. Дуткина является не просто лексикографическим трудом, а важнейшим инструментом сохранения культурного наследия. Он фиксирует уникальную картину мира, систему ценностей и традиционные знания эвенского народа, находящиеся под угрозой исчезновения. Практическое применение словаря в образовании, подкрепленное инновационными методиками и цифровыми технологиями, создает условия для возрождения интереса к языку среди молодежи. Успех в деле сохранения эвенского языка возможен лишь при интеграции усилий самих носителей, научного сообщества, образовательных учреждений и государства, с опорой на такие фундаментальные ресурсы, как национальные словари.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Винокурова А. А., Игнатенко Н. Н. Языковая ситуация в микросоциальной общности эвенов поселка Эвенска Магаданской области // Социолингвистика. – 2022. – № 2 (10). – С. 96–109.
2. Кармова М. Р., Хачмафова З. Р. Феномен языкового сдвига миноритарных языков // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. – 2024. – № 2 (337). – С. 76–81.
3. Морозова О. Н., Лаврилье А., Гибалин В. С. Концепция и структура звукового тематического словаря эвенкийского языка // Вестник Амурского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2014. – № 64. – С. 123–129.
4. Петров А. А., Разумовская В. А. Эвенский язык: изучение, преподавание и проблемы языковой экологии [The Even language: studying, teaching and linguistic ecology challenges] // Журнал Сибирского федерального университета. Гуманитарные науки. – 2021. – Т. 14, № 6. – С. 856–867. Таркова А. П. Обучение родному (эвенскому) языку в школах малочисленных

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ТРАДИЦИОННОГО И ГИБКОГО ПОДХОДА. ВВЕДЕНИЕ НОВОГО ПОДХОДА В УПРАВЛЕНИИ ПРОЕКТАМИ

Фомина Кристина Александровна, 4 курс, СКД-22

В условиях стремительно меняющейся социально-экономической среды эффективность управления проектами становится ключевым фактором успеха организаций в самых разных сферах от маркетинга до строительства и образования. Долгое время преобладал традиционный подход, однако, с развитием высокотехнологичных отраслей и повышением степени неопределенности во внешней среде все более актуальными становятся гибкие методологии, предполагающие итеративное планирование, активное взаимодействие с заказчиком и быструю адаптацию к изменениям.

Актуальность:

В условиях растущей проектной неопределенности, ограниченных ресурсах и времени на реализацию, так же высоких требований к качеству необходимо выбрать оптимальную модель управления.

Цель:

Сравнить традиционный и гибкий подход в управлении проектами методом сравнения, выявить их преимущества, ограничения для создания гибридного подхода.

Задачи:

1. Анализ традиционного и гибкого подхода в управлении
2. Сравнить традиционный и гибкий подход в управлении
3. Введение гибридного подхода

Научная новизна:

Сосредоточиться на противопоставлении двух подходов, то есть рассмотреть гибридную модель управления, как перспективное направление, объединяющее сильные стороны обеих методологий.

Традиционный подход:

Традиционный подход, получивший широкое распространение в 20 веке, особенно в строительстве и производстве, предполагает строгое следование фазам проекта.

Характеристика:

- последовательное прохождение этапов
- детальное планирование на старте
- стабильные требования
- акцент на документацию и контроль исполнения

Основным достоинством традиционного подхода является его предсказуемость и управляемость. Он хорошо подходит для проектов с четко определенными целями и минимальной изменяемостью внешней среды.

Однако его негибкость и низкая адаптивность к изменениям делают его менее эффективным в условиях высокой неопределенности.

Гибкий подход:

Гибкий подход возник в 2001 году с публикацией Манифеста гибкой разработки программного обеспечения, и вскоре стал применяться за пределами IT.

Характеристика:

- итеративная разработка
- гибкое планирование
- активное участие заказчика
- быстрая обратная связь и постоянное улучшение

Гибкий подход позволяет создавать ценность для клиента на каждом этапе проекта, адаптироваться к изменениям требований и ускорять выпуск продукта. Тем не менее, гибкий подход требует высокой вовлеченности команды, минимальной бюрократии и чаще всего эффективен в небольших проектах или командах.

Гибридный подход:

Гибридный подход в управлении проектами сочетает фазовую структуру с элементами итеративности. Он предполагает базовое планирование с возможностью уточнения в процессе работы. Основные цели и этапы фиксируются, но детали могут корректироваться по мере необходимости. Используется комбинация ключевых документов и живой коммуникации, что обеспечивает баланс между формализацией и гибкостью. Регулярные точки обратной связи и согласования помогают контролировать ход проекта и оперативно вносить изменения. Ответственность частично распределяется между руководителем проекта и командой. Такой подход эффективен для крупных и сложных проектов с переменными элементами.

Но он требует высокий уровень координации, команда должна хорошо разбираться во всех методах управления. Его структура становится сложнее, что добавляет нагрузку для менеджера проекта. Главное соблюдение баланса.

Сравнительная таблица традиционного, гибкого и гибридного подхода:

Критерий	**Традиционный**	**Гибкий**	**Гибридный подход**
Структура	Линейная, строго по фазам	Итеративная, по спринтам	Сочетание фазовой структуры с элементами итеративности
Планирование	Полное, на старте	Гибкое, поэтапное	Базовое планирование + уточнение в процессе
Гибкость	Низкая	Высокая	Средняя
Требования	Заранее определены	Изменяются по ходу проекта	Частично фиксированы, частично корректируются
Документация	Обязательная и обширная	Минимально необходимая	Комбинируется ключевые документы + живая коммуникация
Участие заказчика	Только на ключевых этапах	Непрерывное	Регулярные точки обратной связи и утверждения
Командная структура	Иерархия	Самоорганизующаяся команда	Частично распределенная ответственность
Подходит для	Четко определенных проектов	Инновационных, быстро меняющихся	Больших и сложных проектов

Вывод:

Проведенный анализ традиционного и гибкого подходов к управлению проектами демонстрирует, что в современных динамичных условиях наиболее эффективной стратегией становится гибридная модель, интегрирующая сильные стороны обеих методологий.

Гибридная модель управления проектами представляет собой перспективное направление, особенно актуальное для сложных проектов с переменными элементами, где требуется одновременно:

1. гарантированное выполнение базовых требований

2. способность адаптироваться к изменяющимся условиям
3. эффективное использование ограниченных ресурсов

Реализация такого подхода требует тщательного проектирования структуры проекта, четкого разделения фиксированных и адаптивных компонентов, а также выстраивания эффективных коммуникационных процессов между всеми участниками проекта.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Трошин С. М. (2020). Управление проектами: учебник — Москва, КноРус.

2. Лебедев А. Н. (2019). Гибкое управление проектами: теория и практика Agile, Scrum, Kanban — Москва, Альпина Паблишер.

3. Глушкова И. В. (2021). Методы и технологии управления проектами — СПб, Питер.

4. Майер А. Ю., Жукова И. А. (2020). Системный подход в управлении проектами — Москва, Юрайт.

5. Курбатова М. Б. (2021). Управление проектами: учебное пособие — Москва, ИНФРА-М.

ПАЛИТРА В КИНО НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМОГРАФИИ УЭСА АНДЕРСОНА

Баишева Лин Вячеславовна, 4 курс, Ж-22
ФГБОУ «АГИКИ»

Цветовая палитра в фильмах Уэса Андерсона служит не только визитной карточкой его уникального стиля, но и ключевым инструментом повествования, который структурирует пространство, раскрывает психологию персонажей и трансформирует ностальгию в самостоятельную тему, создавая тонкий баланс между визуальной игрой и эмоциональной глубиной. [3]

Актуальность темы заключается в том, что в современном кинематографе, переполненном цифровыми эффектами и быстрым монтажом, визуальный язык становится ключевым средством коммуникации со зрителем. Творчество Уэса Андерсона представляет собой уникальный пример того, как цвет превращается из декоративного элемента в полноценный нарративный инструмент. Изучение его палитры позволяет:

Понять эволюцию визуальной культуры — от реализма к искусственной эстетике, отражающей современные тенденции в дизайне, моде и цифровом искусстве.

Проанализировать психологическое воздействие цвета на аудиторию, что актуально не только для кино, но и для медиаиндустрии в целом.

Выявить механизмы создания авторского стиля («бренда») в условиях массового кинопроизводства.

Цель работы: проанализировать, как цветовая палитра в фильмах Уэса Андерсона функционирует как многоуровневый художественный инструмент, и доказать, что она служит не только визуальным маркером авторского стиля, но и ключевым средством.
Таким образом, цель заключается в исследовании нарративных, психологических и эстетических функций цвета, выходящих далеко за рамки простой стилизации.

1. Цвет как архитектор пространства и настроения. Андерсон использует цвет для построения узнаваемых визуальных вселенных, где каждый оттенок выполняет конкретную функцию. Например, в «Отеле "Гранд Будапешт"» розовые стены отеля и пастельные тона интерьеров создают образ идеализированного прошлого, напоминающего конфетную упаковку. Этот сознательный уход в стилизацию подчеркивает хрупкость и искусственность мира, которому угрожает историческая катастрофа. [1]

В «Королевстве полной луны» доминирующие желтые и охристые оттенки летнего лагеря передают ощущение детской авантюры, где природа становится сценой для романтических фантазий. Цвет здесь маркирует границы между реальностью и вымыслом, помогая зрителю ощутить магию мира, созданного детским воображением. [2]

2. Психология персонажей через палитру. Андерсон «привязывает» цвета к персонажам, делая их визуальными лейтмотивами. В «Семейке Тененбаум» каждый член семьи имеет свой цветовой код: Марго — красный костюм и повязка на волосах как символ ее замкнутости и бунта; Час — серо-коричневые тона, отражающие его консерватизм и отчужденность. Эти цветовые ассоциации работают как визуальная краткая характеристика, позволяя зрителю считывать эмоциональное состояние героев без слов. [4]

В «Острове собак» монохромная гамма города Мегасаки (холодные серые тона) контрастирует с теплыми земляными оттенками острова-свалки. Этот контраст визуализирует конфликт между бездушной системой и живой эмоциональностью, а также подчеркивает одиночество и тоску главных героев. [3]

3. Ностальгия и искусственная эстетика. Андерсон часто обращается к ретро-палитрам, но не для точного воссоздания эпохи, а для конструирования ее стилизованной, почти игрушечной версии. В «Французском вестнике» сочетание насыщенных цветов с черно-белыми вставками отсылает к эстетике журнальной графики mid-century, превращая фильм в коллекцию живых иллюстраций. [3] Цвет здесь становится носителем ностальгии по утраченной элегантности и культурной утопии.

При этом искусственность палитры (например, симметричные композиции и «кукольные» декорации) не скрывает, а, напротив, усиливает человеческие эмоции. В «Гранд Будапеште» за розовым фасадом отеля скрываются трагедия и тоска по ушедшему времени. Яркие цвета служат защитным слоем, за которым прячутся хрупкость и меланхолия. [4]

4. Символика и нарративная функция. Цвет у Андерсона часто выполняет роль символа. В «Поезде на Дарджилинг» бежево-золотистая гамма Индии контрастирует с темными костюмами главных героев, визуально отделяя их от окружающего мира. Этот прием подчеркивает их эмоциональную изоляцию и поиск духовного исцеления.

Заключение: Палитра Уэса Андерсона — это сложная система, где эстетика служит не украшением, а языком. Через цвет режиссер строит миры, раскрывает внутренние конфликты персонажей и исследует ностальгию как универсальный опыт. Его фильмы доказывают, что визуальная гармония может сочетаться с психологической глубиной, а искусственность — не помеха, а инструмент для передачи искренних эмоций. Таким

образом, цвет в кино Андерсона становится полноправным участником повествования, трансформируя кино в живопись в движении. [2]

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Arijon, Daniel. Grammar of the Film Language – London: New Ed. 1991. – 624c.
2. Mercado, Gustavo. The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition – London; New York: Routledge. 2019. – 244c.
3. Олег Грознов. Уэс Андерсон. Основа стиля и авторские приемы. URL: https://levelvan.ru/pcontent/wes-anderson-11/style (дата обращения: 07.11.25)
4. Редакция “Правила Жизни” Герметичные миры Уэса Андерсона: гид по визуальным особенностям его фильмов. URL: https://www.pravilamag.ru/entertainment/301873-germetichnye-miry-uesa-andersona-gid-po-vizualnym-osobennostyam-ego-filmov (дата обращения: 07.11.25)

ОБРАЗЫ ЖЕНЩИН-БОГАТЫРЕЙ В ЯКУТСКОМ ГЕРОИЧЕСКОМ ЭПОСЕ ОЛОНХО И НА СЦЕНЕ»

Барабанова Яна Николаевна, Габышева Олеся Алексеевна,

Горохова Полина Ивановна, 4 курс, АИ-22

Научный руководитель: Маркова Мария Маркеловна, доцент кафедры театрального искусства, кандидат культурологии.

Современная театральная реинтерпретация образов женщин-богатырей в якутском героическом эпосе олонхо представляет собой сложный художественный процесс, где традиционные архетипы подвергаются глубокому переосмыслению через призму актуальных социально-культурных дискурсов. Если в каноническом эпосе женщина-богатырша, при всей своей силе и воинской доблести, оставалась интегрированной в патриархальную структуру мифа с ее финальной трансформацией в жену и хранительницу очага, то современные сценические версии осуществляют фундаментальный сдвиг в сторону индивидуализированной психологии. Этот процесс наглядно прослеживается в эволюции сценических воплощений ключевых героинь - Кыыс Дэбилийэ, Дьырыбыны Дьырылыатты и Кыыс Ньургун, чьи образы в постановках последних двадцати лет демонстрируют последовательное усложнение и актуализацию.

Особенностью современного прочтения становится психологизация эпических персонажей, когда на первый план выходят не только их богатырские качества, но и глубокие внутренние конфликты. В отличие от ритуализированного, почти мифологического воплощения образа Кыыс Дэбилийэ Степанидой Борисовой, где героиня представала как вечная архетипическая сила, более поздние интерпретации (как в студенческом спектакле 2019 года) смещают акцент на человеческое измерение персонажа, раскрывая драму между врожденной силой и вынужденным одиночеством, обидой на забывших ее сородичей и непреодолимым долгом защитницы. Эта тенденция достигает своей кульминации в работе Ньургуяны Марковой (2021), где физичность и телесная экспрессия становятся главными инструментами выражения сложного внутреннего мира героини, ее инаковости и экзистенциального одиночества.

Параллельно с психологизацией происходит активная актуализация феминистского дискурса, особенно явно проявившаяся в спектакле "Лики Олонхо" (2025). Здесь центральный конфликт строится вокруг схватки между женщиной-богатырем Кыыс Ньургун и мужчиной за ресурсы и статус, что непосредственно отсылает к современным дискуссиям о матриархате и гендерном равенстве. При этом важно отметить, что постановка предлагает не радикальное решение конфликта через победу одной из сторон, а гармонизацию через партнерство и взаимное уважение, демонстрируя тем самым поиск новой социальной модели, основанной на диалоге традиционных ценностей и современных представлений о гендерных ролях.

Знаковым аспектом современной реинтерпретации становится и переосмысление традиционной для олонхо сюжетной триады "воительница - жена - родоначальница". Если в канонических текстах переход героини в статус жены обычно означал утрату ею богатырской силы, то в современных постановках, особенно в "Ликах Олонхо", эта трансформация обретает новое значение - от воительницы к родоначальнице, где сила не исчезает, а сублимируется в созидательное, матриархальное начало. Такой подход позволяет сохранить традиционную сюжетную канву, наполняя ее при этом современным содержанием, акцентируя непрерывность женской силы и ее способность к трансформациям в зависимости от социальной роли.

Визуально-пластическое решение современных постановок также свидетельствует о сознательном отходе от традиционной эстетики в сторону более универсального, современного языка. Использование минималистичной, но семиотически насыщенной сценографии, сочетание этнографической достоверности костюмов с элементами современного дизайна, интеграция обрядовой хореографии - все это работает на создание

нового художественного кода, позволяющего транслировать архаичные пласты традиционной культуры через актуальные театральные формы.

Таким образом, современные сценические интерпретации образов женщин-богатырей в олонхо представляют собой сложный синтез традиции и новаторства, где сохранение архетипического ядра сочетается с его глубоким переосмыслением через призму психологизма, феминистской проблематики и актуальных социальных дискуссий. Этот процесс не только обогащает традицию новыми смыслами, но и отражает эволюцию гендерных представлений в современном якутском обществе, демонстрируя живой, развивающийся характер эпического наследия, способного вступать в диалог с вызовами современности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Данилова, А.Н. Образ женщины-богатырки в якутском Олонхо/ Данилова, А.Н., - Новосибирск: Наука, 2014. - 166с.

2. Алексеев Н.А., Алексеев Э.Е., Кыыс Дэбилийэ: Якутский героический эпос. - Новосибирск: ВО «НАУКА». Сибирская издательская фирма, 1993. - 330с. - (Памятники фольклора народов Сибири и Дальнего Востока)

3. Вилюйчане с воодушевлением приняли постановку театра Олонхо «Кыыс Дэбилийэ» https://olonkhotheater.ru/2023/02/08/%D0%B2%D0%B8%D0%BB%D1%8E%D0%B9%D1%87%D0%B0%D0%BD%D0%B5-%D1%81-%D0%B2%D0%BE%D0%BE%D0%B4%D1%83%D1%88%D0%B5%D0%B2%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5%D0%BC-%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BD%D1%8F%D0%BB%D0%B8-%D0%BF/ь

4. Студенческий спектакль «Лики олонхо» https://sakhatime.ru/culture/101536/

5. «Воительница Джырыбына» театра Олонхо. Якутия https://kagero-iya.livejournal.com/457528.html

6.Студенты АГИКИ представили «Лики олонхо» на фестивале «Твой шанс ГИТИС-фест» https://sakhapress.ru/amp/archives/303078

РОЛЬ И ЗНАЧЕНИЕ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИХ ОРКЕСТРОВ В МУЗЫКАЛЬНОМ И СОЦИАЛЬНОМ ВОСПИТАНИИ

Березникова Ладимира Владимировна, 1 курс, ММПИ-25

Научный руководитель: Дьячковская Наталья Иннокентьевна, старший преподаватель кафедры искусствоведения

Создание детско-юношеских оркестров — это этапное, системообразующие событие для музыкальной культуры в целом. Такие проекты направлены на развитие детского коллективного музицирования. При этом они призваны содействовать ранней профессиональной ориентации одаренных молодых музыкантов — исполнителей, популяризировать классическую и народную музыку среди детей и молодежи посредством организации концертов и музыкальных абонементов, привлекать детей и юношество к музыкальному исполнительскому искусству в составе оркестрового коллектива. Участники детско-юношеских оркестров осваивают высокохудожественный музыкальный репертуар, в коллективах выстраивается учебно-консультационная работа с опытными преподавателями, профессиональными музыкантами. Немаловажным является и проведение перспективной политики воспитания, формирования и преемственности кадровых ресурсов в сфере музыкального исполнительства. И в целом, через интерес к изучению и исполнению русской классической музыки, народной, национальной музыки осуществляется гражданско-патриотическое и духовно-нравственное воспитание нашей молодежи.

Движение по созданию детско-юношеских оркестров уже несколько лет идет по стране. Искрометная энергетика сводных коллективов дает редкую возможность творческой реализации принципиально другого уровня: возрастает не столько громкость и мощь, сколько интенсивность звучания, тембровая насыщенность звука, драгоценные качества русского оркестра словно умножаются многократно. Не говоря уже о том, сколько ярких, незабываемых моментов и удовольствия от сотворчества дарят такие проекты!

Эту тенденцию, с безошибочным чутьем профессионалов, уловили еще в 2019 году. Директором филиала Якутского музыкального колледжа (училища) им. М.Н. Жиркова колледжа на тот момент была Нина Александровна Кормишина – вместе со своим супругом, преподавателем Арсением Владимировичем Кормишиным, они создали первый сводный коллектив, в составе которого - студенческий оркестр, сектор педагогической практики и учащиеся Алданской ДШИ. Процесс объединения продолжился на творческой смене образовательно-оздоровительного лагеря «Берег дружбы» города Томмот Республики Саха (Якутия): к сводному оркестру присоединились дети из ДШИ поселка

Нижний Куранах, ДШИ г. Томмота. Работа была продолжена и по возвращении из творческой смены. В Алданском районе были созданы все предпосылки для возникновения сводного коллектива принципиально нового уровня – и он появился, объединив творческие достижения разных учебных заведений и концертных организаций. Инициатором создания нового коллектива, названного Детско-юношеским оркестром русских народных инструментов Якутии, стала российский дирижер, известный музыкальный деятель, художественный руководитель и главный дирижер филармонии Якутии - Наталья Базалева: основатель Государственного концертного оркестра Якутии и филиала Якутского музыкального колледжа (училища) им. М.Н. Жиркова. Организаторами нового музыкального проекта выступили администрация МР «Алданский район», Управление культуры и искусства, детские школы искусств Алданского района, филиал Якутского музыкального колледжа. Наставники проекта – Филиал Государственной филармонии РС (Я) им. Г. М. Кривошапко – Государственный концертный оркестр и Союз музыкальных деятелей Якутии. В составе Детско-юношеского оркестра русских народных инструментов более 50 юных талантов. Руководителем и дирижером вновь созданного коллектива, в который вошли воспитанники детских школ искусств Алдана, Томмота, Нижнего Куранаха, филиала Якутского музыкального колледжа им. М. Н. Жиркова, стала выпускница филиала, отличник культуры Республики Гузель Кавюк. Концерт-презентация «Энергия музыки» нового творческого коллектива состоялся в Алданском городском Дворце культуры в ноябре 2023 года. Концерт был посвящён 10-летию республиканского проекта «Музыка для всех», старт которому дал первый президент Республики Саха (Якутия) Михаил Николаев. Событие стало незабываемым – концерт прошел буквально на одном дыхании. Виртуозное, полное энергии выступление оркестра народных инструментов под управлением Гузель Кавюк привело публику в восторг: слова благодарности звучали в адрес руководителей, педагогов детских школ искусств, юных музыкантов и их родителей.

Столь блистательный старт повлек за собой не менее достойное продолжение. Весной 2024 года, уже в составе Дальневосточного детско-юношеского народного оркестра, тринадцать юных алданских музыкантов выступили в Хабаровской краевой филармонии. Концертная программа, включающая 21 произведение, была подготовлена за два с половиной дня. Талантливые молодые ребята выступили 17 марта под руководством дирижера из Сургута Ивана Крайника на закрытии X фестиваля народной музыки «На Амурских просторах». А когда 8 апреля в Алдане состоялся заключительный концерт «Жить!» творческого проекта филармонии Якутии «Отменить нельзя, исполнить!», музыканты детско-юношеского оркестра приняли в нем участие, влившись в финале

концерта в состав Государственного концертного оркестра Якутии. В апреле 2024 года Сводный оркестр народных инструментов Якутии пополнился юными талантами Нерюнгринской ДМШ – 29 апреля в таком расширенном составе отметили 45-летие создания ученического ОРНИ Алданской детской школы искусств. Концерт получился монументальным – 60 оркестрантов, 40 человек в сводном хоре: в зале не было свободных мест, и зрители долго не отпускали артистов со сцены.

Интересным развитием темы сводных оркестров стал масштабный академический музыкальный проект – Всероссийский молодежный оркестр национальных инструментов #ВСЕОНИ, созданный «Петербург-концертом» совместно с Фондом содействия развитию музыкальной культуры «Орнамент» при поддержке Комитета по культуре Санкт-Петербурга. В составе многонационального и мультикультурного сводного коллектива, представившего стране мастерство исполнения сложнейшей академической классики на народных инструментах – молодые талантливые музыканты из 28 регионов России, а также из Монголии, Абхазии и Республики Беларусь.31 октября 2025 года состоялись Амурские гастроли. В ДК «Русь» города Тында состоялся концерт Детско-юношеского оркестра русских народных инструментов Якутии. В репертуаре Детско-юношеского оркестра русских народных инструментов Якутии произведения русских и зарубежных композиторов, а также музыка и песни современных авторов. Занятия в оркестре дают позитивные результаты всем без исключения детям независимо от того, насколько быстро ребёнок продвигается в своём музыкальном развитии. Они искренне радуются каждому удачно исполненному ими произведению. Большое удовольствие доставляют «публичные» выступления.

Бесспорна и воспитательная функция оркестра, поскольку коллективное музицирование является также одной из форм общения. Ребята становятся более организованными, собранными, сосредоточенными, ведь они несут ответственность за правильное исполнение своей партии, в едином произведении. Оркестр объединяет детей, воспитывает волю, упорство в достижении поставленной задачи, помогает преодолеть нерешительность, робость, неуверенность в своих силах.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Пинягина И.Ю. Роль классической музыки в формировании личности: Уфа, 2014.-150.

2. Возрастная и педагогическая психология под редакцией М.В.Гамезо. - М.,1983.

3. Иванов - Радкевич А.Хрестоматия для начинающих дирижеров и руководителей оркестров народных инструментов. Часть 1. М., 1964.

4. Каргин А. Работа с самодеятельным оркестром русских народных инструментов. 3-е изд. – М.: Музыка, 1987. - 160 с.

5. Сухомлинский В. Воспитание личности в советской школе. - Киев, 1965. - 45с

СЦЕНОГРАФИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ СПЕКТАКЛЯ «ЖЕЛАННЫЙ ГОЛУБОЙ БЕРЕГ МОЙ...»

Винокурова Олеся Олеговна, 4 курс, СКД-22-Б

ФГБОУ ВО «АГИКИ»

Введение: Спектакль «Желанный голубой берег мой…» по повести Чингиза Айтматова «Пегий пёс, бегущий краем моря» был поставлен в 1982 году якутским режиссёром Андреем Борисовым на сцене Саха академического театра им П. А. Ойунского, представляет собой пример синтеза режиссерского замысла и сценографического решения. Сценографист, Геннадий Сотников и звукорежиссер Карл Сергучев становится в этом спектакле активным компонентом, участвующим в развитии драматического действия и раскрытии философской глубины литературного источника.

Айтматовский текст, казалось, противопоказан театру: ничего от классической драматургической схемы в нем нет. Зато он полностью состоит из того, чего сцена почти не переносит, - ребенок как главный герой, морская гладь как место действия, конфликт персонажей не друг с другом, но с туманом и жаждой [2].

Образная система спектакля опирается на традиционную якутскую картину мира. Режиссер делит пространство сцены на две части: действия разворачивается то попеременно, то параллельно на подмостках и в лодке, зависшей в воздухе. В спектакле Борисов представляет только два мира - Верхний и Средний. Нижнего мира, населенный нечистью, здесь нет. Мир спектакля населен только людьми с чутким сердцем, открытой душой и благородными поступками. А четверых охотников режиссер вообще поднимает над Средним миром, отрывая их от обыденности бытия и кульминационном моменте спектакля, когда взлета лодка, когда три охотника и маленький мальчик, парящие в пустом пространстве, в своем полете разрушают незримую преграду между сценой и зрительным залом. Их выход в море - всегда вызов стихии, а три ухода в небытие - логичное завершение их поступков и выбранного миропонимания. Мизансцена, когда каждый из погибающих охотников уходит в пространство смерти - вглубь сцены навстречу ослепительному потоку

света, все разрастающаяся тень (быть может, человеческая душа?) ложится на мир живых и растворяется в нем, - становится философской метафорой. Режиссер рифмует эту метафору со столь же образным первым явлением Кириска, тень которого тогда соткалась из надежд и упований его племени. [1] Лодка для спектакля становится центром спектакля, но в начале разработки декорации это идея была слишком оригинальным, как об этом говорит А. С. Борисов:

“Мои объяснения о том, что лодка в «Желанном, голубом береге» останется висеть, раскачиваясь над сценой, многие восприняли как детскую игру: как же мы будем изображать, что плывем, если лодка висит в воздухе? И некоторые актеры ушли из спектакля [4]

Сценография строится на принципе минималистичного символизма, где лаконичные средства создают многоплановую художественную реальность. Организация сценического пространства строится на контрасте замкнутого (лодка как ограниченное пространство) и бесконечного (туман и водная стихия), что создает напряженную драматургию визуального противостояния человека и стихии. Такое решение позволяет сценографу визуализировать ключевую коллизию спектакля — внутреннее решение героев пожертвовать собой ради спасения младшего — мальчика Кириски. Лаконизм и условность сценографии активизируют воображение зрителя, вовлекая его в сопереживание и размышление над экзистенциальными вопросами.

“Веревка-салама с подвязанными к ней лоскутами как оберегающий символ, который очерчивает сакральные границы священной земли, и как деталь костюма вносит дополнительный смысл в решение образа Автора-шамана.” “В его костюме сосуществуют два слоя якутский и европейский, которые не выступают в противоречие, а взаимно дополняют друг друга. К тому же Автор - еще и лицо от театра (этого персонажа нет в повести Ч. Айматова), alter ego самого режиссера, декларирующего симбиоз европейского и якутского искусства. От европейского Борисов берет приемы условного театра с его конструктивной способностью создавать яркое метафорическое действо, от якутского - архаику древних традиций с их ритуальными ритмами и образами обиходных предметов (главный из них - лодка) и национальных характеров [1]. Новое сценографическое решение, визуализирующее многомерный мир, дает новое качество театра. “Желанный голубой мой берег” начинает эпоху лироэпического театра, в котором осуществляются инварианты классического театра: режиссер Андрей Борисов и сценограф Геннадий Сотников ставят спектакли, в драматургической основе которых лежит миф, действенную сторону составляет – ритуал, речевую ткань – эпический слог, сценографию – символы космогонического значения” [3].

Критик Андрей Томашевский написал “Этот спектакль, привезенный якутским коллективом в канун своего шестидесятилетия, в рамках первого за всю историю творческого отчета в столице, можно назвать в высшей степени интернациональным: киргизский писатель рассказал о далеком племени нивхов, инсценировал и поставил якут, создал декорации ленинградский художник Г. Сотников, играют на якутском языке, а понятном всем - спектакль перешагнул национальные рамки, оставаясь при этом высоком достижением именно якутского сценического искусства.”[2].

Идея произведения о самопожертвовании человека ради будущего, продолжения рода, нации оказалась очень близка и понятна всем. Она явилась универсальной и общечеловеческой темой, которая находит отклик в сердцах людей разных национальностей и культур, и потому все зрители принимали спектакль очень тепло и душевно. Исследователь Валентина Чусовская отмечает: “Богатая полисемантическая символика: лодка, ковш, птица, несущая весть, крест, звезда, глоток воды и великий туман имеет общечеловеческое, общекультурное значение, и, таким образом, созвучность интонации этого спектакля с настроением всех людей, живущих в мире, где человечество “в одной лодке” перед угрозой всеобщего уничтожения, его “библейский язык”, которым создается новая художественная картина мира на рубеже веков составляет главную ценность спектакля”[3].

Музыкальное оформление Карла Сергучева образует с визуальным рядом неразрывный художественный синтез. Музыка в спектакле становится атмосферным элементом, усиливающим ощущение таинства и соприкосновения с архаическими пластами сознания, а также эмоциональным проводником, позволяющим зрителю глубже проникнуть во внутренний мир героев. Сценографическое решение демонстрирует органичное взаимопроникновение различных искусств, создающее целостный художественный организм. Пространство, организованное сценографом, становится метафорой человеческого существования в его фундаментальных проявлениях: одиночестве, жертвенности, надежде и связи поколений. Особенностью данной постановки является то, что сценография активно взаимодействует с актерской игрой, создавая условия для раскрытия психологической глубины персонажей. Известные якутские актеры существуют в пространстве, созданном Сотниковым, не как в нейтральной декорации, а как в одушевленной стихии, влияющей на их внутреннее состояние и физическое самоощущение.

Сценографическое решение спектакля «Желанный голубой берег мой» представляет собой выдающийся пример синтеза режиссерского замысла, художественного оформления и музыкального решения. Работа сценографа Геннадия Сотникова демонстрирует, как через

лаконичные и выразительные средства можно создать многомерное художественное пространство, становящееся активным участником театрального действия. Минималистичная, но насыщенная символами сценография визуализирует ключевые темы произведения Айтматова — жертвенность, преемственность поколений, взаимоотношения человека и стихии. Культурное значение этой постановки заключается в успешной адаптации универсальных тем через этнически специфическую форму, что делает спектакль 47 лет явлением не только национального, но и мирового театрального искусства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Илларионова, Н. И. Этапы режиссерского пути Андрея Борисова: специальность 17.00.01 "Театральное искусство": автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата искусствоведения / Илларионова Нюргуяна Ивановна. – Москва, 2005. – 30 с.
2. Степанова, А. А. Степанида. - М.: Российская академия театрального искусства/ А. А. Степанова - Москва: Изд-во "ГИТИС", 2010. - 208 с.
3. Semenova V. Значение творчества Чингиза Айтматова в развитии якутской культуры //Turkic Studies Journal. – 2025. – 145 с.
4. Борисов, А. С. О неразрывной связи межнациональных отношений и театральных традиций в Республике Саха (Якутия) /Художественное образование и наука. – 2017. – 11 с.

«ДОМ БЕРНАРДЫ АЛЬБЫ» КАК ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОПЫТ СТУДЕНЧЕСКОЙ ТРУППЫ АГИКИ

Кардашевская Галина Степановна, Дьяконова Нарыяна Александровна, АИ-22

Научный руководитель: Маркова Мария Маркеловна, доцент кафедры театрального искусства, Член Союза театральных деятелей РФ, Заслуженный деятель искусств РС(Я), кандидат культурологии

Аннотация: Пьеса Федерико Гарсиа Лорка «Дом Бернарды Альбы» (1936) стала основой дипломной постановки студенческой труппы АГИКИ под руководством режиссера-педагога А. Г. Мучиной. В работе исследуются педагогические и художественные аспекты репетиционного процесса, особенности распределения ролей с учетом психофизики актрис, а также актуальность пьесы в контексте современного театра.

Особое внимание уделено взаимодействию режиссера и студентов в процессе формирования сценической органики и созданию пластического языка спектакля.

***Ключевые слова**: Федерико Гарсиа Лорка, Дом Бернарды Альбы, студенческий театр, режиссерская педагогика, актерская психофизика, женский ансамбль, сценическая интерпретация.*

«Дом Бернарды Альбы» — последняя пьеса Лорка, завершающая его «трагическую трилогию». В ней драматург исследует конфликт между тотальным угнетением, олицетворяемым волей Бернарды Альбы, и стихийным стремлением к свободе, воплощенным в образе младшей дочери Аделы. В дипломной постановке АГИКИ пьеса стала основой педагогического эксперимента, направленного на развитие актерской индивидуальности и освоение механизмов внутреннего действия.

Темы пьесы — конфликт поколений, давление традиций, борьба личности с системой, женская самоидентификация — сохраняют острую современность. Для северных театральных школ обращение к Лорке особенно значимо: эмоциональная энергия и поэтический реализм его текста созвучны народной ментальности и эстетике арктического театра.

Цель: показать педагогическую ценность работы над классическим материалом в студенческом театре. Задачи: выявить методы режиссерско-педагогической работы с женским ансамблем; проанализировать влияние психофизики студенток на распределение ролей; рассмотреть актуализацию классической пьесы в современном контексте.

Постановка создана силами десяти выпускниц актерского курса. При распределении ролей учитывались темперамент, голосовая выразительность, пластика и эмоциональная природа каждой участницы. Хореографом-постановщиком выступила Галина Кардашевская — пластическое решение спектакля стало равноправным выразительным средством, дополняющим драматическое действие. Режиссер-педагог А. Г. Мучина выстроила процесс как лабораторию творческого поиска, где актрисы не «играли» персонажей, а находили их через собственные внутренние состояния.

Режиссер сохранила драматическую структуру Лорка, но сместила акценты на психологический аспект. Дом Бернарды Альбы трактуется как символ общества, в котором страх и долг подменяют любовь и свободу. Каждая героиня проходит путь внутреннего взросления — от покорности к осознанию личной воли. Таким образом, спектакль становится притчей о цене свободы и ответственности за собственный выбор.

Опыт постановки показал, что классическая драма может служить эффективным инструментом актерского и режиссерского обучения. Работа над «Домом Бернарды Альбы» позволила студенткам освоить основы психологического реализма, сценической пластики

и ансамблевого взаимодействия. Проект продемонстрировал, что учебный театр способен быть пространством актуального художественного высказывания и социального осмысления — диалогом между классикой и современностью.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И ТЕАТРАЛЬНОЕ ИСКУССТВО: НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ ИЛИ УГРОЗЫ ТРАДИЦИЯМ

Куо Миа Александровна, Макарова Елизавета Михайловна, 1 курс, РТ-25

Научный руководитель: Маркова Мария Маркеловна, доцент кафедры театрального искусства, Член Союза театральных деятелей РФ, Заслуженный деятель искусств РС(Я), кандидат культурологии

В последние годы искусственный интеллект активно внедряется во все сферы человеческой деятельности искусства: музыка, литература, дизайн, кино, театральная деятельность. Данная сфера является неотъемлемой частью XXI века и является основным источником генератора идей и расширения границ человеческих возможностей, в том числе и в сфере театрального искусства. Его потенциал заключается в автоматизации некоторых процессов и создании новых форм спектаклей. Но является ли данный источник, мощным инструментом для источника идей, вдохновений в области театрального искусства, если театр является живым сиюминутным творческим процессом? Или искусственный интеллект, лишь, новая тенденция прогрессирующего мира, в котором мы существуем? Таким образом, возникает очевидный вопрос: искусственный интеллект расширяет границы человеческого творчества или разрушает его традиционные основы. Наша работа - это попытка выявить является ли искусственный интеллект угрозой устоявшимся традициям или открывает новые подходы для создания новых форм в театре. Для чего мы поставили перед собой следующие задачи: Определить значение искусственного интеллекта. Рассмотреть культуру традиционной театральной деятельности. Выявить основные направления использования искусственного интеллекта в театральном искусстве. Сделать обзор театральных постановок с применением искусственного интеллекта. Выявить угрозы искусственного интеллекта традиционному театру.

Искусственный интеллект в театральном искусстве - это применение технологий искусственного интеллекта для создания, поддержки и инновационного развития театральных постановок и процессов. Культура традиционной театральной деятельности — это совокупность художественных, эстетических, гуманистических и обрядовых

ценностей, форм и методов, на которых основана классическая и народная театральная практика. Она включает в себя развитие сценического искусства, сценарную работу, актёрское мастерство, сценографию, режиссуру и сценическое пространство, передающиеся из поколения в поколение и формирующие уникальные культурные идентичности. Истоки традиционного театра прослеживаются от древней Греции и божественных культов Диониса. В древней Греции, V-IV века до н.э, возник театр в рамках религиозного праздника в честь Диониса. Дионис – это Бог вина, театра и вдохновения для артистов и поэтов. В то же время идет развитие комедии и трагедии, а также восхождение первых драматургов как: Эсхил, Софокл, Еврипид. Основные элементы: хор, актеры, зрительный зал. А в эпохе Возрождения создаются постоянные театры, развивается сценическое искусство.

В большинстве театров и постановок искусственного интеллекта используется как вспомогательный инструмент или экспериментальный элемент. Полностью автоматизированные или полностью сгенерированные искусственным интеллектом спектакли - редкость, чаще это совместные проекты с участием человека-режиссера, использующие искусственный интеллект для повышения эффективности или инноваций.

Технологии искусственного интеллекта применили для постановки спектакля «Охота жить» по рассказам Василия Шукшина Московского театра Олега Табакова, который прошел на сцене «Современника» в Москве. Об этом заявил председатель Союза театральных деятелей России, художественный руководитель театра «Современник», Театра Олега Табакова и Театральной школы Олега Табакова народный артист РФ Владимир Машков.

«Театр динамично развивается и сегодня мы применили искусственный интеллект», - заявил худрук театра.

Машков отметил, что все действующие лица останутся живыми людьми, нейросеть их не заменит. «Артиста заменить нельзя искусственным интеллектом. Это самая незаменимая профессия. Только люди могут воспринимать и передавать эмоционально-чувственный интеллект», - заявил он.

«В таких удивительных историях Василия Макарыча Шукшина, который говорил о непредсказуемости и огромной широте русского человека, искусственный интеллект мы применили в помощь артистам», - сообщил Машков.

Из новых технологий в постановке производили генерацию изображений на экране, свет менялся в зависимости от каждой сцены, декорации двигались в динамике сюжета, а также зрители могли ощутить запах настоящего леса.

Угрозы искусственного интеллекта для традиционного театра связаны с потенциальным разрушением или искажением его фундаментальных ценностей, методов и роли в обществе. Ниже представлены основные опасения и вызовы, которые вызывает внедрение искусственного интеллекта в театральное искусство: Потеря уникальности и человеческого фактора, ослабление роли профессиональных навыков, этические вопросы и авторское право, коммерциализация и стандартизация, угроза культурному наследию и традициям, потенциальное исчезновение живого контакта.

Искусственный интеллект открывает значительные возможности для расширения границ театрального искусства: новые формы, интерактивность и инновации. Однако внедрение технологий требует бережного подхода, чтобы не потерять гуманистические и культурные ценности театра. Важно сохранение баланса: использование искусственного интеллекта как инструмента, а не замены живого искусства. Театр - это искусство человеческого самовыра жения и контакта, а технологии - инструмент его развития. Искусственный интеллект представляет новые горизонты, но кроме этого, порождает вызовы, связанные с этическими, культурными и профессиональными аспектами. Важно найти гармонию между инновациями и сохранением богатого наследия театрального искусства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Лебедев А. (2018). «Инновационные технологии в театральном искусстве: опыт и перспективы». Театральное искусство, №2, с. 78-84.

2. Машков В. (2022). «Искусственный интеллект в современном театре: возможности и вызовы». Российский театральный журнал, №5, с.12-20.

3. Петрова Е. (2020). «Роль искусственного интеллекта в современном культурном пространстве России». В сборнике: Культура и технологии XXI века. М: изд-во «Науки».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКИХ ПЕСЕН ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЧУВСТВА РИТМА У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Копырин Айаал Иванович, 1 курс, ММПИ-25

Аннотация: На современном этапе музыкального образования развитие чувства ритма у детей младшего школьного возраста с использованием военно-патриотических песен становится все более актуальным, и в процессе уроков музыки является одним из

главных задач. Средством постижения окружающего мира и его духовных ценностей через освоение ритмических особенностей военно-патриотических песен невозможен без развития чувства ритма. Чувство ритма расширяет возможности детей младшего школьного возраста: у них активизируется ритмическое воспроизведение, мышечная координация, улучшается музыкальная память и самоконтроль при исполнении военно-патриотических песен.

Ключевые слова: чувство ритма, патриотизм, песни, уроки музыки.

Ритм - один из центральных, основополагающих элементов музыки, обусловливающий ту или иную закономерность в распределении звуков во времени и является природным качеством человека. Вне ритма не проходит никакой жизненный процесс, и в этом процессе ритм проявляется как социальная необходимость гармоничного развития. Именно через ритм, как одной из форм общественного сознания, происходит естественное овладение различными видами двигательной деятельности, что отражается в художественно оформленных музыкально-ритмических упражнениях. Именно ритм является в человеке и духовной и физической сущностью [5, с. 262].

Развитие чувства ритма у детей младшего школьного возраста представляет собой сложный и многогранный процесс, существенно способствующий общему музыкальному воспитанию и гармоничному развитию личности. Ритм, как один из основных элементов музыки, имеет большое значение в формировании музыкальных навыков, восприятии музыкальных произведений и эмоциональном восприятии искусства в целом.

Чувство ритма можно определить, как способность человека воспринимать, воспроизводить и ощущать временные структуры музыки. Это основано на умении различать длительности звуков, паузы и их сочетания. Ритм включает в себя такие характеристики, как скорость (темп), регулярность (метр), а также изменение и акцентуацию, которые помогают детям организовывать музыкальный материал и воспринимать его целостно.

Исследования показывают, что чувство ритма формируется у детей на ранних этапах жизни и продолжает развиваться в процессе музыкального обучения. Психологи и музыковеды подчеркивают, что ритмическое восприятие взаимосвязано с общей моторикой и координацией движений, что особенно важно для детей младшего школьного возраста, когда происходит активное развитие двигательных навыков.

Ритм (от греч. Rhythmos – соразмерность, стройность) – организация музыкальных звуков в их временной последовательности; одно из главных выразительных и формообразующих средств музыки. Понятие ритм охватывает организацию длительностей, акцентов структуры произведения.

Ритм выступает как некая универсальная космическая категория: «Пространство и время наполнены материей, подчиненной законам вечного ритма» [4, с. 6]. Эволюция ритмики побуждала теоретическую мысль описывать новые ритмические явления, устанавливать закономерность ритма, вырабатывать композиционные правила ритма и объяснять его сущность. Потребность в теоретических обоснованиях явления ритма особенно ощущалась в периоды резких качественных сдвигов в ритме. Один из таких периодов наступил в середине XX века, когда радикальные изменения затронули все главные элементы музыкального языка. Военно-патриотические песни содержат в себе глубокий смысл, отражающий мудрость и жизненный опыт предков. В них запечатлены традиции, обряды, природные явления и ценности, которые формировали мировоззрение целых поколений. Использование военно-патриотических песен на уроках музыки в начальной школе не только способствует ознакомлению детей с богатым культурным наследием, но и является инструментом гражданского воспитания. Важно, чтобы подрастающее поколение осознавало свою принадлежность к многонациональной культуре России и, прежде всего, к культуре своего народа.

Младшие школьники должны хорошо изучить историю государства, своей малой Родины. Необходимо соблюдать традиции, которые накапливались и передавались веками, осознавать значение патриотизма, героизма прадедов, проливших кровь за свою страну, за Победу и связывать свою жизнь с реалиями сегодняшних дней.

Для слушания на уроках музыки патриотических произведений предлагается следующая схема:

1. Вступительное слово учителя.
2. Слушание песни.
3. Беседа о прослушанной песне.
4. Анализ песни (повторение, закрепление).
5. Рефлексия.

Вступительное слово учителя связано со следующими задачами:

- фиксирование внимания;
- организация эмоциональной установки на слушание;
- подготовка к восприятию содержания музыкального образа, необходимые разъяснения по данной песне;
- беседа учителя включает сведения об авторе, необходимые для понимания данного музыкального произведения, об истории его создания, об эпохе написания музыки. Главные требования к вступительному слову: краткость, эмоциональность и корреляция эмоционального тонуса с содержанием музыкального образа.

Слушание песни (показ учителя – голосом и на инструменте), использование видео-аудиозаписи хора или солиста, исполнение песни хором или ансамблем. Слушание музыки — это работа представления, памяти, мышления, это активное включение предыдущего опыта (не только музыкального), эмоциональная реакция, понимание, оценивание. Включение песен народов севера в образовательный процесс помогает детям развивать музыкальные способности, воспитывать эмоции и укреплять связи с родной культурой. Оно также формирует пространство для уважения к традициям других народов, что является важным для современного культурного общества. Участвуя на уроках, где музыке отведено центральное место, дети учатся различать стили, понимать разнообразие музыкальных форм и, что самое главное, чувствовать общую нить культурного наследия, связывающую разные народы нашей Республики.

В общей педагогике существуют различные классификации методов: по источнику информации (словесные, наглядные, практические), по степени самостоятельности и активности мышления школьников (репродуктивные, продуктивные, частично-поисковые, эвристические, исследовательские), по дидактическим целям (методы, обеспечивающие знакомство с материалом, усвоение материала, закрепление материала).

На уроках музыки широко применяются словесные методы: рассказ, лекция, беседа, диспут, драматизация, объяснение, разъяснение. Особая роль принадлежит методу беседы.

В ходе эвристической беседы активизируется самостоятельность мышления учащихся, и на поставленный вопрос учителя обычно следует несколько ответов учащихся.

Герменевтическая беседа предполагает подробное рассмотрение, разъяснение рассматриваемого явления.

В ходе сократической беседы стимулируется способность мыслить неоднозначно, принимать различные точки зрения на обсуждаемое явление. В результате сократической беседы часто не возникает однозначного вывода, что очень важно при обсуждении содержания и смысла произведения искусства.

Владение технологией беседы – важное профессиональное качество учителя музыки. Рассмотрим основные требования к проведению беседы:

- ясная постановка цели, выстраивание логической последовательности вопросов, с соблюдением иерархии сложности;
- аргументированность ответов учащихся;
- включение в работу большей части класса, сочетание индивидуальной и фронтальной форм работы (вопрос адресуется вначале классу, затем ученику);
- все вопросы учителя должны носить наводящий характер, учитель не должен подсказывать и предлагать очевидных, не предполагающих аргументации ответов;

- важно давать ученику достаточно времени на ответ, выслушивать каждый ответ, вникать в его содержание, включать учащихся в обсуждение содержания ответа, побуждать их к диалогу, спору, постановке вопросов.

В интерпретации наглядных методов в музыкальном образовании важно выделить все формы слуховой наглядности, прежде всего наглядно-слуховой показ.

Практическое музицирование, исполнительская музыкальная деятельность учащихся основаны на различных интерпретациях практических методов, в частности метода упражнения: пение, импровизация и сочинение музыки, звуковысотное и пластическое моделирование, пластическое интонирование, пластическая импровизация и т.д.

Из работы Б.С. Рачиной «Технологии и методика обучения музыке в общеобразовательной школе» можно выделить следующие методы музыкального образования, подходящих для организации слушания на уроках музыки:

Метод музыкального обобщения (автор Э.Б. Абдуллин), который нацелен на усвоение учащимися ключевых знаний, заключенных в тематизме программы и направленных на развитие музыкального мышления и предполагает несколько этапов работы:

- активизация музыкального жизненного опыта детей;
- знакомство с новой темой, раскрывающей какую-либо закономерность музыкального искусства в ходе проблемно-поисковой ситуации;
- закрепление нового знания в разных видах музыкальной деятельности.

Метод сравнения (автор Абдуллин Э., Николаева Е.) как «мета метод» музыкального образования и его классификации:

- метод выявления сходства и различия;
- метод идентификации;
- метод перекодирования (представление содержания в иной знаковой системе).

Метод наглядно-слухового показа является одним из ведущих методов музыкального воспитания в любом школьном возрасте. Основное содержание этого метода – исполнение музыкальных произведений педагогом.

Метод побуждения к сопереживанию (Асафьев Б.В.)

Сущность этого метода заключается в том, что педагог пробуждает у детей эмоциональные реакции через репрезентацию эмоционального сопереживания. Проникаясь чувствами другого (воображаемого персонажа), дети некоторое время живут и действуют через соответствующие эмоции, присваивают их и переживают. Посредством

этого метода воспитывается эмоциональная отзывчивость, понимание музыкальных произведений и патриотических песен, прослушиваемых на уроках музыки [3, с. 32].

Приоритетным методом на уроке музыки является метод наблюдения.

План наблюдения:

В ходе наблюдения мы будем обращать внимание на поведение детей с момента разучивания гимна, начала гимна, его вступления, во время исполнения до завершения. Будем обращать внимание на поведение детей во время разучивания и исполнения лирических песен о Родине, понимание и запоминание детьми слов песен и гимнов, заинтересованность, эмоциональную вовлеченность во время урока музыки.

Наблюдение:

1) поведение детей при разучивании

2) правила поведения при исполнении Гимна:

- петь стоя, на опоре;
- преимущество исполнения отдаётся академическому пению;
- не смеяться;
- не баловаться во время исполнения гражданско-патриотических гимнов.

Перечисленные здесь методы не равнозначны, некоторые из них близки по содержанию и отличаются только нюансами, что свидетельствует о близости позиций авторов.

Таким образом, мы изучили методику (алгоритм) слушания на уроках музыки Н.Л. Гродзенской [3, с. 92] и несколько методов разных авторов по слушанию музыки в школе.

Особенности военно-патриотических песен как учебного материала. Военно-патриотические песни обладают рядом характеристик, которые делают их удобными для развития чувства ритма у младших школьников:

1. Чёткая маршевая основа. Большинство таких песен имеют стабильный метр (2/4, 4/4) и ярко выраженный пульс.
2. Повторяющаяся структура. Простые куплетно-рефренные формы помогают детям легче запоминать ритмический рисунок.
3. Эмоциональная насыщенность. Музыка вызывает интерес, побуждает к активному участию, повышает мотивацию.
4. Возможность сопровождения движением. Строевой шаг, маршировка, простые движения делают ритм понятнее телесно.

Развитие чувства ритма у детей младшего школьного возраста с использованием военно-патриотических песен на уроках музыки является актуальной темой для работающих 1Й2Цучителей музыки и должно стать объединяющей силой, которая сможет

вырастить поколение музыкально организованных и образованных, патриотических граждан своей малой Родины.

Практически оно может быть реализовано через слушание и пение на уроках музыки различных песен, включая песни якутских мелодистов и начинающих авторов, воспитание эмоционально-образного переживания в качестве активного слушателя и исполнителя.

Мы пришли к выводу, что на уроках музыки развитие чувства ритма является одним из ярких компонентов в процессе воспитания школьников младших классов в общеобразовательной школе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Лузина, Л. М. Словарь педагогического обихода [Текст]: словарь для студентов, изучающим пед. дисциплины. / под. ред. Л. М. Лузиной. – П.: Псков, 2003. – 448 с.
2. Методический сборник «Основные подходы и цели гражданско-патриотического образования обучающихся» [Электронный ресурс] / URL: https://dussh-2.ru/ve-files/0000440.pdf?ysclid=lovhc1ig4v101169649
3. Рачина Б.С. Технологии и методика обучения музыке в общеобразовательной школе/ Учебное пособие для ВУЗ, Спб 2007 издательство "Композитор" - 544с.
4. Жак-Далькроз, Э. Ритм, его воспитательное значение для жизни, для искусства [Текст]: энциклопедия сценического образования / Н. Гнесина - М.: изд. Журн. «Театр и искусство», 1913. - 156 с.
5. Петрушин, В. И. Музыкальная психология [Текст]: учеб. пособие для студентов и преподавателей / В. И. Петрушин. - М.: Гуманит. изд. центр Владос, 1997. - 384 с.

ЯКУТСКИЕ МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ В МУЗЕЕ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИН СТРУМЕНТОВ НАРОДОВ СЕВЕРНОЙ АЗИИ. КОЛЛЕКЦИЯ Ю.И.ШЕЙКИНА

Лукина Кира Владиславовна, 3 курс, ММПИ-23

Научный руководитель: Дьячковская Наталья Иннокентьевна, старший преподаватель кафедры искусствоведения

Первые сведения о якутских музыкальных инструментах появились в XVIII-XIX вв. в трудах исследователей, путешественников и политических ссыльных Я.И. Линденау, Н.С. Щукина, А.Ф. Миддендорфа, Р.К. Маака, В.Ф. Трощанского, В.Л. Серошевского, И.А. Худякова, В.Н. Васильева, Э.К. Пекарского и др. [1, с. 7], в чьих работах найдены сведения

об атрибутах шаманского костюма колокольчиках чуорааан, бубенцах хобо, бубне дүҥүр и о струнно-смычковом инструменте кырымпа.

В музыковедческих исследованиях XX века якутские инструменты изучаются М.Н. Жирковым, Г.Г. Григоряном, Э.Е. Алексеева, Г.Г. Алексеевой, Ю.И. Шейкина и др. Этномузыковед Ю.И. Шейкин рассматривал музыкальные инструменты народов Сибири в исторической эволюции и выявил широкий круг музыкальных инструментов саха. В группу идиофонов [1] он включил инструменты из коровьих копыт туйах и рогов муос, посох белого шамана с подвесками-погремушками, а также трещотку – тарылыыр, тыал-табык – флюгерное устройство, состоящее из вращающегося кола, четырех лопастей; джалбыыр – жезл белого шамана, на кончике которого прикреплен железный колокольчик или бубенчик. Группа мембранофонов [2] пополнена чуорэкин дьуорбэ дунур – квадратным барабаном. К группе свободных аэрофонов [3] отнесены такие инструменты, как свистящий прут – кускуур; кондой ох – полая стрела; свисток из тальника – чуурбэ; напеваемая труба – туос ойдуо; от хомус одноязычковая дудочка из тростника. В группу хордофонов [4] включены щепка – мас хомус; дирилики муос саа – «гулкий лук» с роговыми накладками; смычковая цитра - кылыпах; бубен с пятью струнами на подставках с лицевой стороны - дьарыкта дунур [3, с. 57-167].

Согласно исследованиям В.Е. Дьяконовой: «небольшими коллекциями якутских музыкальных и фоноинструментов располагают Американский музей естественной истории (г. Вашингтон), Музей антропологии и этнографии имени Петра Великого (Кунсткамера, г. Санкт-Петербург), Всероссийское музейное объединение музыкальной культуры имени М.И. Глинки (г. Москва)» [1, с. 7]. Наиболее полные образцы якутских музыкальных инструментов представлены в краеведческих музеях, которые находятся в республике Саха (Якутия): это музеи г. Якутска, г. Вилюйска, г. Верхоянска, с. Бердигестях Горного района, с. Тойбохой, с. Эльгяй, с. Сунтар Сунтарского района и др.» [Там же].

В Музее музыкальных инструментов народов Северной Азии. Коллекция Юрия Шейкина также экспонируется ряд якутских инструментов, о которых речь пойдет ниже.

Кырыымпа сэргэ (амгинские саха) (РЖФИ: №149 [5]) Коробчатая, смычковая двухструнная лютня. Изготовлена из березы. Корпус кырымпы изготовлен в форме коновязи – сэргэ. Инструмент имеет две жильные и одну металлическую струны, настроенных на кварту. Колки и струнодержатель заводского изготовления. Головка выполнена в виде головы лошади, цельная с шейкой. На верхней деке расположены два резонаторных отверстия удлиненной формы, напоминающие резонаторы европейский струнно-смычковых инструментов. Верхняя дека изготовлена из светлого куска дерева,

возможно березы и нижняя дека – из более темного куска дерева, возможно, лиственницы. Обе деки вырезаны отдельно.

Кырыымпа чорон (амгинские саха) (РЖФИ: №133) Коробчатая, смычковая двухструнная лютня. Изготовлена из березы. Корпус инструмента изготовлен в форме якутского традиционного кумысного сосуда чорон. Головка выполнена в виде головы лошади, шейка без ладов. Имеет две металлические струны с деревянными колками и деревянным струнодержателем. Строй квартовый. На выпуклой верхней деке, украшенной горизонтальными линиями и символом московской олимпиады 1980 года, расположены шесть резонаторных отверстий: два удлиненных и четыре овальных. Нижняя дека выдолблена с плоским дном, на обечайке нарисованы коновязь сэргэ и стенки русской избы. Все составляющие инструмента скреплены с помощью клея и деревянных гвоздей.

Кылыһах (саха) (РЖФИ №165(н)) Двухструнная смычковая цитра кылыһах, которая имеет струнодержатель («локоть» в длину и «три пальца» в ширину) в форме стержня с «загнутыми» концами. Две струны делаются из конского волоса и крепятся стержневыми колками. Посередине ставится коробка-резонатор с подставкой для струн.

Хомус из щепки (саха) (РЖФИ №149(н)). Упругая заостренная с одного конца пластина длиной 13,5 см со ступенчатой поверхностью, к которой с утолщенной стороны привязывается веревка для удерживания фоноинструмента. Звуки на варгане извлекаются выщипыванием пальцами тонкой остроконечной стороны (язычка) пластины.

Мас хомус (вилюйские саха) (РЖФИ №146) изготовлен из цельного куска дерева. форма язычка Л-образная. На корпусе прикреплена веревка. У основания языки имеется отверстие для крепления веревки. Способ игры: традиционно при звукоизвлечении мас хомус подносят ко рту, дёргают за нитку, которая привязана у основания язычка и ртом регулируют звук. На данном инструменте сложно воспроизвести звуки традиционным способом ввиду того, что основание язычка толще, чем у других образцов и язычок не упругий. Вероятно, данный фоноинструментявляется экспериментальным образцом.

Мас хомус (верхневилюйские саха) (РЖФИ №144) изготовлен из цельного куска дерева. Форма корпуса и язычка лопатовидная. На корпусе прикреплена веревка (держалка с тремя отверстиями для веревки). Способ игры: при звукоизвлечении мас хомус подносят ко рту, дёргают за нитку, которая привязана у основания язычка и ртом регулируют звук.

Мас хомус (верхневилюйские саха) (РЖФИ №145) изготовлен из цельного куска дерева с острым концом. Форма корпуса и язычка лопатовидная. На корпусе прикреплена веревка (держалка). Способ игры: при звукоизвлечении мас хомус подносят ко рту, дёргают за нитку, которая привязана у основания язычка и ртом регулируют звук.

Дуговой варган хомус (хангаласские саха) (РЖФИ №163(н)) изготовлен из стали. Дуга круглой формы с прямоугольным профилем. Стержни четырехгранные, слегка зауженные к концу. Язычок закреплен к корпусу с лицевой стороны, кончик язычка закругленный. На лицевой стороне дуги выгравированы знак скрипичного ключа и надпись «ми», указывающая основной тон инструмента. Способ игры: при звукоизвлечении инструмент приставляют ко рту концом с язычком и ударяют пальцами или кистью руки по кончику язычка.

Дуговой варган хомус (северные саха) (б/н) изготовлен из стали. Дуга круглой формы с прямоугольным профилем. Стержни четырехгранные, слегка зауженные к концу. Язычок закреплен к корпусу с лицевой стороны, кончик язычка закругленный. Способ игры: при звукоизвлечении инструмент приставляют ко рту концом с язычком и ударяют пальцами или кистью руки по кончику язычка.

Дуговой варган хомус (усть-алданские саха) (РЖФИ №166(н)). Корпус и язычок хомуса выкованы из стали. Дуга круглая с полуокруглымпрофилем. Стержни удлиненные четырехгранные, слегка зауженные к концу. Язычок зафиксирован с лицевой стороны кольца, кончик язычка закругленный. На тыльной стороне хомуса нанесено клеймо мастера в виде цветка. Способ игры: при звукоизвлечении инструмент приставляют ко рту концом с язычком и ударяют пальцами или кистью руки по кончику язычка.

Дуговой варган биһилэхтээх хомус – хомус с кольцом (лено-алданские, мегино-кангаласские саха) (РЖФИ №40). Корпус хомуса и дополнительное кольцо выкованы из железа, язычок изготовлены из стали. Дуга круглая с прямоугольным профилем, с лицевой стороны украшено четырьмя тройными насечками. Стержни четырехгранные, зауженные к концу. Язычок изготовлен из стальной пластины, закреплен к корпусу с лицевой стороны, кончик язычка закругленный. Дополнительное кольцо круглое, вырезано из тонкой, плоской пластины, концы закругленные.

Дуговой варган биһилэхтээх хомус – хомус с кольцом (вилюйские саха) (РЖФИ №138) Корпус хомуса отлит из латуни, язычок и дополнительное кольцо изготовлены из стали. Дуга круглая, широкая с прямоугольным профилем. Стержни четырехгранные, зауженные к концу. Язычок зафиксирован на кольце и закреплен к корпусу с лицевой стороны, кончик язычка закругленный. Дополнительное кольцо круглой формы изготовлено из плоской, широкой пластины с прямоугольным профилем, прикреплено к корпусу на двух заклепках и на основании язычка.

Проведенный обзор позволяет сделать вывод о том, что якутская музыкально-инструментальная традиция представляет собой сложное и многогранное явление, глубоко укорененное в культуре народа саха. Коллекция Музея музыкальных инструментов народов

Северной Азии Юрия Ильича Шейкина служит ценнейшим источником для её изучения. Как показано на примере конкретных экспонатов — от разнообразных хомусов до смычковых кырыымпы и кылыһах — каждый инструмент является не только продуктом тонкого мастерства, но и носителем уникальной культурной информации.

Значительный вклад Ю. И. Шейкина заключается в системном подходе: он не просто каталогизировал инструменты, но и существенно расширил их научную классификацию, включив в органологию ранее не изучавшиеся артефакты. Его коллекция демонстрирует, что инструментарий саха выходит далеко за рамки общеизвестного варгана, включая в себя богатый спектр идиофонов, мембранофонов, аэрофонов и хордофонов, каждый из которых выполнял специфические функции в обрядовой и повседневной жизни.

Таким образом, музейная коллекция Ю.И. Шейкина становится ключом к пониманию эволюции, регионального разнообразия и сакрального смысла якутских музыкальных инструментов, сохраняя для будущих поколений живой голос традиционной культуры Северной Азии.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дьяконова В.Е. Музыкальные инструменты народа саха в свете классических типол огий. Диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения. – Якутск, 20 16. – 212 с.
2. Хорнбостель Э.М., Закс К. Систематика музыкальных инструментов // Народные м узыкальные инструменты и инструментальная музыка. Сборник статей и материалов в дву х частях. Часть первая. – М.: Сов. Композитор, 1987. – С.229-261.
3. Шейкин Ю.И. История музыкальной культуры народов Сибири (Сравнительно-историческое исследование). – М.: Вост. Лит., 2002 — 718 с.

АЛТАЙСКИЕ МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ В КОЛЛЕКЦИИ МУЗЕЯ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ НАРОДОВ СЕВЕРНОЙ АЗИИ

Ощепкова Ангелина Юрьевна, 4 курс, ММПИ-22

Научный руководитель: Дьячковская Наталья Иннокентьевна,
старший преподаватель кафедры искусствоведения

Алтайцы – это коренные жители Республики Алтай. Это тюркоязычный народ, сохранивший многие древние черты в языке и культуре. В этнографической литературе алтайцев принято делить на две группы: южных и северных. Северные алтайцы включают

в себя группу тубаларов, которые проживают по левому берегу реки Бии и северо-западному побережью Телецкого озера, челканцев, расселенных в бассейне реки Лебедь, и кумандинцев, живущих в среднем течении реки Бии. Южные алтайцы, которых XIX в. называли белыми (алтайскими, горными, порубежными, бийскими) калмыками либо албайскими татарами, - это собственно алтайцы (*алтай кижи*), теленгиты, телесы и телеуты [6, с. 11-12].

Традиционной религией и северных, и южных алтайцев был шаманизм.

Среди исследователей музыкальных инструментов алтайцев можно назвать А.В. Анохина, Н.Я. Бичурина, Г.И. Благодатова, С.И. Вайнштейна, Н.Ф. Катанова, Л.П. Потапова, В.В. Радлова, Т.М. Садалову, Ю.И. Шейкина и других [1; 3; 5].

Один из коренных народов саяно-алтайского ареала – алтайцы – обладают уникальной музыкальной культурой. Традиционные музыкальные инструменты этноса включают: шумовой инструмент *кырлюш* [5, с. 89], духовые инструменты *амыргы ~ абырга ~ абарга, сыбыскы ~ сывыска* и *шоор,* струнный щипковый инструмент в виде цитры *дьадаан ~ jадаан ~ jадаган,* струнно-щипковые лютни *икили ~ икиль* и *топшур ~ топшугур*, варган *комыс* и ударный инструмент *тунур* [1, с. 183; 3, с. 52].

Как отмечает исследователь Т.М. Садалова: «Неповторимое своеобразие и специфические особенности народных музыкальных инструментов выражаются в их сакральных, магических функциях, что отражено в фольклорных произведениях, в изустных рассказах, народных представлениях… Рассказы об алтайских музыкальных инструментах в большинстве случаев облачены в мифологические сюжеты, в которых расшифровываются представления об их сакральном статусе при общении с духами природы, с представителями иного мира. Так, в исполнительской традиции игр на народных музыкальных инструментах в прошлом существовали представления, что тот или иной инструмент дарован высшими божествами или духами [3, с. 52].

Изучением алтайских музыкальных инструментов занимался также исследователь музыкальной культуры народов Северной Азии этномузыколог, доктор искусствоведения Ю.И. Шейкин во время экспедиции в Горном Алтае в 1984 году. Инструменты, собранные им выставляются в Музее музыкальных инструментов народов Северной Азии. Коллекция Юрия Шейкина в Арктическом государственном институте культуры и искусств.

Среди алтайских традиционных инструментов в коллекции музея представлены 2 хордофона и 4 аэрофона.

Вихревая жужжалка *кырлюш* (РЖФИ №127[2[1]]) из коллекции музея изготовлена в форме глазной маски с тремя отверстиями и нитки, вдетой в отверстия посередине пластины. В традиционной культуре народа используется как звуковая игрушка. Согласно сведениям собирателя, исполнитель при объяснении формы инструмента указал, что она символизирует голос совы и «говорит»: «*Кижи юлюп, ийит юлюп*…» («Человек умрет, собака умрет…»). Как пишет Ю.И. Шейкин: «Это начало более крупного и забытого исполнителем текста, который был связан с гаданием о судьбе человека. Не исключено, что данный текст связан с традицией погребений собаки и человека, которая зафиксирована в археологических памятниках тагарской культуры» [5, с. 89]. При игре на инструменте исполнитель тянет двумя руками концы нитей и периодичными пружинистыми движениями с силой тянет концы нитки в разные стороны. В результате раскручивания нитки деревянная пластина вращается, издавая при этом жужжащий звук [Там же].

Музыкальный инструмент *шоор* (РЖФИ №131). Алтайский *шоор* нередко упоминается в алтайских героических эпосах, например Маадай-Кара: «Алып, Эрлика увидав, на дудке лихо заиграл, и, притворившись пьяным, стал протяжно – весело кричать». У алтайцев, как и у киргизов существует легенда о появлении *шоора*: «В древние времена алтайский народ услышал подземные звуки. Звуки эти привлекли внимание всех, и народ решил копать землю, чтобы узнать, кто издает дивные звуки? Когда выкопали яму, то увидели там совершенно такой же мир. Его населял народ, в нем росли деревья, травы, было солнце, луна, звезды. На красивом холме сидел человек и играл мелодию на деревянной дудке. Народ присмотрелся к этой дудке и прислушался к песне. После этого стали сами делать инструмент и играть мелодию. Звуки дудки считались божественными» [2, с. 39-40].

Следующий инструмент из коллекции Ю.И. Шейкина называется *абыргы* (РЖФИ №129) и представляет собой конусную трубу, изготовленную из долбленых деревянных половинок кедра. Труба обтянута кишкой из пищевода горного марала и обвязана местами веревкой. В традиционной культуре саратанских теленгитов использовался в качестве звукового охотничьего манка на крупных копытных животных. При игре на инструменте в процессе звукоизвлечения резко втягивают воздушную струю в себя через узкий конец трубы [5]. Согласно сведениям Г.И. Благодатова, инструмент *абыргы* изготовляется из дерева хвойной породы (сосны, кедра) способом продольного раскола, обтягивается сверху животной кишкой и скрепляется деревянными обручами. У входного отверстия вырезается мелкое овальное углубление, служащее мундштуком. Инструмент прикладывается к углу

2[1] Регистрационный журнал фоноинструментов Ю.И. Шейкина

рта, и воздух втягивается исполнителем через плотно сжатые губы. Звуки *абырги* напоминают крик марала (ср. пыргы) [1, с. 183].

Музыкальный инструмент *топшуур* в традиционной культуре народа сопровождает сакральные эпические и гимнические песнопения [5, с. 139]. Как пишет исследователь Т.М. Садалова: «Исполнение сказаний горловым пением — *каем*, впрочем, как и сам музыкальный инструмент — *топшур*, на котором исполняются сказания, в алтайских мифах связывают с даром хозяина Алтая охотнику — сказителю. *Топшур* для сказителя является «проводником» или «конем» в мир сказаний, как бубен для шамана» [3, с. 52]. Как пишет Б. Байрышев: «на *топшууре* играют бряцанием – размашистыми ударами по струнам средним пальцем правой руки. К шейке инструмента струны прижимают указательным, средним и безымянным пальцами левой руки. Звук топшура глуховатый, с призвуками от ударов пальцами по деке (мембране)» [2, с. 183].

Обратим внимание на *топшуур* улаганских теленгитов (РЖФИ №128). Это щипковая единоствольная (резонатор и гриф изготовлены из одного ствола дерева) чашечная шейковая лютня с двумя струнами (321.321(5)) [4, с. 253]. Инструмент изготовлен из кедрового дерева, состоит из плоской резонаторной коробки-чаши с кожаной декой овальной формы, чуть широкой рукоятки-шейки (струноносителя) без ладов. На деке имеются одна большая, две маленькие резонаторные отверстия. Колки и порожек тоже изготовлены из дерева. Инструмент настроен на кварту.

Другой *топшуур* (РЖФИ №124, алтайцы (алтай-*кижи*)) был приобретен Ю.И. Шейкиным в мае 1984 года во время экспедиции в Горном Алтае у Калкина Алексея Григорьевича, известного народного сказителя-*кайчи* Республики Алтай, исполнителя героического эпоса «Маадай Кара». *Топшуур* изготовлен из кедрового дерева. Инструмент состоит из плоской трапециевидной резонаторной коробки-чаши с декой овальной формы и чуть широкой рукоятки-шейки (струноносителя) без ладов. Колки и порожек тоже изготовлены из дерева. Инструмент имеет квартовый строй.

Таким образом, коллекция Музея музыкальных инструментов народов Северной Азии представляет большой интерес для исследователей алтайской музыкальной культуры, в частности инструментальной.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Атлас музыкальных инструментов народов СССР. Сост. К. Вертков, Г. Благодатов, Э. Язовицкая. – М., 1963. Изд. второе измененное. – М., 1975.

2. Байрышев Б. Алтайские героические эпосы и музыкальные инструменты // Вестник Кыргызского государственного университета имени И. Арабаева. 2022. № 3. С. 36-40.
3. Садалова Т.М. Магико-обрядовые функции музыкальной культуры алтайского народа // Кочевая цивилизация: исторические исследования. 2022 №2. С. 50–61.
4. Хорнбостель Э.М., Закс К. Систематика музыкальных инструментов // Народные музыкальные инструменты и инструментальная музыка. Сборник статей и материалов в двух частях. Часть первая. – М.: Сов. Композитор, 1987. – С.229-261.
5. Шейкин Ю.И. История музыкальной культуры народов Сибири (Сравнительно-историческое исследование). – М.: Вост. Лит., 2002 — 718 с.
6. Шейкин Ю.И., Никифорова В.С. Алтайское эпическое интонирование // Алтайские героические сказания: Очи-Бала. Кан-Алтын. – А52 Новосибирск: Наука. Сибирское издательско-полиграфическое и книготорговое предприятие РАН, 1997. – С. 47-70. – (Памятники фольклора народов Сибири и Дальнего Востока; Т. 15).

РАЗВИТИЕ МУЗЫКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ШКОЛЬНИКОВ В ВОКАЛЬНО-ИНСТРУМЕНТАЛЬНОМ АНСАМБЛЕ

Павлов Сарыал Артемович, 2 курс, ММПИ-24

Научный руководитель: Дьяконова Варвара Егоровна,

доцент кафедры искусствоведения, к. искусствоведения

«В последние годы система дополнительного образования оказалась в фокусе особого интереса со стороны как государства, так и активных общественных групп. Запущены государственные проекты, направленные на использование потенциала дополнительного образования…

Большое значение сейчас придаётся культурной жизни подрастающего поколения, развитию социокультурной и образовательной среды школ. И это совершенно справедливо, ведь духовные ценности и идеалы отражаются на поведении человека и формируют немаловажные социокультурные знания, умения и навыки: знание общества, культуры своей страны и культуры зарубежных стран, владение нормами межличностного взаимодействия, уважение личности, её достоинств и прав, понимание и принятие различий между людьми в мировой культуре. В связи с этим особая роль отводится и музыкальному

искусству как универсальному языку общения между людьми, и учителю как проводнику между искусством и людьми» [4, с. 86].

Как верно отмечает педагог В.С. Раков: «Воспитание подрастающего поколения – важнейшая, первостепенная задача любого общества. Государственная идеология формирует некие критерии этого воспитания. Это подразумевает развитие у подростков определённых нравственных приоритетов. Но при этом формирование таких духовных ценностей, как патриотизм, дружба, взаимовыручка, любовь, уважение к старшим и др., должны выходить на первое место. Занятия музыкой в любой форме развивают интеллект человека. Учёными установлено, что если в детстве заниматься музыкой или осваивать иностранные языки, то после пятидесяти лет гарантирована ясность ума, твёрдость памяти, данный человек является интересным собеседником для разных поколений, а это в наше время немаловажно» [2, с. 163].

Музыка играет важную роль в жизни человека. Она помогает человеку самовыражаться, вдохновляет на творческую деятельность, сопровождает труд человека. Она влияет также на эмоциональное, психическое и физическое состояние человека и может является важным средством развития личности. Без музыки немыслимо развитие ребёнка в детском дошкольном учреждении и в школе.

Важную роль в воспитании подрастающего поколения играет учитель музыки в школе. «В своей работе учитель музыки ставит перед собой цель не только воспитать грамотного, образованного в области искусства человека, но и помочь каждому ребенку проявить себя, раскрыть свой творческий потенциал. Одна из задач учителя – подсказать родителям учеников, какие способности, а может и таланты, заложенные в ребенке природой, можно и нужно развивать.

Кроме желания учителя музыки заложить в обучающихся основу музыкальной культуры как неотъемлемой части их общей духовной культуры, обнаружить общие музыкальные способности, существуют еще и требования к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, прописанные в федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования. В данных требованиях отдельно выделено формирование мотивационной направленности на продуктивную музыкально-творческую деятельность» [1, с. 254].

Помимо уроков музыки школьники имеют возможность более плотно заниматься музыкой во время дополнительных занятий в рамках кружковой деятельности, в частности, в кружке вокально-инструментального ансамбля.

Как пишет О.А. Токмакова: «Ансамбль – это совместное исполнение музыкальной композиции несколькими участниками. Он бывает вокальный, инструментальный и

танцевальный. Ансамблем называется и само музыкальное произведение, предназначенное для небольшого состава исполнителей. В зависимости от их количества он может носить разные названия и именоваться квартетом, квинтетом, секстетом и так далее…

Вокально-инструментальный ансамбль представляет собой живой и динамичный способ творческого музицирования, возможность индивидуальной и коллективной импровизации, как и активного диалога с аудиторией. Вокально-инструментальное творчество самобытно, тесно связано с молодежной песней и отражает стремительную динамику современности. Занятия в ансамбле способствуют самореализации и самоутверждению учащихся… Работа ансамбля способствует развитию музыкальной культуры, развивает чувство ответственности, формирует нравственные и музыкально-эстетические взгляды, мировоззрение учащихся.

Создание такого коллектива предполагает многостороннюю работу, по изучению музыкальной грамоты, развития вокальных данных, обучение игре на гитаре, выработке навыка ансамблевого музицирования, аккомпанирования, одновременного пения и игры на инструменте, беседы о музыке и совместное прослушивание музыкальных произведений» [3, с. 210].

Согласно мнению музыкального педагога Н.С. Щеглова: «Игра на любом музыкальном инструменте требует много времени для индивидуальных занятий и способствует развитию не только музыкально-исполнительских навыков и способностей, но и таких качеств личности, как воля, дисциплинированность и трудолюбие.

Игра же в ансамбле требует хорошей слаженности игры всех его участников, что не может не сказаться на развитии коммуникативных качеств личности подростков: чувстве коллективизма, умении договариваться и поддерживать друг друга в условиях стрессовой ситуации на сцене. Учитывая эти обстоятельства, для достижения наилучших результатов в обучении наши занятия мы проводим в индивидуальной и групповой формах работы. Практически все занятия имеют практико-ориентированный характер, преимущественной целью которого является развитие технических навыков игры воспитанников для того, чтобы в дальнейшем они сами могли без проблем разобрать и исполнить понравившуюся им музыкальную композицию» [4, с. 86].

Будучи учеником 10 класса Ытык-Кюельской СОШ имени А.И. Софронова-Алампа участвовал в вокально-инструментальном ансамбле «Эклипс» под руководством учителя музыки Станислава Семеновича Салгынова. В составе группы, были такие инструменты как 1 бас-гитара, 2 электрогитары, 2 акустические гитары, 1 ударная установка, 2 синтезатора и 1 флейта. В течении двух лет я играл на акустической гитаре и пел.

ВИА «Эклипс», что означает «затмение луны», был сформирован еще в 2000-х году под руководством Станислава Семеновича Салгынова. Инструменты для ансамбля были заказаны школой из Японии в 1990 году. Директором школы тогда являлся Хатылыков Александр Михайлович.

Участниками ансамбля в 2022-2024 годах были Селена Большакова (мультиинструменталист), Сарыал Павлов (основной вокал, акустическая гитара Yamaha), Снежана Петрова (электрогитара Fender, бэк-вокал), Эрхан Андросов (ударная установка Yamaha), Нина Турнина (синтезатор Yamaha), Диана Павлова (бас-гитара Fender). Из участников ансамбля музыкальную школу закончил только я. Но все остальные участники группы тоже тянулись к музыке.

До участия в ВИА я часто участвовал в вокальных конкурсах, в таких как «Ыллаа-туой уол оҕо», «Полярная звезда» и других. Так же я был солистом мужского ансамбля «Мохсоҕоллор», состоящего из 7 человек. В музыкальной школе 4 года учился в хоровом отделении.

В репертуаре ансамбля «Эклипс» были якутские эстрадные песни. Например, песни групп «Дапсы» («Сибэкки», «Ыллаа, ыллаа», «Дьиэрэһэй», «Көмүс күһүн» и др.), «Чороон» («Ыллаан-туойан ааһыаҕын», «Санаама», «Чуумпуга» и др.), «Хардыы» («Хаар», «Эдэр саас»), Айыы Уола («Ыллаа гитарам», «Ама дуо?», «Ханна да» и др.) и т. д.

Репетиции ансамбля обычно проходят в актовом зале школы в кружковое время после обеда примерно с 16:00 до 19:00 часов со вторника по четверг. Но были исключения, мы чаще встречались, когда готовились к конкурсным мероприятиям.

Ансамбль был активным участником во всех школьных мероприятиях. Среди достижений ансамбля можно называть следующие: Республиканский конкурс «Добун дорҕоон» – дипломант 2 степени и номинация «Лучший басист» (2022, 2023), Гитарный улусный конкурс «Ыллаа гитарам» – гран-при (2024), Международный фестиваль «Бриллиантовые нотки» – 1 место (2024) и другие.

По нашим наблюдениям, при игре в вокально-инструментальном ансамбле в большинстве случаев подростки начинают с гитары, так как она удобнее и доступнее для подростков и детей. Еще с 1980-х годов все подростки хотели быть «рокерами» и следовали ее идеологии. Вспомним, те же песни Виктора Цоя, которые стали любимыми для народа. Гитара для подростящего поколения – это не просто инструмент, это целый мир возможностей для самовыражения и развития.

Как пишет В.С. Раков: «Игра на гитаре, как и на любом другом инструменте, способствует самовыражению личности играющего. Рассматривая гитару как один из наиболее доступных щипковых инструментов с богатой историей, можно сказать о её

глубоком эмоциональном воздействии и на исполнителя, и на слушателей. Возможно, это связано и со звукоизвлечением. Музыка исходит прямо из-под пальцев музыканта» [2, с. 163].

Руководитель нашего ансамбля Станислав Семенович о развитии музыкальных способностей школьников в вокально-инструментальном ансамбле говорит следующее: «По моему мнению, музыкальные кружки очень важны для детей, так как это развивает музыкальную грамотность, коллективную игру, восприятие музыкальных произведений становится другим, начинают более ответственно относится к музыке, различать музыкальные инструменты, понимать ноты и сложность игры в группе» [Из беседы с С.С. Салгыновым].

Мы считаем, что педагоги в музыкальном направлении очень важны в наше время, так как без них не будет фундамента в мире музыки. Музыкальный педагог для ребенка – это гораздо больше, чем репетитор. Это архитектор фундамента, проводник в мир прекрасного и наставник, формирующий сильный характер. Он не просто учит играть на инструменте – он учит слышать, чувствовать, трудиться и не сдаваться. Инвестиции в хорошего педагога – это инвестиции не только в музыкальное будущее ребенка, но и в развитие его личности, интеллекта и эмоционального интеллекта, которые останутся с ним на всю жизнь.

Проведенный анализ позволяет утверждать, что вокально-инструментальный ансамбль представляет собой уникальную и высокоэффективную образовательную среду для комплексного развития музыкальных способностей школьников. В отличие от сугубо индивидуальных занятий, ансамблевая деятельность создает условия для синергетического эффекта, при котором музыкальный рост каждого участника многократно ускоряется.

В процессе совместного музицирования у школьников успешно развиваются не только специальные способности – такие как мелодический и гармонический слух, чувство ритма, тембровое восприятие, – но и универсальные компетенции: коммуникативные навыки, ответственность, умение работать в команде на общий результат. Необходимость слышать не только свою, но и другие партии, подстраиваться под общее звучание и подчиняться художественному замыслу делает участников ВИА более чуткими и технически оснащенными музыкантами.

Таким образом, вокально-инструментальный ансамбль является не просто формой досуга или способом подготовки к концертной деятельности. Это мощный педагогический инструмент, который через коллективное творчество, живую практику и эмоциональную вовлеченность мотивирует школьников к глубокому освоению музыкальной культуры,

раскрывая их творческий потенциал и формируя целостную, художественно развитую личность.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Карулина И.В. Совершенствование эстетического воспитания и художественного образования в современных условиях через коллективное инструментальное музицирование на уроке музыки // Христианство, искусство, образование: диалог культур, традиции и современность. Материалы XVI Международной научно-практической конференции и XX Международной научно-практической конференции, в рамках XVII Международных научно-образовательных Знаменских чтений «Христианское мироосмысление в эпоху цифровых технологий». Курск, 2021. С. 254-258. URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=46670414

2. Раков В.С. Шестиструнная гитара в процессе воспитания подрастающего поколения // XIX Царскосельские чтения. Материалы международной научной конференции. Под общей редакцией В. Н. Скворцова Л. М. Кобрина (отв. ред.). 2015. С. 163-169. URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=24225129

3. Токмакова О.А. Реализация и функционирование творческого проекта «Live music» // Художественное образование: интердисциплинарная социокультурная среда, трансляция художественных ценностей. Материалы международной научно-практической конференции. Чита, 2021. С. 207-219. URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=48089854

4. Щеглов Н.С. Организация занятий подросткового вокально- инструментального ансамбля в условиях сельской школы // Региональное образование: современные тенденции. 2020. № 1 (40). С. 86-89. URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42735295

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЗЫКОГРАММЫ НА УРОКАХ МУЗЫКИ В ШКОЛЕ

Прокопьев Айал Николаевич, 1 курс, ММПИ-25

Научный руководитель: Дьяконова Варвара Егоровна, к. искусствоведения, доцент кафедры искусствоведения

Существует множество методик массового музыкального воспитания детей. Как пишет исследователь Г.С. Гвоздевская: из европейских методик известны система

ритмического воспитания Эмиля Жака Далькроза[3[1]], «Шульверк» Карла Орффа[4[2]], ручные знаки и ритмослоги Золтана Кодая[5[3]], метод музыкограмм Йоса Вуйтака, телесная перкуссия, из восточных – древнеиндийский метод *коннакол*[6[4]], японские традиционные методы обучения игре на музыкальных инструментах, японский традиционный метод *shouga*[7[5]] [Гвоздевская 2023, с. 142]

В отечественной музыкальной педагогике признанными являются методики музыкального образования Ю.Б. Алиева, В.К. Белобородовой, Д.Б. Кабалевского, Э.Б. Абдуллина, Е.Д. Критской, Г. С. Ригиной, Г.П. Сергеева, Т.С. Шмагиной и др. [Рачина 2007].

В настоящее время на уроках музыки для активизации слухового представления младшего школьника все чаще используются музыкограммы.

Музыкограмма — метод графической записи музыкальных событий, созданный бельгийским музыкантом-педагогом **Йосом Вуйтаком** в 1970 году. Это графическое изображение музыкального произведения, которое используется для наглядного представления ритмической и мелодической структуры музыки. Это метод активного слушания. Музыкограмма представляет собой рисунок, который графически отображает звуки, а ребёнок водит по нему пальцем в такт музыки. Это фантастический инструмент для работы с детьми, при чём не только в изучении музыки, но и для улучшения моторики рук, развития зрительно – слуховой и моторной координации, творческого мышления ребёнка. Все эти графические схемы: зигзаги, линии, точки и закорючки, которые нужно обводить под музыку вызывают у детей большой интерес и желание самим зарисовывать свою музыку. Такой метод активного восприятия музыкальных произведений, развивает у детей не только ритмический слух, но и звуковысотный, так как дети слышат, куда движется мелодия: вверх или вниз [Алексеева-Николаева 2025, с.144].

3[1] Для лучшего восприятия музыкальных ритмов, Э.Ж. Далькроз применял разные упражнения: ходьбу, бег, прыжки, что способствовало лучшему развитию движения ног. Сильные порывистые движения разными частями тела, выполняемые одновременно, значительно увеличивали общую физическую нагрузку.
4[2] Песню и танец К. Орфф рассматривает не как музыку только для слушания, а как музыку для исполнения, разыгрывания, поэтому она должна давать достаточно поводов для соучастия в ее воспроизведении. Этим условием определяется отбор песен и танцев, и «Шульверк» предстает как собрание простейших партитур для нескольких инструментов. В инструментальную партитуру включаются пение, речь, движение.
5[3] Кодай сравнивает музыку с языком и считает, что обучение чтению нот так же необходимо для понимания музыки, как и чтение словесного текста на уроках литературы. Им разработана релятивная система слоговых названий звуков (do-re-mi-fa-sol-la-ti) и соответствующих ручных знаков.
6[4] Коннакол – это универсальная индийская школа ритмики, где музыканты изучают структуру ритма посредству акцентирования проговариваемых слогов и полиритмическим слогам хлопкам в ладони.
7[5] Система пропевания партитур. На занятиях сначала пропеваются без инструмента, затем — вместе с инструментальным исполнением мотивы, фразы и целые произведения.

Кроме музыкограммы в виде графического изображения музыкального произведения существуют также музыкограммы с телесной перкуссией. Музыкограмма с телесной перкуссией представляют собой небольшие анимационные видеоролики с изображением движений частей тела человека под определенное музыкальное произведение.

Телесная перкуссия (Body Percussion) – это техника владения своим телом как «музыкальным инструментом». Это направление, в котором в качестве инструмента используется всё тело: ноги, руки, бёдра, живот, грудная клетка (Приложение 1).

Первым музыкальным педагогом, который включил музыку и движение в базовую подготовку всех музыкантов, был Э.Ж. Далькроз (1865-1950). Он провел несколько лет на севере Африки, в частности в Алжире, что дало ему этнографический опыт, позволяющий сосредоточиться на ритме и движении в образовании других стран. Сам Далькроз тогда начал использовать телесную перкуссию в самых простых формах (с помощью хлопков в ладоши, хлопков по бедрам и притоптываний) в рамках своего музыкального обучения [Romero 2013, с. 445].

Впоследствии К. Орфф (1895-1982) (прямой ученик Далькроза) разработал специфику использования телесной перкуссии в музыкальном обучении, создав специальные упражнения, в которых он сочетал произносимое слово с телесной перкуссией. В основе его метода лежат три основных принципа: музыка, движение и язык [там же].

В настоящее время телесная перкуссия активно практикуется за рубежом. К примеру, метод BAPNE Хавьера Ромеро. «Целью метода BAPNE является развитие множественного интеллекта с помощью перкуссии тела, опирающейся на пять дисциплин: биомеханику, анатомию, психологию, неврологию и этномузыкологию. Каждая из этих дисциплин устанавливает конкретные параметры, которые помогают придать систематическую структуру теоретической и практической деятельности и вместе образуют аббревиатуру BAPNE. Биомеханика помогает понять, как человеческое тело перемещается в пространстве, вдоль плоскостей и осей; анатомия показывает точные движения костной структуры и конкретных мышц; психология помогает использовать движения с терапевтической точки зрения; а этномузыкология помогает понять, как тело движется в различных направлениях культуры и то, как эти закономерности различаются в разных культурах и на разных континентах» [там же, с. 447].

Представляемая нами музыкограмма «Куобахчааннар ырыалара» («Песенка зайчат») – это видеоролик изображения музыки с помощью картинок движений тела (хлопки, притопы) и последовательностей ритмических рисунков (восьмые, шестнадцатые

и четвертные длительности). Музыкограмма создана для детей младшего школьного возраста для использования на уроках музыки. Данную музыкограмму мы предлагаем использовать для активного слушания музыки и при разучивании песни. Песня «Куобахчааннар ырыалара» («Песенка зайчат») на слова Г. Данилова и мелодию Н. Бубякина состоит из двух куплетов на русском и на якутском языках. Песенка исполняется в веселом, шутливом характере (видеозапись музыкограммы).

При использования данной музыкограммы активируются такие виды деятельности как: учебная и игровая. Учебная деятельность является ведущим видом деятельности младшего школьника. При разучивании музыкограммы развивается чувство ритма, изучаются мелодия, длительности нот, умение слушать друг друга и умение петь в унисон. Используются игровые приемы такие как: хлопки и притопы, при проигрышах можно использовать движения зайчат (изображаем руками заячьи ушки и прыжки на месте). Чтение музыкограммы превращает прослушивание в игру. Дети получают радость от музыки, учатся выражать её образно.

Для создания данной музыкограммы использованы следующие компьютерные программы: программа для изготовления презентаций PowerPoint, нотный редактор Sibelius, аудио конвертер из MIDI в MP3 и видеоредактор CapCut.

Таким образом, музыкограмма является одним из эффективных методов активизации музыкального слуха младшего школьника. Она помогает визуализировать музыку. Дети «видят» музыку, что помогает им лучше понять ее структуру (вступление, развитие, кульминацию, повтор), форму и настроение. Музыка становится «осязаемой» – её можно увидеть глазами в виде разных изображений, иллюстраций. Это облегчает понимание даже сложных форм (например, рондо или сонатную форму). У детей формируется умение следить за мелодией и ритмом, удерживать внимание на длинных произведениях. Рисование и графическое представление музыкальных элементов способствуют развитию мелкой моторики и координации движений. При использовании музыкограммы развивается зрительно-слуховая координация – осуществляется связь между визуальными образами и звуками музыки, улучшается восприятие информации. Грамотно подобранная или созданная педагогом музыкограмма может стать хорошим методическим материалом при работе над ритмом и фразировкой. Кроме этого, музыкограмма помогает развитию памяти и мышления. Так, запоминая музыкограмму, ребенок лучше запоминает само произведение, включается ассоциативное мышление, к примеру: ритм – это волна, мелодия – это линия, тембр – это цвет.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Romero FJ. Science & Art of Body Percussion: A review // Journal of Human Sport and Exercise. January 2013. Vol.8, No. 2, pp. 442-457.

2. Алексеева Е.А., Николаева Н.Б. Музыкограмма как инновационная форма развития ритмических способностей у детей дошкольного возраста // Педагогика, образование и воспитание: актуальные вопросы теории и практики. сборник статей VI Международной научно-практической конференции. Пенза, 2025. С. 143-145. URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_82296104_97246224.pdf

3. Гвоздевская Г.А. Интеграция европейских и восточных методов обучения в вузовской дисциплине «Практикум по музыкальному творчеству» // Музыкальное искусство и образование. 2023. Т. 11. № 2. С.140-160. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/integratsiya-evropeyskih-i-vostochnyh-metodov-obucheniya-v-vuzovskoy-distsipline-praktikum-po-muzykalnomu-tvorchestvu

4. Рачина Б. С. Технологии и методика обучения музыки в общеобразовательной школе. Санкт-Петербург: Композитор, 2007. – 544 с.

5. Ускова Л.А. Учебное пособие для студентов Дирижёрско-хорового отделения ЯМК(У) Профилирующий материал по программе «Музыка» в общеобразовательной школе. Якутск, 2021. 19 с.
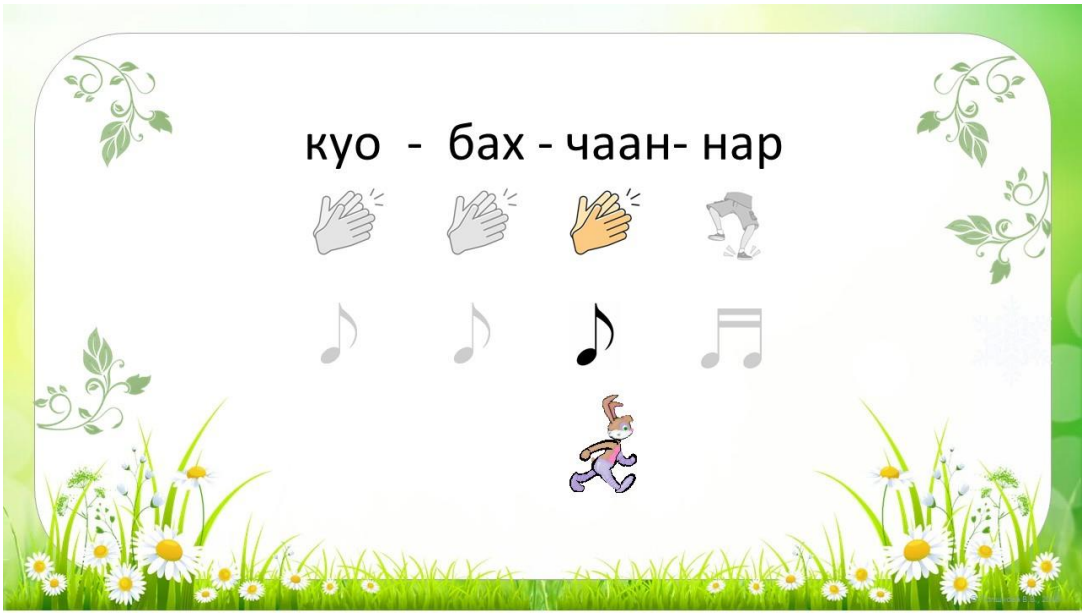
Приложение 1.

Примеры изображений телесных движений



Приложение 2.

Фрагмент музыкограммы «Куобахчааннар ырыалара» («Песенка зайчат»)



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНИКИ СЕМПЛИРОВАНИЯ В СОЗДАНИИ МУЗЫКАЛЬНЫХ КОМПОЗИЦИЙ

Слепцов Спартак Петрович, 2 курс, ММПИ-24

Научный руководитель: Кардашевская Лия Ивановна, к. искусствоведения, доцент кафедры искусствоведения

Семплирование является одним из ключевых творческих инструментов в современной музыке, позволяющим преобразовывать существующие звуковые фрагменты в новые художественные формы. Его использование охватывает разнообразные жанры — от хип-хопа и электронной музыки до саундтреков для кино. В условиях развития цифровых технологий и доступности программ для звукозаписи семплирование становится не только техническим приемом, но и средством творческой самореализации. С помощью семплинга можно создавать востребованные музыкальные композиции, сотрудничать с другими музыкантами и даже участвовать в создании саундтреков для кинокартин. Это подтверждает практическую значимость и актуальность темы для современных музыкантов и звукорежиссеров.

Музыкальное семплирование (от англ. sample - образец, пробовать) — это практика извлечения записанного звука, мелодии, вокальной партии или рисунка ударных из существующей композиции и его повторное использование при создании новой песни, трека, композиции. То есть процесс записи и обработки звуков для музыкального использования. «Сэмплер (от англ. sampler) - устройство, позволяющее генерировать новые звучания путем повторения, трансформации или смешивания предварительно записанных естественных звуков» [5].

Корни сэмплинга уходят в 1940-е и тесно связаны с работами французского композитора Пьера Шеффера и изобретенного им направления «конкретной музыки». «Шеффер записывал новые звучания на грампластинки, с внедрением магнитной записи обратился к всевозможным манипуляциям с магнитофонами и синтезаторами, что значительно расширило возможности и диапазон звуковой палитры» [4, С. 335]**.** «С развитием технологий семплинг приобретает новые формы. В 1980-х годах с появлением первых цифровых семплеров он стал неотъемлемой частью хип-хоп культуры. Программы, такие как Akai MPC, позволили музыкантам легко нарезать и изменять аудиофрагменты, создавая новые треки. Сегодня семплинг используется в самых различных жанрах и сферах, от электронной музыки до поп-музыки и даже классических произведений» [6].

«Сэмплеры различаются по своим функциям и технологическим характеристика. Специалисты подразделяют их на несколько категорий. К первой они относят серьезные ***студийные устройства***, имеющие все необходимые функции для записи звука и последующего создания мультисэмпла, а также его настройки. Принцип создания музыки с помощью такого сэмплера заключается в том, что производится запись звучания какого-либо музыкального инструмента (фортепиано, скрипки, тромбона и др.) с различными звуковыми характеристиками (например, звуки могут различаться по звуковысотности, регистрам, силе звучания, штриховой основе, способам звукоизвлечения и т. д.). Затем сэмплы обрабатываются и закрепляются за определенными клавишами на MIDI-клавиатуре. Таким образом, MIDI-клавиатура превращается в подобие «настоящего» музыкального инструмента, на котором становится возможным многократное воспроизведение записанного сигнала, то есть в данном случае - звука музыкального инструмента... преимущество этой категории сэмплеров заключается в том, что с их помощью можно создать «банк» музыкальных звуков не одного, а нескольких музыкальных инструментов, и на этой основе создавать музыкальные композиции, соединяя тембровые колориты в зависимости от авторского замысла...Ко второй категории специалисты относят так называемые ***фразовые сэмплеры типа Loop/Groove*****.** При использовании этой категории сэмплеров в качестве инструмента используется не мультисемпл, а законченная

музыкальная фраза. Чаще всего эта категория сэмплеров употребляется для обработки танцевальной музыки в режиме реального звучания музыки, то есть в концертных залах, диско-клубах и т. д. Поэтому сэмплеры данной категории имеют более количество регуляторов, помощью которых специалист может быстро изменять различные параметры звука (громкость, тембр, частоту и т. д.). Таким образом, можно сказать, что данная категория сэмплеров относится к устройствам «быстрого реагирования» и незаменима в конкретных условиях и ситуациях звуковоспроизведения... Третью категорию сэмплеров относят к так называемым ***рабочим станциям***, совмещающим функции синтезатора и сэмплера. Специалисты отмечают, что возможности семплирования значительно отличаются в зависимости от модели сэмплера, поэтому однозначно отозваться о них нельзя. Некоторые могут только воспроизводить несколько записанных фраз, другие (в частности, Yamaha EX и Korg Triton) имеют полноценный встроенный сэмплер» [2, С. 39-41]

Процесс семплинга включает несколько этапов, начиная с выбора подходящего материала, затем его обработки и создания нового произведения. «Семплеры могут изменять скорость, тональность и другие характеристики звукового фрагмента, создавая новые звуковые текстуры и эффекты» [1].

Теперь обратимся к нашему опыту работы с техникой семплирования, знакомство с которой было случайным, в попытках создания собственных музыкальных треков. После самостоятельного изучения данной техники в FL Studio (FruityLoops) (подбора фрагментов известных песен, вырезки фрагментов, их замедления, ускорения и создания собственных композиций, отличающихся от оригинала) началось общение с единомышленниками, любителями современной музыки (даже музыкантами из зарубежных стран). Большой интерес к такой творческой деятельности привел меня к сотрудничеству с музыкантом из Якутии А. Семеновым. Итогом нашей работы стало создание совместных треков, например композиции на основе семплов из кинофильма «Таксист» (реж. М. Скорсезе, 1976).

В начале текущего года мы начали работу с семплом песни известной эстрадной якутской певицы Умсууры «Эн миигин ыҥыр» («Ты меня позови») (семпл был взят не из оригинала песни, а из кавер-версии). После добавления в композицию барабанов, басов и создания демо-версии уже другими музыкантами была продолжена работа по внедрению в трек вокала, добавления звучания гитары и т.п.. Получившаяся композиция была опубликована на таких стриминговых сервисах как: VK, Spotify, Яндекс Музыка, Apple Music и т.д.) и стремительно стала популярной. К тому же, параллельно на эту композицию создавался клип «Санаалар» («Мысли»), который набрал к настоящему

времени в социальных сетях более 250 тысяч просмотров. Летом к нашему творческому коллективу обратились с просьбой использовать свежий хит в кинофильме. Так, музыка, созданная в в технике семплирования, прозвучала в качестве саундтрека в вышедшем этой осенью якутском фильме «Айхал» режиссера Дьулусхана Андросова.

Таким образом, техника семплирования является полноценным творческим инструментом, открывающим безграничные возможности для художественного выражения. От экспериментальных опытов в рамках конкретной музыки до становления основы целых музыкальных направлений, таких как хип-хоп и электронная музыка, семплирование прошло сложный и насыщенный путь развития, неразрывно связанный с прогрессом цифровых технологий. Опыт практической работы, описанный в статье, наглядно подтверждает, что даже начинающие музыканты, владея базовыми навыками и современным программным обеспечением, способны создавать востребованные композиции, участвовать в коллаборациях и вносить вклад в саундтреки для кино.

Однако его повсеместное использование в современной цифровой музыке порождает сложные правовые и этические дилеммы, связанные с авторским правом. Вот что пишет один американский юрист: «Практика цифрового семплирования, или физического копирования звуков с одной записи на другую с помощью цифровых технологий, существует уже более десяти лет и становится всё более распространённой среди популярных исполнителей. Её появление в глобальном мире цифровой музыки и искусства привлекло внимание к правовым и этическим проблемам авторского права и современных технологий в этой области интеллектуальной собственности... в Соединённом Королевстве было введено «правило трёх секунд». Если сэмплируется три секунды или меньше, никаких действий в отношении сэмплера обычно не предпринимается. Однако это всего лишь традиция музыкальной индустрии, а не законное правило» [3]. Таким образом, будущее семплирования как творческого метода будет зависеть не только от дальнейшего развития технологий, но и от гармонизации правового поля, способной защитить интересы как оригинальных авторов, так и современных создателей, трансформирующих культурное наследие в новые художественные формы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Васильева О. Сэмплинг: от истоков до битов. Интернет-ресурс: URL: https://portfolio.hse.ru/Project/258834 (дата обращения: 03.11.2025)
2. Глазырина А. И., Глазырина Е. Ю. Возможности сэмплеров для создания музыки // Теория и практика применения информационных технологий в искусстве, культуре

и музыкальном образовании : материалы Международной интернет-конференции, 3-23 апреля 2006 г., г. Екатеринбург. - Екатеринбург : РГППУ, 2006. - С. 39-44.

3. МакКенна Тайрон Б. (2000) Там, где сталкиваются цифровые музыкальные технологии и закон: современные проблемы цифрового семплирования, присвоения и авторского права» // Информация, право и технологии. Интернет-ресурс: URL: https://warwick.ac.uk/fac/soc/law/elj/jilt/2000_1/mckenna/?textOnly=true (дата обращения: 10.11.2025)
4. Музыкальная энциклопедия. Под ред. Ю.В. Келдыш. Т. 6. - М.: Советская энциклопедия, 1982. - 1002 с.
5. Пройдаков Э. М. Англо-русский толковый словарь по вычислительной технике, Интернету и программированию / Э. М. Пройдаков, Л. А. Теплицкий. — 4-е изд.. — М. : Рус. ред., 2004. — 853 с.
6. Трисветов С. История семплинга: От истоков до наших дней. Интернет-ресурс: URL: https://www.pult.ru/articles/interesting/istoriya-semplinga-ot-istokov-do-nashikh-dney/ (дата обращения: 03.11.2025)

ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ НАД ТЕХНИКОЙ ФОРТЕПИАННОЙ ИГРЫ С УЧАЩИМИСЯ СТАРШИХ КЛАССОВ ДШИ (НА ПРИМЕРЕ ЭТЮДА К. ЧЕРНИ СОЧ. 299 № 12 ФА МАЖОР)

Сокорутова Виолетта, ММПИ-24 БО

Научный руководитель: Добжанская Оксана Эдуардовна, доктор искусствоведения, профессор кафедры искусствоведения

Обучение детей в возрасте 12-14 лет имеет свои особенности, так как это период подросткового развития, когда происходят значительные изменения как физические, так и психологические. Вот некоторые специфические черты обучения детей в этом возрасте:

1. «Интерес к самостоятельности и самопознанию» Подростки начинают проявлять интерес к самостоятельности, формированию своей личности и мировоззрению. Обучение должно поддерживать их стремление к самопознанию и самовыражению.

2. «Повышенная социальная активность» На этом возрастном этапе дети активно взаимодействуют друг с другом, объединяются в группы с определенными интересами. Обучение может включать групповые задания, совместные проекты и обсуждения.

3. «Развитие когнитивных способностей» В этом возрасте когнитивные способности подростков развиваются, что позволяет им абстрагироваться, анализировать и делать выводы. Обучение должно стимулировать критическое мышление и логическое размышление.

4. «Важность социальной справедливости» Подростки становятся более чувствительными к вопросам справедливости, добра и зла. Важно в обучении подчеркивать эти ценности, развивать этические принципы и уважение к окружающим.

5. «Физическое и эмоциональное развитие» Подростки могут быть эмоционально нестабильными из-за пубертатного периода. Обучение должно учитывать их физическое и эмоциональное состояние, создавать безопасную и поддерживающую атмосферу.

С учетом вышеупомянутых черт педагоги и родители могут эффективно организовать обучение детей 12-14 лет, сосредотачиваясь на их уникальных потребностях и способностях.

Учащийся старшего класса должен владеть основными видами фортепианной техники: гаммы, арпеджио, параллельные октавы и терции, аккорды и репетиции.

Кроме основного технического комплекса, в репертуар учащегося должны входить этюды на разные виды техники. Например, этюды К. Черни.

Карл Черни – знаменитый австрийский пианист и композитор, считался на родине в Вене одним из лучших преподавателей игры на фортепиано. Он обучался у Л. Бетховена (еще у И.Н. Гуммеля и М. Клементи) Легендарный методист, знаменит созданием огромного количества этюдов для фортепиано. Его знаменитыми учениками были Ф. Лист, Т. Лешетицкий.

Карл Черни – основатель технической школы пианиста. Основные сборники, которыми пользуются в ДМШ, это: Этюды Черни под ред. Гермера (начальные классы ДМШ), «Школа беглости», соч. 299 (средние классы), «Искусство беглости пальцев», соч. 740 (старшие классы).

Предлагаю остановиться на сборнике «Школа беглости», соч. 299 [7]. Сборник состоит из 4 тетрадей, в каждой по 10 этюдов (всего 40 произведений). Принцип построения сборника: от простого – к сложному. Так, в 1 и 2 тетрадях каждый этюд направлен на развитие определенного вида техники (гаммы, арпеджио, мелодические терции, ломаные октавы и др.). В 3 тетради – этюды усложняются по техническим требованиям и становятся длиннее. В 4 тетради в каждом этюде совмещены разные виды техники.

Рассмотрим этюд из 2 тетради (№12). Основная тональность этюда F-dur, этюд направлен на развитие навыков арпеджио. Его фактура представляет собой длинные и короткие арпеджио, которые чередуются с 4-х звучными аккордами.

Основными задачами этюда являются:

1. развитие ровности синхронного движения обеих рук;
2. развитие техники соединения позиций за счет подкладывания первого пальца и перекладывания кисти через первый палец;
3. развитие у ученика гармонического мышления.

Музыкальное произведение состоит из 3 разделов (первый раздел – 6 тактов, второй – 10 тактов, третий - 9 тактов). Чтобы облегчить разбор текста и запоминание наизусть, важно сделать с учащимся гармонический анализ этюда: этюд открывается длинным тоническим арпеджио и коротким D4/3, в 4-м такте происходит отклонение в доминантовую тональность (C-dur).

Второй раздел состоит из 10 тактов. В первых двух тактах меняется движение – появляются трели. Следующие 4 такта - нисходящая секвенция, которая состоит из коротких арпеджио: T5/3, D2, D4/3 с последовательными отклонениями в родственные тональности (d-moll, B-dur, g-moll). Далее происходит движение по уменьшенному септаккорду DD (от первой по третьей октавы).

Реприза этюда состоит из 9 тактов. Здесь утверждается основная тональность – звучит арпеджио по звукам тонического трезвучия. Кульминация этюда (последовательность четырехзвучных аккордов) подчеркнута динамикой.

Необходимо рассмотреть технические сложности при исполнении длинного арпеджио и приемы их преодоления. Необходимо научить ученика не бояться технических сложностей, первая из них — это подкладывание первого пальца под ладонь. Причиной этой сложности является тяжелый, малоподвижный и короткий первый палец. Предлагаем следующее техническое упражнение для развития подвижности правой руки. В четырехдольном метре: ноты до (первым пальцем) и ми (вторым пальцем) играются последовательно восьмыми длительностями. Затем нота соль (третьим пальцем) играется половинной длительностью с точкой (равной трём долям) и удерживается до конца такта. Одновременно с удерживаемой нотой соль первым пальцем последовательно играются ноты до первой и второй октавы. В данном упражнении нота соль является осью движения кисти.

Вторая сложность – перекладывание кисти через первый палец – возникает из-за недостаточной гибкости кисти. Для решения этой проблемы предлагается второе упражнение: нота до второй октавы (первым пальцем) играется целой длительностью и удерживается до конца такта. Далее последовательно играются нота соль (третьим пальцем) и интервал ми-соль (вторым и третьим пальцами) восьмыми длительностями. В этом упражнении осью движения является нота до.

Основной сложностью исполнения короткого арпеджио является соединение позиций из-за отсутствия движений супинации и пронации. Предлагается следующее упражнение: последовательность восходящих арпеджио, где каждое завершается терцовым звуком, исполняемым первым пальцем. Этот терцовый звук затем становится начальной нотой для следующего арпеджио, создавая непрерывную цепочку.

В представленной нами научно-практической разработке обучения технике фортепианной игры происходила апелляция к таким психологическим особенностям учащихся старших классов, как «интерес к самостоятельности и самопознанию» (через проработку методических игр – упражнений), «развитие когнитивных способностей» (через развитие гармонического мышления), «физическое и эмоциональное развитие».

В заключении хочется подытожить сказанное выше словами А.А. Шмидт-Шкловской: «Научно обоснованная, рациональная техника необходима пианисту в игре на фортепиано. Технические неудобства обедняют художественную сторону исполнения и тормозят дальнейшее развитие ученика» [8, с. 12].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеев А.Д. Методика обучения игре на фортепиано. [Текст] / А.Д. Алексеев. – 3-е изд. – М.: Музыка, 1978. – 286 с.
2. Абдуллин Э. Теория музыкального образования: учебник для студентов высших учебных заведений. [Текст] / Э.Б. Абдуллин, Е.В. Николаева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Прометей, 2013. - 431 с.
3. Бирмак А.Г. Воспитание художественной техники пианиста. [Текст] / А.Г. Бирмак. – М.: Музыка, 1973. – 140 с.
4. Бордовская Н.В., Реан А.А. Педагогика: учебник для вузов. [Текст] / Н.В. Бордовская, А.А. Реан. – СПб.: Питер, 2005. – 304 с.
5. Либерман Е.Я. Работа над фортепианной техникой. [Текст] / Е.Я. Либерман. – М.: Классика–XXI, 2003. – 145 с.
6. Милич Б. Воспитание ученика-пианиста: методическое пособие для 1-7 классов ДМШ. [Текст] / Б. Милич. – М.: Кифара, 2002. – 183 с.: ноты.
7. Черни К. Школа беглости для фортепиано. Соч. 299: учебное пособие. [Текст] / К. Черни. – СПб.: Лань, Планета музыки, 2021. – 108 с.: ноты.
8. Шмидт-Шкловская А. О воспитании пианистических навыков. [Текст] / А. Шмидт-Шкловская. – 2-е изд. – Л.: Музыка, 1985. – 70 с.

МЕЖКУЛЬТУРНАЯ КОММУНИКАЦИЯ И ПОЛИФОНИЯ СМЫСЛОВ В ТЕАТРАЛЬНОЙ ПОСТАНОВКЕ «СТАНЦИОННЫЙ СМОТРИТЕЛЬ (ГИТИС И АГИКИ)»

Третьякова Любовь Петровна, Афанасьева Валентина Евгениевна,
Шадрина Кристина Юрьевна, 4 курс, АИ-22-С
Научный руководитель: Маркова Мария Маркеловна, доцент кафедры театрального искусства, к. культурологии

В статье исследуется театральная постановка «Станционный смотритель», созданная студентами ГИТИС и АГИКИ, сквозь призму двух ключевых теоретических концепций: межкультурной коммуникации Эдварда Холла и полифонии Михаила Бахтина. Анализ осуществляется с целью выявления, как эти концепции проявляются и взаимодействуют в процессе создания и восприятия спектакля, объединяющего русскую и якутскую культуры.

Эдвард Холл рассматривает межкультурную коммуникацию как сложный процесс обмена информацией и установления отношений между представителями различных культур. Успех такого взаимодействия напрямую зависит от осознания и преодоления культурных различий, снижения неопределенности и понимания специфических стилей общения. Важную роль играет способность видеть мир глазами другой культуры, разделять эмоции и понимать правила их выражения. В контексте театральной постановки, теория Холла позволяет понять, как различные культурные установки, стили поведения и мировоззрения сталкиваются и взаимодействуют на сцене.

Для анализа художественного воплощения этих столкновений и взаимодействий обратимся к теории полифонии Михаила Бахтина. Бахтин вводит понятие полифонического романа как художественного мышления, где сосуществуют «множественность неслиянных голосов и сознаний». Эти голоса, будучи носителями самостоятельных и равноправных авторскому точек зрения, находятся в постоянном диалоге, не растворяясь в едином замысле. Применение этой концепции к спектаклю, объединяющему русскую и якутскую культуры, позволяет увидеть в нем не просто столкновение, но и художественное пространство, где эти культуры вступают в живой диалог, сохраняя свою самобытность. Якутские и русские «голоса» становятся носителями своих мировоззрений, эстетических предпочтений и жизненного опыта, формируя многомерное смысловое поле, где истина рождается в процессе диалогического столкновения. Таким образом, концепция Холла помогает выявить механизмы межкультурного взаимодействия, а бахтинская теория

раскрывает художественный способ его воплощения в спектакле, превращая его в живой диалог культур.

Повесть А.С. Пушкина «Станционный смотритель», являясь произведением, глубоко укорененным в русской культуре, затрагивающим вечные темы, в данном контексте трансформируется из сюжета в хронотоп – художественное пространство и время, где могут пересекаться и взаимодействовать различные культурные реальности. Традиционная пушкинская станция, символизирующая место встречи и расставания, становится узлом, где русская и якутская культуры начинают свой диалог. Сюжет о Самсоне Вырине, его дочери Дуне и проезжих гусарах служит канвой, на которую накладываются новые смыслы, рожденные из столкновения двух культурных миров. Вплетение элементов быта и мироощущения якутских ямщиков, чьи предки сыграли важную роль в освоении якутской земли, позволяет раскрыть двуголосое слово. Слова и действия героев, изначально принадлежащие русскому контексту, обретают новое звучание, комментируясь и переосмысливаясь через призму якутской традиции.

В ткань постановки органично вплетены элементы культуры потомков государевых ямщиков и якутской культуры. История Иркутско-Якутского ямщицкого тракта XVIII века является свидетельством активной межкультурной интеграции. Сегодня потомки тех, кто прокладывал и обслуживал эти тракты, продолжают партнерствовать в постановке, расширяя взаимопонимание между русским и якутским народами, символически возрождая исторические связи.

Премьера литературной композиции-фантазии «Станционный смотритель» стала результатом совместной «летней» школы, организованной на базе Малой академии наук Республики Саха (Якутия) с участием студентов ГИТИС и АГИКИ. Программа «Приоритет 2030» сыграла ключевую роль в создании условий для такого сотрудничества. Студенты ГИТИС, приобщаясь к культуре народа саха, изучали якутские народные песни, учились играть на хомусе, участвовали в народных играх и осуохае, демонстрируя межкультурную коммуникацию на международном уровне, преодолевая коммуникативные барьеры и адаптируясь к новой среде. Студенты АГИКИ, в свою очередь, перенимали новые актёрские техники у русских коллег. Творческая атмосфера способствовала зарождению новых идей для спектакля. Многие студенты раскрыли свои скрытые таланты, продемонстрировав уникальные способности в актерском мастерстве, пластике, вокале и игре на национальных инструментах. Преподаватели вели мастер-классы по сценическому движению, речи, актерскому мастерству, а также по тувинскому и якутскому горловому пению.

Итогом совместной работы стала сорокапятиминутная постановка, ставшая сценическим воплощением полифонии, где русская и якутская культурные парадигмы вступили в плодотворный диалог.

Совместная работа ГИТИС и АГИКИ над постановкой «Станционный смотритель» стала значимым творческим событием и мощным импульсом для развития межкультурного сотрудничества. Этот проект продемонстрировал, как глубокое понимание концепций межкультурной коммуникации Э. Холла в сочетании с бахтинским анализом полифонии и диалогизма позволяет создавать произведения, отражающие сложность и богатство многонационального российского пространства. Программа «Приоритет 2030» способствовала укреплению единого культурного пространства, а проект наглядно показал, что подобные инициативы способствуют не только развитию искусства, но и укреплению мирного сосуществования культур. Опыт студентов стал прочным фундаментом для долгосрочного сотрудничества, демонстрируя, что истинное искусство рождается на пересечении культур, в живом диалоге.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. «Основы теории межкультурной коммуникации» Т.Б.Фрик URL:https://portal.tpu.ru/departments/kafedra/rial/umr/Tab/Frik_OTMK.pdf (Дата обращения 28.10.24)
2. Боевые медали станционного смотрителя URL:https://rodina-history.ru/2020/09/13/v-sentiabre-1830-goda-pushkin-napisal-povest-stancionnyj-smotritel.html (Дата обращения 27.10.24)
3. Станционный смотритель (повесть) URL:https://ru.wikipedia.org/wiki/ (Дата обращения 25.09.24)
4. Кто такие государевы ямщики и что за дорога жизни? В 18 веке крепостные крестьяне ехали в Якутию за свободой URL:https://dzen.ru/a/YPe7Z-SkFh40qVrY (Дата обращения 27.10.24)
5. «Основы теории межкультурной коммуникации» М.О.Гузикова, П.Ю.Фофанова URL:https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/34793/1/978-5-7996-1517-8.pdf (Дата обращения 27.10.24)
6. «Основные теории межкультурной коммуникации» URL:https://elib.bsu.by/bitstream/.pdf (Дата обращения 28.10.24)
7. «Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского» URL:https://fedordostoevsky.ru/research/literary/050/ (Дата обращения 09.11.25)

БУДУЩЕЕ 2D АНИМАЦИИ

Балаганчикова Алина Николаевна, 1 курс, ХАиКГ-25

Научный руководитель: Афонская Анна Михайловна, старший преподаватель кафедры НХКиСКД

Индустрию 2D-анимации ждет блестящее будущее: возможности, открывающиеся благодаря развитию таких технологий, как AR/VR, и росту создания цифрового контента. Популярность 2D-анимации и большое число ее поклонников позволяют предположить, что она останется жизненно важной и инновационной средой на долгие годы вперед.

2D анимация – искусство, которое, вопреки прогнозам, не только выжило, но и переживает настоящий ренессанс. Многие пророчили его закат с приходом 3D, однако 2D анимация доказала свою живучесть и актуальность, находя новые формы и применения.

Почему 2D анимация остается востребованной? Прежде всего, это её уникальная эстетика. Простота и выразительность рисунка, возможность создавать неповторимые стили, отсылки к классике – все это делает 2D анимацию привлекательной для широкой аудитории. Кроме того, 2D анимация часто экономически выгоднее и быстрее в производстве, что особенно важно для небольших студий и независимых художников.

Современные аниматоры все чаще сочетают ручной рисунок с возможностями цифровых инструментов. Например, сканирование рисунков и обработка в графических редакторах, использование цифровых кистей, имитирующих традиционные материалы. Это позволяет достичь уникальной эстетики, сочетающей теплоту и органичность ручной работы с точностью и гибкостью цифровых технологий.

В то же время по-прежнему сохраняется большой спрос на традиционные 2Dмультфильмы и сериалы [1]. Также 2D анимация выходит за рамки кино и телевидения, всё активнее проникая в интерактивные проекты. Мы видим её в играх, в образовательных приложениях. Зритель перестает быть просто наблюдателем и становится активным участником действия.

Развитие интернета и социальных сетей открыло новые возможности для независимых аниматоров. Платформы для самиздата (например, YouTube, Тик- Ток, Инстаграм) позволяют создавать уникальные истории и находить свою аудиторию. Это привело к расцвету авторской 2D анимации, которая часто отличается смелыми

экспериментами, оригинальными визуальными решениями и острыми социальными темами.

Экономичность и гибкость 2D анимации делают её идеальным решением для объясняющих и обучающих видео и маркетинговых роликов. В этих сферах важна визуальная ясность, быстрота создания контента и возможность донести сложную информацию простым и понятным языком. 2D анимация легко адаптируется к различным стилям и брендам, что делает её универсальным инструментом для коммуникации.

Будущее 2D анимации – это не только технологии, но и истории. В конечном счете, зрителя привлекает не столько визуальный стиль, сколько интересный сюжет, запоминающиеся персонажи и эмоциональная глубина. 2D анимация может рассказывать истории, которые затрагивают важные социальные проблемы, вдохновляют, заставляют задуматься и просто дарят радость. Неважно, какой используется софт или какой стиль анимации выбран – главное, чтобы история была рассказана искренне и талантливо.

Также хочу согласиться с мнением Р.О. Богачева, художника-аниматора, члена Союза Кинематографистов РФ о том, что он не соглашается, что 2 Д- анимация устарела, слишком упрощена, предназначена только для детей и умирающее искусство. Р.О. Богачев, считал, что благодаря новым технологиям, развивающимся моделям распространения и постоянному вниманию к творчеству и рассказыванию историй 2D-анимация, вероятно, останется жизненно важной частью индустрии развлечений на многие годы вперед. [2]

Таким образом, 2D анимация имеет огромный потенциал. Используя новые технологии, экспериментируя со стилями и фокусируясь на создании сильных, интересных историй, аниматоры создают мир будущего. 2D анимация- это то искусство, которое не перестает удивлять и вдохновлять!

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гладышева, С.С. Актуальность и востребованность классической рисованной 2Dанимации в современном анимационном кинопроцессе / С.С. Гладышева, Е.О. Антропова, А.Д. Тымкив // Роль бизнеса в трансформации общества – 2022: Сборник материалов XVII Международного научного конгресса, Москва, 11-15 апреля 2022 года. – Москва: Московский финансово-промышленный университет "Синергия", 2022. – С. 735-737. – EDN MQZMKV.

2. Р.О. Богачев, художник-аниматор, член САА, член Союза Кинематографистов РФ, член

Евразийского Союза Художников (Россия, г. Москва) DOI:10.24412/2500-1000-2024-2-1-40-43

РОЛЬ КИНО И АНИМАЦИИ В ПРОЦЕССЕ КУЛЬТУРНОЙ ГЛОБАЛИЗАЦИИ

Баснаева Милена Александровна, 1 курс, ХАиКГ-25

Научный руководитель: Афонская Анна Михайловна, старший преподаватель кафедры НХКиСКД

В современном мире, где люди различаются по языку, культуре и традициям, особенно важно находить универсальные способы общения. Визуальная коммуникация, в частности кино и анимация, становится эффективным инструментом взаимопонимания между представителями разных народов.

Цель: показать, как визуальные формы коммуникации (кино и анимация) способствуют взаимопониманию между людьми разных культур.

Задачи:

1. Выявить особенности визуальной коммуникации;
2. Определить, каким образом изображения передают эмоции и смыслы без слов;
3. Рассмотреть кино и анимацию как универсальные средства общения.

Определение объекта и предмета:

Объект исследования: визуальная коммуникация в современном обществе.

Предмет исследования: роль кино и анимации как универсальных форм визуального общения.

Выбор метода исследования:

Используется анализ содержания визуальных произведений (фильмов и анимации) и сравнительный метод, позволяющий выявить общие эмоциональные и сюжетные элементы, понятные людям разных культур.

Описание процесса исследования:

В ходе исследования рассматриваются примеры фильмов и анимационных произведений, понятных зрителям независимо от языка. Анализируются универсальные темы — дружба, добро и зло, семья, мечты, преодоление трудностей, — а также способы визуальной передачи эмоций и смыслов.

Кино и анимация выступают как «язык глобализации», объединяющий людей через общие чувства и переживания. Визуальная коммуникация помогает создавать общее культурное пространство, где зрители из разных стран находят взаимопонимание и ощущение единства.

ЦВЕТ В ДВИЖЕНИИ: КАК ДИНАМИКА МАЗКОВ СОЗДАЕТ ИЛЛЮЗИЮ ОТТЕНКА

Васильева Надежда Владленовна, 1 курс Г(ИК)-25

Цель исследования: выявить и систематизировать механизмы визуального преобразования цвета через динамику живописного мазка, обосновать их влияние на эмоциональное и оптическое восприятие художественного произведения.

В центре внимания доклада — феномен «живого цвета»: не статичного, а трансформирующегося под воздействием фактуры, угла зрения и психофизиологии зрителя. Актуальность темы обусловлена возрастающим интересом к динамическим свойствам цвета в современной живописи, дизайне и цифровых медиа. Исследование опирается на классические труды по теории цвета (И. Иттен, Г. Гельмгольц) и современные данные нейроэстетики, позволяя соединить традиционную живопись с научными подходами к восприятию.

Основная часть доклада посвящена анализу трёх ключевых аспектов взаимодействия мазка и цвета.

Первый блок рассматривает технику импасто — объёмное нанесение краски толстыми слоями с рельефными наслоениями. Исследуются оптические эффекты, возникающие благодаря: игре света и тени на выступающих участках мазка; изменению насыщенности цвета в зависимости от угла обзора; созданию «внутреннего свечения» за счёт многослойности.

Второй блок посвящён оптическим эффектам при взгляде с разных расстояний, иллюстрируемым на примере пуантилизма Ж. Сёра. Анализируется принцип разложения цвета на отдельные точки чистых пигментов и механизмы их восприятия: на близком расстоянии видны отдельные цветные точки; на удалении точки сливаются, формируя новый оттенок (оптическое смешение); возникает эффект «вибрирующего» цвета за счёт контрастных соседств (например, синий + жёлтый создаёт зрительный эффект зелёного).

Третий блок включает экспериментальное сравнение гладких и фактурных мазков в одной цветовой палитре. Методика предполагает создание парных эскизов: один — с гладкими слоями краски, второй — с рельефными мазками. Наблюдаемые эффекты демонстрируют: гладкие мазки дают равномерный, «плоский» цвет; фактурные мазки создают динамичные переливы и иллюзию глубины за счёт дополнительных световых рефлексов.

Эксперимент подтверждает, что рельеф поверхности расширяет диапазон воспринимаемых оттенков.

Дополнительно в докладе раскрываются: влияние скорости нанесения мазка (быстрые движения создают размытые границы и динамику, медленные — чёткие переходы); роль направления мазка (горизонтальные линии расширяют пространство, вертикальные усиливают насыщенность, диагональные добавляют напряжённость); эффекты освещения (естественное подчёркивает фактуру, искусственное усиливает рельеф); психологический аспект (хаотичные мазки вызывают энергию или тревогу, упорядоченные — спокойствие); современные технологии (цифровые инструменты и 3D-печать, имитирующие динамику мазка).

Динамика мазка — это не только технический приём, но и инструмент управления восприятием цвета. Ключевые факторы трансформации цвета: фактура поверхности, расстояние до зрителя, характер освещения и психофизиология восприятия. Открытия в области динамики мазка имеют прикладное значение для дизайна интерьеров, цифровой графики и арт-терапии.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Иттен И. «Искусство цвета».
2. Гельмгольц Г. «Физиологическая оптика».
3. Сёра Ж. Эссе и письма.
4. Исследования в области нейроэстетики (Semir Zeki и др.).
5. Современные статьи по цифровой живописи и материаловедению в искусстве.

ГОРОД КАК ПЕРСОНАЖ: СЕМИОТИКА УРБАНИСТИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА В ФИЛЬМАХ ВОНГА КАРВАЯ ("CHUNGKING ", "IN THE MOOD FOR LOVE")

Васильева Сайаана Ивановна 1 курс, ХКТ-25

Урбанистическое пространство в фильмах Вонга Карвая функционирует не как пассивный фон, а как полноценный персонаж, чья семиотическая структура активно участвует в создании нарратива и передаче ключевых тем одиночества, времени и мимолетности человеческих связей.

Ключевые положения:

1. Гонконг как эмоциональный ландшафт - городская среда становится проекцией внутреннего мира персонажей, где архитектурные элементы функционируют как визуальные метафоры психологических состояний.

2. Семиотика ограниченного пространства - тесные квартиры, узкие коридоры и лестницы в "Любовном настроении" семиотически кодируют социальные условности и эмоциональные барьеры между персонажами.

3. Динамика урбанистического ритма - в "Чунгкингском экспрессе" быстрый монтаж и съемка с рук создают семиотику городского хаоса, отражающую экзистенциальное одиночество в толпе.

4. Визуальные знаки как нарративные элементы - неоновые вывески, решетки, конденсат на стеклах и обои становятся полноправными участниками повествования, несущими смысловую нагрузку.

5. Хронотоп современного мегаполиса - организация пространственно-временных отношений в фильмах создает особую поэтику мимолетности и скоротечности urban-существования.

Семиотический анализ визуальных кодов урбанистического пространства у Вонга Карвая позволяет выявить специфический киноязык, где город функционирует как сложная знаковая система, определяющая не только атмосферу, но и структуру повествования.

Научная новизна заключается в комплексном семиотическом прочтении урбанистического пространства как активного нарративного агента, определяющего эмоциональную и смысловую архитектуру фильмов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Карвай, В. «Чунгкингский экспресс» / «Chungking Express» (1994)
2. Карвай, В. «Любовное настроение» / «In the Mood for Love» (2000)
3. Интервью с Вонгом Карваем // Cahiers du Cinéma. — 2001. — № 556. — P. 45-52.
4. Рецензии на фильмы из журналов "Сеанс", "Искусство кино"
5. Аналитические статьи на портале "Кинопоиск"

КСИЛОГРАФИЯ КАК ЧАСТЬ ЯКУТСКОГО НАСЛЕДИЯ

Васильева Уруйдаана Михайловна, 2 курс, Г(ИК)-24

В АГИКИ, в кафедре «Живопись и графика» среди творческих дисциплин, на протяжении всего обучения присутствует курс ксилографии. Почему этому предмету уделяется столько внимания и какова ее ценность в якутской культуре? Сразу можно ответить на первый вопрос тем, что это вклад нашего ВУЗа для сохранения и популяризации этой техники, что несомненно важно в наш век глобализации, традиции забываются.

Цели:

1. Побудить интерес к ксилографии у первокурсников нашей кафедры а также популяризировать среди неосведомлённой аудитории.
2. Исследовать особенности развития и современное состояние ксилографии в якутской культуре, выделить ее значение.

Задачи:

1. Проанализировать исторические источники и современные исследования по ксилографии в Якутии.
2. Выявить особенности техники и тематического наполнения.
3. Оценить роль ксилографии в культурном наследии региона.
4. Разработать рекомендации по сохранению и популяризации этого вида искусства.

Методы исследования:

- Научный анализ литературы и архивных материалов
- Изучение художественных выставок
- Использование методов культурологического и искусствоведческого исследования.

Результаты:

1. Исторический аспект

Ксилография — древнейшая техника гравюры на дереве, широко распространенная в различных культурах мира, еще в VII или VIII века в Китае были найдены ее ранние образцы. В Якутии же она зародилась в конце XIX — начале XX века и активно развивалась в XX веке.

Молодые якутские художники получали художественное образование в крупных центрах, а именно в Москве, Ленинграде, Харькове. Там они познакомились с техникой ксилографии, которая в 1920-30-е годы переживала расцвет в России (творчество В. Фаворского, А. Остроумовой-Лебедевой и др.). Художники привезли эту технику на родину и начали наполнять ее якутским содержанием.

На этапе своего развития она использовала природные материалы, такие как дерево из местных пород (ясеня, березы), а также традиционные красочные краски на основе природных компонентов.

Ей характерны такие сюжетные мотивы как:

- Этнографические орнаменты
- Сцены из быта
- Мифологические сюжеты
- Сюжеты Олонхо

Данные темы свидетельствуют о глубокой связи искусства с духовными и бытовыми аспектами жизни народа. Геометрические узоры и растительные орнаменты часто встречаются в традиционном якутском декоративном искусстве, например, в народных костюмах и украшениях.

2. Особенности техники

Техника ксилографии в Якутии отличается использованием многослойных штампов и особых методов обработки дерева, что позволяло достигать богатых цветовых и формальных эффектов.

Также характерен резкий контраст черного и белого. Якутские мастера использовали это для создания драматизма, передачи борьбы светлых и темных сил, что идеально ложилось на дуалистическую картину мира в олонхо

Изображение часто было не реалистичным, а условным, символичным, что сближало его с языком мифа.

3. Ключевые имена

- Эллэй Сивцев (1928-1994): Один из самых ярких и известных мастеров. Его циклы гравюр по мотивам олонхо стали классикой. Его работы монументальны, наполнены эпической силой и сложным символизмом.
- Василий Карамзин (1930-2013): Внес огромный вклад в развитие цветной ксилографии. Его работы отличаются тонкой декоративностью, сложным цветовым решением и глубоким погружением в духовную культуру народа саха.
- Александр Мунхалов (1935-2014): Его гравюры часто посвящены историческому прошлому, легендам и суровой красоте северной природы.

Выводы:

Ксилография в Якутии является ценной частью национального культурного наследия, обладающей уникальными художественными и культурными характеристиками. Необходима дальнейшая систематизация и популяризация техники, развитие образовательных программ и мероприятий для сохранения этого вида искусства.

Ключевые слова:
ксилография, якутское культурное наследие, народное искусство, традиционные техники, сохранение культуры

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ксенофонтов, Гавриил Васильевич. Эллэйада: материалы по мифологии и легендарной истории якутов / Г. В. Ксенофонтов; [отв. ред. акад. А. П. Окладников]; Акад. наук СССР, Сиб. отд-ние, Якут. фил., Ин-т яз., лит. и истории. - Москва: Наука, 1977. - 245, [2] с.
2. Гоголев А.И. Мифологический мир якутов: божества и духи- покровители. Якутск, 1994.
3. Неустроева Г. Г. Графика Якутии 1960-1980-х годов.
4. Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение», 2020.
5. https://cyberleninka.ru/article/n/grafika-yakutii-1960-1980-h-godov.
6. Неустроева Г. Г. Современная графика Якутии (1990-2019).
7. Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение», 2020.
8. https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennaya-grafika-yakutii-1990-2019.

СТИЛИЗАЦИЯ В ВИДЕОИГРАХ: ОТ ТЕХНИЧЕСКОГО ОГРАНИЧЕНИЯ К ХУДОЖЕСТВЕННОМУ ПРИЁМУ

Дмитриева Санаайа Николаевна, 1 курс, ХАиКГ -25
Научный руководитель: Афонская Анна Михайловна, доцент кафедры НХКиСКД

Актуальностью данной темы является, что в условиях цифровизации культуры и образования видеоигры превращаются из развлекательного медиума в значимую форму художественного выражения и эффективный педагогический инструмент. Стилизация игровой графики, возникшая как следствие технических ограничений, эволюционировала в самостоятельный эстетический феномен, требующий междисциплинарного изучения.

Ключевые тезисы и подтемы:

1. генезис и эволюция стилей: от ограничения к эстетике.

Пиксель-арт, воксельная графика и low-poly изначально были результатом аппаратных ограничений, но трансформировались в осознанные художественные стили с уникальной эстетикой.

Произошел сдвиг от дихотомии PBR (физически корректный рендеринг) к NPR (нефотореалистичный рендеринг) как к инструменту сознательной стилизации.

Стилизация под ретро-консоли (демейки, стиль PS1) стала культурным трендом, основанным на ностальгии и осмыслении истории цифрового искусства;

2. функциональность и психология визуального стиля в гейм-дизайне.

Визуальный стиль выполняет ключевые функции: обеспечивает визуальную ясность, создает удовлетворение от геймплея, формирует индивидуальность проекта и выстраивает визуальную иерархию.

Цвет и композиция являются мощными инструментами воздействия на эмоциональное и психологическое состояние пользователя, что особенно важно в мобильных и казуальных играх.

Теории цвета (Иттен, Плутчик) и принципы композиции находят прямое применение в создании гармоничного и эффективного игрового визуала [2];

3. видеоигры как искусство: семиотика и эстетический опыт.

Художественное содержание в видеоиграх передается через четыре основных семиотических модуса: иконический (визуальный стиль, цвет, композиция), нарративный (история), аудиальный (музыка, звук) и процедурный (игровые механики) [1].

Мультимодальное сочетание этих модусов создает уникальный для экранных искусств эстетический опыт, где пользователь становится активным со-творцом художественного произведения.

Стилизованная графика (как в играх «Okami», «Journey») становится мостом между цифровым искусством и традиционной культурой, транслируя культурные коды и эстетические ценности [3];

4. образовательный потенциал в подготовке дизайнеров (DGBL).

Методология Digital Game-Based Learning (DGBL) демонстрирует высокую эффективность в освоении художественно-культурных знаний и формировании эстетического опыта.

Анализ и создание стилизованной графики в учебном процессе развивает у будущих дизайнеров компетенции в области композиции, колористики, типологизации стилей и понимания их функционального назначения.

Экспериментально подтверждено, что работа с видеоигровыми кибертекстами вызывает высокий интерес (85% студентов) и способствует формированию мотивации к дополнительному самообразованию (53%) [4].

Стилизация в видеоиграх представляет собой комплексный феномен, находящийся на пересечении технологий, искусства и педагогики [5]. Пройдя путь от вынужденного

решения к сознательному художественному приему, она не только определяет эстетику и игровой опыт, но и открывает новые возможности для современного образования, выступая мощным инструментом для подготовки специалистов в области дизайна и формирования визуальной культуры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Беляев Д.А., Задворнов А.Н., Хайруллин А.Г., Шайсултанова Э.И. Художественно-эстетическая феноменология видеоигр: мультимодальная семиотика и образовательные возможности // Перспективы науки и образования. – 2025. – № 2. – С. 585–599.

2. Дума Е.А. Особенности визуальных стилей в гейм-дизайне (на примере дизайна мобильных игр) // East European Scientific Journal. – 2024. – №02(99). – С. 22-30.

3. Суравцова Ю.С., Коровко И.Л. Стилизация графики в видеоигровой среде // Гуманитарные исследования Центральной России. – 2024. – №3(32). – С. 84-92.

4. Беляев Д.А., Беляева У.П. Digital Game-Based Learning: экономические принципы и системы в контексте мультимодальной медиариторики видеоигровых кибертекстов // Перспективы науки и образования. – 2024. – № 4. – С. 627–644.

5. Шедько И.И. Видеоигровые изобразительные стили // Художественная культура. – 2021. – №4. – С. 382-395.

СОЗДАНИЕ ДИЗАЙНОВ ПЕРСОНАЖЕЙ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММ

Иванова Валентина Семеновна, 1 курс, Г(ИК)-25

Актуальность: На сегодняшний день существуют множество различных компьютерных игр. Одним из важнейших компонентов как разработки игрового проекта в целом, так и его визуальной составляющей в частности является создание образа персонажей, через взаимодействие с которыми пользователь и осуществляет игровую деятельность. Разработка дизайнов персонажей играет важную роль и оказывает значительное влияние на эмоциональное восприятие компьютерной игры и вовлеченность игрока.

Цель: создать дизайны персонажей для компьютерных игр с помощью программ

Задачи:

1. изучить теоретические основы дизайны персонажей в компьютерных играх
2. проанализировать существующие программы для разработки персонажей компьютерных игр
3. разработать несколько концептуальных дизайнов персонажей с использованием программ

Объект исследования: Дизайны персонажей для компьютерных игр

Предмет исследования: программы для создания дизайнов персонажей компьютерных игр

Методы исследования:

1. теоритический метод
2. метод анализов
3. практический метод разработки дизайнов

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дизайн персонажей как фактор восприятия компьютерной игры – nagoroh.ru https://nagoroh.ru/p/project/dizayn-personazhey-kak-faktor-vospriyatiya-kompyuternoy-igry

2. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ РАЗРАБОТКИ ПЕРСОНАЖА В РАМКАХ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА Казакова Наталья Юрьевна, кандидат филологических наук, преподаватель, кафедра дизайна среды, Московский государственный университет дизайна и технологии (г. Москва, РФ). E-mail: temporary-use@mail.ru - https://oaji.net/articles/2016/774-1467782192.pdf

РОЛЬ АНИМАЦИИ В ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТАХ КИНО

Колодезникова Доминика Анатольевна, 1 курс

Научный руководитель: Афонская Анна Михайловна,

старший преподаватель кафедры НХКиСКД

Анимация, выходя за рамки традиционного мультипликационного повествования, играет фундаментальную и многогранную роль в современных визуальных эффектах (VFX) кино, выступая не просто как инструмент создания несуществующих объектов,

но как ключевой элемент, позволяющий достичь беспрецедентного реализма, воплотить сложные концепции и расширить границы кинематографического языка.

Цель: Исследовать влияние анимации на создание визуальных эффектов в кино, анализируя её роль в улучшении повествования, создании реалистичных и фантастических миров.

Предмет исследования:

1. Технические аспекты: Рассмотреть технологии и методы, используемые для создания анимации и визуальных эффектов, включая CGI, 2D и 3Д анимацию.
2. Историческое развитие анимации в кино: Анализ эволюции анимационных технологий и их интеграции в киноиндустрию на протяжении времени.
3. Повествовательная функция: проанализировать, как анимация помогает в передаче сюжета, создании атмосферы и развитии персонажей.
4. Примеры из кино: Привести примеры известных фильмов, в которых анимация играла ключевую роль в создании визуальных эффектов (например, «Аватар», «Пираты Карибского моря», «Гарри Поттер' и др.).

Создание Несуществующего: Воплощение Фантазий

- **Вымышленные существа и персонажи:** Анимация — это основной инструмент для оживления существ, которые не могут существовать в реальности: драконы, инопланетяне, говорящие животные, мифологические создания. От Голлума («Властелин колец») до существ из «Аватара» — анимация позволяет создать детальных, правдоподобных и эмоционально насыщенных персонажей.

- **Фантастические миры и локации**: Анимация используется для создания абсолютно новых миров, городов, ландшафтов, космических пейзажей, которые невозможно построить или найти в реальном мире. Это позволяет режиссёрам воплощать самые смелые фантазии и строить целые вселенные.

Динамические Процессы и Явления: Симуляция и Реализм

- **Физические симуляции:** Анимация и VFX позволяют создавать реалистичные симуляции природных явлений (огонь, вода, дым, взрывы, снег, ветер), которые в реальной жизни могут быть опасны, дороги или просто невозможны для контроля.

- **Разрушения и катастрофы:** Детализированные разрушения зданий, стихийные бедствия, масштабные аварии — всё это создаётся с помощью сложных анимационных симуляций, добавляя зрелищности и драматизма.

Фундаментальная и многогранная роль: Анимация в VFX — это не только "мультяшки". Она включает в себя создание персонажей (людей, животных, монстров),

объектов (транспорта, техники, архитектуры), природных явлений (огонь, вода, дым), а также движение и взаимодействие всех этих элементов в кадре.

Выходя за рамки традиционного повествования: В контексте VFX, анимация служит для поддержки и усиления реалистичности или фантастичности живого действия, а не для самостоятельного рассказа истории, как в полнометражных мультфильмах.

Не просто инструмент создания несуществующих объектов: Хотя это основная функция, анимация также используется для:

Улучшения реальности: Добавление мелких деталей, которые делают сцену более правдоподобной (например, мелкие движения персонажей, шелест листвы).

Симуляции физических процессов: Воссоздание сложных физических явлений, таких как взрывы, землетрясения, катастрофы, которые невозможно или опасно снимать на натуре.

Оживления" объектов: Придание движения неодушевленным предметам, создание "живых" машин или костюмов.

Ключевой элемент, позволяющий достичь беспрецедентного реализма: Современная 3D анимация и моушн-кэпчур (захват движения) позволяют создавать цифровых персонажей и объекты, которые неотличимы от реальных, или даже превосходят их по детализации.

Воплотить сложные концепции: Анимация позволяет визуализировать абстрактные идеи, концепции, показав их через понятные образы или действия.

Расширить границы кинематографического языка: Режиссеры получают возможность снимать сцены, которые ранее были бы невозможны, играя с масштабом, гравитацией, формой и движением, что обогащает выразительность фильма.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Визуальные эффекты в кино и на телевидении : отраслевые стандарты VFX-технологий / под ред. Дж. А. Окуна, С. Зверман. – 2-е изд., перераб. и доп. – Нью-Йорк : Routledge, 2015. – 976с. [https://dmkpress.com/catalog/computer/video/978-5-97060-927-9/?ysclid=mhqdgzyxb6551489135]

2. Левашова Е. А. Из истории анимации и мультимедиа – тема научной статьи по искусствоведению [https://cyberleninka.ru/article/n/iz-istorii-animatsii-i-multimedia?ysclid=mhqdkqdtje206370307]

3. Юрий К. Как работает и зачем нужна процедурная анимация [https://unrealcontest.ru/2021/blog/3152/?ysclid=mhqfyhtld337409685]

4. Ханаи М. Р. Анимация и современное игровое кино: К проблеме использования новейших компьютерных технологий. [https://www.dissercat.com/content/animatsiya-i-sovremennoe-igrovoe-kino-k-probleme-ispolzovaniya-noveishikh-kompyuternykh tekh?ysclid=mhqguiptii202572598]

5. Кириллова Н. Б., Лебедева В. Ю. Визуальный язык stop-motion анимации и компьютерной графики в создании экранного образа. [https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/122962/1/iurp-2023-2-15.pdf?ysclid=mhqhf1ub6y358343041]

ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ ЦВЕТА В ЖИВОПИСИ: СОЗДАНИЕ СЕРИИ РАБОТ, НАПРАВЛЕННЫХ НА КОРРЕКЦИЮ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО СОСТОЯНИЯ ЗРИТЕЛЯ.

Куличкина Алёна Эдуардовна, 1 курс, ХКТ-25

Актуальность: В условиях роста психоэмоциональных нагрузок современного общества разработка немедикаментозных методов коррекции состояния человека становится особенно востребованной. Цвет как основной выразительный компонент живописи обладает доказанной способностью влиять на психофизиологическое состояние индивида, что открывает перспективы для создания целенаправленных арт-терапевтических визуальных продуктов.

Гипотеза: Целенаправленное использование определенных цветовых палитр, композиционных решений и образов в серии живописных работ позволит оказывать направленное корригирующее воздействие на эмоциональное состояние зрителя.

Цель: Создать и апробировать серию живописных работ, основанную на принципах психологии цветовосприятия и предназначенную для коррекции эмоционального состояния.

Задачи:

1. Проанализировать теоретические основы психологического воздействия цвета в искусстве и психологии.
2. Выявить устойчивые корреляции между цветовыми решениями и вызываемыми эмоциональными состояниями.

3. Разработать концепцию и создать серию картин, каждая из которых решает конкретную коррекционную задачу (снижение тревожности, повышение тонуса, гармонизация).

4. Экспериментально апробировать воздействие серии работ на фокус-группе с использованием методов анкетирования и шкалы САН (Самочувствие, Активность, Настроение).

Методология: В работе применяется синтез теоретического анализа (искусствоведение, психология) и эмпирических методов (художественная практика, психологический эксперимент).

Практическая значимость:

Результаты работы могут быть использованы:

· В арт-терапевтической практике.

· В дизайне интерьеров лечебных и реабилитационных учреждений.

· Для самостоятельной эмоциональной регуляции.

Вывод: Исследование демонстрирует потенциал живописи как активного инструмента психологического воздействия, интегрирующего художественную практику и прикладную психологию для решения задач эмоциональной коррекции.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Базыма, Б. А. Цвет и психика. — Харьков: Изд-во ХГАК, 2001. — 172 с.

2. Выготский, Л. С. Психология искусства. — М.: Искусство, 1968. — 576 с.

3. Гёте, И. В. К учению о цвете (Хроматика) // Избранные сочинения по естествознанию. — М.: Изд. АН СССР, 1957. — С. 284-350.

4. Иттен, Й. Искусство цвета. — М.: Изд. Д. Аронов, 2004. — 96 с.

ПРИМЕНЕНИЕ ЖИВОПИСИ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ НА ПРИМЕРЕ ПРОГРАММЫ: BLENDER

Назаров Айтал Александрович, 1 курс, ИК-25

Компьютерная графика — это создание, обработка и визуализация изображений и визуальной информации с помошью компьютера. Есть три вида компьютерной графики: растровая, векторная и трёхмерная. Целью работы является применение живописи в виртуальном пространстве.

В программе “Blender” есть 6 режимов редактирования: object, edit, sculpt, vertex, weight, paint. Из них мы будем использовать object, edit, paint. Кроме того, есть 11 рабочих

пространств, в которых можно моделировать, анимировать, собирать шейдеры из нодов, лепить, рисовать текстуры, рисовать классическую покадровую анимацию, и так далее.

Живопись будем применять в рисовании текстуры и карт нормалей. Для начала работы, нужно создать текстуру карт нормалей, это делается во вкладке “Shading” и предварительно нужно создать основной материал трёхмерного объекта, чтобы при запекании карт нормалей он не был чёрным. Выбираем движок рендера “Cycles” в меню настроек и выбираем “normals”, заменяем “tangents” на “object” запекаем текстуру карт нормалей объекта. Потом полученный результат прикрепляем к ноду “Image texture”, а тот соединяем с “Normal map”.

Потом мазками разрисовываем карту нормалей и меняем базовый цвет материала на любой, в результате объект становится “как будто из картины”, но при этом его можно ставить под различными углами, менять освещение, добавить физику твёрдых тел через модификатор.

Но можно сделать результат ещё лучше, если заменить базовый цвет материала на текстуру, но при этом мазки текстуры должны быть одинаковыми с мазками нормалей, а иначе будут искажения в форме поверхности объекта. Этого можно добиться в сторонних программах для рисования. Берём модифицированную карту нормалей и импортируем в Photoshop, где мы создаём новый слой и в режиме отображения выбираем “цветовой”, потом закрашиваем цветом, экспортируем в блендер в ещё один нод “Image texture”, этот нод подключаем к “base color”, потом результат улучшается.

Таким образом, мы добились эффекта нарисованной гуашью картины на поверхности объекта, где мы можем изменять освещение, изменять положение объекта в пространстве, ракурс камеры, анимировать камеру, деформировать, анимировать.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. https://docs.blender.org/manual/en/latest/interface/window_system/regions.html
2. https://docs.blender.org/manual/en/latest/interface/window_system/workspaces.html
3.https://docs.blender.org/manual/en/latest/render/shader_nodes/textures/image.html
4. https://docs.blender.org/manual/ru/latest/render/shader_nodes/vector/normal_map.html
5. https://docs.blender.org/manual/ru/latest/physics/rigid_body/introduction.html
6.https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/blending-modes.html

ФОНОВАЯ ЖИВОПИСЬ В АНИМАЦИИ: СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ ЧЕРЕЗ ОКРУЖЕНИЕ

Никитина Аннавера Афанасьевна, 1 курс, Г (ХАиКГ)-25

Научный руководитель: Малышева Нинель Васильевна, доцент ФГБОУ ВО «АГИКИ»

Рост значимости визуальной составляющей в современной анимации: в условиях высокой конкуренции на медиарынке фоновая живопись становится решающим фактором зрительского восприятия и эмоциональной вовлечённости.

Цель исследования - выявить и систематизировать художественные приёмы фоновой живописи, обеспечивающие создание атмосферы в анимационном пространстве.

Задачи:

- Проанализировать эволюцию подходов к фоновой живописи в истории анимации.
- Выделить ключевые элементы визуального языка фона (цвет, свет, композиция, текстура).
- Изучить механизмы эмоционального воздействия фоновых решений на зрителя.

Объект исследования - процесс создания анимационного произведения, включающий этап разработки фоновой живописи.

Предмет исследования - художественные приёмы и техники фоновой живописи, направленные на формирование атмосферы в анимационном пространстве.

В работе применяется комплекс методов:

1. Историко-генетический анализ - для изучения эволюции фоновой живописи в анимации.
2. Иконографический метод - для систематизации визуальных элементов фона.
3. Структурно-семиотический анализ — для выявления символических и нарративных функций окружения.
4. Сравнительный метод - для сопоставления приёмов в работах разных студий и эпох.

В современной анимационной практике фоновая живопись представляет собой не просто декоративное обрамление действия, а полноценный художественный инструмент формирования нарратива и эмоционального воздействия на зрителя. Исследование демонстрирует, что ключевые приёмы создания атмосферы через окружение базируются на системном применении:

- колористического решения (выбор цветовой палитры, температуры, контраста);
- светотеневой моделировки (распределение источников света, создание объёма и глубины);

- композиционной организации пространства (правила третей, ведущие линии, баланс масс);
- текстурной проработки (имитация материалов, фактур, степени детализации).

Экспериментальный анализ произведений студии Ghibli («Унесённые призраками», «Ходячий замок»), а также работ современных цифровых аниматоров подтверждает: целенаправленное использование этих приёмов позволяет:

1. Передавать психологическое состояние персонажей через метафорику окружения (например, дождливый город как символ одиночества).
2. Обозначать временные и пространственные координаты без вербальных пояснений (смена времён года, урбанистические/природные ландшафты).
3. Создавать многоуровневые смысловые подтексты (символические элементы фона, аллюзии на культурные коды).

Выводы:

- Фоновая живопись в анимации - самостоятельный художественный язык, обладающий набором выразительных средств для создания атмосферы.
- Эффективность фоновых решений определяется не технической сложностью, а осознанным сочетанием приёмов.
- Современные цифровые технологии расширяют возможности фоновой живописи, но не отменяют базовых принципов визуального повествования.
- Системное использование фоновых приёмов повышает зрительскую вовлечённость и запоминаемость анимационного произведения.

Оценка результатов:

- Научная значимость: исследование заполняет пробел в теоретическом осмыслении роли фона в анимации, предлагая систематизированную модель анализа.
- Практическая ценность: разработанные типологии и рекомендации могут быть использованы в образовательном процессе (курсы по анимации, дизайну) и профессиональной практике (студии анимации).
- Перспективы развития: дальнейшее изучение влияния фоновой живописи на когнитивные процессы зрителя.

Таким образом, фоновая живопись в анимации функционирует как автономный язык визуальной коммуникации, способный усиливать драматургию, формировать зрительские ассоциации и обеспечивать целостность художественного мира.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Малюкова Л. И. Современная анимация: от студии Ghibli до Pixar. — М.: Канон+, 2022. — 320 с.

2. Норштейн Ю. Б. Снег на траве: фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. — М.: ВГИК, 2021. — 416 с.

3. Уайт Х. Искусство создания окружения в анимации / пер. с англ. — СПб.: Питер,

4. Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор. В 2-х томах. — М.: Гаятри, 2008. — 304 с. (т. 1), 304 с. (т. 2).

5. Иванов П. В. Визуальная стилистика в анимационном кино. — М.: Академия медиаиндустрии, 2020. — 184 с.

СОЗДАНИЕ ПАННО В НАЦИОНАЛЬНОМ СТИЛЕ: ТЕХНИКА НУНОФЕЛТИНГ

Охлопкова Сардана Васильевна, 1курс, ЖиГ-25

С возвращением моды на рукоделие, авторские, эксклюзивные работы пользуются популярностью. Современные мастерицы освоили новое направление хэнд-мейда (авторские подарки ручной работы). Сегодня мало кого интересуют скучноватые сувениры, украшения и аксессуары, которые в изобилии представлены в магазинах. Уникальность и оригинальность – вот что в цене у современных людей.

Нуно-валяние – это особая техника рукоделия, где шерсть сваливается с любым текстилем и дает широкий спектр для творческой деятельности. С помощью техники нунофелтинга, мы хотим выполнить творческую работу из шерсти и внести свой вклад на лавке сувенирной продукции нашего района.

Актуальность: В последнее время все больше людей стараются радовать друг друга уникальными подарками. Такой дар должен свидетельствовать о его единственности и неповторимости. Картина, написанная маслом, купленная в магазине является прекрасным подарком, но ими сейчас трудно удивить. Другое дело, авторское изделие ручной работы, выполненное не только в единственном экземпляре, но с использованием необычных материалов и в оригинальной технике.

Цель: Создать вдохновляющий, уютный панно в технике нунофелтинг

Практическая значимость. Панно предназначена для украшения интерьера и для участия на различных выстовках.

Новизна нашей работы - это композиционное решение и использование в технике нунофелтинг.

Нуноваляние или нунофелтинг — это процесс, в ходе которого волокна непряденой шерсти приваливаются к тканевой основе. Само название происходит от двух слов, взятых из разных языков: японского «пипо» — ткань и английского «felting» — валяние.

В качестве основы чаще всего выступает натуральная ткань — шелк, хлопок, лен, вискоза. Каждый из материалов придаст изысканность и необычную фактуру изделию, в зависимости от способа использования и количества добавленного материала. Синтетические материалы плохо соединяются с шерстью, в связи с чем их применение ограничено.

2.1. Работа над эскизом. Эскиз это самая важнейшая часть любой работы. К эскизу нужно относиться серьезно. Создали эскиз в течении 1 месяца.

2.2. Материалы и инструменты (техника нунофелтинга).

Нунофелтинг — это технология на марле мокрого валяния из шерсти. Это направление относительно новое и оригинальное, которое позволяет творить неповторимые личные вещи и украшения для интерьера дома.

Описание картины

Панно отражает нашу народную культуру народа Саха. Девушка играющая на национальном инструменте является центром композиции.

Хомус является коренным музыкальным инструментом народов Саха. Несмотря на малый размер, он позволяет извлекать завораживающие звучания, имитирующие звуки природы. С помощью хомуса можно передать не только звуки но и космическую гармонию раскрыть человеческого существования, раскрыть культуру своего народа.

На заднем фоне изображены импровизированные девушкой звучание дикой природы и культ поклонения солнцу, лошади. Одним из важнейших праздников у якутов до сих пор остается Ысыах-встреча солнца. Также, на фоне вокруг солнца изображены табун лошадей. Конь, как и солнце играет важную роль в нашем культуре. Для нашего народа лошадь является животным небесного происхождения, которым покровительствует божество Джесегей.

Экологическая оценка.

В моей работе были использованы материалы безопасные для здоровья человека.

Техника нунофелтингдает вторую жизнь старым вещам, ниток и самой остаткам сваленной шерсти. По ходу работы я узнала, что шерсть схватывает все разновидности ткани.

В процессе работы мы решили все поставленные задачи. Выполнили своими руками в технике нунофелтинга, получили яркое панно, которое стало предметом нашей гордости. Ведь мы сами смогли освоить такой увлекательный способ декоративно – прикладного творчества. Овладеть техникой рукоделия никогда и никому не поздно. Главное – азарт, вдохновение, терпение и желание. В результате создания этого проекта, мы смогли освоить приемы нунофелтинга и применить их при создании необычных творческих работ интегрируя разные приемы. Панно отражает нашу народную культуру народа Саха. Девушка играющая на национальном инструменте является центром композиции. И именно эта картина дает вдохновение и умиротворение в нашем интерьере.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гуреева Ирина Борисовна. /kak. html мастер-класс по мокрому валянию от yaroshok
2. ОоржакДолаанаОкпаевна. Исследовательская (творческая) работа в технике валяния из шерсти «Цветы осени» http://www. feltfaction. fi/ENG/clothes. php
3. Парамонова Эвелина.«Валяние шерсти как искусство» http://www. /csasp_editorial. asp? ID=87 6.http://www. /index. shtml
4. Шинковская Ксения. Журнал «wool_bulb»,Шерстяная лампочка. 2014гhttp://community. /voilok_ru/
5. Эр СоготохЧоронкин. О варганном звуке и цели варганной импровизации. https://proza.ru/2017/11/04/380
6. Рыкова Наталия. журнал IFA (Международную Ассоциацию Фелтинга) http://www. / международная ассоциация по фелтингу

ВЛИЯНИЕ ИИ НА ИНДУСТРИЮ АНИМАЦИЮ: ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

Павлова Айгылана Андреевна, 1 курс, ХАиКГ

Научный руководитель: Афонская Анна Михайловна, старший преподаватель НХКиСКД

Современная анимационная индустрия стоит на пороге революции, движущей силой которой является искусственный интеллект. Если предыдущие технологические прорывы были связаны с усложнением инструментов, то ИИ бросает вызов основам производственного процесса. Автоматизация рутинных задач и генерация любого контента «по текстовому запросу» — все это уже не какая-то фантастика из будущего, а реальность

крупных студий и независимых авторов. Какие же будут плюсы от внедрения ИИ в процесс создания анимации, и с какими минусами придется столкнуться.

Плюсы:

· Ускорение работы: ИИ берет на себя долгую рутинную работу. Вот например аниматор рисует ключевые кадры (допустим начало и конец прыжка). ИИ анализирует их и автоматически «достраивает» траекторию движения, создавая недостающие кадры. Или же заполнение фонов. Вместо того чтобы вручную прорисовывать каждый листок в лесу или каждое окно в небоскребе, художник делает набросок, а ИИ детализирует его в нужном стиле. Так же ИИ может автоматически подбирать цветовые схемы для разных сцен, добавлять эффекты (дождь, пыль, лучи света) и даже генерировать уникальное звуковое сопровождение (зловещий скрип двери в заброшенном доме).

· Снижение стоимости производства: Нейросеть сокращает время и затраты, делая создание качественной анимации более доступным. Это дает шанс для небольших студий и независимых авторов раскрыть свой потенциал и теперь они могут создать например пилотную серию используя разные визуальные решения, которые раньше были под силу только гигантам вроде Disney.

· Расширение творческих возможностей: Генерация фонов, текстур, концепт-артов и разных визуальных стилей по текстовому описанию даёт волю фантазии и гибкости в работе. Так же внесение правок (например, изменение цвета, стиля персонажа или фона) становится быстрее и проще, так как не требует перерисовки с нуля.

·Создание новых стилей: ИИ может смешивать несочетаемые техники, рождая уникальную графику. Например, создать персонажа, который выглядит как живая акварель, постоянно перетекающая из одной формы в другую.

Минусы:

· Сокращение рабочих мест: Автоматизация угрожает профессиям, связанным с рутинной работой, требуя от специалистов переквалификации.

· Однотипность: ИИ обучается на уже существующих данных — фильмах, мультфильмах и картинах. В результате он часто выдает «усредненный» продукт, лишенный художественного вкуса. Вместо смелых визуальных экспериментов мы можем получить поток однообразной, хоть и технически грамотной графики.

· Проблемы с авторскими правами: Вопросы авторского права на сгенерированный ИИ контент остаются спорными и не урегулированными. Большинство моделей ИИ обучались на миллионах изображений из интернета, взятых без ведома и разрешения оригинальных авторов. Многие художники чувствуют, что у них «крадут» их стиль и используют для обучения машины, которая, возможно, заменит их в будущем.

· Потеря "души": Анимация, созданная ИИ, может лишиться эмоциональной глубины, которые может придать только человек. Художник может превратиться из создателя в обычного сортировщика, который будет распределять сгенерированные ИИ варианты, нажимая кнопки «нравится» и «не нравится». Это может привести к потере глубокой связи между автором и его произведением, к утрате того самого «волшебства», которое мы ценим в анимации.

Таким образом ИИ - это мощный инструмент, который поднимет индустрию анимации на новый уровень. Но полностью заменить людей ему не под силу, так-как у него нет того самого жизненного опыта и понимания эмоций, которые в любом творчестве обязательно.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Международный научный журнал «ВЕСТНИК НАУКИ» № 2 (23) Т.1. “МОЖЕТ ЛИ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ЗАМЕНИТЬ ЧЕЛОВЕКА?”
2. Статья из рубрики "Экранная культура и экранные искусства": Нейросети в современном анимационном искусстве: эстетические инновации и новые горизонты.

РОЛЬ ИСКУССТВА И ДИЗАЙНА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ВИДЕОИГРАХ

Павлова Татьяна Руслановна, 1 курс Г (ХАиКГ)-25

Актуальность: Современные компьютерные видеоигры являются важным элементом цифровой культуры XXI века, объединяя искусство, технологии и интерактивность. Изучение художественной и дизайнерской составляющей игр актуально, так как именно визуальные и эстетические решения определяют эмоциональное восприятие, вовлечённость и культурную ценность игровых проектов.

Объект исследования: выявить роль искусства и дизайна в компьютерных видеоиграх

Предмет исследования: применение методов сравнительного анализа, наблюдения и теоретического обобщения. Рассмотрены примеры визуального и художественного оформления игр компании Riot Games, таких как League of Legends и Valorant, а также опора на научные труды в области гейм-дизайна и психологии восприятия.

Цель: анализ роли искусства и дизайна в формировании эмоционального и эстетического опыта игрока.

Задачи:

1. определить художественные аспекты видеоигр как формы искусства;
2. рассмотреть значение дизайна персонажей и игровых миров;
3. проанализировать влияние визуальных решений на эмоциональную вовлечённость и игровое поведение.

Вывод:

Таким образом, искусство и дизайн в компьютерных видеоиграх выполняют многоплановую функцию:

1. Искусство и дизайн являются неотъемлемыми элементами успешных видеоигр. Они формируют эстетическую целостность, усиливают эмоциональное воздействие и обеспечивают культурную значимость проекта.
2. Компьютерные видеоигры представляют собой синтез искусства, технологии и интерактивного опыта, формируя уникальный тип культурного продукта XXI века. Художественная составляющая игр включает визуальную эстетику, музыкальное оформление, нарратив и интерактивность, которые совместно создают комплексное восприятие игрового мира.
3. Дизайн персонажей занимает центральное место в художественном выражении видеоигр. Каждая деталь — от силуэта и цветовой палитры до анимации и нарядов — формирует индивидуальность героя и передаёт его характер, способности и роль в игровом процессе.
4. Важную роль играет и визуальный дизайн игровых миров. Архитектура уровней, композиционные решения, цветовые схемы и использование света формируют атмосферу, направляют внимание и поддерживают эмоциональную динамику игрового опыта.
5. Научные исследования в области гейм-дизайна подтверждают значимость художественного и дизайнерского подхода для формирования эмоционального отклика. Психологические и когнитивные аспекты восприятия визуальной информации играют ключевую роль в эффективности игрового процесса. В частности, исследования показывают, что визуально выразительные персонажи и миры повышают мотивацию игроков, усиливают их идентификацию с героями и способствуют формированию устойчивых впечатлений. Компании, такие как Riot Games, демонстрируют успешную интеграцию этих принципов: их персонажи и

миры обладают яркой индивидуальностью, поддерживают интерес и способствуют культурной узнаваемости бренда.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Koster, R. Theory of Fun for Game Design [Текст] / R. Koster. – Sebastopol: O'Reilly Media, 2005. – 272 p.

2. Salen, K., Zimmerman, E. Rules of Play: Game Design Fundamentals [Текст] / K. Salen, E. Zimmerman. – Cambridge: MIT Press, 2004. – 600 p.

3. Rollings, A., Adams, E. Fundamentals of Game Design [Текст] / A. Rollings, E. Adams. – Pearson, 2003. – 452 p.

4. Сыромятников, И. А. Основы гейм-дизайна: искусство проектирования игр [Текст] / И. А. Сыромятников. – Москва: БХВ-Петербург, 2018. – 352 с.

5. Кузнецов, С. В. Искусство в цифровой среде: визуальные коммуникации и игровые миры [Текст] / С. В. Кузнецов. – Санкт-Петербург: Питер, 2020. – 288 с.

ИЗУЧЕНИЕ ВЛИЯНИЙ СТИЛЕЙ АНИМАЦИИ НА ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ВОСПРИНЯТИЕ

Семенова Валерия Валерьевна, 1 курс, ХАиКГ 25

Научный руководитель: Афонская Анна Михайловна, старший преподаватель НХКиСКД

Изучение влияния стилей анимации на эмоциональное восприятие является ключевым аспектом понимания воздействия визуальных и художественных элементов на человеческую психику, что позволяет создать более глубокие и эмоционально насыщенные произведения искусства, а также развивает креативный потенциал и воображение зрителей. Различные стили анимации (традиционная рисованная, 3D-компьютерная, stop-motion, силуэтная, экспериментальная и др.) формируют специфический эмоциональный фон. Например: мягкая пастельная палитра и плавные движения в стиле Ghibli вызывают ощущение тепла и ностальгии. Резкая геометрия и контрастные цвета в flat design создают энергичное, современное настроение. Грубоватая текстура stop-motion придаёт истории уют и «рукотворность». Цветовая палитра — ключевой фактор эмоционального отклика: тёплые тона (красный, оранжевый, жёлтый) ассоциируются с энергией, радостью, опасностью. Холодные оттенки (синий, зелёный) вызывают спокойствие, меланхолию или таинственность. Монохромные схемы

усиливают драматизм или минималистичную эстетику. Динамика и ритм движений. Скорость и характер анимации влияют на эмоциональное состояние зрителя: быстрые, резкие движения повышают напряжение и возбуждение. Медленные, плавные переходы способствуют расслаблению и созерцанию. Неравномерный ритм может вызывать дискомфорт или удивление. Внешность и мимика героев определяют степень эмоциональной вовлеченности: гипертрофированные черты (большие глаза, выразительная мимика) усиливают сопереживание. Абстрактные или стилизованные персонажи могут создавать отстранённый, интеллектуальный эффект. Реалистичная анимация повышает ощущение подлинности переживаний. Звуковое сопровождение как усилитель эмоций. Музыка, шумы и тишина взаимодействуют со стилем анимации: оркестровые саундтреки усиливают эпичность или лиричность. Электронные звуки подчёркивают футуристичность или тревожность. Отсутствие звука создаёт напряжение или медитативное состояние. Возрастные особенности восприятия. Стили анимации по-разному воздействуют на различные возрастные группы: дети реагируют на яркость, простоту форм и юмор. Взрослые ценят нюансы стиля, аллюзии и многослойность смыслов. Кросс-возрастные решения объединяют эмоциональную глубину и визуальную доступность. Культурный контекст стиля. Эмоциональный отклик зависит от культурных кодов, заложенных в стилистику: японская аниме-эстетика часто ассоциируется с драматизмом и глубиной переживаний. Американская коммерческая анимация (Disney/Pixar) тяготеет к оптимизму и героике. Европейская авторская анимация нередко исследует сложные психологические темы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Искендерова С.Э. ПСИХОЛОГИЯ ЦВЕТА И ЕГО ВЛИЯНИЕ НА ВОСПРИЯТИЕ. / С.Э. ИскеИндерова. – Казань, 2025
2. Лавашова Е.А. Из истории анимации и мультимедия. / Е.А. Лавашова. – 2019
3. Пойдина Т.В., Савченко Ю.В. Веб-дизайн в профессиональной культуре современного дизайнера. / Т.В. Пойдина, Ю.В. Савченко. – 2018
4. Тан Тун. Культурный фон современного дизайна японских анимационных персонажей. / Тан Тун. - 2024
5. Яровая Н.Ю. Модификации визуальных стилей компьютерной анимации. / Н.Ю. Яровая. – 2023

ДРУГОЙ РИТМ ВОСПРИЯТИЯ: РАС И КРАСОТА НЕСТАНДАРТНОГО МЫШЛЕНИЯ В КИНО И ЖИВОПИСИ

Степанова Лилия Семеновна, 1 курс ХКТ

Научный руководитель: Афонская Анна Михайловна, старший преподаватель НХКиСКД

Современное общество всё чаще обращается к теме нейроразнообразия, включая изучение расстройств аутистического спектра (РАС) как формы особого восприятия и мышления. Люди с РАС не просто иначе чувствуют мир, но и по-своему выражают его в творчестве, что находит отражение в киноискусстве и живописи. Анализ их художественного восприятия позволяет увидеть, как индивидуальные особенности восприятия становятся источником новых эстетических форм.

РАС — это не болезнь и не отклонение, а иной способ взаимодействия с окружающей действительностью. Люди с РАС способны к глубокому сосредоточению на деталях, точности и гармонии форм. Их мышление отличается логичностью, визуальной яркостью и эмоциональной искренностью. В контексте искусства эти особенности формируют новый подход к созданию образов и смыслов, в которых простота и повторяемость сочетаются с глубиной и выразительностью.

В кино и живописи восприятие людей с РАС проявляется в стремлении к симметрии, структуре, повтору и акценту на деталях. Так, в фильмах, где центральными героями являются люди с РАС (Temple Grandin, Rain Man, A Brilliant Young Mind), режиссёры используют свет, звук и композицию для того, чтобы зритель мог ощутить мир глазами таких персонажей. Крупные планы, замедленные ритмы, акцент на звуковом фоне и цвете создают ощущение погружения в их внутренний мир.

В живописи художники с РАС демонстрируют удивительную точность и наблюдательность. Например, Стивен Уилтшир передаёт городские пейзажи с мельчайшими архитектурными деталями, запоминая их после одного взгляда. Его работы не только поражают техническим совершенством, но и передают особое чувство порядка и гармонии, присущее многим людям с РАС.

Искусство становится инструментом диалога между человеком с РАС и обществом. Через творчество формируется понимание и принятие нейроразнообразия как части человеческой культуры. Произведения, созданные людьми с РАС или посвящённые этой теме, помогают разрушать стереотипы и показывают, что "инаковость" — это не недостаток, а иная форма таланта.

Таким образом, уникальное восприятие мира при РАС способствует развитию искусства, привносит в него новые образы, формы и смыслы. Кино и живопись,

вдохновлённые таким типом мышления, становятся пространством взаимопонимания, где зритель учится воспринимать красоту через призму различий. Искусство перестаёт быть просто отражением мира — оно становится способом познания человека во всём многообразии его восприятия.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Грандин Т. Мозг, который говорит. Как человек с аутизмом видит, чувствует и думает. — М.: Альпина нон-фикшн, 2020.

2. Силберман С. Нейроразнообразие. История аутизма и будущее нейроотличных людей. — М.: Бомбора, 2021.

ЦИФРОВОЙ ХУДОЖНИК КАК ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО НАШЕЙ СТРАНЫ.

Тобонова Сайыына Андреевна, 1 курс, ИК

Актуальность: Современных выпускников и студентов особенно привлекают профессии востребованные в области искусства. Меня так же интересует данное направление. У меня возникло желание изучить профессию цифрового художника.

Цель изучить вид и способ применения компьютерных технологий в цифровой живописи.

Задачи моего творческого проекта:

- Популяризация искусства
- Развитие творческих способностей
- Ознакомиться с работами цифровых художников России.
- Изобразить картины в цифровой живописи.
- Проектный продукт: Картины в цифровой живописи.

Цифровой художник — это специалист, создающий визуальные произведения с помощью цифровых технологий. Этот профессионал использует прикладные компьютерные программы и программное обеспечение для разработки иллюстраций, анимации, 3D-моделирования и графического дизайна для медиа, видеоигр, кино, рекламы и веб-дизайна.

Цифровые художники находят применение своим навыкам в различных сферах: Игровая индустрия, кино и анимация, реклама и маркетинг, веб-дизайн, искусство и иллюстрация, образование и обучение, независимая деятельность, творческая студия.

Цифровая живопись - это вид искусства, в котором процесс рисования и создания изображений осуществляется с использованием компьютерных программ и графических планшетов.

Цифровые художники России:

- Денис Давыдов. В своих сериях исследует символическое наследие раннего интернета и миграцию эклектичных визуальных образов Центральной Азии в современную реальность.
- Варя Щука. Создаёт 3D-иллюстрации.
- Покрас Лампас. Художник, известный своими медийными коллабами и мощными проектами.
- Мария Агуреева (Tripura). Развивается как digital-художница, работает над цифровыми изображениями, в которых эстетические переживания будут сочетаться с терапевтическим эффектом.
- Полина Абина. Училась современному искусству в ИСИ Иосифа Бакштейна, была участницей лабораторий цифрового искусства и звуковых исследований Garage.Digital и выпустилась из «Открытых студий „Винзавода“».
- Диана Капизова. Мультимедийная художница, каждая из работ которой — ожившая сказка. Её персональный проект в галерее XL Gallery «Там, над радугой, укроемся в тени» — история о путешествии героини в родной город Первоуральск на крылатом поезде-Пегасе.
- Евгения Шабунина (Ejaneress). Давно работает в диджитал-сфере, создавала 3D-одежду и занималась моушн-дизайном.

Рисование картин в цифровой живописи

Если вы хотите попробовать цифровое рисование, вам понадобится графический планшет или сенсорный стилус для вашего устройства. Также будет необходима специальная программа для рисования (например: AdobePhotoshop, Krita, SAI2, Procreate, IbisPaintX, ClipStudioPaintи.т.д.) Находите вдохновение: Смотрите работы других художников, получайте вдохновение из природы, фотографий, книг и фильмов.
Рисование картин в цифровой живописи.

Таким образом, профессия цифрового художника представляет собой динамичную, востребованную и многогранную сферу деятельности, которая гармонично сочетает в себе

художественный талант и технологическую грамотность. Я уверена, что за такими специалистами — будущее креативных индустрий нашей страны, и мой проект является первым шагом на пути освоения этой увлекательной профессии.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1.[https://postupi.online/professiya/cifrovoj-hudozhnik/]

2.[https://www.sobaka.ru/entertainment/art/181270]

3.[https://sky.pro/wiki/digital-art/kak-risovat-na-kompyutere-s-pomoshyu-graficheskogo-plansheta/?ysclid=mhrlun3ldy537003993]

АНИМАЦИЯ В МАРКЕТИНГЕ

Ходулова Диана Дмитриевна, 1 курс, ХАиКГ-25

Это инструмент для коммуникации с потребителями. Она помогает просто объяснять сложные концепции через визуальные образы. Анимация позволяет наглядно демонстрировать уникальность бренда, создавать запоминающихся персонажей и визуализировать абстрактные идеи. Это способствует установлению эмоционального контакта с аудиторией, увеличивает вовлеченность и укрепляет лояльность к бренду.

В условиях цифровой перегрузки и сокращения внимания потребителей традиционные форматы рекламы (текст, статичные изображения) теряют эффективность. Современный пользователь обращает внимание только на яркий, динамичный и эмоционально заряженный контент, который может быстро донести главную мысль.

Многие компании, особенно в сложных социальных сетях. сталкиваются с трудностями при коммуникации с целевой аудиторией. Их продукты или услуги:

- Сложно объяснить словами
- Нельзя показать в обычном видео
- Воспринимаются как "скучные"
- Не запоминаются среди конкурентов

Анимационный маркетинг позволяет преодолеть эти барьеры, превращая сложные идеи в простые визуальные образы и создавая эмоциональную связь с потребителем там, где другие форматы коммуникации не работают.

Плюсы:

Объяснение сложных вещей: Анимацией можно показать то, что сложно объяснить словами или снять на видео. Это помогает людям быстрее понять, как работает продукт или услуга.

Влияние на эмоции и внимание: С помощью анимации можно вызвать у людей хорошие эмоции по отношению к бренду. Такой формат сильнее привлекает внимание, особенно когда люди смотрят контент в социальных сетях. Также можно придумать фирменный стиль и персонажей, чтобы бренд лучше запоминали.

Практическая польза: Анимация помогает сделать скучные или сложные темы более интересными. Один ролик можно использовать на разных площадках, и у создателей есть полный контроль над картинкой.

Минусы:

Высокая стоимость и долгое производств: Создание анимации требует много времени и денег. Вносить изменения в готовую работу сложно и дорого.

Неправильное понимание: Зрители могут не так понять смысл анимации. Сложные темы из-за упрощения могут казаться несерьёзными.

Ощущение недостоверности: Анимация, является искусственной картинкой. Поэтому к ней могут меньше доверять, чем к реальному видео или фотографиям.

Сложно измерить результат: Трудно понять, привела ли анимация к реальным покупкам. Высокие просмотры и лайки не всегда означают рост продаж.

Добавление в информационный шум: Анимации стало слишком много. Из-за этого бренды вынуждены делать их всё ярче, но не обязательно полезнее для зрителя.

Не для всех целей: Анимация не всегда подходит для серьёзного бизнеса, дорогих товаров или консервативной аудитории.

Анимация идеально подходит для упрощения сложных идей и создания эмоциональной связи с аудиторией. Однако ее производство требует значительных ресурсов, а упрощенная форма может подорвать доверие к серьезным продуктам. Эффективность анимации сложно измерить в реальных продажах, а не только в вовлеченности. Таким образом, ее стоит использовать там, где задача яркого объяснения и запоминания перевешивает высокие затраты и риски.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка»: «МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РЕКЛАМЕ»
2. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка»: «СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИОННОГО РЕКЛАМНОГО РОЛИКА»

РИФТОВАЯ ГРАФИКА КАК ЭЛЕМЕНТ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ

Чирикова Яна Ивановна, 1 курс, Г(ИК)-25

В условиях стремительного развития цифровых технологий шрифтовая графика становится неотъемлемой частью визуальной культуры, играя ключевую роль в восприятии информации и формировании эстетических предпочтений. Современные пользователи интернета, согласно исследованиям, уделяют значительное внимание шрифтам, что подчеркивает их важность для эффективной передачи сообщений и создания уникального визуального стиля. В последние годы наблюдается рост интереса к типографике как искусству, что отражает не только коммерческие, но и культурные аспекты, связанные с шрифтами. Шрифтовая графика, представляющая собой разнообразные типографические решения, формирует общее восприятие дизайна и коммуникации, вызывая определенные эмоции и ассоциации.

Шрифтовая графика является важным элементом визуальном культуры, так как она формирует восприятие информации и эмоциональный отклик у аудитории. Шрифтовая графика, как один из ключевых аспектов визуального дизайна, играет значительную роль в коммуникации и передаче информации. Она не только служит средством оформления текста, но и создает определенное настроение, подчеркивает стиль и идентичность бренда. В современном мире, где визуальные образы преобладают, шрифтовая графика становится инструментом, способным влиять на восприятие и поведение людей.

Одной из главных задач шрифтовой графики является создание читабельности и удобства восприятия информации. Разные шрифты могут вызывать различные ассоциации и эмоции, что делает их выбор критически важным для дизайнеров. Например, строгие шрифты могут ассоциироваться с профессионализмом и надежностью. В то время как игривые и нестандартные шрифты могут привлекать внимание и создавать атмосферу креативности.

В последние годы наблюдается рост интереса к шрифтовой графике как к самостоятельному искусству. Дизайнеры все чаще экспериментируют с формами, цветами и композицией, создавая уникальные шрифтовые решения, которые становятся неотъемлемой частью визуальной культуры. Это подчеркивает важность шрифтовой графики в коммерческом дизайне и искусстве, где она может использоваться для выражений идей и концепций.

Таким образом, шрифтовая графика представляет собой многогранный инструмент, который помогает передавать информацию и формирует визуальную идентичность, вызывает эмоции. Важно понимать, что выбор шрифта — это не просто эстетическое

решение, но и стратегический шаг, влияющий на восприятие и взаимодействие с аудиторией. В контексте визуальной культуры шрифтовая графика служит важным средством самовыражения.

Кроме того, шрифтовая графика активно используется в социальных медиа и цифровом пространстве, где визуальное восприятие имеет решающее значение. Также стоит отметить, что шрифтовая графика становится все более доступной благодаря развитию технологий. Существует множество онлайн — ресурсов и платформ, которые позволяют любому желающему создавать и использовать шрифты. Это способствует демократизации дизайна и расширяет возможности для самовыражения.

В заключение, шрифтовая графика представляет собой важный и многогранный элемент визуальной культуры. В ходе исследования было установлено, что шрифтовая графика формирует восприятие информации, создает атмосферу и задает стиль. Основные задачи, такие как создание читабельности и удобства восприятия, были успешно рассмотрены, и было показано, как различные шрифты могут вызывать разные ассоциации и эмоции у аудитории. В ходе исследования было выявлено, что правильный выбор шрифта способен не только улучшить восприятие информации, но и создать эмоциональную связь с аудиторий, что особенно важно в условиях современного информационного потока.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кевченков С.Д. ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ ШРИФТОВ В ДИЗАЙНЕ УПАКОВКИ // Международный журнал гуманитарный и естественных наук. 2024. №5-4 (92).

2. Корниенко Д.С., Похорукова М.Ю., Самохина В.М. СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ // Инновации и инвестиции. 2021. №8

3. Самойленко И.С., Могутина М.Е. Роль типографики в формировании визуальной айдентики бренда // KANT: SS&H. 2024. №2 (18).

АНИМАЦИЯ И ЦВЕТ

Шишигина Диана Алексеевна, 1 курс, ХАиКГ-25

Научный руководитель: Афонская А.М,

старший преподаватель кафедры НХКиСКД

Сегодня анимация перестала быть просто областью развлечения и стала универсальным языком коммуникации. Она окружает нас повсюду: В кинематографе и

геймдеве — это основа многомиллиардных индустрий. В рекламе и маркетинге — это ключевой инструмент для привлечения и удержания внимания потребителя. В образовании — это мощный способ визуализации сложных данных и процессов, от строения клетки до исторических событий. В условиях переизбытка визуального контента способность не просто привлечь, а точно управлять восприятием и эмоциональным состоянием зрителя становится очень важной. Цвет является одним из самых мощных, но при этом часто интуитивно используемых инструментов у создателя. Например, синие оттенки заливают экран нашего мобильного телефона, мгновенно успокаивая. Вот в чём сила продуманной цветовой палитры. В современном информационном обществе анимация стала неотъемлемой частью нашей жизни.

Тема: Влияние цветовой палитры на эмоциональное и смысловое восприятие анимации зрителем. Актуальность: в современной анимации цвет перестал быть просто визуальным элементом это мощный инструмент, способный влиять на эмоции и восприятие информации зрителем. Изучение его воздействия необходимо для создания эффективного контента в кино, геймдизайне, рекламе, образовательных медиа и в др. анимационных произведений. Объект исследования: процесс восприятия анимационного произведения зрителем.

Предмет исследования: влияние цветовой палитры на эмоциональный отклик и интерпретацию сюжета и персонажей анимационного произведения.

Цель: выявить и описать причинно-следственные связи между цветовыми решениями анимационной сцены и элементами ее эмоционального восприятия.

Задачи:

1. Провести теоретический анализ цветовых палитр и их психологического воздействия на зрителя.
2. Разработать и создать серию анимационных сцен, варьирующих цветовые параметры.
3. Экспериментально проверить влияние цветовых решений на восприятие зрителя.
4. Разработать практические рекомендации для аниматоров.

Гипотеза: Цветовая палитра выполняет функцию как нарративная система, способная существенно преобразовать восприятие одного и того же визуального и сюжетного контента.

Методы:

Теоретическая: провести теоретический анализ цветовых палитр и их психологического воздействия. Проанализировать теории цвета и их применение в анимации.

Практическая: разработать и создать серию анимационных сцен, идентичных по содержанию, но различных по цветовой палитре.

Эмпирическая: экспериментально проверить влияние этих цветовых решений на внимание и эмоции зрителей с помощью психологических опросников.

Аналитическая: обработать полученные данные, выявить закономерности и сформулировать практические рекомендации для аниматоров.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. https://www.figma.com/resource-library/types-of-color-palettes/
2. https://cyberleninka.ru/article/n/znachenie-tsveta-pri-sozdanii-animatsionnogo-obrazovatelnogo-kontenta/viewer

СЕКЦИЯ 3.1.
ЖИВОПИСЬ И ГРАФИКА

ОТ ЛИТЕРАТУРНОГО АБСУРДА К ГРАФИЧЕСКОЙ ИМПРОВИЗАЦИИ

Булатова Габриэла Гавриловна, 2 курс

Научный руководитель: Шапошникова Туйаара Ефимовна, заведующий кафедрой живописи и графики, доцент

Современное искусство часто смешивает разные виды творчества. Очень интересно проследить, как сложные литературные произведения, особенно в жанре абсурда, могут вдохновлять художников на создание визуальных работ. Это исследование как раз о том, как литературный абсурд (когда в книге всё происходит нелогично и странно) находит своё отражение в графической импровизации (свободных, спонтанных рисунках). Я хочу доказать, что чем бессмысленнее и парадоксальнее текст, тем более хаотичным, свободным и нереалистичным должен быть рисунок, который его иллюстрирует.

Цель: Понять, как идеи и образы из абсурдных произведений русских классиков можно перевести на язык графики, и как это помогает по-новому взглянуть на искусство.

Задачи: 1. Разобрать, что такое литературный абсурд и как он проявляется в творчестве Гоголя, Булгакова и Чехова. 2. Изучить, что такое графическая импровизация и какие приёмы (линия, пятно, композиция) для неё характерны. 3. На примерах показать, как конкретные литературные герои и ситуации могут быть изображены графически. 4. Сделать вывод, почему такой творческий метод важен для современного искусства.

Методология: · Анализ текстов, чтобы найти в них элементы абсурда. · Анализ художественных приёмов в графике. · Сравнение литературных и визуальных техник. · Интерпретацию возможных рисунков через теорию абсурда.

Основная идея: Абсурд в литературе — это не просто нелепость. Это особый приём, который показывает, насколько странной и нелогичной может быть жизнь. Чтобы нарисовать это, нельзя просто реалистично изобразить героя. Нужно передать саму суть абсурда — хаос, механистичность или пустоту.

Примеры из литературы:

1. Н. В. Гоголь «Шинель»: Абсурд системы, где человек – никто. Жизнь чиновника Акакия Акакиевича лишена смысла. Он растворяется в рутине, а его смерть из-за пропавшей шинели и оскорбления — нелепа. Система подавляет личность.

Как это нарисовать? Не рисовать человека, а показать его «исчезновение». Клубок линий: Густая сеть из одинаковых штрихов, как бесконечные бумаги, которые поглощают

героя. Размытый контур: Фигура, нарисованная бледными, рваными линиями, которые то и дело пропадают. Это метафора его невидимости. Пятно-шинель: Большое, чёрное, тяжёлое пятно (шинель), которое доминирует над хрупкой фигуркой человека.

2. М. А. Булгаков «Мастер и Маргарита»: Абсурд как хаос и маскарад. Свита Воланда (Коровьев и кот Бегемот) — это ходячее нарушение всех правил. Они меняют облик, их действия не поддаются логике, они вносят хаос в упорядоченную жизнь.

Как это нарисовать? Создать неустойчивые, гибридные образы. Смешение форм: Рисунок, где не поймёшь, где заканчивается кот и начинается человек. Линии Коровьева могут быть тонкими и колючими, а Бегемота — жирными и округлыми. Игра с масштабом: Сочетание огромных и мелких элементов в одной композиции. Нарушена анатомия: Существо, лишь отдалённо напоминающее кота, собранное из клякс, царапин и геометрических фигур.

3. А. П. Чехов «Человек в футляре»: Абсурд повседневной скуки. Герой сам запирает себя в «футляр» из правил и страхов. Абсурд здесь — в бессмысленности такой жизни, прожитой впустую. Как это нарисовать? Передать ощущение ограничения и пустоты. Геометрические рамки: Композиция в виде квадрата или прямоугольника, внутри которого — едва заметная штриховка (человек). Пустой центр: Главный объект смещён в угол, а центр листа пустует, что создаёт чувство тоски. Монотонный ритм: Повторение одних и тех же линий или клетки, как символ скучной и предсказуемой жизни.

Графическая импровизация — это быстрый, свободный рисунок, где важен не результат, а сам процесс и энергия. Художник не продумывает всё до мелочей, а действует спонтанно. Это идеальный способ рисовать абсурд, потому что:

Линия: Она может быть разной — дрожащей, рваной, агрессивной или монотонной. Она передаёт не форму, а чувство. Пятно: Это не предмет, а эмоция. Тёмное, давящее пятно (как шинель у Гоголя) может вызывать тревогу. Фактура: Шероховатая, гладкая или рваная поверхность рисунка помогает передать «ощупываемость» абсурда — шершавость бюрократии или мягкость мистического хаоса. Композиция: Она часто бывает неуравновешенной, сбивающей с толку. Это визуальный аналог того чувства, которое испытываешь при чтении абсурдного текста.

Переводить литературный абсурд в графику — значит не просто проиллюстрировать текст, а заново его пережить и выразить на новом языке. Анализ произведений Гоголя, Булгакова и Чехова показывает, что их сложные, парадоксальные миры лучше всего рисуются не в виде точных картинок, а в виде свободных графических набросков-импровизаций. Такой подход доказывает, что художники ищут новые способы говорить о важных вещах: об одиночестве человека в системе, о хаотичности мира и о

экзистенциальной тоске. Этот диалог между словом и изображением открывает новые возможности для современного искусства и книжной иллюстрации, показывая, что русская культура всегда была богата на эксперименты.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. М. Булгаков «Мастер и Маргарита» https://share.google/587VMDMe0NWjTk7vd
2. Н. В. Гоголь. «Шинель». https://share.google/wLNYiIC2fb7XA9NO8
3. А. П. Чехов. Человек в футляре. https://share.google/JR1a4fXzlSvFsPNar
4. Абсурд в искусстве и искусство абсурда anons-absurd.pdf https://share.google/QWa8o5O9R5gKw6jqK

ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ШТРИХА, ЛИНИИ И ПЯТНА В ГРАФИКЕ

Гуляева Сайыына Петровна, 2 курс, Г(ИК)

Графика является самостоятельным видом изобразительного искусства, который основывается на лаконичном и выразительном языке, где ключевая роль принадлежит трем основным элементам: штриху, линии и пятну. Понимание их взаимодействия необходимо для освоения основ композиции и тонального решения. Актуальность исследования заключается в необходимости анализа того, как эти минимальные средства создают иллюзию объема, света и передают эмоциональное состояние.

Цель работы — изучить функциональное назначение и выразительный потенциал штриха, линии и пятна в графических работах, выполненных в технике рисунка тушью, и определить, как они влияют на общее восприятие произведения.

В качестве объекта анализа выбрана техника рисунка пером и тушью. Эта техника является одной из самых «чистых» в графике, так как здесь художник напрямую использует контраст черного пигмента и белой бумаги, что делает работу линии и штриха максимально очевидной.

Основные положения

Линия как основа контура и структуры.

Линия является первичным элементом рисунка и отвечает за обозначение границ формы и пространства. Различают конструктивную линию (построение формы) и контурную линию

(определение внешних границ). Варьирование толщины, жесткости и скорости линии (линия-качество) позволяет передать не только форму, но и материал объекта (текстуру), а также динамику композиции. Например, четкая, ровная линия придает работе стабильность, в то время как прерывистая или вибрирующая — эмоциональность и движение.

Штрих как моделирование тона и объема.

Штрих — это короткая линия, которая при многократном повторении используется для создания тональной шкалы (светотени). Плотность и угол наклона штрихов (прием перекрестного штриха) напрямую формируют объем объекта на плоскости. С помощью штриха создается эффект градации тона: чем чаще и ближе расположены штрихи, тем темнее тон и глубже тень, что позволяет зрителю ощутить материальность изображенного.

Пятно как композиционный акцент.

Пятно в рисунке тушью часто создается за счет заливки (отмывки) или очень плотного скопления штрихов. Функционально пятно используется для:

- Создания сильного светотеневого контраста, выделяющего главный объект.
- Обозначения теневых участков и глубины пространства.

Таким образом, линия, штрих и пятно в графике тушью являются фундаментальным триединством. Они не просто изображают, а выражают форму, пространство и свет, создавая мощный художественный образ даже при отсутствии цвета.

Ключевой вывод

Анализ показывает, что выразительные возможности штриха, линии и пятна в графике тушью основаны на принципе контраста и градации. Мастерское владение этими элементами позволяет художнику передавать сложный объем и психологическое состояние, используя лишь черно-белую палитру.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Барщ А. О. Рисунок пером. Москва: Искусство, 2015.
2. Флекель М. И. Искусство графики. Москва: Советский художник, 1990.
3. Макарова И. С. Графика: основы, приемы, техники. Санкт-Петербург: Речь, 2019.
4. Школа рисунка. Тушь, перо, кисть. / под ред. В. А. Иванова. Москва: АСТ, 2018.

ПОЭТИКА ЗАГЛАВИЯ: КАК ТЕКСТ ТРАНСФОРМИРУЕТ ЖИВОПИСНЫЙ ОБРАЗ У РЕНЕ МАГРИТТА

Дайбаннырова Анжелика Станиславовна, 2 курс, Графика

В данном исследовании мы рассмотрим важность текста, а именно названия картины, в работах выдающегося бельгийского художника Рене Магритта, который славился своими сюрреалистичными, загадочными работами, наполненными философским смыслом и привлекающими внимание экспертов всех областей, как искусствознания, так и философии или лингвистики. Цель нашей работы – разобраться в механизме трансформации визуального образа под воздействием вербального текста (заглавия) в творчестве Рене Магритта, то есть разобраться как слово превращает простую картину в сложную, многослойную историю. Для достижения данной цели выявлены следующие задачи: классифицировать типы и функции заглавий в живописи Р.Магритта на основе его работ, проанализировать конкретные работы для демонстрации механизма взаимодействия текста и изображения, обобщить роль и функции заглавия как структурного элемента творчества Р.Магритта.

Слово и образ в работах Р.Магритта

Артионим (группа имен собственных, обозначающих названия произведений искусства) – неотъемлемая часть произведения искусства, первая информация о полотне, призванная вызвать интерес у зрителя и задать общее впечатление, рассказать о содержании работы. Благодаря заглавию он понимает, что на холсте и чего ожидать. Часто артионим имеет описательную, информационную функцию. На картине И. Шишкина и К.А.Савицкого *«Утро в сосновом лесу»* мы действительно видим сосновый лес. Однако, если название на первый взгляд не коррелирует с тем, что изображено на картине, у зрителя возникает естественный вопрос, появляется некая загадка, смысл, который ему захочется постичь. Почему работа так названа? Что кроется за этим странным названием? Что этим хотел сказать автор? Рене Магритт, бельгийский живописец, работавший в жанре сюрреализма, был мастером таких загадок. *«Названия выбраны таким образом, что они не дают поместить мои картины в область привычного» Р.Магритт*. Он считал, что название картины – это не просто объяснение картины, а ее полноценная часть, неотъемлемый и активный структурный элемент, заставляющий мозг работать и видеть дальше обычных красок на холсте. Обычные, ничем не примечательные на первый взгляд объекты (котелок, яблоко, стакан, зонт) становятся загадочными и таинственными посредством названия, прямо не относящегося к изображенным предметам *(«Сын человеческий», «Каникулы Гегеля»*).

Типология и функции заглавий у Р.Магритта

Несмотря на всю загадочность и таинственность своих работ, Магритт, в отличие от многих других сюрреалистов, не поддавался хаосу подсознания, а тщательно продумывал идею и названия к своим картинам. Они не случайные ярлыки, а результат тонкой интеллектуальной работы, призванной озадачить зрителя, порой даже вогнать его в чувство страха и беспокойства. Художник наделяет артионимы особой функцией, которая не просто описывает происходящую ситуацию, а является прямым ключом к интерпретации его работ. В зависимости от наделяемой функции, которую они выполняют по отношению к изображению, названия работ Рене Магритта можно систематизировать следующим образом:

- Заглавие-парадокс. Это самый известный и философски насыщенный тип заглавий у данного художника. Заглавие вступает в конфликт с визуальным рядом, создавая противоречие, заставляющее зрителя задуматься об истинной природе вещей. Ключевым примером такого названия является картина *«Вероломство образов» (Ceci n'est pas une pipe)*. На полотне изображена гиперреалистичная курительная трубка, а снизу надпись гласящая – «это не трубка». Без названия это изображение – просто мастерски написанный натюрморт, с названием – провокация, заставляющая задуматься о природе репрезентации, знака и реальности. Возникает вопрос: как же это не трубка, если мы четко видим именно трубку? Сам художник насчет этой работы писал: *«Эта знаменитая трубка. Как люди попрекали меня ей! И все же, вы можете набить ее табаком? Нет, ведь это всего лишь изображение, не так ли?»* указывая на то, что изображение трубки – это лишь образ реального объекта, а не он сам. Магритт говорил, что солгал бы, если бы написал «это трубка».

- Заглавие-поэма. Такое название обращается к чувству и воображению, оно обогащает изображение, наделяя конкретные предметы мистическим или мечтательным смыслом, создает «атмосферу», которой невозможно добиться лишь визуальным рядом. К примеру, название картины *«Империя света»* наделяет его величественным смысловым окрасом. На картине изображен ночной пейзаж: дом, стоящий в темноте и свет фонаря. Но парадоксальность картины в том, что все это на фоне дневного неба. Художник находил некую поэзию в столкновении двух противоположных явлений – ночи и дня. Заглавие превращает визуальный оксюморон в законченный образ, наполненный магией и загадкой, оно не разрушает иллюзию, а углубляет ее.

- Заглавие-нарратив. Эти заглавия интригуют и заставляют зрителя додумывать историю. Картина сама по себе может быть статичной, но ее название намекает на какое-то действие, которое произошло «вне кадра». Картина *«Убийца под угрозой»* имеет более

прямой, но не менее мощный нарратив. Мы сразу понимаем, что произошло убийство и ищем глазами убийцу. Фигуры на картине статичны, намеренно наделены кукольной неподвижностью, все замерло перед моментом раскрытия преступления. Зритель задается вопросом знает ли убийца о наблюдателях, об угрозе нависшей над ним, а может убийца вовсе не человек, стоящий посреди комнаты. Может наблюдатели и есть убийцы, затаившиеся, чтобы убрать детектива или свидетеля. Мозг неосознанно начинает додумывать сюжет, как бы дописывая картину и становясь соавтором. В этом и заключается цель Магритта – смутить зрителя, заставить его чувствовать дискомфорт, смятение от происходящего, искать ответы на вопросы, превращая его от пассивного наблюдателя в активного сыщика, в чем ему очень хорошо помогает заглавие.

Эти выделенные типы заглавий демонстрируют, что Рене Магритт мастерски использовал слово как инструмент для управления человеческим восприятием, и доказывают, что его заглавия дополняли картину, расширяли ее восприятие и были неотъемлемой частью его творчества.

Итак, текст (заглавие) у Рене Магритта играет ключевую роль, он разрушает привычное, автоматическое восприятие предмета, заставляет увидеть банальный предмет заново, в необычном, часто тревожном ключе, наделяя его загадочным смыслом. Название наделяет статичное изображение сюжетом, динамикой, оно провоцирует зрителя на домысливание сюжета. Заглавие у Рене Магритта является «триггером смысла», который не поясняет изображение, а вступает с ним в сложные отношения тем самым рождая уникальный интеллектуально-эмоциональный эффект, который характеризует творчество художника.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Искусство зрителя: Рене Магритт и магическое // design.hse.ru. [Электронный ресурс]. URL: https://design.hse.ru/news/2339 (дата обращения: 12.11.2025).

2. Магритт, Рене // ru.ruwiki.ru. [Электронный ресурс]. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Магритт, _Рене (дата обращения: 13.11.2025).

3. НАЗВАНИЯ КАРТИН РЕНЕ МАГРИТТА: ЗАГАДКА, ФИЛОСОФСКИЙ СМЫСЛ // cyberleninka.ru URL: https://cyberleninka.ru/article/n/nazvaniya-kartin-rene-magritta-zagadka-filosofskiy-smysl (дата обращения: 12.11.2025).

4. Фасцинативные сигналы в названиях полотен Рене Магритта // magritte.tilda.ws. URL: https://magritte.tilda.ws/ (дата обращения: 13.11.2025).

РОЛЬ ЦВЕТА В ЖИВОПИСИ: ПСИХОЛОГИЯ ВОСПРИЯТИЯ

Дьячковская Екатерина Александровна, 2 курс, ХКТ

Цвет — один из самых мощных инструментов в живописи, способный передавать эмоции, создавать атмосферу и оказывать влияние на восприятие зрителя. Искусство в значительной степени строится на восприятии, и понимание того, как цвет влияет на эмоции и мысли, является важным аспектом как для художников, так и для зрителей. В данном докладе мы рассмотрим, как цвет используется в живописи, его психологическое воздействие и приведем примеры известных художников и их работ.

Психология цвета. Цвета способны вызывать определенные эмоции и ассоциации. Психология цвета — это область, изучающая, как различные цвета влияют на поведение и восприятие человека. Например:

- Красный: Этот цвет часто ассоциируется с энергией, страстью и даже агрессией. В работах таких художников, как Винсент Ван Гог, красный цвет может быть использован для передачи интенсивных эмоций. В картине "Красные виноградники" (1888) Ван Гог использует яркий красный, чтобы создать ощущение тепла и динамики.
- Синий: Этот цвет часто воспринимается как успокаивающий и холодный. В своей картине "Звёздная ночь" (1889) Ван Гог использует различные оттенки синего для создания чувства спокойствия и глубины космоса.
- Желтый: Желтый цвет символизирует радость и оптимизм. В работах Клода Моне можно увидеть, как он использует желтый для создания ярких и солнечных сцен, например, в "Утреннем свете" (1890).
- Зеленый: Обычно ассоциируется с природой и гармонией. В картинах Эдварда Мунка, таких как "Крик" (1893), зеленый цвет контрастирует с другими цветами, подчеркивая эмоциональные переживания персонажа.

Цветовые схемы в живописи. Художники используют различные цветовые схемы для передачи настроения и эмоций. Основные схемы включают:

- Монохромные схемы: Использование одного цвета в различных оттенках. Например, в "Синем" (1965) Ива Кляйна художник использует один цвет — синий — чтобы создать гармоничное и целостное произведение, погружающее зрителя в определенное состояние.
- Комплементарные схемы: Сочетание противоположных цветов. Поль Сезанн использует комплементарные цвета в своих натюрмортах, чтобы создать контраст и динамику, что можно увидеть в "Натюрморте с яблоками и грушами" (1890-1894).
- Аналоговые схемы: Сочетание соседних цветов на цветовом круге. В "Весеннем утре" (1890) Густава Климта используются аналоговые цвета, что создает гармоничные и плавные переходы, усиливающие ощущение весеннего пробуждения.

Цвет и композиция. Цвет существенно влияет на восприятие композиции. Светлые цвета делают объекты более открытыми и масштабными, тогда как темные оттенки создают ощущение глубины и закрытости. В "Девушке с персиками" (1905) **Пьера Огюста Ренуара** яркие, светлые цвета создают ощущение радости и легкости, а внимание зрителя фокусируется на фигуре девушки благодаря контрасту с окружающим пространством.

Культурные аспекты восприятия цвета. Восприятие цвета варьируется в зависимости от культурного контекста. Например, в западной культуре черный цвет часто ассоциируется с трауром, тогда как в некоторых восточных культурах он может символизировать силу и стабильность. Фрида Кало в своих работах использует цвет для передачи культурных и личных значений, как в "Автопортрете с терновым венцом" (1940), где яркие цвета контрастируют с темными темами, подчеркивая её внутреннюю борьбу и стойкость.

Актуальность. "Роль цвета в живописи: психология восприятия"* остаётся актуальной и важной в контексте современного искусства, поскольку цвет продолжает оставаться одним из главных инструментов художников для воздействия на зрителя, создания атмосферы, выражения эмоций и смыслов. С учетом того, как глубоко цвет влияет на восприятие произведений искусства, эта тема имеет большое значение не только для художников, но и для исследователей, психологов, социологов и культурологов.

Цвет в живописи — это не просто элемент декора, а мощный инструмент, формирующий восприятие и эмоциональное состояние зрителя. Понимание психологии цвета, его влияния на восприятие и использование цветовых схем помогает художникам создавать более глубокие и значимые произведения искусства. Примеры великих художников показывают, как цвет может служить средством выражения, передавая чувства и создавая атмосферу. Искусство, обогащенное цветом, продолжает вдохновлять и волновать зрителей, открывая новые горизонты восприятия.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Лотман, Ю. М. "Структура художественного текста."
2. Греков, И. К. "Психология цвета."
3. Митрохин, Б. С. "Цвет в искусстве: Теория и практика."
4. "Цвет и восприятие." Журнал психологии восприятия, 2020.
5. Мадзин, А. "Эмоции и цвет в живописи." Издательство "Искусство", 2018.

КРЫЛЬЯ НАДЕЖДЫ: ГОЛУБЬ ПАБЛО ПИКАССО И ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ МИРА

Евсеева Ариана Артуровна, 2 курс, ТДЖ

В современном мире символы служат важнейшими средствами коммуникации и выражения универсальных ценностей. Голубь — один из древнейших и наиболее узнаваемых символов мира, надежды и чистоты. Благодаря Пабло Пикассо этот образ получил новое звучание и стал международным знаком миротворчества.

В условиях современных конфликтов и глобальной нестабильности «Голубка мира» Пикассо сохраняет особое значение как универсальный призыв к миру и диалогу. Исследование символа позволяет понять, как искусство способствует формированию гуманистического мировоззрения и укреплению идей ненасилия.

Цель доклада — комплексный анализ символа голубя в искусстве и культуре, с акцентом на интерпретацию Пикассо и её влияние на общественное сознание.

Символика голубя

Образ голубя имеет глубокие корни в религии и культуре: в христианстве — знак Святого Духа и очищения; в исламе — преданности и чистоты; в античности — любви и гармонии. В народных традициях голубь — посланник добра и мира. Универсальность этого символа делает его понятным каждому народу и эпохе.

Голубь в творчестве Пикассо

Для Пикассо голубь был личным символом, связанным с детством и антивоенными убеждениями. Созданная им в 1949 году «Голубка мира» для Всемирного конгресса сторонников мира стала знаковым образом XX века. Эволюция от реалистичного рисунка к лаконичной графической эмблеме отражает путь от частного к универсальному. Несмотря на ироничное отношение художника к «мирным» голубям, образ стал воплощением надежды.

Влияние и восприятие

«Голубка мира» вышла за пределы искусства, став символом антивоенных движений, международных организаций и массовой культуры. Её простота и эмоциональная сила обеспечили мгновенную узнаваемость. По результатам социологического опроса (N=81), 92,6% респондентов ассоциируют голубя с миром, а 75,3% знакомы с произведением Пикассо, что подтверждает его устойчивое культурное значение.

Символ голубя, восходящий к древним архетипам, в интерпретации Пикассо приобрёл универсальность и стал эмблемой надежды. «Голубка мира» — не просто

произведение искусства, а живая идея, объединяющая народы в стремлении к гармонии и взаимопониманию. Искусство Пикассо напоминает, что сила мира — в единстве, а надежда — в человеческом творчестве.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кортунова Н. Д. Знаки, символы и аллегории в искусстве. Как понимать и разбираться. — М.: АСТ, 2023. — 192 с. Раскрывает смыслы ключевых символов в искусстве, включая образы птиц; помогает интерпретировать многослойность художественных работ.
2. Душенко К. В. Символика голубя мира от античности до нового времени // КиберЛенинка. Анализирует эволюцию образа голубя как символа мира: от античности и христианской традиции до XX века и пацифистских движений.
3. Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста / Пер. с итал. — СПб.: Symposium, 2005. — 416 с. Даёт инструменты для анализа того, как визуальные символы (в т. ч. «Голубка мира») функционируют в культуре и воспринимаются зрителем.
4. Пикассо П. Письма, документы, воспоминания. — М.: Искусство, 1982. — 319 с. Первоисточники: переписка и свидетельства современников, позволяющие понять контекст создания «Голубки мира» и взгляды художника.
5. Флоренский П. А. Иконостас: Избранные труды по искусству. — СПб.: Мифрил, 1993. — 364 с. Рассматривает сакральную символику, в т. ч. образ голубя в христианской традиции, что важно для понимания архетипической основы символа Пикассо.

ПЕРЕХОД ТРАДИЦИОННОЙ К ЦИФРОВОЙ ЖИВОПИСИ

Евсеева Елизавета Семеновна, 2 курс, ХКТ

В последние десятилетия мир искусства претерпел значительные изменения благодаря развитию технологий. Одним из наиболее заметных сдвигов стало внедрение цифровой живописи, которая открыла новые горизонты для художников и любителей искусства. В этой статье мы рассмотрим, как именно произошел переход от традиционной живописи к цифровым формам, а также какие преимущества и вызовы он приносит.

Переход от традиционной к цифровой живописи произошёл в результате развития технологий и появления новых методов создания искусства, что значительно расширило возможности художников в выражении своих идей, позволило быстро вносить изменения и эксперименты, а также сделало искусство более доступным для широкой аудитории и открыло новые перспективы для развития творчества в современном мире.

В традиционной живописи, например масляной, используются краски и холст или дерево, а изображение создаётся с помощью кистей и физических материалов. В отличие от этого, цифровая живопись создаётся с помощью программного обеспечения без использования физических материалов и создаёт виртуальное изображение на экране. Методы и техники цифровой живописи — мазки, моделирование, работа с цветом, светом, тенями, перспективой и пространством — основаны на теоретических принципах традиционной живописи.

Цифровая живопись актуальна благодаря технологическим изменениям, доступности для широкой аудитории, интерактивности, экологическим аспектам и кросс-дисциплинарным проектам, однако сталкивается с проблемами качества и оригинальности, недостатком физического взаимодействия, сложностями с монетизацией, техническими барьерами и предвзятостью по отношению к традиционному искусству.

Инструменты и технологии: Цифровая живопись даёт художникам гибкость, которой нет у традиционной живописи. Такие программы, как Adobe Photoshop, Procreate или Corel Painter, предлагают огромное количество кистей, которые имитируют традиционные техники рисования – масляные, акварельные, акриловые и другие – позволяя художникам имитировать ощущение реальных материалов. Некоторые цифровые художники настолько хорошо владеют этими инструментами, что их работы практически невозможно отличить от традиционных. Красота цифрового искусства заключается в его безграничных возможностях. Слои, например, позволяют художникам регулировать непрозрачность мазков, добавлять текстуры, не боясь испортить работу, и экспериментировать с эффектами, на создание которых традиционным способом ушло бы гораздо больше времени. Вы даже можете анимировать свои работы или превратить их в 3D-модели. Нет времени на сушку, не нужно ждать, пока краска осядет.

Но, несмотря на все эти удобства, цифровая живопись имеет свои сложности. Она не даёт тех тактильных ощущений, которые даёт традиционное искусство. Мазки кисти, хотя и настраиваемые, не имеют того же физического веса. Ошибки, которые вы совершаете, часто можно исправить слишком легко, что может лишить работу некоторой грубости и аутентичности.

Текстура и глубина: Одно можно сказать наверняка, традиционная живопись обладает уникальной текстурой и глубиной, которые сложно воссоздать в цифровом формате. Способ, которым краска наносится на холст, и то, как свет отражается от поверхности, создают особую атмосферу, которую ценители искусства могут ощутить, находясь рядом с произведениями в музеях. Текстура живописи придаёт ей жизнь и характер. С другой стороны, цифровое искусство позволяет достигать невероятной детализации и чёткости изображений. Работая в цифровом формате, художник может увеличивать масштаб до мельчайших пикселей и точно настраивать каждую деталь. Это делает цифровое искусство идеальным для создания детализированных иллюстраций, концепт-арта и дизайна, где важны чёткие линии и высокая точность. В то время как традиционные картины могут обладать более мягким и органичным характером, цифровые работы зачастую отличаются резкостью, ясностью и поразительной аккуратностью.

Гибкость и скорость: Если говорить о эффективности, цифровая живопись значительно опережает традиционные методы. Возможность быстро вносить изменения, использовать горячие клавиши и не беспокоиться о времени высыхания — это большие преимущества. Хотите изменить цветовую палитру всего за несколько кликов? Легко. Нужно перевернуть композицию, чтобы взглянуть на неё с другого ракурса? Без проблем. Этот процесс интуитивно понятен и позволяет художникам работать быстрее. Однако такая скорость иногда может приводить к потере глубины или тактильного наслаждения от нанесения физических мазков на холст.

Будущее цифровой живописи: Каким будет будущее цифровой живописи? Это вопрос который волнует многих. С развитием технологий границы между возможным и невозможным постоянно смещаются открывая новые горизонты для творчества. С каждым годом цифровая живопись становится все более популярной и признанной. Выставки, посвященные цифровому искусству, проходят по всему миру, а многие галереи начинают включать цифровые работы в свои коллекции. Кроме того, развитие технологий, таких как виртуальная реальность и дополненная реальность, обещает новые возможности для художников. Цифровая живопись продолжит развиваться, но ее суть останется неизменной — это способ выражения себя, исследования мира и общения со зрителем. Возможно в будущем мы увидим работы, которые сегодня кажутся нам невероятными, но они все равно будут нести в себе тепло человеческих рук создавших их.

Традиционная живопись или цифровая - обе имеют свои особенности и преимущества, которые не могут быть заменены одной другой. На самом деле эти два понятия должны дополнять друг друга. Традиционная живопись является основой всего искусства и дизайна. Каждый художник должен сам решить, какой путь выбрать:

продолжать работать с традиционными материалами или исследовать новые горизонты цифрового творчества. В конце концов, выбор сводится к тому, что вы цените как художник. Жаждете ли вы сенсорных ощущений от традиционного искусства или предпочитаете точность и бесконечные возможности цифрового мира? В любом случае, оба вида живописи предлагают нечто уникальное и ценное.

СПИСОК ЛИТЕРАТРУРЫ

1. Искусство цифровой живописи | Родители и дети в цифровую эпоху | Дзен https://dzen.ru/a/Zm0lS-ZN3SmaAvqJ
2. КиберЛенинка предоставляет возможность читать тексты научных статей бесплатно. Приглашаем к сотрудничеству научные журналы и издательства для публикации научно-исследовательских работ в открытом доступе (Open Access) и популяризации открытой науки (Open Science) в России. https://cyberleninka.ru/
3. Разница и влияние цифровой живописи и традиционной станковой живописи в XXI веке - Студенческий научный форум https://scienceforum.ru/2023/article/2018033647
4. Цифровая и традиционная живопись: Сравнение техник и результатов https://digital.gallerix.ru/i/202412/cifrovaya-i-tradicionnaya-zhivopis-sravnenie-texnik-i-rezultatov/

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ЖИВОПИСИ: ТРАНСФОРМАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ЯЗЫКА И МЕТОДОВ ТВОРЧЕСТВА

Карпов Юрий Анатольевич, 2 курс, ХКТ

В XXI веке стремительное развитие технологий оказало влияние на все сферы человеческой деятельности, и изобразительное искусство не стало исключением. Современная живопись вышла за рамки холста и масла, активно интегрируя цифровые и наукоемкие инструменты. Актуальность данного исследования обусловлена необходимостью осмысления новых художественных практик и их влияния на эстетику, теорию и философию искусства. Цель доклада — проанализировать ключевые технологические тренды в современной живописи и их воздействие на художественный язык. В рамках доклада будут рассмотрены: цифровое искусство, иммерсивные технологии, новые материалы и роль искусственного интеллекта.

Цифровая живопись и графические планшеты

Новый фундамент Наиболее массово проникшей в живопись технологией является цифровая живопись (Digital Painting). Художники, используя графические планшеты, стилусы и специализированное программное обеспечение (например, Adobe Photoshop, Corel Painter, Procreate), получили беспрецедентные возможности: · Неограниченная палитра и эксперименты: Возможность мгновенно менять цвет, текстуру и кисть без физического смешивания красок.· Работа со слоями: Этот принцип, позаимствованный из классической анимации, позволяет художнику работать над отдельными элементами изображения независимо, что значительно ускоряет и упрощает процесс. · Исправление ошибок: Функция «отмены действия» (Undo) снижает психологический барьер перед экспериментом. Таким образом, цифровые инструменты не упрощают живопись, а усложняют ее технический арсенал, открывая путь для сложных композиционных и колористических решений, труднодостижимых в традиционных медиа.

Иммерсивные технологии

VR и AR как новое пространство для искусства Следующим шагом в эволюции стала Виртуальная Реальность (VR). Такие платформы, как Google Tilt Brush, Oculus Quill или Gravity Sketch, позволяют художнику буквально «войти» в картину и создавать трехмерные композиции в воздухе. Живопись перестает быть плоскостью, превращаясь в скульптурную, окружающую зрителя среду. Художник рисует не на чем-то, а в чем-то. Дополненная Реальность (AR) добавляет цифровой слой к физическому миру. Картина, viewed через камеру смартфона или AR-очков, может «оживать» — начинать двигаться, трансформироваться или рассказывать историю. Это стирает грань между статичным произведением и динамичным перформансом, делая искусств о интерактивным и контекстуальным.

Новые физические медиа

От светодиодов до 3D-принтеров Технологии меняют не только процесс создания, но и саму материальную сущность произведения.· LED-экраны и медиа-инсталляции: Художники, такие как Рэф ЛозаноХеммер или teamLab, используют экраны в качестве динамического холста, где изображение постоянно меняется, управляемое алгоритмами. · 3D-печать: Позволяет переносить цифровые 3D-модели в физический мир, создавая гибридные объекты на стыке живописи, скульптуры и дизайна. Художник может распечатать рельефную основу для дальнейшей ручной росписи. · «Умные» материалы: Разрабатываются краски, меняющие цвет под воздействием температуры, света или электрического тока, что открывает возможности для «живых», реагирующих на среду картин.

Искусственный интеллект

Как со-автор Одной из самых дискуссионных технологий является генеративный искусственный интеллект. Нейросети (такие как Midjourney, Stable Diffusion, DALLE) способны создавать изображения по текстовому описанию (prompt). · Инструмент для поиска идей: Художники используют ИИ для быстрого генерирования эскизов, цветовых палитр и композиционных решений. · Проблема авторства: Картина, созданная ИИ, ставит сложные вопросы: кто является автором — художник, написавший промпт, или разработчик алгоритма? Это заставляет переосмысливать само понятие творчества и уникальности художественного жеста. · Новый виток коллажа: ИИ по сути является мощнейшим инструментом для анализа и рекомбинации существующих стилей, создавая работы «в стиле» великих мастеров с беспрецедентной точностью.

Актуальность

Современные технологии в живописи: трансформация языка и методов творчества" актуальна на фоне быстрых изменений, происходящих в мире искусства благодаря внедрению новых технологий. В последние десятилетия традиционные подходы к живописи претерпели значительные изменения под воздействием цифровых технологий, интернета, искусственного интеллекта и других инноваций

Современные технологии не отменяют традиционную живопись, а образуют с ней сложный симбиоз, расширяя палитру выразительных средств художника.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1.Кринари Е.В.Измайлов Б. И. «Новые технологии в живописи»

2.Воложанина Е.А. «Проблематика цифровой живописи»

3.Прохоров С.А.«Современная живопись и компьютерные технологии: от фотореализма до живописи 3D-арт»

4.Турлюн.Л.Н.«Специфика художественной выразительности цифровой живописи»

5.Дэвидм Хокни, Мартин Гейфорд «История картин: от пещеры до компьютерного экрана»

ОПТИЧЕСКИЕ ИЛЛЮЗИИ В ЖИВОПИСИ: КАК ХУДОЖНИКИ ОБМАНЫВАЮТ НАШ МОЗГ

Колесова Джулия Иннокентьевна, 2 курс, ХКТ

Доверяем ли мы своим глазам? Что, если большая часть того, что мы воспринимаем как реальность, является результатом тонко спланированной мистификации? На протяжении веков художники, используя глубокие познания в работе зрительной системы и человеческого мозга, оттачивали мастерство создания оптических иллюзий. Их цель — не просто изобразить мир, а активно манипулировать нашим восприятием, заставляя плоское изображение «двигаться», скрывать в себе тайные послания или выглядеть настолько реалистично, что его невозможно отличить от настоящего объекта.

Тромплёй: Искусство, обманывающее реальность

Одной из самых эффектных техник иллюзии является тромплёй (от франц. trompe-l'œil — «обман зрения»). Это метод, при котором художник ставит перед собой задачу создать у зрителя полную уверенность, что он видит не двумерное изображение, а настоящий трёхмерный объект. Этот приём нашёл широкое применение в станковой и монументальной живописи, а также в архитектуре.

Секрет тромплёя кроется в виртуозном владении законами перспективы, света и тени. Художник скрупулёзно прорабатывает каждую деталь, фактуру материалов и блики отражений, чтобы обмануть наш мозг, который, опираясь на привычные визуальные подсказки из реального мира, «оживляет» нарисованное.

Классическими примерами служат барочные росписи потолков и стен, где иллюзорные колонны, арки и купола создают ощущение грандиозного пространства, хотя поверхность на самом деле плоская. В современную эпоху тромплёй активно используется в стрит-арте, где художники «прорывают» асфальт гигантскими пропастями или «выпускают» из стен фантастических существ, заставляя прохожих сомневаться в собственном зрении.

Анаморфоз: Секрет, доступный лишь избранному углу

Если тромплёй стремится к прямой имитации реальности, то анаморфоз — это искусство намеренного искажения. Изображение на холсте настолько деформировано, что распознать его можно только с одной, строго определённой точки зрения или с помощью специального устройства, такого как цилиндрическое или коническое зеркало.

Без правильного «ключа» анаморфозное изображение выглядит как хаотичный набор линий и пятен. Таким образом, художник создаёт скрытое послание, доступное лишь тем, кто знает, как его увидеть. Ярчайший пример — загадочный объект на картине Ганса

Гольбейна Младшего «Послы» (1553). При взгляде спереди это лишь непонятная вытянутая форма, но если посмотреть на холст под острым углом справа, она превращается в идеально вырисованный череп — символ бренности бытия.

Как заставить картину двигаться: От импрессионизма к оп-арту

Художники научились обманывать не только пространственное, но и динамическое восприятие. Импрессионисты, такие как Клод Моне и Камиль Писсарро, отказались от смешивания красок на палитре. Вместо этого они наносили на холст короткие, раздельные мазки чистого цвета. Наш мозг, воспринимая их на расстоянии, оптически смешивает эти мазки, создавая не просто форму, а ощущение вибрации света, трепета листвы и движения воздуха.

В 1960-х годах это направление достигло апогея в оп-арте (оптическом искусстве). Художники, такие как Виктор Вазарели и Бриджит Райли, использовали абстрактные геометрические узоры, часто контрастные и черно-белые. Эти композиции настолько перегружают нашу зрительную систему, что вызывают ложные сигналы о движении: изображения начинают пульсировать, мерцать и вращаться, хотя на самом деле они абсолютно статичны.

Искусство рождается в сознании зрителя

Почему все эти иллюзии так успешно работают? Ответ кроется в принципах работы нашего мозга. Художник действует как виртуозный фокусник: он не создаёт новую реальность, а лишь расставляет тщательно продуманные подсказки, используя законы перспективы, цвета и контраста.

Наш же мозг, опираясь на накопленный жизненный опыт и знания, стремится быстро интерпретировать визуальную информацию. Он активно «достраивает» недостающие фрагменты, заполняет пробелы и превращает набор художественных приёмов в целостный и убедительный образ, который мы и воспринимаем как реальность.

Таким образом, оптические иллюзии в живописи — это не просто забавные трюки. Это глубокий диалог между художником и зрителем, наглядная демонстрация того, что видимость и реальность далеко не всегда совпадают. Главный вывод заключается в том, что подлинное искусство создаётся не только на холсте, но и в нашем сознании. Художник лишь даёт толчок, а наш мозг с готовностью завершает иллюзию, доказывая, что доверять своим глазам не всегда стоит.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Коллинс Н. «Обманка» в изобразительном искусстве / Н. Коллинс - Текст: электронный // Гигантский онлайн музей Gallerix. - URL: https://gallerix.ru/pedia/painting--trompe-loeil/ (дата обращения: 02.07.2025).

2. Жуков А. Оптические загадки или анаморфоз в живописи / А. Жуков, М. Рыбалко - Текст: электронный // Живой журнал - URL: https://artmarshals.livejournal.com/17008.html (дата обращения: 01.04.2013).
3. Коллинс Н. Оп-арт / Н. Коллинс - Текст: электронный // Гигантский онлайн музей Gallerix. - URL: https://gallerix.ru/pedia/history-of-art--op-art

ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗА ШАМАНА В ЯКУТСКОЙ ЖИВОПИСИ XX-XXI

Кононова Юлия Анатольевна, 2 курс, ТДЖ

Образ шамана в якутской живописи прошел сложную эволюцию — от этнографически-мифологического символа и объекта идеологического давления в XX веке до многогранного философского архетипа, выражающего культурную идентичность, экологическое сознание и духовный поиск в искусстве XXI века.

Основные этапы трансформации:

1. Первая половина – середина XX века. Этнографизм и идеологическое табу

В начале XX века формировалась профессиональная якутская живопись в рамках советского искусства. И шаманизму официально вели борьбу и отказы.

Художники стремились воплотить фольклор средствами изобразительного искусства, образ шамана присутствует опосредованно, через этнографический код: Мифологический и эпический герой.

Шаман «прячется» в образах героев олонхо, предоставляя шаманом-первопредок или культурным героем.

Но большинства художников советском периоде не обращались к этой теме.

Символика и атрибуты: Шаманские бубны, костюмы и ритуальные предметы изображаются как часть традиционного быта и культуры, а не живой практики.

Нет изображений реального шамана как личности, его образ персонифицирован и отодвинут в глубокое прошлое.

2. Конец XX века: Реабилитация и символический ренессанс

Перестройка, крах советской идеологии, национально-культурное возрождение.

Шаман возвращается в искусство как ключевой символ утраченной и возрождаемой духовности.

Шаман изображается как величественный и трагический посредник между мирами, хранитель сакральных знаний.

Композиции строятся на основе трёх мировой модели Вселенной (Верхний, Средний, Нижний миры), где шаман — проводник.

Драматизм и экспрессия используется напряженный колорит, динамичные формы, чтобы передать экстатическую природу камлания.

3. XXI век: Многогранность и философское переосмысление

Изобразительное искусство Якутии наших дней представлено разнообразными творческими индивидуальностями. Это касается всех разновидностей сегодняшнего изобразительного искусства республики.

Глобализация, интерес к духовным практикам, экологический кризис, цифровизация.

Образ шамана становится архетипом и философской категорией.

Шаман олицетворяет гармонию человека и природы, выступает как голос Земли перед лицом индустриальной угрозы.

Психологический и внутренний образ: Художники исследуют шамана как метафору внутреннего «Я», поиска целостности и преодоления экзистенциальных кризисов современного человека.

Синтез традиций и авангарда: Образ интерпретируется через язык сюрреализма, метафизической живописи, абстракции и цифрового искусства. Шаман существует в гибридном пространстве, где традиционные символы соседствуют с современными формами.

Вывод: Трансформация образа шамана в якутской живописи является точным индикатором социокультурных процессов. Из маргинального элемента он превратился в центральную фигуру, сквозь призму которой якутские художники осмысляют вопросы идентичности, памяти, духовности и места человека в стремительно меняющемся мире.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Иванова-Унарова З.И. Профессиональное изобразительное искусство саха в XXI веке // Саха культурата XXI-с үйэни көрсө. Дь. 1996. – с. 22-24.

2. Иванова-Унарова З.И. Лики шамана. Якутск: НКИ. Бичик. 2000. – 82 с.

3. Иванов В.Х. Традиционное прикладное искусство якутов в XX в. // Саха культурата XXI-с үйэни көрсө. Дь. 1996.

4. Иванов С.В. Материалы по изобразительному искусству народов Сибири XIX – начало XX века. Труды этнографии, новая серия, 1954, т. 22 – 583 с.

5. Национальный художественный музей РС(Я). Якутск: Сахаполиграфиздат, 2001. - 368 с.

6. Национальный художественный музей РС(Я). Сборник статей. / Под редакцией Неустроевой. Якутск: Сахаполиграфиздат, 1999. – 172 с.
7. Потапов И.А. Художники Якутии. Л., 1983. – 200 с.
8. Потапов И.А. Первые художники Советской Якутии: / Из становления якутского изобразительного искусства/. Якутск. 1979.

ВИЗУАЛЬНАЯ ДУАЛЬНОСТЬ МИРА В СКАЗКЕ ГОФМАНА «ПРИКЛЮЧЕНИЯ В НОВОГОДНЮЮ НОЧЬ»: РЕАЛЬНОСТЬ И МАГИЯ

Максимова Надежда Максимовна, 2 курс

Сказка Гофмана «Приключения в новогоднюю ночь» построена на фундаментальном противопоставлении двух миров: рационального, бюргерского мира обыденности и иррационального, опасного и притягательного мира магии. Задача книжного графика — найти визуальный язык, который не просто проиллюстрирует сюжет, но и передаст эту дуальность, сделав ее зримой и осязаемой для читателя.

Актуальность: Эта проблема вечна для романтического искусства: как изобразить незримое, как показать столкновение мечты и реальности?

1. **Два полюса: Характеристика миров и их визуальные коды**

Мир Реальности (Берлин Эразма Шпикера)

Суть: Это мир порядка, скуки, прагматизма и утраченных иллюзий. Мир, где душа постепенно усыхает.

Визуальные ключи для иллюстратора:

Композиция: Статичная, построенная на прямых линиях и строгой перспективе. Интерьеры каморки Эразма тесны, заставлены утилитарными предметами. Улицы Берлина — прямые, геометрически правильные.

Свет: Ровный, рассеянный дневной свет или тусклый свет лампы. Никаких резких контрастов. Все ясно, прозаично и лишено тайны.

Герой в этом мире: Эразм изображается мелко, затерянно в пространстве листа. Его поза скованна, жесты неуверенны.

Идея для иллюстрации: Разворот, где на одной странице — текст, а на другой — Эразм у окна своей комнаты, смотрящий на серый зимний город. За его спиной — убогая обстановка, а за окном — такие же унылые дома.

Мир Магии (Пространство Джульетты и новогоднего бала)

Суть: Это мир иллюзий, страстей, безумия и вечной молодости. Мир, где правит Искусство (Джульетта — певица) и где можно потерять не просто отражение, а свою сущность.

Визуальные ключи для иллюстратора:

Композиция: Динамичная, хаотичная, часто с нарушением законов перспективы. Использование диагоналей, круговых движений, «закрученных» форм. Пространство искажается, как в кривом зеркале.

Свет и тень (Кьяроскуро): Резкие контрасты. Свет выхватывает из тьмы лица, руки, детали (блеск глаз Джульетты, стекло бокала, край зеркала). Тень становится активным участником действия, порождая чудовищ и двойников.

Герой в этом мире: Эразм теряется в толпе, его фигура деформируется, жесты становятся патетичными, неуклюжими, он — инородное тело в этом совершенном безумии.

Идея для иллюстрации: Сцена бала. Эразм — в центре вихря танцующих пар. Фигуры гостей полупрозрачны, их лица искажены масками гримас. Джульетта парит над этим хаосом, как сияющее видение, ее образ четок, в то время как все вокруг размыто.

2. Граница между мирами: Роль зеркала

Зеркало — это не предмет, а дверь. Его нельзя изображать просто как раму на стене.

В мире реальности оно может быть тусклым, пыльным, его отражение — правдивым и унылым.

В мире магии оно становится черным провалом, сияющим порталом или живым существом, которое поглощает отражение Эразма.

Визуальный прием: В ключевой сцене потери отражения можно использовать негативное пространство. Эразм смотрит в зеркало, а на его месте — пустота, или, что еще страшнее, там отражается кто-то другой (его двойник, Джульетта), смотрящий на него с усмешкой.

3. Трансформация реальности: Новогодняя ночь как мотив

Новый Год — это магическое время, когда границы между мирами истончаются. Художник может использовать этот мотив для визуального смешения двух миров.

Например, улицы реального Берлина могут быть пронизаны летящим снегом, который в свете фонарей превращается в россыпь сияющих звезд, постепенно растворяя четкие контуры домов и превращая город в фантасмагорический пейзаж. Лед на окнах может складываться в узоры, напоминающие лица призраков.

Визуальное воплощение дуальности у Гофмана — это создание целостного графического текста, где каждый элемент (композиция, линия, свет, фактура) работает на раскрытие главной коллизии. Успешная иллюстрация не рассказывает сюжет, а заставляет

зрителя пережить мучительный и притягательный разлад между особенностями жизни и безумия.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. https://ru.wikipedia.org/wiki/Приключения_в_новогоднюю_ночь
2. Жирмунская Н. - Новеллы Э. Т. А. Гофмана в сегодняшнем мире
3. Тлевцежева М.А. - ФОЛЬКЛОР ГОФМАНА КАК ОСНОВА НЕМЕЦКОГО РОМАНТИЗМА - монография / Майкоп, 2017
4. Герчук Ю.Я. - «Художественные миры книги», 1989г.
5. Пахомов О.А.- «Искусство книжной графики», 1985г.

ЛЕОН БАКСТ И РОЖДЕНИЕ СЦЕНИЧЕСКОЙ ЖИВОПИСИ XX ВЕКА

Меркурьева Эльмира Анатольевна, 2 курс, ТДЖ

В истории мирового искусства имя Леона Бакста занимает особое место. Художник, сценограф и декоратор, он стал одним из ключевых творцов, определивших развитие сценической живописи и театрального оформления XX века. Леон Бакст внёс новое понимание в театральное оформление. Он рассматривал сцену не как место для действия актёров, а как полноценное произведение искусства. В его спектаклях всё — декорации, костюмы, свет и пластика движения — подчинялось одной художественной идее. Благодаря этому зритель воспринимал спектакль не только как историю, но и как живую картину, где каждая деталь имеет значение.

Рубеж XIX–XX веков стал временем масштабных перемен в культуре. Художники искали новые формы выражения, стремились объединить живопись, музыку, театр и танец в единый синтетический организм. В этой атмосфере творческих поисков Леон Бакст стал одной из центральных фигур художественного объединения «Мир искусства», основанного в Санкт-Петербурге. Его эстетика соединяла символизм, декоративность и изысканную цветовую гармонию, что впоследствии стало основой его сценографических решений.

Настоящим переворотом в искусстве театра стали работы Бакста для антрепризы Сергея Дягилева — знаменитых «Русских сезонов» в Париже. Именно там Бакст проявил себя не просто как художник-декоратор, но как полноценный соавтор спектаклей. Он создавал костюмы и декорации для постановок «Шехеразада» (1910), «Жар-птица» (1910), «Дафнис и Хлоя» (1912), «Послеполуденный отдых фавна» (1912) и других балетов, которые поразили европейскую публику своей яркостью, новизной и смелостью.

Бакст одним из первых предложил рассматривать оформление спектакля не как иллюстрацию к действию, а как равноправный художественный образ. Его сценография отличалась синтезом живописи и театра: цвет, орнамент, композиция и пластика актёра сливались в едином ритме. Художник придавал особое значение костюму, считая его продолжением характера героя и важнейшим элементом выразительности. Благодаря этому костюм у Бакста становится не просто одеждой, а частью хореографии, движением цвета на сцене.

Особенностью стиля Бакста стала декоративная экспрессия, яркая палитра и экзотические мотивы. Он активно использовал восточные орнаменты, элементы античной и восточной мифологии, создавая на сцене чувственный и красочный мир, наполненный динамикой и эмоциональной напряжённостью. Эти принципы оказали огромное влияние на европейскую сценографию и дизайн первой половины XX века. Многие художники и модельеры — в том числе Поль Пуаре и Коко Шанель — признавали, что именно декоративная смелость Бакста вдохновила их на поиски новых форм и сочетаний.

Творчество Леона Бакста стало точкой отсчёта в формировании нового художественного направления — сценической живописи. Он впервые показал, что театр может быть живописным полотном, а художник — не просто оформителем, а равноправным участником творческого процесса. Благодаря ему сценография превратилась в самостоятельный вид искусства, где визуальное решение спектакля несёт глубокий смысл и воздействует на зрителя не меньше, чем актёрская игра или музыка.

Влияние Бакста ощущалось не только в театре, но и в широком культурном контексте XX века. Его декоративные принципы нашли отражение в архитектуре, моде, графике, кино и даже в дизайне интерьеров. Он показал, что красота сцены может существовать и за пределами театра, став частью повседневной культуры и стиля эпохи.

Таким образом, Леон Бакст по праву считается одним из создателей новой сценической эстетики XX века. Его работы воплотили идею синтеза искусств, где живопись, театр и музыка существуют в гармонии. Творчество Бакста стало не только символом эпохи Серебряного века, но и источником вдохновения для многих поколений художников, дизайнеров и театральных деятелей по всему миру. Именно благодаря его новаторским поискам сценическая живопись обрела самостоятельный статус и определила развитие театрального искусства на десятилетия вперёд.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Беспалова Е. Р. Бакст в Париже / Е. Р. Беспалова. — М.: БуксМАрт, 2016. — 255 с.

2. Пружан И. Н. Лев Самойлович Бакст. — Л.: Искусство, 1975. — 232 с.
3. Счастный В. Г. Лев Бакст: Жизнь пером Жар-птицы. — Минск, Четыре четверти, 2016.

КОНЦЕПЦИЯ «ПРИРОДА САХА» В ЯКУТСКОЙ ГРАФИКЕ И ЖИВОПИСИ XX ВЕКА

Николаева София Вячеславовна, 2 курс, (ТДЖ)-24

Изучение концепции «Природа Саха» в якутской графике и живописи XX века представляет собой важную и своевременную научную задачу по нескольким взаимосвязанным причинам. Природа в художественном сознании Саха — не просто фон или натура для изображения: она выступает ключевым компонентом этнокультурной идентичности, мифопоэтического мировосприятия и повседневной практики народов Севера. 20-й век для якутского изобразительного искусства — период интенсивных переходов: от фольклорно-этнографических мотивов и пережитков шаманских представлений к влияниям русской и советской академической традиции. Анализ того, как разные художественные парадигмы интерпретировали «Природу Саха», позволяет проследить не только эстетические перемены, но и идеологические, политические и культурные сдвиги в обществе. Концепция «Природа Саха» имеет междисциплинарное значение: она актуальна не только для истории искусства, но и для культурной антропологии, экологии, музейной практики и образовательных программ.

Цель исследования — выявить и интерпретировать особенности формирования и эволюции концепта «Природа Саха» в якутской графике и живописи XX века: проанализировать его формальные, иконографические и смысловые проявления, реконструировать основные этапы и механизмы трансформации образа природы и определить роль в конструировании и репрезентации этнокультурной идентичности Саха и в отражении исторических преобразований общества. Исследование направлено на установление связей между художественными практиками и социально-историческим контекстом, выявление модельных типов образа «природы Саха», оценку их символической и коммуникативной функции.

Тематическая и стилистическая эволюция изображений природы коррелирует с историческими этапами: от фольклорного, символического восприятия к социалистическому реализму и затем к возвращению к мифологическим мотивам. В

изображении природного пространства проявляются два базовых подхода: 1. дескриптивно-этнографический (детальная фиксация быта, ландшафта, флоры и фауны); 2. символико-мифологический. Визуальные приемы: декоративизация и орнаментализация, упрощённая перспектива и плоскостная композиция в ранних работах. Цветовая палитра и композиционные решения часто соотносятся с сезонной цикликой. Природа в якутской графике и живописи функционирует как средство конструирования коллективной памяти и национального нарратива, а также как инструмент диалога между традицией и модернизацией.

Образ природы часто переплетается с мифологией и шаманскими представлениями. В графике и живописи XX века природные мотивы служили и символическими, и документальными задачами. Техники графики позволяли лаконично и символично передавать мотивы природы — контраст линии и пятна подчеркивал суровость климата и ритмы жизни. Цветовая палитра и фактура как отражение климата. Ранние и фольклорные мотивы подчёркивают симбиоз человека и природы; в советский период акцент смещается на освоение и преобразование природы, в поздние десятилетия возвращается тема экологического напряжения и уязвимости. В образах животных, орудий, жилищ читается тема выживания в экстремальных условиях — художники конструируют визуальную семантику устойчивости, изобретательности, коллективной солидарности. Художественная манера объединяет народные орнаменты, сюжетную семантику с приёмами модернизма и авангарда — это формирует уникальную визуальную культуру, где природные мотивы переработаны современным языком. Сохранение и трансляция культурной памяти. Графика и живопись XX века служат архивами визуальной памяти о традициях, природе и укладе жизни, особенно ценно это при быстрой социальной трансформации и урбанизации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Валерий Рублёв Якутия и якуты на картинах художников. Якутская живопись. https://web.archive.org/web/20200603135617/https://www.yakutskhistory.net/%D0%BA%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0/%D1%8F%D0%BA%D1%83%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F-%D0%B6%D0%B8%D0%B2%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81%D1%8C/
2. Неустроева Г. Г. «Графика Якутии 1960-1980-х годов» https://cyberleninka.ru/article/n/grafika-yakutii-1960-1980-h godov?ysclid=mhvwebupi0412532701
3. Татьяна Полякова «Якутские мотивы» https://polyakova-tatiana.tourister.ru/photoalbum/51735

ШРИФТ КАК ВЫРАЗИТЕЛЬНОЕ СРЕДСТВО В КНИЖНОЙ ГРАФИКЕ

Протодьяконова Ярина Васильевна, 2 курс, Графика

Актуальность: В искусстве книги иллюстрация и шрифт традиционно являются основными средствами визуальной выразительности. Когда шрифт интегрируется непосредственно в графическое изображение, он перестает быть просто текстом и становится мощным художественным образом, способным раскрывать характеры, усиливать эффекты и доносить главные идеи произведения.

Цель работы: Исследовать выразительные возможности шрифта как элемента графической иллюстрации на примере создания иллюстрации к повести Э.Т.А. Гофмана «Крошка Цахес, по прозванию Циннобер».

Задачи:

- Проанализировать произведение Гофмана и выявить ключевые визуальные образы.
- Разработать концепцию иллюстрации, в которой шрифт органично вплетается в сюжет и композицию.
- Подобрать и, при необходимости, доработать шрифт, который визуализирует главную идею повести — обман и искаженное восприятие.

Объект исследования: Графическая книжная иллюстрация.
Предмет исследования: Шрифт как композиционный и смыслообразующий элемент иллюстрации.

1. Роль шрифта в графической иллюстрации

Шрифт в иллюстрации — это не просто надпись, а полноправный визуальный элемент. В контексте графики, где часто доминирует линия и пятно, шрифт может выступать в разных ролях:

- Символическая: Буквы могут становиться частью пейзажа, архитектуры или даже фигуры персонажа.
- Эмоциональная: Характер начертания (грубый, изящный, дрожащий, монументальный) передает настроение сцены или суть персонажа.
- Сюжетная: Шрифт может рассказывать историю, будучи вплетенным в действие, как это часто бывает в комиксах или плакатах.

В сказках Гофмана, где магия влияет на реальность, использование шрифта как «заклинания» или «искажающего поля» выглядит особенно органично.

2. Концепция и анализ произведения

Повесть “Крошка Цахес, по прозванию Циннобер” — это история о уродливом карлике, который благодаря волшебным волосам начинает казаться окружающим гениальным и прекрасным. Ключевая идея — обман, иллюзия, искаженное восприятие.

2.1 Разработка иллюстраций с использованием шрифта

Для этой работы я создала 2 иллюстрации: портрет Цахеса, целиком составленнный из текста и момент когда фея Розабельверде наделяет его магией.

Метод искажения: Буквы повторяют контуры силуэта Цахеса. Герой — это лишь проекция, созданная из чужих слов и мнений. Его личность не существует вне этого текстового поля.

Визуальный эффект: Шрифт может использоваться как текстура для создания иллюстрации. В данном случае она показывает сказочность сцены с феей Розабельверде.

Практическая работа над иллюстрацией к «Крошке Цахесу» наглядно показала, что шрифт может быть не просто дополнением, а центральным выразительным средством, раскрывающим основную тему литературного произведения. Добавляя стилизованный текст в композицию, художник может передавать сложные абстрактные понятия — такие как обман, иллюзия, магия.

Шрифт в данном случае стал главным рассказчиком, визуализируя невидимые силы, управляющие сюжетом. Этот прием открывает широкие возможности для интерпретации других литературных произведений, где важную роль играют темы восприятия, памяти или безумия.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гофман Э.Т.А. Крошка Цахес, по прозванию Циннобер. — М.: Детская литература, 2019.
2. Чихольд Я. Облик книги. (https://editors.tsu.ru/e-lib/%D0%9E%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%20%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8.pdf)
3. Какие шрифты используют в книгах (https://sub-cult.ru/chtivo/statji/14177-kakie-shrifty-ispolzuyut-v-knigakh?ysclid=mhxhea98h6612513387)

КЫРЫЫМПАҺЫТ

Фёдоров Дьулустан Степанович, 2 курс, Г(ИК)-24

Любовь к искусству живописи и музыки, повлияло на выбор темы. Андрей Алексеевич Осипов, преподаватель технологии, мастер народных промыслов, который в последние годы увлекается изготовлением якутских музыкальных инструментов, однажды увидел на одной выставке его работу –кырыымпа, которая вдохновила меня при выборе темы. Якутская скрипка кырыымпа давно потеряла свою актуальность, и только сейчас может служить символом этого возрождения, потому что сейчас есть много мастеров и мастерских которые делают якутскую скрипку кырыымпу. Настоящее название скрипки кырыымпа — «кылыһах», а слово это сложное и состоит из двух. «Кыл» означает — волос конского хвоста или гривы, который можно использовать в качестве струны. «Сах» — это удар вскользь. В образе музыканта мы решили написать Андрея Алексеевича Осипова играющим на своем инструменте. Все выше сказанное обосновывает выбор темы, воплощение образа мужчины кырыымпаһыта в технике масляной живописи.

Цель работы: Выполнение картины «Кырыымпаһыт» в технике масляной живописи.

Для достижения цели решили ряд задач:

1. Изучение специальной литературы по теме;
2. Изучение различных принципов построения композиции
3. Поиск композиции и выполнение эскизов;
4. Выполнение работы в материале;

В ходе исследования теории изучил и проанализировал портреты в работах якутских художников Людмилы Слепцовой, Артура Васильева, Афанасия Осипова.

Людмила Даниловна Слепцова предпочитает писать портреты творческих людей — на ее картинах запечатлены Аиза Решетникова, Иннокентий Тарбахов, Хомус Уйбаан-Иван Степанов, Зоя Багынанова, Степанида Борисова и многие другие.

Хорошо скомпонованный портрет "Уустаах Избеков" (1987) привлекает эмоциональной приподнятостью колорита, построенного на гармоничном сочетании мягких цветовых оттенков, оживленных яркими пятнами одежды и праздничных украшений фона. Живопись холста, насыщенного светом неяркого теплого дня, созвучна состоянию раздумья умудренного жизнью человека - артиста и художника. Второй пейзажный план трактуется, как символ творческих и жизненных устремлений человека неразрывно связанного с духовной жизнью своего народа. [1]

Превосходный портретист, Артур Васильев один из немногих, кому особенно удаются детские образы, подкупающие обаянием, точным воспроизведением состояния

модели ("Лана", 1995; "Девочка с одуванчика- ми", 2000 и др.). Тонким линейным ритмом, изящной пластикой лица стремится художник выявить хрупкость и нежность души ребенка в портрете - картине "Мой ангел" (1999). Задумчивое лицо, направленный вверх взгляд, темные волосы, подчеркивающие прозрачность кожи все раскрывает непосредственность и своеобразие характера ребенка. Колористическая гамма портрета рождает чувство свежести и легкости.[2]

Портретист и пейзажист Афанасий Осипов уже в начале творческого пути создал такие работы, как «Портрет М.И. Жиркова», «Портрет поэта С.Р. Кулачикова – Эллея» и «Изгнание шамана». Последователь русской реалистической школы живописи, Афанасий Осипов тонко передаёт индивидуальные черты в облике героини: строгий, слегка усталый взгляд и сомкнутое положение кистей рук раскрывает сдержанный, спокойный и рассудительный характер героини.[3]

Чтобы наиболее раскрыть тему, было сделано много композиционных поисков и эскизов. Так как мы задумали портрет конкретного человека, сделали несколько набросков, зарисовок с натуры, чтобы найти ракурс. Движение, правильное конструктивное построение.

В ходе поисков стремились создать ощущение пространства и сюжетного действия, выбрать хорошо обозреваемое место для размещения композиционного центра, выделить его, чтобы сориентировать зрителя в содержании картины и руководить последовательностью восприятия.

После того как эскиз был утвержден, на бумаге размером холста мы с натуры сделали линейно-конструктивное построение фигуры Андрея Алексеевича играющего на кырыымпе. Работа велась с учетом пропорциональных особенностей фигуры, ракурс мы выбрали снизу чтобы подчеркнуть парадность нашего портрета. Закончив рисунок, перевели рисунок на холст с помощью копировальной бумаги.

Поэтапное ведение работы на холсте с учетом всех аспектов масляной живописи велась с учетом всех технологических особенностей от натягивания холста, проклейки, до оформления картины в раму.

С помощью рисунка и живописных эскизов стремились передать психологическое состояние портретируемого, это состояние выражается в позе, жесте рук, в наклоне торса, привычная поза музыканта с инструментом, характерная обстановка подсказывают композицию, формат размера холста, который в свою очередь, зависят от того, каким будет портрет. Композиционное решение, уточнении размера формата, зависело от размещения фигуры на плоскости, портретируемый обращен вправо, изображение его сдвигается влево, а справа оставляется больше свободного места, нежели слева, но музыкальный

инструмент как бы дополняет это пространство. Равновесие композиции в таких случаях достигается за счет деталей обстановки, аксессуаров. Чтобы передать музыку, его созвучие в нашей композиции, мы раскрыли пространство неба, которая занимает большую часть картины. Чтобы передать парадность портрета мы выбрали ракурс снизу, так неба стало больше и фигура человека как бы выделяется на его фоне, без лишних деталей на заднем плане. Все это стало характерным при выявлении размера формата, в итоге холст имеет вертикальную вытянутую форму 105х80. Музыкант сидит в красивой национальной одежде, с головным убором из конского волоса, играя на кырыымпе. Все это передает яркое настроение традиционного праздника Ысыах. Колорит картины написан в ясных, светлых тонах, передается яркое освещение от солнца, попытались передать ясное солнечное небо, которое переливаясь, подчеркивает одну фигуру. На контрасте темного и светлого выделили лицо, руки и инструмент.

Вывод. По итогам проделанной работы были достигнуты следующие результаты: изучение портретного жанра в изобразительном искусстве, художественный образ в создании композиции, его историю, рассмотрены картины якутских художников. Были освоены и закреплены техники и приемы масляной живописи при поэтапной работе над практической частью.

Узнали о пользе и помощи набросков, эскизов, зарисовок и этюдов с натуры, закрепили знания о композиционных и художественных приемах письма, живописном исполнении фигуры.

Решение всех ранее поставленных нами задач, теоретическое и практическое исследование помогло успешно достичь поставленной цели. В результате выполнения работы, поставленная цель: выполнить картину «Кырыымпаһыт» в технике масляной живописи была достигнута, а задачи решены.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. https://www.google.com/amp/s/ysia.ru/hudozhnik-lyudmila-sleptsova-predstavila-vystavku-portretov-izvestnyh-yakutyan/amp/
2. https://www.rah.ru/the_academy_today/the_members_of_the_academie/member.php?ID=51467
3. Национальный художественный музей Республики Саха (Якутия) = Саха Республикатын Национальнай художественнай музея – The National arts museum of the Sakha Republic (Yakutia)/Авт.-сост.: Г. Сафронова и др.; Авт. Вступ. Ст. А. Габышева; Пер. на якут. Яз. А. Шапошникова, пер. на англ. Яз. С. Маркова; Науч. Ред. И. Потапов. – Якутск: Сахаполиграфиздат, 2001. – 368 с.: ил.

МОТИВЫ ОРНАМЕНТОВ И УЗОРОВ В РЕСПУБЛИКЕ САХА (ЯКУТИЯ)

Ыйдана Айхаана Хайаран кыыһа, 2 курс, ТКЖ

Орнаменты и узоры — берут свою точку отсчета с формированием истоков гармонии природы с творчеством, словно высеченные на ледяных просторах Севера, ледяные узоры оживают в танце геометрических форм. Это явление в изобразительном искусстве органично соединяет традиции народного творчества с накопленными веками знаниями.

Искусство орнаментации имеет глубокие фундаментальные корни в начале культурного кода. Изначально орнаменты использовались для декора одежды, утвари и предметов быта. Строгие геометрические формы круг — чаще всего символизируют солнце, свет, жизнь. треугольник — опасность, величие, защиту. а спираль олицетворяет неуклонное движение, все эти детали стали основой и послужила вдохновением для создания совершенно сложных композиций.

Многие художники и мастера интуитивно следуют по правилу золотого сечения. Ключевые объекты часто размещаются на линиях или в точках пересечения сеток золотого сечения. Горизонт нередко делит полотно в этом соотношении, а диагональные ритмы повторяют линии.

В многофигурных композициях, будь то сцены охоты или праздников, размеры фигур и интервалы между ними подчиняются пропорциям. Это создает ощущение естественной упорядоченности и гармонии.

Примеры в творчестве якутских художников

А. Н. Осипов в пейзажах «Северная весна», «Тундра» горизонт делит картину в соотношении, близком к 1:1. Деревья и скалы расположены в узловых точках сетки.

И. В. Попов в работах, «Оленевод» фигура человека смещена от центра на ширину холста, что усиливает драматизм образа.

Э. И. Пахомов в натюрмортах с предметами пропорции сосудов и расположение элементов следуют пропорциям, подчеркивая сакральный смысл объектов.

Х соблюдают пропорции даже без специального инструмента.

Неповторимые Ландшафты в Якутии, речные излучины и завораживающие горные хребты подчиняются этим закономерностям, что может не будоражить подсознательно переносить объекты на холст.

Якутские узоры — это самое настоящее воплощение мудрости веков. Они словно сотканные из сияющих нитей северного сияния. Каждый завиток и каждая линия выстроена так, что визуально красиво смотрится.

Эти орнаменты напоминают морозные узоры на окне, где каждая крупинка снежинки находит свое место в общем великолепии.

В этих орнаментах живёт дух народа, он несет с собой представления о мироздании. Как переплетающиеся линии между собой в ритме ветра, создавая неповторимый вихрь симфоний и элементов. Вся эта эстетика, рожденная в самых суровых условиях, согревает сердца людей и передает мудрость и гармонию народа их поколения в поколение.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Осипов А. Н. «Якутская живопись: традиции и современность». Якутск, 2010. [1].
2. Петров В. В. «Золотое сечение в искусстве Севера». Москва, 2015. [2].
3. Сборник статей «Искусство Якутии: от мифа к образу». Якутск, 2018. [3].
4. Шмелёв И. П. «Золотое сечение: Три взгляда на природу гармонии». Москва, 1990. [4]

ГОФМАН И СЮРРЕАЛИЗМ: ЗАЧЕМ ИЛЛЮСТРАТОРУ ТЕХНИКА АВТОМАТИЧЕСКОГО РИСУНКА

Ядреева Элизабет Дмитриевна, 2 курс, группа Г(ИК)-24

Данное исследование посвящено изучению творчества Эрнста Теодора Амадея Гофмана как предшественника сюрреалистических идей и роли техники автоматического рисунка.

Цель: показать иллюстраторам, что техника автоматического рисунка отлично послужит для изображения сюрреалистических моментов в художественных произведениях, таких как подсознание, сны и галлюцинации, а также для поиска идей и начальных набросков.

Задачи: представить зрителям творчество писателя, происхождение сюрреализма, связь между этим направлением и техникой автоматического рисунка, поставить в известность технику среди иллюстраторов.

Методология: историко-генетический анализ, практико-экспериментальный метод.

1. Теоретическая часть: Творчество Гофмана

Один из ярчайших представителей позднего немецкого романтизма – **Э.-Т.-А. Гофман**, который был уникальной личностью. Он совмещал в себе талант композитора, дирижера, режиссера, живописца, писателя и критика. О творчестве Гофмана А. И. Герцен

в своей ранней статье «Гофман» писал следующее: «Одни повести дышат чем-то мрачным, глубоким, таинственным; другие – шалости необузданной фантазии, писанные в чаду вакханалий».

Основной принцип поэтики Гофмана – сочетание реального и фантастического, обычного с необычным, показ обыденного через необычное. Гофман ставит фантастичность в парадоксальные взаимоотношения с самыми будничными явлениями. Действительность, каждодневная жизнь становится у него интересной при помощи романтических средств. Высокое противостояние романтической духовности окружающему бытию происходит у него на фоне и на почве реального немецкого быта, который в искусстве этого романтика превращается в фантастически злую силу. Такие идеи стали фундаментом для сюрреализма – направления, возникшего в 1920-ых, где акцент на иррациональном и сновидческом.

2. Сюрреализм и техника автоматического рисунка: как они связаны

Сюрреализм — направление в изобразительном искусстве и литературе, получившее распространение в Европе в период между Первой мировой войной и Второй мировой войной. Отличается использованием аллюзий и парадоксальных сочетаний форм.

Дадаизм, придуманный Тристаном Тцарой, постепенно уступал этому новому направлению. Поэты и художники переосмысляли ключевые положения дадаизма, в том числе касающиеся автоматизма и случайности. Они искали способ применить к творчеству теорию Зигмунда Фрейда, зафиксировать сновидения, использовать в искусстве проявления бессознательного. Главным теоретиком нового направления стал Андре Бретон, опубликовавший в 1924 году «Манифест сюрреализма», в котором рассуждал о «чудесном» и сверхреальности.

Одним из способов постигнуть «чудесное» сюрреалисты считали метод автоматического письма, разработанный Фрейдом для диагностики пациентов. Слово, опережающее мысль, — вот ключ к сверхреальности, к возможности зафиксировать грезы и сновидения наяву. Не оставляя места критическому или аналитическому воздействию, автоматическое письмо позволяло получать произведение без рационального контроля автора.

В идеале созданный таким образом текст не исправлялся и не переписывался (хотя сюрреалисты так довольно часто делали), но мог стать основой для дальнейшей работы. Первым опубликованным подобным опытом считается книга Андре Бретона и Филиппа Супо «Магнитные поля».

Автоматический рисунок — это еще одна возможность выразить образы бессознательного, но на этот раз графически. Язык так или иначе определяет результат

сеанса автоматического письма — скорее всего, вы получите текст на родном языке и слова, которые вы напишете, будут вам знакомы. Визуальные же образы могут позволить добыть образы из бессознательного — именно их сюрреалисты воспринимали как некие проявления «чудесного».

Последователями Андре Бретона являются такие известные художники-сюрреалисты как Сальвадор Дали, Марк Эрнст, Хуан Миро, Фрэнсис Бэкон и другие. (примеры)

3. Практическая часть: инструкция техники автоматического рисунка

Для техники понадобятся карандаш или ручка и лист бумаги:

1. Сядьте за стол, настройте себя на «чувствительное» состояние сознания и позвольте своей руке перемещаться по всей поверхности бумаги.
2. Вы можете попытаться отвлечь себя каким-то другим занятием, при этом продолжая рисовать.
3. Можно просто рисовать каракули, не отрывая ручку от бумаги.
4. В полученном рисунке попытайтесь разглядеть какие-то узнаваемые черты или образы. Они также могут стать основой для будущей работы.

4. Усвоение техники на своем примере.

Я разработала эскизы иллюстраций для одного из произведений Гофмана «Песочный человек». Таким образом, визуализировала вспышки безумия главного героя Натанаэля, который с детства имеет страх Песочного человека.

Гофман предвосхитил сюрреализм темами психики и иррационального, а автоматический рисунок – инструмент для иллюстраторов, усиливающий эффект жуткого и фантастического. Эта техника не только усиливает креативность, но и позволяет глубже погрузиться в психику.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Творчество Э. Т. А. Гофмана [https://koi.tspu.ru/koi_books/skripnik/page4.htm]
2. Игры сюрреалистов. Arzamas [https://share.google/lNlWY3XUtYkPDKa9v

СЕКЦИЯ 3.2.
ЖИВОПИСЬ И ГРАФИКА

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО И ЕГО ОНТОЛОГИЧЕСКИЙ СТАТУС: ЧТО ТАКОЕ ЦИФРОВОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА? ПРОБЛЕМА АУТЕНТИЧНОСТИ, УНИКАЛЬНОСТИ И СОХРАНЕНИЯ

Алексеева Карина Артуровна, 3 курс, Г(ИК)-23

Рубеж XX–XXI веков ознаменовался цифровой революцией, кардинально трансформировавшей все сферы человеческой жизни, включая художественные практики. Возникновение и стремительная эволюция цифрового искусства — от первых алгоритмических композиций и компьютерной графики до иммерсивных инсталляций виртуальной реальности, генеративного искусства на основе искусственного интеллекта и токенизированных объектов (NFT) — поставили перед философией искусства, эстетикой и арт-критикой ряд фундаментальных вопросов. Классический аппарат теории искусства, сформированный в контексте «аналоговых» медиа (живописи, скульптуры), оказывается недостаточным для адекватного осмысления новых феноменов.

Особую актуальность приобретает онтологический статус цифрового произведения искусства. Если традиционное искусство онтологически укоренено в материальном, уникальном объекте, то цифровой артефакт по своей природе нематериален, копируем без потерь и существует в виде исполняемого кода. Это порождает три ключевые проблемы:

1. Проблему аутентичности: Что является подлинным произведением в эпоху его бесконечной репродуцируемости? Где resides аутентичный объект — в исходном файле, его конкретной инсталляции или в зрителеском опыте?

2. Проблему уникальности: Возможна ли «аура» оригинала, о которой писал В. Беньямин, применительно к цифровому артефакту, или ее место занимает «ценность данных» и сертификат подлинности (как в случае с NFT)?

3. Проблему сохранения: Как обеспечить долговечность произведения, чье бытие зависит от стремительно устаревающих аппаратных и программных платформ? Эта проблема выводит вопрос онтологии в практическую плоскость музейной и архивной работы.

Степень научной разработанности темы. Проблематика онтологии цифрового искусства находится на междисциплинарном стыке философии, искусствознания и медиатеории. Теоретической базой исследования послужили:

· Классическая философия искусства (М. Хайдеггер, В. Беньямин с его концепцией «произведения искусства в эпоху его технической воспроизводимости»).

· Медиаархеология и теория новых медиа (Ф. Киттлер, Л. Манович, Дж. Манович), исследующие материальную основу цифровой культуры.

· Современные онтологические подходы к искусству (А. Данто, Н. Гудман), переосмысленные в цифровом контексте такими авторами, как К. Пол, М. Болтер и Р. Грузин.

· Исследования в области сохранения цифрового культурного наследия (А. Дефанти, П. Лунги-Пульини, Э. Пол).

Несмотря на значительный объем исследований, комплексный анализ, связывающий философский онтологический вопрос («что есть цифровое произведение?») с конкретными проблемами арт-рынка (аутентичность, уникальность) и музеологии (сохранение), представлен в научной литературе недостаточно полно.

Проблема исследования заключается в противоречии между традиционными онтологическими моделями произведения искусства и принципиально новой, процессуальной, изменчивой и нематериальной природой цифрового артефакта.

Объект исследования: цифровое искусство как особая форма художественной практики.

Предмет исследования: онтологический статус цифрового произведения искусства, проявляющийся в проблемах его аутентичности, уникальности и сохранения.

Цель исследования: выявить и проанализировать специфику онтологического статуса цифрового произведения искусства через призму проблем аутентичности, уникальности и сохранения.

Теоретическая и методологическая основа. В работе применяется комплекс методов:

· Философско-герменевтический анализ для интерпретации ключевых понятий.

· Сравнительный анализ для выявления различий между традиционными и цифровыми арт-объектами.

· Структурно-функциональный подход для анализа цифрового произведения как системы.

· Case-study (разбор конкретных примеров произведений цифрового искусства и практик их институционализации).

Научная новизна исследования заключается в синтезе философского онтологического подхода с практическим анализом проблем арт-рынка и консервации, что позволяет предложить целостную модель понимания бытия цифрового произведения искусства в современном культурном поле.

Структура работы обусловлена целью и задачами исследования. Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы. Первая глава посвящена

теоретическому осмыслению онтологии цифрового искусства, вторая — анализу конкретных проблем аутентичности, уникальности и сохранения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Рубцова Е. В. «Историчность парадигм искусства и проблема современной художественности» https://www.dissercat.com/content/istorichnost-paradigm-iskusstva-i-problema-sovremennoi-khudozhestvennosti (Дата обращения 06.11.25)
2. Хандогин Р. В. «Онтологизация цифрового искусства в объектно-ориентированной парадигме» https://cyberleninka.ru/article/n/ontologizatsiya-tsifrovogo-iskusstva-v-obektno-orientirovannoy-paradigme (Дата обращения 06.11.25)

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ПРЕПОДАВАНИИ В ДЕТСКИХ ШКОЛАХ ИСКУССТВ (ДШИ) И ДЕТСКИХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ШКОЛАХ ИСКУССТВ (ДХШИ)

Аммосова Татьяна Николаевна, 4 курс, живопись

Использование современных цифровых технологий, мобильных устройств и искусственного интеллекта (ИИ) в преподавании позволяет повысить интерес детей к занятиям в ДШИ и ДХШИ. Телефон, как доступный инструмент обучения, может стать не только средством коммуникации, но и ресурсом для творческого развития, исследования стилей, форм и художественных направлений. Важно обучить детей этичному и осознанному применению технологий, чтобы ИИ стал не заменой художнику, а помощником в процессе самовыражения.

В статье рассматриваются современные тенденции в преподавании в детских школах искусств и детских художественных школах искусств, связанные с активным внедрением цифровых технологий и искусственного интеллекта. Отмечается, что мобильные устройства, доступные большинству учащихся, могут использоваться как образовательный инструмент для изучения художественных стилей, жанров и истории искусства. Особое внимание уделяется формированию у детей этического отношения к использованию ИИ в творчестве, пониманию авторского права и личной ответственности за результат. Рассматриваются риски — от потери оригинальности до общественного неприятия «машинного искусства» — и пути их преодоления. Подчёркивается значение педагога в

том, чтобы направить ребёнка к гармоничному сочетанию традиционного художественного обучения и современных цифровых практик.

Современный мир искусства переживает технологическую революцию. Появление ИИ, генеративных систем, цифровой живописи и нейросетевых инструментов изменило не только профессию художника, но и само восприятие творчества [1]. Для детских школ искусств и детских художественных школ эта тенденция становится вызовом и возможностью одновременно: с одной стороны, традиционные методы обучения теряют привлекательность для цифрового поколения, с другой — новые технологии открывают пути к более глубокому вовлечению учащихся [2].

Сегодня каждый ребёнок имеет доступ к телефону или планшету, которые могут стать средствами для визуального исследования, создания набросков, изучения истории искусства и общения с мировым культурным пространством [3]. Педагоги, адаптируя методы преподавания к этим реалиям, способны не только удерживать интерес учащихся, но и воспитывать новое поколение осознанных, технологически грамотных художников.

1. **Современные ресурсы как инструмент обучения**

Телефон и интернет-сервисы сегодня являются привычной частью жизни ребёнка. Их интеграция в учебный процесс может существенно повысить интерес к занятиям.

Педагоги используют смартфоны для:

– демонстрации презентаций и коротких видеороликов о художниках и стилях;

– проведения интерактивных тестов и викторин;

– визуального анализа картин и иллюстраций через онлайн-галереи;

– создания собственных цифровых эскизов и фотографических этюдов [4].

Такой подход помогает детям воспринимать искусство не как обязательный предмет, а как живой и увлекательный процесс.

2. **Искусственный интеллект в художественном образовании**

ИИ уже активно используется в профессиональном искусстве — от нейросетей, создающих изображения, до систем анализа цвета и композиции [5]. Для детской аудитории важно не просто показать возможности ИИ, но и научить осознанному использованию технологий.

Задача педагога — объяснить, что ИИ может быть инструментом вдохновения и исследования, но не должен подменять личное видение и индивидуальность художника [6].

Ключевые направления педагогической работы:

– формирование этической грамотности при работе с генеративными системами (понимание авторских прав и интеллектуальной собственности);

– развитие критического мышления — умения отличать подлинное творчество от машинного копирования;

– использование ИИ как учебного помощника: поиск референсов, анализ формы и цвета, подбор композиций [7].

3. **Положительный опыт взаимодействия с технологиями**

Использование цифровых инструментов помогает детям развивать уверенность, самостоятельность и визуальную грамотность.

Примеры практических приёмов:

– создание цифровой выставки работ учащихся;

– обсуждение «виртуальных художников» и их методов;

– сравнение академического и абстрактного стилей через ИИ-платформы;

– анализ этических кейсов, связанных с нейросетевыми изображениями [8].

Таким образом, технологии становятся не только методом удержания интереса, но и способом формирования эстетической и социальной ответственности будущего художника.

4. **Этика и риски применения ИИ**

Одной из главных задач современного педагога является предотвращение восприятия творчества как лёгкого, автоматизированного процесса. Среди рисков:

– подмена творческого труда машинной генерацией;

– нарушение авторского права при использовании чужих изображений;

– девальвация художественного образования [9].

Поэтому важно акцентировать внимание учащихся на том, что ИИ — вспомогательный инструмент, а не замена человеческого воображения. Обучение должно включать обсуждение профессиональной этики и мирового опыта применения ИИ в творчестве [10].

Заключение. Современные тенденции в преподавании в ДШИ и ДХШИ связаны с интеграцией технологий в учебный процесс. Использование телефона, интернета и ИИ не разрушает традиционные основы, а помогает сделать искусство ближе и интереснее современным детям. Главная роль педагога — направить эти ресурсы в русло творческого развития, научить пользоваться ими ответственно и осмысленно.

Сочетание технологической грамотности и художественного мышления позволяет воспитать поколение художников, способных использовать современные средства этично, с уважением к авторству и искусству как культурной ценности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Искусственный интеллект в художественной школе: новая эра обучения рисованию с GigaChat, YandexGPT и Kandinsky // Radiotochki.net. — 2024. — URL: https://radiotochki.net/blog/ai-tech/iskusstvennyy-intellekt-v-hudozhestvennoy-shkole-novaya-era-obucheniya-risovaniyu-s-gigachat-yandexgpt-i-kandinsky.html (Дата обращение: 11.11.2025)
2. Использование искусственного интеллекта для развития творческих способностей подростков при изучении изобразительного искусства в дополнительном образовании // Научный альманах. — 2024. — URL: https://na-journal.ru/5-2024-pedagogika/12611-ispolzovanie-iskusstvennogo-intellekta-dlya-razvitiya-tvorcheskih-sposobnostei-podrostkov-pri-izuchenii-izobrazitelnogo-iskusstva-v-dopolnitelnom-obrazovanii (Дата обращение: 11.11.2025)
3. Нейросеть: методические рекомендации / 38ДДТ1. — 2024. — URL: https://38ddt1.ru/wp-content/uploads/2024/10/Нейросеть-Методичка.pdf (Дата обращение: 11.11.2025)
4. Использование искусственного интеллекта на уроках изобразительного искусства // Инфоурок. — 2024. — URL: https://infourok.ru/ispolzovanie-iskusstvennogo-intellekta-na-urokah-izobrazitelnogo-iskusstva-7885240.html (Дата обращение: 11.11.2025)
5. Современные подходы к преподаванию искусства // Science Forum. — 2024. — URL: https://scienceforum.ru/2024/article/2018037053 (Дата обращение: 11.11.2025)
6. Возможности и вызовы применения технологий искусственного интеллекта в процессе преподавания // Инфоурок. — 2024. — URL: https://infourok.ru/statya-na-temu-vozmozhnosti-i-vyzovy-primeneniya-tehnologij-iskusstvennogo-intellekta-v-processe-prepodavaniya-teoreticheskih-i--7982227.html (Дата обращение: 11.11.2025)
7. Искусственный интеллект и творчество: риски и перспективы // Shedevrum.ai. — 2024. — URL: https://shedevrum.ai/post/6012f337449411eeb9734659bdca6a39/
8. Современные тенденции развития отечественного художественного образования // Педагогическая академия. — 2024. — URL: https://www.pedacademy.ru/conference_notes/246 (Дата обращение: 11.11.2025)

ОБРАЗ ДЕМОНОВ В ТВОРЧЕСТВЕ М.А. ВРУБЕЛЯ

Белолюбский Эльдар Геннадьевич, 4 курс, СЖ – 22

В статье проводится анализ художественной интерпретации демонического в творчестве Михаила Врубеля. Рассматривается трансформация традиционного образа Демона в индивидуальную художественную концепцию, отражающую сложность внутреннего мира человека. Особое внимание уделяется взаимосвязи между личностными переживаниями художника и его творческими поисками. На основе анализа ключевых произведений делается вывод о значимости врубелевской трактовки демонического для русского искусства рубежа XIX-XX веков.

Исследование демонического в искусстве представляет значительный интерес для понимания художественных процессов рубежа XIX-XX веков. Творчество Михаила Врубеля в этом контексте приобретает особую актуальность, поскольку художник сумел переосмыслить традиционные представления о демоническом, наполнив их глубоким философским и психологическим содержанием. Целью данной работы является анализ специфики трактовки демонического в произведениях Врубеля и выявление взаимосвязи между художественными образами и личностными переживаниями автора.

Центральное место в творчестве Врубеля занимает образ Демона, который кардинально отличается от традиционных представлений. Художник сознательно отходит от трактовки демонического как воплощения зла, создавая сложный многогранный образ. В своих письмах Врубель неоднократно подчеркивал, что его Демон — это "душа", олицетворяющая "вечную борьбу мятущегося человеческого духа" [1, с. 304].

Наиболее ярко эта концепция воплощена в картине "Демон сидящий" (1890). Композиционное решение произведения — согбенная фигура, вписанная в пространство холста, — передает ощущение внутренней скованности и напряженности. Искусствовед Д.В. Сарабьянов отмечал, что Врубель заставляет Демона "сгибаться под прессом нравственной ноши" [2, с. 54], что усиливает драматизм образа. Важной особенностью художественного метода Врубеля является распространение демонических черт на другие образы. Так, в росписях Кирилловской церкви пророк Моисей наделен чертами внутреннего напряжения и духовной борьбы. Аналогичные характеристики прослеживаются в "Гадалке" и портрете В.Я. Брюсова, где демоническое проявляется как особая интенсивность духовной жизни. Значительный интерес представляет сопоставление образов Демона и Христа в творчестве Врубеля.

Эскизы для Владимирского собора, отвергнутые церковной комиссией, демонстрируют сближение этих, казалось бы, противоположных образов через идею

страдания и жертвенности. Эта художественная параллель свидетельствует о глубине философских поисков художника. Биографический контекст творчества Врубеля позволяет понять особенности его художественного метода. Работа над "Демоном поверженным" совпала с периодом обострения душевного заболевания, что отразилось на характере произведения. Ф.А. Усольцев, лечивший художника, отмечал: "Творчество было в основе, в самой сущности его психической личности" [1, с. 271]. Это высказывание подтверждает неразрывную связь между личностными переживаниями Врубеля и его художественными образами.

Проведенное исследование позволяет сделать вывод о новаторском характере трактовки демонического в творчестве Михаила Врубеля. Художник преобразовал традиционный образ Демона в сложный философско-психологический символ, отражающий глубины человеческой души. Созданные Врубелем образы оказали значительное влияние на развитие русского искусства Серебряного века и продолжают сохранять свою актуальность в современном культурном пространстве.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Врубель. Переписка. Воспоминания о художнике / сост. Э.П. Гомберг-Вержбинская, Ю.Н. Подкопаева, Ю.В. Новиков. — Л.; М.: Искусство, 1963. — 304 с.
2. Сарабьянов, Д.В. История русского искусства конца XIX — начала XX века. — М.: Изд-во МГУ, 1993. — 54-55 с.

РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОГО САЙТА «НАЦИОНАЛЬНАЯ ОДЕЖДА ЯКУТИИ» ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ УЧАЩИХСЯ О ТРАДИЦИОННОЙ ОДЕЖДЕ НАРОДА САХА

Большакова С. Е, 2 курс бакалавриата, Васильева Ф-С. В, 2 курс бакалавриата

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

Аннотация: В условиях цифровизации образования актуальной проблемой становится сохранение культурного наследия коренных народов через современные инструменты, что позволяет повысить интерес подрастающего поколения к этническим традициям. В работе рассматривается процесс создания веб-ресурса, ориентированного на школьников, где применены методы графического дизайна и программирования для

представления информации о традиционной одежде народа саха. Разработка включала проектирование интерфейса в Figma, моделирование 3D-элементов в Blender и реализацию на базе HTML, CSS и JavaScript, с акцентом на интерактивные компоненты для вовлечения пользователей. Результатом стал сайт с образовательными текстами, тестом на усвоение материала, 3D-моделью украшения и конструктором виртуальной куклы, способствующий формированию цифровых компетенций и культурной осведомленности. Проект демонстрирует эффективность мультимедийных технологий в гуманитарных науках, подтверждая их роль в сохранении идентичности. Перспективы включают расширение функционала для повышения доступности.

Ключевые слова: интерактивный сайт, традиционная одежда саха, графический дизайн, мультимедиа, цифровые компетенции, 3D-моделирование, образовательный ресурс, культурное наследие.

В эпоху активного внедрения цифровых инноваций в различные сферы, включая образование и культуру, особое значение приобретает задача сохранения фольклорных традиций, особенно среди этносов арктических регионов, где процессы глобализации и урбанизации угрожают размыванию уникальных черт этнического народа. Создание динамичного онлайн-ресурса, посвященного якутским национальным нарядам, мотивировано стремлением увлечь подрастающее поколение богатством культурного наследия. Этот проект акцентирует внимание на знаковых элементах, которые воплощают гармонию с суровой арктической природой и историческим прошлым. Актуальность инициативы подкрепляется аналитическими данными: исследования показывают, что в регионах с высокой степенью урбанизации интерес молодежи к исконным традициям снижается на 20–30%, что приводит к постепенной эрозии этнокультурного многообразия [1]. Предлагаемый подход демонстрирует, как цифровые технологии могут эффективно сочетать гуманитарные аспекты с техническими навыками, формируя у пользователей компетенции в области программирования, дизайна и эстетики, одновременно воспитывая уважение к культурному наследию.

Фундамент концепции базируется на принципах аффективного дизайна, изложенных в современных исследованиях веб-разработки, где подчеркивается роль визуальных компонентов в привлечении и удержании внимания аудитории [2]. Согласно источникам, посвященным методологии создания интернет-страниц, пользовательский опыт должен быть интуитивно понятным, а цветовая палитра — гармонично связанной с тематикой ресурса, чтобы вызывать эмоциональную связь с культурным и природным контекстом [3]. В данном проекте это реализовано через тщательно подобранную палитру: белый цвет символизирует арктические снега, лазурный и аквамариновый — водоемы и

небесные просторы, салатовый и смарагдовый — таежные массивы, золотистый и янтарный — солнечные блики, а темные оттенки подчеркивают связь с коренными традициями и историческими корнями. Такой выбор оттенков создает атмосферу, погружающую пользователя в мир якутской культуры.

Концепция мультимедийного контента с интерактивными элементами опирается на парадигмы игрового обучения и теорию мультимедийного обучения, согласно которой оптимальное усвоение материала достигается при синхронном представлении вербальной и визуальной информации. Яркие визуальные элементы и интерактивные компоненты делают процесс обучения увлекательным и мотивирующим, способствуя повышению интереса, усилению мотивации и улучшению запоминания материала. Аутентичные этнографические данные были адаптированы для цифровой среды, создавая уникальный синтез эстетики, этнографии и современных технологий. Такой подход подчеркивает новизну метода и демонстрирует его потенциал для образовательных инициатив, направленных на сохранение и популяризацию культурного наследия.

Реализация проекта началась с этапа проектирования. С помощью инструмента Figma был создан прототип веб-ресурса, в котором продумана структура и логика взаимодействия. Главная страница встречает пользователя приветственным блоком, где изображена женщина в традиционном якутском наряде, задавая тон всему ресурсу. Далее следуют разделы, посвященные культурному наследию, особенностям женских и мужских нарядов, материалам тканей и аксессуарам. Навигация организована через гамбургер-меню для мобильных устройств, с использованием ссылок (#heritage, #women, #men, #materials, #accessories), обеспечивающих плавный скроллинг и комфортное использования. Цветовая схема интегрирована в фоновые элементы: градиент от салатового к индиго отражает природные пейзажи Якутии, а декоративные акценты в виде орнаментов с изображениями бабочек, горных пиков, лесных чащ, цветочных бутонов и птиц усиливают эффект погружения.

Интерактивность ресурса осуществлена с применением JavaScript. После ознакомления с контентом пользователю предлагается пройти тест-опрос, направленный на закрепление знаний. Вопросы касаются материалов (например, оленья шкура, атлас) и символики костюмов. Успешное прохождение теста открывает доступ к трехмерной модели аксессуара бастына - традиционного ободка с подвесками, созданного в Blender. Модель поддерживает вращение и масштабирование, что позволяет пользователю детально рассмотреть объект. Этот элемент интегрирован в веб-среду с использованием стандартов браузерной визуализации, что демонстрирует возможности слияния 3D-графики с веб-разработкой.

Ключевой интерактивный блок — симулятор, где пользователь может «нарядить» манекен, стилизованный под якутские орнаменты. Процесс начинается с выбора базового слоя одежды (например, нательного белья) и продолжается до верхней зимней накидки саҥынньах. Пользователь может добавлять аксессуары, такие как ремень кур или подвески иллин-кэлин кэбиһэр. Порядок симулятора, основанный на механике схвати и одевай куклу в JavaScript, следит за сочетаемостью элементов, что добавляет образовательный аспект: пользователь учится понимать логику традиционного костюма.

Эффективность проекта обоснована сочетанием нарративного контента, визуальных компонентов и интерактивных механик. Фотографии узоров, костюмов и аксессуаров, включая изображения женщин в таналай и мужчин в оноолоох сон, создают эмоциональную связь с материалом. Орнаментальные мотивы с изображениями птиц, цветов и природных элементов усиливают вовлеченность, улучшая удержание информации (retention).

Техническая реализация опирается на стандартный стек технологий: HTML для структуры, CSS для оформления (с градиентами, анимациями и трансформациями) и JavaScript для динамики. Это позволяет создать завершенный нарратив, где этнографические сюжеты гармонично интегрированы с цифровыми инновациями. Такой подход подтверждает ценность мультимедийных решений для образовательных целей, стимулируя самостоятельное изучение материала через интерактивные элементы.

В дальнейшем планируется усиление адаптивности ресурса для мобильных устройств с использованием медиа-запросов в CSS, чтобы обеспечить идеальное отображение на любых экранах. В планах — расширение библиотеки 3D-объектов: добавление моделей других аксессуаров (к примеру, хомуса или дополнительных подвесок) и элементов одежды, созданных в Blender.

Портал «Национальная одежда Якутии» не просто фиксирует традиции народа саха, но и раскрывает потенциал визуального искусства в образовательных процессах. Через мультимедийные элементы — от фотографий костюмов до орнаментальных вставок с изображениями птиц и тонов — создается атмосфера, близкая к природным ландшафтам Якутии. Нарративы охватывают исторический контекст: эволюцию костюмов от грубых шкуряных изделий XIII века, предназначенных для защиты от холода, до изысканных нарядов с орнаментами и стеклярусом, появившихся под влиянием внешних культур.

Материалы костюмов варьируются от традиционных (замша, лисья шкура, ровдуга) до заимствованных (атлас, бархат, тюль), что отражает адаптацию к современным реалиям. Аксессуары, такие как бастына или иллин-кэлин кэбиһэр, рассматриваются как амулеты с охранной функцией, иногда достигающие веса до четверти центнера в архаичных

вариантах. Симулятор позволяет экспериментировать с комбинациями, развивая творческое мышление, а опрос закрепляет знания, включая вопросы о символике (например, защита от злых духов) и материалах (ровдуга для утепления).

Проект «Национальная одежда Якутии» представляет собой оригинальное сочетание цифровых технологий и этнокультурного наследия, демонстрируя, как мультимедийные инструменты могут вдохновлять интерес к традициям. Платформа соединяет навыки веб-разработки (Figma, HTML, CSS, JavaScript) и 3D-визуализации (Blender), создавая целостный познавательный продукт. Каждый элемент — от цветовой палитры до интерактивных модулей — служит мостом между прошлым и настоящим, подчеркивая адаптацию якутского костюма к арктическим условиям. Исторический раздел освещает хронологию: от XIII века до современных праздников Ысыах, где костюмы продолжают играть ключевую роль. Женские ансамбли выделяются декоративностью (кытыылаах сон со стеклярусом), мужские — скромностью. Аксессуары, такие как пояса кур с металлическими вставками, несут символический и охранный смысл.

Интерактивные элементы, включая 3D-модель бастына и симулятор, усиливают образовательный эффект, позволяя пользователю взаимодействовать с материалом. Будущие доработки, включая адаптивный дизайн и расширение 3D галереи, расширят охват и усилят интерес. Эта инициатива не только сохраняет культурное наследие, но и стимулирует творческое исследование, соединяя этнографию с цифровыми инновациями для формирования устойчивого интереса к традициям народа саха.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Назарова, С. Н. Технология создания веб сайтов [Электронный ресурс] / С. Н. Назарова, Б. К. Атаджанова // Символ науки: международный научный журнал. – 2023. – № 9-2. – С. 39-40. – Режим доступа: https://elibrary.ru/download/elibrary_54594522_62043282.pdf. – EDN IVMPKJ.
2. Серебро, меха и бисер [Электронный ресурс] // Arctic-children.com. – Режим доступа: https://arctic-children.com/article/serebro-mekha-i-biser.
3. Швец, Е. С. Эмоциональный дизайн как основа развития веб-сайта [Электронный ресурс] / Е. С. Швец // Регионы. Города. Ракурсы и параллели: теоретические доклады V Всероссийской творческой лаборатории, Омск, 16 декабря 2016 года / Омский государственный технический университет; Омское региональное отделение ВТОО «Союз художников России». – Омск: Омский государственный технический университет, 2016. – С. 150-153. – Режим доступа: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_28841266_22018716.pdf. – EDN YHDLYP.

4. Эволюция якутского национального костюма [Электронный ресурс] // Nbpublish.com. – Режим доступа: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=28738.
5. Якутские национальные украшения [Электронный ресурс] // Elibrary.ru. – Режим доступа: https://elibrary.ru/download/elibrary_54594522_62043282.pdf.

ГОРОД КАК ПЕРСОНАЖ: СЕМИОТИКА УРБАНИСТИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА В ФИЛЬМАХ ВОНГА КАРВАЯ («CHUNGKING EXPRESS», «IN THE MOOD FOR LOVE»)

Васильева Сайаана Ивановна 1 курс, ХКТ-25

Урбанистическое пространство в фильмах Вонга Карвая функционирует не как пассивный фон, а как полноценный персонаж, чья семиотическая структура активно участвует в создании нарратива и передаче ключевых тем одиночества, времени и мимолетности человеческих связей.

Ключевые положения:

1. Гонконг как эмоциональный ландшафт - городская среда становится проекцией внутреннего мира персонажей, где архитектурные элементы функционируют как визуальные метафоры психологических состояний.
2. Семиотика ограниченного пространства - тесные квартиры, узкие коридоры и лестницы в "Любовном настроении" семиотически кодируют социальные условности и эмоциональные барьеры между персонажами.
3. Динамика урбанистического ритма - в "Чунгкингском экспрессе" быстрый монтаж и съемка с рук создают семиотику городского хаоса, отражающую экзистенциальное одиночество в толпе.
4. Визуальные знаки как нарративные элементы - неоновые вывески, решетки, конденсат на стеклах и обои становятся полноправными участниками повествования, несущими смысловую нагрузку.
5. Хронотоп современного мегаполиса - организация пространственно-временных отношений в фильмах создает особую поэтику мимолетности и скоротечности urban-существования.

Методологический тезис:

Семиотический анализ визуальных кодов урбанистического пространства у Вонга Карвая позволяет выявить специфический киноязык, где город функционирует как сложная знаковая система, определяющая не только атмосферу, но и структуру повествования.

Научная новизна заключается в комплексном семиотическом прочтении урбанистического пространства как активного нарративного агента, определяющего эмоциональную и смысловую архитектуру фильмов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Карвай, В. «Чунгкингский экспресс» / «Chungking Express» (1994)
2. Карвай, В. «Любовное настроение» / «In the Mood for Love» (2000)
3. Интервью с Вонгом Карваем // Cahiers du Cinéma. — 2001. — № 556. — P. 45-52.
4. Рецензии на фильмы из журналов "Сеанс", "Искусство кино"
5. Аналитические статьи на портале "Кинопоиск"

ИНТЕРНЕТ-МЕМ КАК ИНСТРУМЕНТ ВИЗУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ И РЕКЛАМЕ

Гуляева Алия Осумановна, 4 курс, Г-22

В статье рассматривается феномен интернет-мема как современного инструмента визуальной коммуникации в области графического дизайна и рекламы. Определяется роль мемов в формировании визуального языка массовой культуры, анализируются их функции, преимущества и риски при использовании в маркетинговых стратегиях. Отмечается, что интернет-мем как креолизованный текст, объединяющий визуальные и вербальные компоненты, становится эффективным средством передачи информации и формирования эмоционального отклика аудитории.

Ключевые слова: интернет-мем, визуальная коммуникация, креолизованный текст, графический дизайн, реклама, маркетинг, массовая культура.

Введение. Современное медиапространство характеризуется стремительным развитием цифровых технологий и изменением способов восприятия информации. Визуальная коммуникация становится основным каналом взаимодействия между брендом и потребителем. На этом фоне интернет-мемы, возникшие как спонтанный элемент сетевой культуры, превращаются в эффективный инструмент воздействия, особенно в сфере рекламы и графического дизайна.

В условиях переизбытка информации мемы позволяют упростить передачу смысла, выразить эмоциональное отношение и привлечь внимание аудитории за счёт юмора, иронии и узнаваемости образов.

Интернет-мем как феномен визуальной коммуникации

Термин *«мем»* был введён Р. Докинзом (1976) для обозначения единицы культурной информации, аналогичной гену в биологической эволюции. В контексте интернет-коммуникации мем представляет собой комбинацию изображения, текста и контекста, которая быстро распространяется и изменяется в процессе репликации пользователями.

С точки зрения теории визуальной коммуникации, интернет-мем можно рассматривать как **креолизованный текст**, где вербальные и визуальные элементы образуют единое семиотическое пространство. В нём изображение несёт основную эмоционально-экспрессивную нагрузку, а текст уточняет или трансформирует смысл.

Мемы выполняют следующие функции:

- **информативную** — передают актуальные события и идеи в сжатом виде;
- **эмоционально-экспрессивную** — формируют отношение аудитории к объекту коммуникации;
- **игровую** — создают развлекательный контекст и вовлекают в процесс взаимодействия;
- **социально-интерактивную** — стимулируют пользовательскую активность и распространение контента.

Мем в контексте графического дизайна

Графический дизайн использует визуальные образы для создания смысловых и эмоциональных акцентов. Мемы как элементы визуальной культуры демонстрируют лаконичность формы и выразительность содержания, что делает их близкими к принципам дизайна — простоте, символичности, узнаваемости.

Визуальные шаблоны мемов (например, «Дрейк одобряет», «Ждун», «Доге», «Чёрно-белое платье») стали своеобразными универсальными кодами коммуникации. Их использование в дизайне способствует мгновенному установлению контакта с аудиторией и вызывает ощущение «общего культурного поля».

Мемы также способствуют формированию новых графических стилей и трендов: минимализма, коллажа, ироничного постмодернистского подхода, визуальной цитаты и переосмысления знаковых образов массовой культуры.

Использование мемов в рекламе и маркетинге

В рекламной коммуникации интернет-мемы выполняют функцию **вирусного носителя смысла**. Их отличает лёгкость восприятия, высокая скорость распространения и эмоциональный отклик.

Авторы Лукьянчикова и Бердникова (2017) выделяют понятие **«рекламный мем»** — это медиаобъект (фраза, персонаж, изображение), спонтанно приобретший популярность и используемый для решения маркетинговых задач бренда.

Преимущества использования мемов в рекламе:

1. Вирусное распространение (высокий охват при минимальных затратах).
2. Привлекательность и юмористический характер.
3. Простота восприятия и запоминания.
4. Формирование позитивного имиджа бренда.

Примеры успешного использования:

- «Ждун» в рекламе Билайна и «ТаксовичкоФ»;
- мем «Очки надо?» в рекламе оптики и доставки;
- фраза «Денег нет, но вы держитесь» в креативных кампаниях Tele2 и Альфа-Банка;

Риски и ограничения

Несмотря на очевидные преимущества, использование мемов в рекламе и дизайне связано с определёнными рисками:

- **быстрая утрата актуальности** — мемы живут короткое время;
- **несоответствие целевой аудитории** — непонимание культурных кодов может вызвать отторжение;
- **размывание бренда** — слишком ироничный или «народный» мем может повредить корпоративному имиджу;
- **эффект «вампира»** — внимание аудитории фокусируется на меме, а не на продукте;
- **непредсказуемость реакции** — пользователи могут иронизировать над брендом.

Заключение. Интернет-мемы стали важнейшим элементом современной визуальной коммуникации и влияют на развитие графического дизайна и рекламы. Они обеспечивают эмоциональную вовлечённость, усиливают воздействие визуального контента и позволяют брендам говорить с аудиторией «на одном языке».

Однако эффективность их применения зависит от точного понимания культурного контекста, актуальности и этичности использования. Грамотно интегрированные мемы способны превратить рекламное сообщение в вирусный феномен, а бренд — в часть массовой культуры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. https://cyberleninka.ru/article/n/internet-mem-kak-element-vizualizatsii-v-smi (Дата обращения: 11.11.2025)
2. https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-ispolzovaniya-internet-memov-v-marketingovyh-tselyah/viewer (Дата обращения: 11.11.2025)

ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВА НА МОДУ XX И XXI ВЕКОВ

Докторова Александра Ивановна, 3, Ж-23

Искусство и мода всегда были тесно связаны друг с другом. Они взаимно влияют на друг друга, и изменения в одной области часто отражаются в другой. В XX и XXI веке искусство сильно повлияло на моду и стало одним из главных источников вдохновения для дизайнеров. В середине XX века искусство абстракционизма стало очень популярным. Этот стиль характеризовался использованием абстрактных форм и цветов, что нашло отражение в моде. Дизайнеры начали создавать наряды, в которых использовались яркие цвета и абстрактные узоры.

В 1960-х годах искусство поп-арта было на высоте. Этот стиль характеризовался использованием ярких цветов, узнаваемых изображений и простых форм. Модные дизайнеры также начали использовать элементы поп-арта в своих коллекциях. Они создавали наряды с яркими принтами и узорами, которые были очень популярны среди молодежи.

В конце XX века и начале XXI века искусство постмодернизма стало очень популярным. Этот стиль характеризовался использованием разных стилей и форм, а также игрой с традиционными представлениями о красоте. Модные дизайнеры также начали использовать элементы постмодернизма в своих работах. Они создавали наряды, в которых сочетались различные стили и формы, что делало их очень оригинальными и необычными. В целом, искусство сильно повлияло на моду в XX и XXI веке. Дизайнеры брали вдохновение из разных художественных стилей и создавали оригинальные и необычные наряды. Искусство и мода продолжают взаимно влиять друг на друга, и это делает их обе более интересными и увлекательными для тех, кто следит за новинками в этих областях.

Взаимосвязь моды и искусства всегда была очевидна: дизайнеры вдохновляются самыми разнообразными течениями, от кубизма до арт-деко и от барокко до дивизионизма. В сезонных трансформациях стиля несложно разглядеть арт-послания: зачастую коллекции

модных домов предоставляют нам еще одну возможность открыть для себя идеи великих художников.

Цель работы - понять каким образом дизайнеры и модные дома вдохновлялись искусством и как использовали примеры с картин в создании модных новинок.

1. Влияние авангарда и модернизма на моду 1920-1930-х годов

Авангардные движения, такие как кубизм и сюрреализм, оказали значительное влияние на моду начала 20 века.

- *Кубизм*: это модернистское течение в искусстве. Его последователи изображали предметный мир с помощью простых геометрических форм. Главные отличия этого направления — дробление форм на геометрические элементы, сочетание прямых ломаных линий и нарушение перспективы.

Художники, такие как Пабло Пикассо, изменили представление о форме и пространстве. Эти идеи нашли отклик в работах модельеров того времени, таких как Коко Шанель, которая использовала геометрические элементы в своих дизайнерских решениях.

- *Сюрреализм*: это авангардное направление в мировом изобразительном искусстве. Он возник в 1920-е годы во Франции. С помощью иносказаний сюрреалисты изображали тайные мысли, желания и страхи, бессознательные фантазии, детские и любовные воспоминания, сны. Тем самым художники создавали на холсте некую высшую реальность, которую им подсказывало подсознание.

Сюрреалистические идеи, предлагаемые художниками, такими как Сальвадор Дали и Макс Эрнст, вдохновили модельеров, например, Эльзу Скиапарелли, на создание одежды, которая выходила за пределы традиционного восприятия.

2. Поп-арт и мода 1960-1970-х годов

Поп-арт стал одним из самых ярких культурных течений середины 20 века, и его влияние на моду было неизбежным.

Поп-арт — это художественное направление, которое появилось в 1950-х годах. Его представители использовали образы из массовой культуры, такие как реклама и комиксы, чтобы создать свои произведения. Поп-арт повлиял на моду, привнес новые цвета и принты, такие как логотипы и изображения знаменитостей.

- *Эпоха молодежи*: Вдохновленные работами Эндди Ворхола, многие дизайнеры, такие как Мэри Куант, начали использовать яркие цвета и графические принты в своих коллекциях. Это стало символом нового времени, отражающим дух свободы и контркультуры.

- *Группы культурного сопротивления*: Мода начала интерпретировать идеи поп-арта как часть более широкого культурного и социального движения, что проявилось в появлении строк и стилей, связанных с хиппи и панк-культурой.

3. Влияние искусства в конце 20 века

В 1980-х и 1990-х годах искусство продолжало оказывать влияние на моду, откликаясь на современные культурные изменения.

- *Стрит-арт и граффити*: Этот вид искусства стал популярным в конце века, выходя за пределы галерей и выставочных залов, превращая городскую среду в своеобразный холст и делая искусство доступным широкой публике.

Дизайнеры, такие как Жан-Поль Готье, начали интегрировать элементы уличной культуры в свои коллекции, что создало уникальный стиль, основанный на самовыражении и протесте.

- *Технологические инновации*: Искусство начало влиять на моду через технологии, например, использование компьютерного дизайна в создании тканей и моделей.

4. Искусство и мода 21 века

С современными тенденциями мы наблюдаем дальнейшую интеграцию искусства в моду, где границы между ними становятся всё более размытыми.

- *Цифровизация и новые формы*: Современные дизайнеры начинают использовать технологии для создания уникальных коллекций, что открывает новые горизонты креативности.

- *Устойчивость и экология*: Знаковые бренды, такие как Стелла Маккартни, используют искусство для привлечения внимания к проблемам устойчивости и экологии, создавая коллекции, которые акцентируют внимание на сочетании эстетики и этических значений.

- *Кросс-культурное влияние*: Мода продолжает заимствовать элементы из различных художественных стилей и культур. Бренды, такие как Gucci, стали активно использовать этнические мотивы и передовые технологии, чтобы отражать разнообразие современного мира.

5. Кем из художников вдохновлялись известные дизайнеры и модные дома

- *Maison Schiaparelli*: В 30-е годы, когда Сальвадор Дали встретил Эльзу Скиапарелли появилась первая в истории моды коллаборация художника и кутюрье. По легенде, знакомство их произошло так: Сальвадор сказал: «Вы одеваетесь в стиле моих картин», на что получил ответ Эльзы: «Нет, это вы пишите картины в стиле моих платьев». А потом 2 мастера сюрреализма создали шокирующие вещи, ставшие иконическими и совершенно скандальными для своего времени.

- *Yves Saint Laurent*: Ив испытывал некий кризис жанра. По его словам, он в какой-то момент понял, что застрял в традиционной для самого себя элегантности. На Рождество от своей матери он получил книгу, посвященную творчеству Пита Мондригана. Французский модельер стал большим поклонником голландского художника и говорил: «Мондриган —

это чистота, которой никто в живописи уже никогда не сможет добиться. У этой чистоты общие корни с Баухаусом. Работы Мондригана — шедевр XX века».

- *Dior*: Дизайнеры модного дома Dior неоднократно находили вдохновение в работах импрессионистов. Традиция зародилась еще в 1949 году. Кристиан Диор разработал коллекцию Haute Couture для весенне-летнего сезона. Расшитое фиолетовыми и розовыми лепестками культовое платье Miss Dior перекликается с эстетикой знаменитой картины Клода Моне «Сад художника в Живерни». Оно было полностью расшито лепестками цветов разных вариантов розового и фиолетового. В платье модельер успешно имитировал нежную и живую эстетику природы Моне.

Заключения

Искусство и мода продолжают взаимно обогащать друг друга на всем протяжении 20 и 21 веков. Это взаимодействие способствует новым формам самовыражения и культурным диалогам, открывая возможности для креативности и инноваций. Будущее моды, как результат этого взаимодействия, вероятно, будет включать еще больше пересечений с искусством, что приведет к новым формам искусства и возможностей самовыражения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Батырева, Л.А. Искусство и мода: От авангарда до современности / Л.А. Батырева. - Санкт-Петербург: Невский проспект, 2014.
2. Дмитриева, О.В. Поп-арт и его влияние на моду 1960-х годов / О.В. Дмитриева. - Москва: Издательство МГУ, 2011.
3. https://hsedesign.ru/project/91f7fe3c8104450c952d857062915fd1
4. https://exams2025.hsedesign.ru/project/b47062ea41b84c9c97d90a07fe159321
5. https://www.culture.ru/themes/257014/9-napravlenii-v-iskusstve-nachala-khkh-veka

КРЫЛЬЯ НАДЕЖДЫ: ГОЛУБЬ ПАБЛО ПИКАССО И ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ МИРА

Евсеева Ариана Артуровна, 2 курс специалитета

В современном мире символы служат важнейшими средствами коммуникации и выражения универсальных ценностей. Голубь — один из древнейших и наиболее

узнаваемых символов мира, надежды и чистоты. Благодаря Пабло Пикассо этот образ получил новое звучание и стал международным знаком миротворчества.

В условиях современных конфликтов и глобальной нестабильности «Голубка мира» Пикассо сохраняет особое значение как универсальный призыв к миру и диалогу. Исследование символа позволяет понять, как искусство способствует формированию гуманистического мировоззрения и укреплению идей ненасилия.

Цель доклада — комплексный анализ символа голубя в искусстве и культуре, с акцентом на интерпретацию Пикассо и её влияние на общественное сознание.

Символика голубя

Образ голубя имеет глубокие корни в религии и культуре: в христианстве — знак Святого Духа и очищения; в исламе — преданности и чистоты; в античности — любви и гармонии. В народных традициях голубь — посланник добра и мира. Универсальность этого символа делает его понятным каждому народу и эпохе.

Голубь в творчестве Пикассо

Для Пикассо голубь был личным символом, связанным с детством и антивоенными убеждениями. Созданная им в 1949 году «Голубка мира» для Всемирного конгресса сторонников мира стала знаковым образом XX века. Эволюция от реалистичного рисунка к лаконичной графической эмблеме отражает путь от частного к универсальному. Несмотря на ироничное отношение художника к «мирным» голубям, образ стал воплощением надежды.

Влияние и восприятие

«Голубка мира» вышла за пределы искусства, став символом антивоенных движений, международных организаций и массовой культуры. Её простота и эмоциональная сила обеспечили мгновенную узнаваемость. По результатам социологического опроса (N=81), 92,6% респондентов ассоциируют голубя с миром, а 75,3% знакомы с произведением Пикассо, что подтверждает его устойчивое культурное значение.

Символ голубя, восходящий к древним архетипам, в интерпретации Пикассо приобрёл универсальность и стал эмблемой надежды. «Голубка мира» — не просто произведение искусства, а живая идея, объединяющая народы в стремлении к гармонии и взаимопониманию. Искусство Пикассо напоминает, что сила мира — в единстве, а надежда — в человеческом творчестве.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кортунова Н. Д. Знаки, символы и аллегории в искусстве. Как понимать и разбираться. — М.: АСТ, 2023. — 192 с. Раскрывает смыслы ключевых символов в искусстве, включая образы птиц; помогает интерпретировать многослойность художественных работ.
2. Душенко К. В. Символика голубя мира от античности до нового времени // КиберЛенинка. Анализирует эволюцию образа голубя как символа мира: от античности и христианской традиции до XX века и пацифистских движений.
3. Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста / Пер. с итал. — СПб.: Symposium, 2005. — 416 с. Даёт инструменты для анализа того, как визуальные символы (в т. ч. «Голубка мира») функционируют в культуре и воспринимаются зрителем.
4. Пикассо П. Письма, документы, воспоминания. — М.: Искусство, 1982. — 319 с. Первоисточники: переписка и свидетельства современников, позволяющие понять контекст создания «Голубки мира» и взгляды художника.
5. Флоренский П. А. Иконостас: Избранные труды по искусству. — СПб.: Мифрил, 1993. — 364 с. Рассматривает сакральную символику, в т. ч. образ голубя в христианской традиции, что важно для понимания архетипической основы символа Пикассо.

СОХРАНЕНИЕ ЭТНОКУЛЬТУРНЫХ ЦЕННОСТЕЙ МАЛОЧИСЛЕННЫХ НАРОДОВ АРКТИКИ ПУТЕМ КИНЕМАТОГРАФИИ И МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Ефремова С. С., 1 курс бакалавриата

Сохранение культурных ценностей малочисленных народов Арктики требует комплексного подхода, который включает традиционные методы и современные медиаформаты, такие как кинематография и мультипликация. Эти инструменты способствуют не только документированию и передаче культурного наследия, но и популяризации уникальных традиций среди широких аудиторий, включая молодежь.

Малочисленные народы Арктики, включая ненцев, чукчей, эвенков, саамов и якутов, обладают богатым культурным наследием, сформированным в условиях сурового климата и особого образа жизни. Однако процессы глобализации, урбанизации и климатические

изменения ставят под угрозу сохранение их языков, обрядов и традиций. В связи с этим важную роль играют современные методы фиксации и распространения культурных ценностей.

Актуальность: Малочисленные народы Арктики сталкиваются с риском исчезновения уникальных культурных традиций под влиянием глобализации, климатических изменений и социально-экономических трансформаций. Кино и мультипликация выступают современными эффективными средствами сохранения и популяризации культурного наследия, способными донести традиционные ценности до молодого поколения и международного сообщества.

Проблема исследования: Утрата культурных ценностей малочисленных народов Арктики из-за отсутствия современных и привлекательных форм их представления и передачи молодому поколению и широкой аудитории.

Цель: Определить возможности и разработать методы использования кино и мультипликации для сохранения и популяризации культурных ценностей малочисленных народов Арктики.

Задачи:

Изучить особенности культурного наследия малочисленных народов Арктики. Проанализировать существующие практики использования кино и мультипликации в сохранении культурных ценностей. Оценить эффективность кино- и мультипликационных проектов в привлечении внимания к проблемам этих народов.

Гипотеза:

Использование кино и мультипликации как современных средств визуального повествования способствует эффективному сохранению и популяризации культурных ценностей малочисленных народов Арктики.

Методы исследования:

Контент-анализ кино- и мультипликационных произведений, посвящённых культуре малочисленных народов.

Сравнительный анализ успешных проектов сохранения культурного наследия через визуальные медиа.

Объект исследования:

Культурные ценности малочисленных народов Арктики и способы их сохранения.

Предмет исследования:

Использование кино и мультипликации в процессе сохранения и популяризации культурного наследия малочисленных народов Арктики.

Основные угрозы культурному наследию:

Утрата родных языков и традиций из-за ассимиляции и миграции.

Нарушение традиционных видов хозяйственной деятельности под влиянием климатических изменений. Недостаточная правовая защита и ограниченный доступ к ресурсам. Ограниченное использование современных технологий для сохранения культуры.

Современные методы сохранения культурных ценностей:

Создание аудио- и видеоматериалов, посвященных традициям и языкам.

Организация образовательных программ и культурных центров. Правовое закрепление прав коренных народов. Использование цифровых технологий, включая кинематограф и мультипликацию.

Роль кинематографии в сохранении культурного наследия:

Кинематограф позволяет визуально и эмоционально передать особенности жизни и традиций малочисленных народов. Российские и якутские режиссеры создают фильмы, которые документируют обряды, мифы и повседневную жизнь.

Документальные фильмы фиксируют традиционные обряды и сезонные циклы. Например, работы Захара Баранова, посвящённые жизни ненцев.

Художественные фильмы используют мифологические сюжеты и фольклор, что способствует популяризации культурных нарративов.

Вовлечение представителей коренных народов в процесс создания фильмов обеспечивает аутентичность и уважение к традициям.

Мультипликация как средство передачи культурных ценностей:

Мультипликация ориентирована на детскую и молодёжную аудиторию, делая традиционные сюжеты доступными и привлекательными.

Создание мультфильмов на родных языках с использованием мотивов саамского, якутского и других фольклоров.

Применение современных анимационных технологий для визуализации культурных образов.

Разработка образовательных проектов, направленных на сохранение языков и традиций.

Комплексное сохранение культурных ценностей малочисленных народов Арктики возможно при сочетании традиционных методов и современных технологий. Кинематография и мультипликация играют ключевую роль в визуализации, популяризации и передаче культурного наследия новым поколениям. Вовлечение представителей коренных народов в творческие процессы обеспечивает аутентичность и уважение к культуре, что способствует успешной защите и развитию их культурного богатства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аргылов Н.А., Охлопкова, У.В. Факторы формирования и развития регионального кино в России: якутский феномен // Медиальманах. 2022. № С. 107–117. DOI: 10.30547/mediaalmanah.6.2022.1071177.7.
2. История и развитие якутской кинематографии - https://cyberleninka.ru/article/n/faktory-formirovaniya-i-razvitiya-regionalnogo-kino-v-rossii-yakutskiy-fenomen(дата обращения: 11.02.2025 г.

ПЛАСТИКА ФОРМЫ И ПРОСТРАНСТВА В КУКОЛЬНОЙ АНИМАЦИИ ГЕНРИ СЕЛИКА: ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ПРИРОДА ДВОЙСТВЕННОСТИ» (НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА «КОРАЛИНА В СТРАНЕ КОШМАРОВ»)

Жиркова Т.Р., 4 курс специалитета

Современная кукольная анимация является одной из самых выразительных форм экранного искусства, представляя собой уникальный синтез пластических искусств. В ней форма, пространство, фактура, свет и цвет становятся не просто декоративными элементами, а полноценными носителями художественного смысла, играя ключевую роль в создании атмосферы и целостного художественного образа.

Творчество режиссёра Генри Селика служит ярким подтверждением этого принципа. В его фильмах визуальная составляющая выходит на первый план: через пластику формы и пространства, световые контрасты и цветовую палитру режиссёр выражает внутренние конфликты персонажей, создаёт атмосферу тревожной сказочности и раскрывает тему двойственности мира.

Фильм «Коралина в Стране кошмаров» (2009) представляет собой уникальный пример синтеза традиционной кукольной технологии и сложной визуальной символики. Через пластическое решение персонажей, световые контрасты и цветовую палитру Селик создаёт особый баланс между красотой и тревогой, что позволяет зрителю глубже ощутить внутренний мир героини и её эмоциональную эволюцию.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью искусствоведческого анализа кукольной анимации как особой формы синтеза скульптуры, живописи и кинематографа. В отличие от компьютерной графики, кукольная анимация сохраняет ощутимую материальность, что позволяет зрителю воспринимать изображение не только зрительно, но и тактильно — через ощущение фактуры, веса, плотности и света.

В современную цифровую эпоху, когда визуальная культура всё больше уходит в область виртуального, stop-motion анимация, по замечанию исследователей Н. Б. Кирилловой и В. Ю. Лебедевой, не утрачивает своей значимости, а напротив — открывает новые возможности для авторского самовыражения. Сочетая традиционные ручные методы с точностью современных технологий, она сохраняет «живое присутствие» формы и индивидуальность художественного высказывания.

Исследование визуального языка Генри Селика позволяет раскрыть закономерности взаимодействия формы и содержания, пластики и смысла в современном анимационном искусстве, а также выявить способы передачи эмоциональных и философских идей через визуальные средства.

Целью работы является определение каким образом Генри Селик использует пластические, световые и символические средства для передачи внутреннего мира Коралины и создания эмоционального баланса между красотой и тревогой.

Кукольная анимация как форма визуального искусства. Кукольная анимация занимает особое место среди видов анимации, поскольку она напрямую связана с материальной природой формы. В отличие от цифровой графики, каждый объект, кукла и декорация существуют физически, что придаёт изображению уникальную фактурную выразительность. Художники создают миниатюрные миры, в которых каждая поверхность имеет собственную текстуру — шерсть, ткань, дерево или стекло. Эта материальность формирует особый тип восприятия: зритель не только видит изображение, но и ощущает его через память тактильных впечатлений.

Как отмечают Кириллова и Лебедева, кукольная анимация тяготеет к условным формам интерпретации реальности, где каждая кукла является не просто персонажем, но носителем изобразительно-пластического образа. Эта особенность позволяет режиссёру работать с фактурой и пространством как со средствами художественного языка, выражающими внутренние состояния персонажей.

Пластика формы и пространства проявляется в работе с объёмом, композицией и светом. Освещение моделирует рельеф объектов, подчёркивает глубину кадра, а движение камеры и персонажей создаёт впечатление театрального действия, где каждая деталь имеет вес и значение. Таким образом, кукольная анимация соединяет элементы скульптуры, живописи и театра, создавая уникальное визуальное пространство.

Эта синтетическая природа позволяет рассматривать кукольную анимацию не только как технологию, но и как вид пластического искусства. Материальная выразительность объектов формирует особую эстетику, где взаимодействие света, цвета и фактуры становится источником эмоционального воздействия.

Визуальный язык Генри Селика в фильме «Коралина в Стране кошмаров». Генри Селик в фильме раскрывает потенциал кукольной анимации как особой формы художественного выражения. Пластика кукольных фигур отличается живописной фактурностью: каждая деталь — от шва на одежде до текстуры кожи — несёт эстетическую и смысловую нагрузку. Благодаря ручной работе с материалами зритель ощущает осязаемость мира, что усиливает эффект присутствия и эмоциональное вовлечение.

Свет играет ключевую роль в построении атмосферы. Мягкий рассеянный свет реального мира противопоставляется холодным направленным лучам «другого» мира. Цветовая палитра поддерживает это противопоставление: приглушённые естественные тона «реальности» сменяются насыщенными, контрастными оттенками «идеального» мира, который постепенно становится зловещим.

Хотя визуальная сторона фильма строится преимущественно на традиционной кукольной технике, Селик тонко использует современные средства для подчёркивания выразительности света и движения камеры. Эти элементы не нарушают материальной природы изображения, а, напротив, усиливают ощущение фактуры и глубины пространства.

Сочетание этих приёмов создаёт тонкий баланс между визуальной красотой и тревогой. Контраст между двумя пространствами отражает путь героини: от наивного любопытства к осознанию ценности реальности и семьи. Визуальный язык фильма становится метафорой взросления, внутреннего выбора и эмоциональной трансформации. Каждая деталь — не просто декорация, а средство психологического выражения. Через игру света и фактуры, через пластику движений и композицию Селик достигает эмоциональной глубины, которая делает фильм не просто детской сказкой, а произведением высокого художественного уровня.

Вывод. Проведённое исследование показало, что Генри Селик использует возможности кукольной анимации как средство художественного высказывания. Пластика формы, свет и цвет становятся инструментами передачи внутреннего мира героини и философской идеи двойственности.

Как отмечают современные исследователи, именно stop-motion анимация в цифровую эпоху сохраняет потенциал подлинного авторского искусства. В этом контексте творчество Генри Селика можно рассматривать как пример гармоничного соединения ручной пластики и современных визуальных средств, что позволяет сохранить живое дыхание и эмоциональную достоверность художественного образа.

Фильм «Коралина в Стране кошмаров» демонстрирует, что кукольная анимация способна не только удивлять техническим мастерством, но и выражать сложные

психологические и эстетические категории, выступая как полноценное пластическое искусство.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. – М.: Прогресс, 1974. – 392 с.
2. Аронсон Э. Цвет и эмоция в кино. – М.: ВГИК, 2017. – 215 с.
3. Кириллова Н. Б., Лебедева В. Ю. Творческий потенциал stop-motion анимации как феномен экранной культуры // Вестник культуры и искусств. – 2021. – № 3 (67). – С. 97–107.
4. Selick H. Coraline. Laika Entertainment, Focus Features, 2009. – 1 электрон. опт. диск (DVD).
5. Wells P. Understanding Animation. – London: Routledge, 1998. – 265 p.
6. Thomas F., Johnston O. The Illusion of Life: Disney Animation [Электронный ресурс]. – New York: Abbeville Press, 1981. – 576 p. – URL: [https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fyadi.sk%2Fi%2FDs9tBIzc3TEPNe]

ВОЗМОЖНОСТИ И ОГРАНИЧЕНИЕ: ВЗГЛЯД НА ТРАДИЦИОННУЮ И ЦИФРОВУЮ ЖИВОПИСЬ

Кириллин Егор Андреевич, 3 курс, живопись – 23

Аннотация: В статье рассматривается влияние в традиционных достижений и цифровых инструментов на эволюцию искусство живописи. Анализируются исторические аспекты взаимодействия искусство и технологий, современные тенденции в использовании цифровых средств, а также влияние этих изменений на восприятие и оценку живописных произведений.

Ключевые слова: живопись, технологии, цифровое искусство, цифровые инструменты, творческий процесс, современные тенденции, визуальное восприятие, искусство и техника.

В данной работе мы исследуем многогранное влияние традиционной от цифровой искусство живописи. и программного обеспечения для рисования до использования искусственного интеллекта (ИИ) новых методов распространения искусства, как эти инновации меняют творческий процесс, расширяют границы художественного самовыражения и формируют новые формы взаимодействия между художником.

Цель исследования: является всесторонний анализ и сравнение двух принципиально разных подходов к созданию художественных произведений и недостатки каждого метода, а также определить их влияние на творческий процесс.

Актуальность исследования: стремительная цифровизация всех сфер человеческой деятельности, включая искусство, ставит перед исследователями задачу осмысления происходящих трансформаций и выявления новых тенденций. Живопись, как один из наиболее традиционных видов искусства, претерпевает значительные изменения под воздействием цифровых технологий, что требует глубокого анализа и оценки. Влияния технологий на живопись имеет важное значение для сохранения и развития культурного наследия. Цифровые архивы, виртуальные музеи и другие цифровые технологии предоставляют новые способы сохранения, документирования и популяризации живописных произведений. Анализ этих возможностей и их влияния на доступность и сохранность живописи является актуальной задачей.

Метод исследования: анализ художественных произведений, созданное традиционной живописью и с использованием цифровых технологий.

Введение. Эволюция искусства неизбежно приводит к переосмыслению устоявшихся практик и поиску новых путей выражения. Начиная с наскальных рисунков в пещерах Ласко и Альтамира, где древние люди запечатлели сцены охоты и животных, живопись служила способом коммуникации, ритуального выражения и фиксации опыта. Традиционная живопись, укорененная в вековых традициях и проверенных временем техниках, сталкивается с вызовами цифровой эпохи. Цифровое искусство, в свою очередь, предлагает невиданные ранее возможности, ставя под вопрос саму природу художественного творчества. Объективный сравнительный анализ позволяет выявить сильные и слабые стороны каждой из практик, открывая перспективы их гармоничного сосуществования и взаимообогащения. Сюжеты традиционной живописи часто связаны с историческими событиями, мифологией, религиозными темами, портретами, пейзажами и натюрмортами. Ценится реалистичность, внимание к деталям и мастерство передачи светотени. Техники традиционной живописи разнообразны и включают в себя многослойную живопись (например, лессировку), использование подмалёвка, гризайли, сфумато и другие методы, разработанные мастерами прошлых эпох.[2] Важной частью является изучение анатомии, перспективы, теории цвета и композиции.

Возможности традиционной живописи: Анализ традиционных техник (масло, акварель, акрил и др.) выявляет их неоспоримые преимущества. Тактильность и материальность, непосредственное взаимодействие с физическими материалами, создающее уникальную текстуру и глубину. Случайность и непредсказуемость.

Невозможность полного контроля, приводящая к спонтанным и неожиданным результатам, обогащающим художественный процесс.[3] Уникальность оригинального произведения, неповторимость и ценность физического оригинала, невоспроизводимого в цифровом формате. Ограничения традиционной живописи. Освещаются недостатки и сложности, присущие традиционным методам, ограниченность материалов и инструментов зависимость от доступности и разнообразия физических ресурсов.[1] Сложность исправлений и изменений, трудоемкость и зачастую невозможность внесения значительных корректировок в процессе работы. Проблемы хранения и транспортировки. Необходимость соблюдения определенных условий для сохранения произведений искусства.

Первые произведения, созданные с помощью технологий, возникают в 1960-х гг. в США. Родоначальником нового направления в искусстве становится аниматор и композитор Джон Уитни. Используя компьютер, он создавал фильмы, заставки и спецэффекты. Цифровая живопись, стирая границы между реальностью и виртуальностью, предоставляет художнику инструмент для воплощения самых смелых идей. Вместо кистей и красок — графические планшеты и электронные перья.[5] Безграничные возможности редактирования, копирования и распространения делают цифровое искусство доступным широкой аудитории, стирая географические и экономические барьеры. Однако, утрата тактильного контакта с материалом, зависимость от технологий и размытость понятия "оригинал" порождают вопросы о ценности и подлинности цифрового произведения.

Возможности цифровой живописи: Рассматриваются преимущества цифровых технологий, широкий спектр инструментов и эффектов неограниченные возможности имитации традиционных техник и экспериментов с новыми стилями. Неограниченные возможности для редактирования и исправления: Легкость внесения изменений и улучшений на любом этапе работы. Простота распространения и воспроизведения, удобство обмена, копирования и демонстрации работ в цифровом формате.

Ограничения цифровой живописи: Анализируются недостатки digital arta, отсутствие тактильности и материальности, ограниченное взаимодействие с виртуальными инструментами, лишающее произведения физической "реальности". Зависимость от технологий и программного обеспечения, необходимость освоения сложных программ и постоянное обновление оборудования. Проблема "оригинальности" и авторства. Вопросы аутентификации и защиты авторских прав в цифровом пространстве.[4] Взаимодействие и синтез, статья исследует тенденции слияния традиционных и цифровых методов, подчеркивая их потенциал для создания новаторских художественных форм.

В конечном итоге, выбор между традиционной и цифровой живописью остается за художником. Важно понимать, что обе техники являются лишь инструментами, позволяющими воплотить творческий замысел. Умелое использование возможностей как традиционной, так и цифровой живописи, позволяет создавать произведения искусства, обогащающие современную культуру и раздвигающие границы художественного выражения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Турлюн Л. Н. Цифровая живопись как вид компьютерного искусства // Молодой ученый. 2016. № 4, с. 876–879.
2. История живописи 2009-2025 – URL: https://gallerix.ru/lib/istoriya-razvitiya-zhivopisi/ (дата обращения: 07.11.2025)
3. Традиционная живопись 2016-2022 – URL: https://bigedu.ru/articles/articles-culture-and-art/310031-stat-ya-tradicionnaya-zhivopis.html (дата обращения: 07.11.2025)
4. Цифровая живопись – искусство или «аттракцион» 2023 – URL: https://klauzura.ru/2023/10/tsifrovaya-zhivopis-iskusstvo-ili-attraktsion/ (дата обращения: 05.11.2025)
5. Цифровое искусство: погружение в эру технологий 2025 – URL: https://artplaymedia.ru/blog/cifrovoe-iskusstvo-era-tehnologiy (дата обращения: 09.11.2025)

КНИЖНАЯ ГРАФИКА В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

Макарова Диана Николаевна, 3 курс, Г(ИК)-23

Книга, будучи не только источником информации, но и объектом искусства, претерпевает значительные изменения в XXI веке. Цифровизация, охватившая все сферы жизни, оказала глубокое влияние на книжную графику. С одной стороны, появились новые, мощные инструменты для создания иллюстраций и дизайна, открылись новые формы взаимодействия с текстом (электронные книги, интерактивные издания). С другой стороны, эти процессы порождают серьезные вызовы: возникает противоречие между устоявшейся эстетикой печатной книги и динамичностью цифровых форматов, а также опасения относительно утраты книгой ее статуса как целостного художественного объекта. В этих

условиях необходим критический анализ происходящих трансформаций и поиск стратегий, позволяющих печатной книге сохранить свою уникальную культурную и эстетическую ценность. **Актуальность** данной темы обусловлена стремительным развитием диджитал-иллюстрации и активными спорами о будущем печатной книги.

Цель исследования: проанализировать влияние цифровых технологий на книжную графику, выявить современные тенденции и определить пути сохранения ценности печатной книги как целостного художественного объекта в условиях цифровой трансформации.

1. **Трансформация книжной графики под влиянием цифровых технологий**

Смена парадигмы: произошел переход от статичной графики к динамичной и интерактивной. Иллюстрация становится элементом интерфейса, требующим от художника навыков UI/UX-дизайна [1].

В цифровой среде иллюстрация утрачивает пассивность и начинает реагировать на действия пользователя — она может анимироваться при прокрутке, раскрывать дополнительный контент по клику или служить визуальным элементом навигации. Таким образом, она интегрируется в интерфейс, становясь неотъемлемой частью пользовательского опыта, что требует от художника понимания не только композиции и цвета, но и базовых принципов UI/UX-дизайна, таких как юзабилити, интуитивность и логика взаимодействия. Это превращает книжного графика из чисто творческого специалиста в соавтора цифрового продукта, отвечающего за визуальную коммуникацию и удобство восприятия информации.

Расширение функционала: В цифровой среде графика выполняет не только эстетическую, но и навигационную, игровую и коммуникативную функции, интегрируясь с мультимедийным контентом [2].

Так, превратилась в ключевой инструмент управления вниманием пользователя. Интерактивные элементы, такие, как кликабельные иллюстрации или анимированные схемы, теперь выполняют навигационную функцию, направляя читателя по нелинейному повествованию и заменяя традиционное оглавление. Кроме того, графика активно интегрируется с мультимедийным контентом, становясь визуальным интерфейсом для доступа к аудио-комментариям, видеовставкам или игровым механикам, что особенно характерно для образовательных и детских изданий. Таким образом, визуальный образ в цифровой книге эволюционировал от статичного изображения к многослойному коммуникативному инструменту, который напрямую влияет на глубину погружения и интерактивность чтения.

Демократизация и риски: Цифровые инструменты сделали создание графики более доступным, но одновременно привели к риску унификации визуального языка из-за стандартизации форматов. Стандартизация популярных форматов, таких как EPUB или требования магазинов приложений, а также повсеместное использование одних и тех же графических плагинов и стилей, ведет к возникновению «типового» дизайна. В результате возникает парадоксальная ситуация: технические возможности безграничны, но визуальный результат зачастую оказывается лишен уникальности, что приводит к стиранию индивидуального авторского почерка и эстетическому однообразию на рынке цифровых изданий.

2. Современные тенденции в контексте цифровой трансформации

Здесь можно выделить двунаправленное развитие, то есть некое расщепление на сугубо цифровые форматы (интерактивные книги, веб-комиксы) и премиальный печатный сегмент (арт-буки, иллюстрированные издания, авторский зин). С одной стороны, интерактивные книги с игровыми элементами, веб-комиксы и графические новеллы, созданные специально для экранного потребления, где ключевыми ценностями являются динамика, мультимедийность и вовлеченность. С другой стороны, в противовес этому, формируется и укрепляется премиальный печатный сегмент, куда входят арт-буки, каталоги выставок, иллюстрированные издания высокого класса и авторские зины. Здесь акцент сознательно смещается на тактильные качества, уникальность материалов и высокое полиграфическое искусство, позиционируя книгу не как носитель информации, а как самостоятельный ценный арт-объект для коллекционирования и вдумчивого эстетического восприятия.

Таким образом, вместо замены одного формата другим, мы наблюдаем их параллельную эволюцию, каждый из которых удовлетворяет принципиально разные запросы аудитории.

Следующим можно выделить акцент на ностальгию и тактильность: в дизайне печатных книг усиливается тенденция к использованию натуральных материалов, сложной полиграфии (выборочный лак, тиснение) и шрифтовых решений, отсылающих к доцифровой эпохе, что подчеркивает физичность объекта [3].

Кроме того, интересным представляется конвергенция медиа, это появление гибридных форм, где печатная книга дополняется цифровым контентом через технологии дополненной реальности (AR), создавая новый пользовательский опыт [4].

3. Пути сохранения ценности печатной книги как художественного объекта

- Акцент на уникальности и материальности. Ценность печатной книги необходимо сместить с функции носителя информации на функцию арт-объекта. Ключевую роль

играет художественный дизайн, где все элементы (обложка, форзац, переплет, бумага, верстка) работают на создание целостного эстетического высказывания [5].

- Стратегия «роскошного ограниченного тиража». Издание книг как предметов коллекционирования, где высочайшее качество полиграфии и уникальный дизайн оправдывают ценность объекта в мире бесплатного цифрового контента.
- Создание «события» вокруг книги. Презентации, выставки оригиналов иллюстраций, встречи с художниками книги — все это подчеркивает уникальность печатного экземпляра и его связь с миром «подлинного» искусства.
- Осознанное противопоставление цифре. Печатная книга может позиционироваться как пространство для «медленного» вдумчивого потребления, тактильного и визуального наслаждения, свободного от цифровых помех.

Выводы

1. Цифровые технологии трансформировали книжную графику, придав ей динамичность, интерактивность и мультимедийность, но одновременно спровоцировали кризис идентичности традиционной печатной формы.
2. В ответ на вызовы цифровизации сформировалась тенденция к поляризации: цифровая графика развивается в сторону функциональности и технологичности, а печатная — в сторону тактильности, уникальности и арт-объектности.
3. Основными путями сохранения и укрепления ценности печатной книги являются: сознательный акцент на ее материальных, нефункциональных качествах (дизайн, полиграфия), позиционирование ее как предмета искусства и коллекционирования, а также создание вокруг нее уникального культурного события, невозможного в цифровой среде. Будущее печатной книги лежит не в конкуренции с цифрой по удобству, а в культивации ее уникальных художественных преимуществ.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. McKay, S. The Interface of the Book: Design and Meaning in the Digital Age. // Design Issues. — 2021. — Vol. 37(1). — P. 28-41.
   (Статья о слиянии книжного дизайна и дизайна интерфейсов).
2. Pettitt, T. The Digital Revolution and the Gutenberg Parenthesis: The Case of Digital Illustration. // Journal of Visual Culture. — 2020. — Vol. 19(3). — P. 345-362.
   (Анализ интерактивности и изменения роли читателя/зрителя).
3. Грушенко, А. С. Будущее печатной книги в цифровую эпоху: арт-объект или анахронизм? // Культура и искусство. — 2023. — № 2. — С. 15-27.

(Анализ перспектив сосуществования печатных и цифровых изданий, в т.ч. с точки зрения графического оформления).

4. Михеева, О. П. Дизайн в цифровую эпоху: трансформация визуальных коммуникаций. — М.: Издательский дом «График», 2021. — 215 с. (Теоретический анализ изменений в визуальном языке под влиянием цифровых медиа).
5. Соколова, Е. В. Художник книги в XXI веке: новая реальность и профессиональные компетенции. // Вестник Московского государственного университета печати. — 2022. — № 4. — С. 45-53.
(Исследование о трансформации профессии под влиянием цифровых технологий).

ТВОРЧЕСКИЕ МЕТОДЫ ФИЛИППО БРУНЕЛЛЕСКИ

Нелюбина Галина Алексеевна, 3 курс, гр. Ж-23

Научный руководитель: Покатилова Ия Володаровна, к. искусствоведения, профессор кафедры искусствоведения

Аннотация: В данной статье исследуется творчество итальянского архитектора, инженера и художника Филиппо Брунеллески (1377–1446) — ключевой фигуры эпохи Раннего Возрождения. Анализируются его творческие методы, основанные на соединении точных научных знаний и художественного мышления, которые определили развитие архитектуры и изобразительного искусства XV века. Брунеллески был первым мастером, кто системно применил математические и геометрические принципы в архитектурном проектировании, сформулировав новую концепцию пространства и формы. Его архитектурная практика сочетала рациональную инженерную логику с эстетическим идеалом античной гармонии. Особое внимание уделяется исследованию новаторских инженерных решений архитектора, в частности при строительстве купола собора Санта-Мария-дель-Фьоре во Флоренции, который стал символом гения Возрождения и техническим достижением, не имевшее аналогов в истории. Отдельный раздел посвящён исследованию вклада Брунеллески в развитие линейной перспективы. Его оптические эксперименты с зеркалами и ортогональными линиями положили начало новой системе пространственного видения, оказавшей влияние не только на архитектуру, но и на живопись — в частности, на творчество Донателло, Мазаччо и Леонардо да Винчи. Таким образом, творческие методы Брунеллески представляют собой синтез науки и искусства,

инженерного расчёта и художественной интуиции. Они заложили основы архитектуры Возрождения и определили принципы пространственного мышления, актуальные для современного проектирования и художественного образования. Практическая ценность исследования заключается в возможности использования этих принципов при изучении пропорций, композиции и построения перспективы в современном искусстве.

Ключевые слова: Архитектура, Брунеллески, Возрождение, новаторство, перспектива, инженерия, методы.

Архитектура эпохи Возрождения занимает особое место в истории мировой культуры, так как именно в этот период впервые было осознано единство человека, природы и разума. Переосмысление античного наследия, обращение к законам геометрии и гармонии породили новый художественный язык, в котором архитектура стала не только ремеслом, но и наукой о пространстве. Одним из первых мастеров, воплотивших эти идеи в материальной форме, стал Филиппо Брунеллески — архитектор, чья деятельность положила начало новому этапу в развитии искусства и инженерной мысли. Во Флоренции начала XV века происходило интенсивное обновление всех сфер художественной жизни. После долгого господства готики город стремился к новому стилю, основанному на рациональности и гармонии. В этом культурном контексте формировалось мировоззрение Брунеллески — выпускника флорентийской гильдии ювелиров, человека, обладавшего редким сочетанием технических знаний, математического мышления и художественного дара. Именно это сочетание стало ключом к его архитектурным открытиям. Изучив античные постройки в Риме, Брунеллески стремился не просто копировать их формы, а понять внутреннюю логику пропорций и конструкций, которая позволяла достигать устойчивости и красоты. Он заложил основы новой архитектурной методологии, в которой каждый элемент здания имел точное функциональное и эстетическое обоснование.

В своих проектах мастер последовательно применял модульный принцип, основанный на кратных соотношениях между элементами, что придавало сооружениям математическую гармонию. Творческая деятельность Брунеллески охватывала разные области — от архитектуры и скульптуры до инженерии и сценографии. Он создавал не только здания, но и подъемные механизмы, театральные декорации, водоподъёмные системы. Все эти эксперименты свидетельствуют о его универсализме — характерной черте человека Возрождения, соединяющего в себе художника, инженера и учёного. Одним из величайших достижений Брунеллески стало возведение купола Флорентийского собора — инженерного чуда, изменившего представление о возможностях архитектуры. Его решение стало воплощением идеи о том, что эстетическая красота зиждется на конструктивной

необходимости, а техническое изобретение может служить выражением духовного содержания.

Филиппо Брунеллески (1377, Флоренция — 15 апреля 1446, там же) — итальянский архитектор, скульптор, инженер эпохи Возрождения. Брунеллески считается одним из создателей архитектуры Возрождения, его инновационные идеи и технические достижения стали образцовыми. Наиболее известное достижение — создание купола собора Санта-Мария-дель-Фьоре во Флоренции. [1,2]

Филиппо Брунеллески, флорентиец из знатной семьи, получил гуманитарное образование, изучал античных авторов, геометрию и математику, что повлияло на его приверженность античным идеалам гармонии. В 15 лет он стал ювелиром и бронзолитейщиком, а в 1398 году — мастером в самой престижной гильдии Флоренции. Известность ему принесло участие в конкурсе на создание дверей для Флорентийского баптистерия в 1401 году, который считается первым художественным состязанием со времен античности. Финалистами конкурса стали Лоренцо Гиберти и Филиппо Брунеллески. Заняв второе место, поражение он принял очень близко к сердцу и молодой художник решил навсегда порвать с профессией скульптора. [4]

Брунеллески пробовал свои силы в разных областях художественного творчества, в том числе в **постановках уличных спектаклей**. Известны три церковных представления в его декорациях и по его режиссёрскому замыслу.

В 1421 году Брунеллески стал первым человеком, получившим патент в западном мире — корабль для перевозки мраморных блоков, с прообразом подъёмного крана.

В 1434 году Брунеллески был арестован по запросу гильдии мастеров по камню и дереву за незаконное занятие своим ремеслом. Его быстро освободили, а гильдии Мастеров было предъявлено обвинение в незаконном лишении свободы. [5]

СКУЛЬПТУРА. Раннее творчество

Цикл бронзовых фигур алтаря Святого Якова в Пистойе (1399–1400) — самый ранний образец творчества мастера, созданный под влиянием художественных идей Джованни Пизано. Скульптуры изготовлены с помощью юного 13-летнего **Донателло**, который стал близким другом Филиппо до конца жизни.

Бронзовый рельеф для Флорентийского баптистерия (1401) — работа, изменившая творческую судьбу художника. Она знаменует собой конец карьеры скульптора и начало прославленного творческого пути архитектора.

Около 1410 года Брунеллески создал деревянное **«Распятие»** для церкви Санта-Мария-Новелла, победил в соревновании с Донателло. Также мастер создал несколько

статуй из дерева и бронзы, в том числе статую Марии Магдалины (сгорела в базилике Санто-Спирито во Флоренции во время пожара 1471 года)

После конкурса Брунеллески, переключился со скульптуры на архитектуру, консультируя строительство **Флорентийского собора** (1404–1406) и, предположительно, посетив Рим для изучения античных руин. Он также проявил себя как выдающийся военный инженер, создавая фортификации для Пизы, Лукки и других городов по приглашению их правителей. [4]

АРХИТЕКТУРА

1.Купол собора Санта-Мария-дель-Фьоре

Брунеллески предложил возвести купол **без использования традиционных деревянных лесов и опорных конструкций.** Его идея — создание двойного купола с использованием кирпичной кладки в виде «рыбьей кости», что обеспечивало прочность и устойчивость конструкции.

Особенности купола:

- Состоит из двух оболочек, связанных 24 рёбрами и 6 горизонтальными кольцами.
- Оболочки складывали из кирпичей с наклоном внутрь «ёлочкой» (или «рыбьим хребтом») по специально изготовленным деревянным лекалам.
- Брунеллески разработал специальные механизмы и подъёмные устройства для транспортировки тяжёлых материалов на большую высоту.

Результат: купол диаметром около 42 метров и высотой более 100 метров без использования внутренних опор.

2.Воспитательный дом (Оспедале ди Санта Мария дельи Инноченти)

Построен в 1419–1445 годах, считается первым зданием эпохи Возрождения, где были применены принципы симметрии и пропорций, основанные на изучении античной архитектуры.

Особенности:

- Лоджия из десяти колонн с коринфскими капителями, которые образуют девять квадратных пролётов с круглыми арками снаружи.
- Впервые в истории архитектуры тосканского Возрождения для формирования потолка лоджии Брунеллески использовал подвесные своды — сферические треугольники в четырёх углах каждого из пролётов, поддерживающие куполообразную крышу.

Результат: Воспитательный дом стал одним из первых сооружений в стиле Возрождения, продемонстрировал лёгкость форм, открытость, геометрическую простоту и ясность. [1, 2]

ДРУГИЕ ИЗВЕСТНЫЕ ПРОЕКТЫ БРУНЕЛЛЕСКИ:

- **Капелла Пацци** — начата в 1442 году, демонстрирует гармоничное сочетание архитектурных элементов и считается одним из шедевров ренессансной архитектуры.
- **Базилика Сан-Лоренцо** — Брунеллески участвовал в реконструкции этой церкви, применяя свои инновационные идеи в дизайне интерьера и планировке пространства.

МАТЕМАТИКА

1.Линейная перспектива

Филиппо Брунеллески разработал математическую технику линейной перспективы — метода, который создаёт иллюзию глубины на плоской поверхности. Это новаторское изобретение в искусстве эпохи Возрождения, которое произвело революцию в том, как художники представляли пространство и глубину.

Суть метода:

Брунеллески заметил, что все параллельные линии, уходящие в глубь пространства, сходятся в одной точке на горизонте, расположенной на уровне глаз наблюдателя. Эта точка называется точкой схода.

Затем, используя вспомогательные сходящиеся линии, художник изображает объекты так, чтобы их размер пропорционально уменьшался по мере удаления от зрителя.

Метод работал только при условии, что и художник, и зритель находятся строго в одной точке. Это доказывало, что перспектива — не абсолютное свойство объекта, а относительное, зависящее от позиции наблюдателя

2.Эксперименты с зеркалами

В начале 1400-х годов проводил эксперименты с зеркалами, чтобы точнее нарисовать архитектурные формы на плоском листе, но с сохранением объёмного восприятия.

Суть метода: для создания перспективного вида купола Брунеллески использовал ортогональные линии, которые сходились в точке схода. Он поместил зеркало в центр модели «бычий глаз», чтобы зрители могли увидеть реалистичное изображение интерьера и экстерьера купола.

Один из примеров: на доске (ведуте) Брунеллески изобразил вид на Сан-Джованни с паперти Дуомо. Вместо неба он поместил серебряную пластинку, отполированную до зеркального блеска. Затем в доске просверлил расширяющееся конусообразное отверстие. Через него можно было наблюдать как само здание баптистерия, так и зеркальное отражение ведуты.

Это позволяет сравнить и убедиться в точности пропорций и перспективы. [3]

Филиппо Брунеллески, создатель архитектуры Возрождения и теории линейной перспективы, объединил монументальность и изящество, искусство и науку. Он вывел законы трех измерений, симметрии и пропорций, использовал революционные приемы, такие как система пропорций, геометрическая строгость и внимание к деталям. Брунеллески, наряду с Мазаччо и Донателло, стал одним из родоначальников Раннего Возрождения, а его исследования вдохновили Леонардо да Винчи и других деятелей эпохи.

Изучение творческих методов Филиппо Брунеллески позволило глубже понять, каким образом в архитектуре Возрождения соединились наука, искусство и инженерия. Его подход показал, что гармония и красота здания рождаются не только из вдохновения, но и из точного расчёта, знания законов пропорции и формы. Брунеллески доказал, что творческий метод — это не просто поиск оригинальности, а способ системного мышления, где каждое решение имеет смысл и логику. Его идеи легли в основу архитектуры Нового времени и до сих пор вдохновляют художников, архитекторов и дизайнеров. Изучая методы Брунеллески, можно научиться видеть в любом творчестве равновесие между интуицией и знанием, между вдохновением и рациональностью — то, что и делает искусство живым и вечным.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. https://ru.wikipedia.org/wiki/Брунеллески,_Филиппо (дата обращения 09.11.2025 г.)
2. https://ru.ruwiki.ru/wiki/Брунеллески,_Филиппо (дата обращения 09.11.2025 г.)
3. https://tenchat.ru/media/3872644-rozhdeniye-lineynoy-perspektivy (дата обращения 09.11.2025 г.)
4. https://veryimportantlot.com/ru/news/obchestvo-i-lyudi/filippo-brunelleski-biografiya-tvorchestvo-khudozhnika (дата обращения 09.11.2025 г.)
5. https://arhi1.ru/ob-arhitekture/brunelleski (дата обращения 09.11.2025 г.)

ФОНОВАЯ ЖИВОПИСЬ В АНИМАЦИИ: СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ ЧЕРЕЗ ОКРУЖЕНИЕ

Никитина Аннавера Афанасьевна, 1 курс Г (ХАиКГ)-25

Рост значимости визуальной составляющей в современной анимации: в условиях высокой конкуренции на медиарынке фоновая живопись становится решающим фактором зрительского восприятия и эмоциональной вовлечённости.

Цель исследования - выявить и систематизировать художественные приёмы фоновой живописи, обеспечивающие создание атмосферы в анимационном пространстве.
Задачи:

- Проанализировать эволюцию подходов к фоновой живописи в истории анимации.
- Выделить ключевые элементы визуального языка фона (цвет, свет, композиция, текстура).
- Изучить механизмы эмоционального воздействия фоновых решений на зрителя.

Объект исследования - процесс создания анимационного произведения, включающий этап разработки фоновой живописи.

Предмет исследования - художественные приёмы и техники фоновой живописи, направленные на формирование атмосферы в анимационном пространстве.

В работе применяется комплекс методов:

1. Историко-генетический анализ - для изучения эволюции фоновой живописи в анимации.
2. Иконографический метод - для систематизации визуальных элементов фона.
3. Структурно-семиотический анализ — для выявления символических и нарративных функций окружения.
4. Сравнительный метод - для сопоставления приёмов в работах разных студий и эпох.

В современной анимационной практике фоновая живопись представляет собой не просто декоративное обрамление действия, а полноценный художественный инструмент формирования нарратива и эмоционального воздействия на зрителя. Исследование демонстрирует, что ключевые приёмы создания атмосферы через окружение базируются на системном применении:

- колористического решения (выбор цветовой палитры, температуры, контраста);
- светотеневой моделировки (распределение источников света, создание объёма и глубины);
- композиционной организации пространства (правила третей, ведущие линии, баланс масс);

- текстурной проработки (имитация материалов, фактур, степени детализации).

Экспериментальный анализ произведений студии Ghibli («Унесённые призраками», «Ходячий замок»), а также работ современных цифровых аниматоров подтверждает: целенаправленное использование этих приёмов позволяет:

1. Передавать психологическое состояние персонажей через метафорику окружения (например, дождливый город как символ одиночества).
2. Обозначать временные и пространственные координаты без вербальных пояснений (смена времён года, урбанистические/природные ландшафты).
3. Создавать многоуровневые смысловые подтексты (символические элементы фона, аллюзии на культурные коды).

Выводы:

- Фоновая живопись в анимации - самостоятельный художественный язык, обладающий набором выразительных средств для создания атмосферы.
- Эффективность фоновых решений определяется не технической сложностью, а осознанным сочетанием приёмов.
- Современные цифровые технологии расширяют возможности фоновой живописи, но не отменяют базовых принципов визуального повествования.
- Системное использование фоновых приёмов повышает зрительскую вовлечённость и запоминаемость анимационного произведения.

Оценка результатов:

- Научная значимость: исследование заполняет пробел в теоретическом осмыслении роли фона в анимации, предлагая систематизированную модель анализа.
- Практическая ценность: разработанные типологии и рекомендации могут быть использованы в образовательном процессе (курсы по анимации, дизайну) и профессиональной практике (студии анимации).
- Перспективы развития: дальнейшее изучение влияния фоновой живописи на когнитивные процессы зрителя.

Таким образом, фоновая живопись в анимации функционирует как автономный язык визуальной коммуникации, способный усиливать драматургию, формировать зрительские ассоциации и обеспечивать целостность художественного мира.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Малюкова Л. И. Современная анимация: от студии Ghibli до Pixar. — М.: Канон+, 2022. — 320 с.

2. Норштейн Ю. Б. Снег на траве: фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. — М.: ВГИК, 2021. — 416 с.
3. Уайт Х. Искусство создания окружения в анимации / пер. с англ. — СПб.: Питер,
4. Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор. В 2-х томах. — М.: Гаятри, 2008. — 304 с. (т. 1), 304 с. (т. 2).
5. Иванов П. В. Визуальная стилистика в анимационном кино. — М.: Академия медиаиндустрии, 2020. — 184 с.

ИННОВАЦИОННЫЙ СТИЛЬ АНИМАЦИИ НА ПРИМЕРЕ «ЧЕЛОВЕК ПАУК: ЧЕРЕЗ ВСЕЛЕННЫЕ» И «АРКЕЙН»

Неустроева Татьяна Викторовна, 4 курс, Ж-22

Современный этап развития анимационного искусства характеризуется переходом от технологического перфекционизма к осмысленному синтезу формы и содержания. Фильм «Человек-паук: через вселенные» (2018) и сериал «Аркейн» (2021) являются знаковыми явлениями, которые не просто демонстрируют новые технические возможности, но и утверждают гибридный стиль как доминирующий художественный язык. Данный тезис ставит целью исследовать, как визуальные инновации в этих работах служат глубинному раскрытию нарратива и формированию уникальной эстетики, определяя новый стандарт в индустрии. Актуальность исследования обусловлена необходимостью теоретического осмысления стремительной эволюции анимации под влиянием цифровых технологий и переплетения медиа.

«Человек-паук: через вселенные»: Деконструкция комикса и поэтика «ошибки». Инновационность мультфильма заключается в его подходе к превращению статичной природы комикса в динамичный кинематографический язык. Визуальная стратегия здесь строится на сознательном нарушении цифрового перфекционизма.

Техника «ожившего комикса»: Создатели активно используют приемы, присущие полиграфии: точечный растр (halftone dots) для передачи света и тени, линии действия (motion lines) для визуализации движения и траекторий, а также бабблы (bubbles) с текстом, возникающие прямо в кадре. Это не просто стилизация, а интеграция грамматики комикса в анимационную ткань фильма.

Нарративная функция анимации: Визуальные приемы напрямую работают на раскрытие характеров и идеи мультивселенной. Например, разрыв частоты кадров

(анимация «на двойках» и «на тройках») используется для характеристики персонажей: неуверенный Майлз Моралес часто анимирован с меньшим количеством кадров в секунду, что создает ощущение его неуклюжести и незавершенности, в то время как опытный Питер Паркер движется более плавно. Каждая вселенная, представленная в фильме, обладает уникальным визуальным ключом — от акварельной стилизации мира Гвен Стейси до черно-белой эстетики нуарного Челове-паука, что визуализирует саму концепцию мультивселенной.

Эстетика «пост-цифрового» искусства: Фильм бросает вызов стерильности компьютерной графики, вводя в цифровое изображение «артефакты» и «шум», придающие ему тактильность и рукотворность. Этот подход можно охарактеризовать как «пост-цифровой», когда технологии используются не для сокрытия, а для подчеркивания аналоговой природы исходного материала — комикса.

«Аркейн»: Синтез живописи и трехмерного пространства. В отличие от деконструктивного подхода «Человека-паука», инновация «Аркейна» заключается в глубоком синтезе, создающем иллюзию «ожившей картины». Стиль сериала является продуктом уникального симбиоза традиционного художественного мастерства и современных технологий.

Гибридный пайплайн Fortiche Production: В основе анимации «Аркейна» лежит 3D, который служит каркасом для персонажей и окружения. Однако поверхность и атмосфера создаются с помощью обильного наложения рукотворных 2D-текстур, имитирующих мазки масляной краски, пастель и акрил. Такой подход позволяет сохранить кинематографичность и сложные ракурсы трехмерной графики, наделяя изображение теплотой и индивидуальностью двумерного искусства.

Визуализация центрального конфликта: Визуальный стиль становится прямой метафорой сюжета. Конфликт между богатым, стерильным Пилтовером и мрачным, индустриальным Зауном подчеркивается через цвет и свет. Пилтовер залит неоновым сиянием и чистым светом, в то время как Заун погружен в туман, насыщенные тени и «грязные» текстурные слои. Эта визуальная оппозиция материализует на экране темы социального неравенства, магии versus технологий.

Эмоциональная насыщенность через форму: Аниматоры «Аркейна» добиваются невероятной экспрессии в передаче эмоций. Мимика персонажей, часто усиленная преувеличением, доносит до зрителя тончайшие нюансы переживаний, что является редкостью для 3D-анимации, часто стремящейся к реализму. Спецэффекты, такие как взрывы, дым и магия, также выполнены в 2D, что создает мощный контраст с 3D-окружением и усиливает драматический эффект.

Сравнительный анализ: Единство цели при разности подходов. Несмотря на разность методов, оба проекта объединены общей философией: подчинение технологии художественному замыслу.

«Человек-паук» использует деконструкцию, разбирая и оживляя язык комикса. Его стиль хаотичен, энергичен и эклектичен, что идеально соответствует концепции бесконечного множества миров. «Аркейн» использует синтез, сплавляя живопись и 3D в единое целое. Его стиль целостен, тонален и живописен, что отражает глубину и мрачную драму одного, но расколотого мира.

Общим для них является и возврат к «рукотворности». Оба проекта, будучи вершинами цифрового производства, апеллируют к тактильным, аналоговым техникам — комиксу и живописи. Это отвечает запросу зрителя на анимацию с «душой», где виден авторский почерк, а не безликий технологический перфекционизм.

«Человек-паук: Через вселенные» и «Аркейн» знаменуют собой важнейший поворот в истории анимации, подтверждая, что ее будущее лежит не в слепом следовании фотореализму, а в смелом поиске и утверждении уникального, осмысленного визуального языка. Их инновационность заключается не в самих технологиях гибридизации 2D и 3D, а в том, как эти технологии становятся неотъемлемой частью повествования, визуальными метафорами, усиливающими эмоциональное и интеллектуальное воздействие на зрителя. Эти работы устанавливают новый стандарт, при котором стиль — это не оболочка, а суть высказывания, открывая тем самым неисчерпаемое поле для дальнейших экспериментов на стыке искусства и технологий.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Зайцев А. Я. Эволюция художественной формы в современной анимации: роль искусственного интеллекта в создании визуального стиля //Pan-Art. – 2025. – Т. 5. – № 2. – С. 45-56.
2. Suriya S. Spider-man Into the Spider-verse — a balance between art and technology // EverythingCG. – 2023. – Vol. 12. – P. 78-89.
3. Leite M. The Art of Arcane: Animation Techniques and Visual Storytelling. – San Francisco: Chronicle Books, 2023. – 240 p.
4. Мельникова Е. В. Цифровая анимация: от гиперреализма к новой стилизации // Вопросы искусствознания. – 2024.– С. 67-82.

КОНЦЕПЦИЯ «ПРИРОДА САХА» В ЯКУТСКОЙ ГРАФИКЕ И ЖИВОПИСИ XX ВЕКА

Николаева София Вячеславовна, 2 курс специалитета.

Изучение концепции «Природа Саха» в якутской графике и живописи XX века представляет собой важную и своевременную научную задачу по нескольким взаимосвязанным причинам. Природа в художественном сознании Саха — не просто фон или натура для изображения: она выступает ключевым компонентом этнокультурной идентичности, мифопоэтического мировосприятия и повседневной практики народов Севера. 20-й век для якутского изобразительного искусства — период интенсивных переходов: от фольклорно-этнографических мотивов и пережитков шаманских представлений к влияниям русской и советской академической традиции. Анализ того, как разные художественные парадигмы интерпретировали «Природу Саха», позволяет проследить не только эстетические перемены, но и идеологические, политические и культурные сдвиги в обществе. Концепция «Природа Саха» имеет междисциплинарное значение: она актуальна не только для истории искусства, но и для культурной антропологии, экологии, музейной практики и образовательных программ.

Цель исследования — выявить и интерпретировать особенности формирования и эволюции концепта «Природа Саха» в якутской графике и живописи XX века: проанализировать его формальные, иконографические и смысловые проявления, реконструировать основные этапы и механизмы трансформации образа природы и определить роль в конструировании и репрезентации этнокультурной идентичности Саха и в отражении исторических преобразований общества. Исследование направлено на установление связей между художественными практиками и социально-историческим контекстом, выявление модельных типов образа «природы Саха», оценку их символической и коммуникативной функции.

Тематическая и стилистическая эволюция изображений природы коррелирует с историческими этапами: от фольклорного, символического восприятия к социалистическому реализму и затем к возвращению к мифологическим мотивам. В изображении природного пространства проявляются два базовых подхода:

1. дескриптивно-этнографический (детальная фиксация быта, ландшафта, флоры и фауны);

2. символико-мифологический. Визуальные

приемы: декоративизация и орнаментализация, упрощённая перспектива и плоскостная композиция в ранних работах. Цветовая палитра и композиционные решения часто

соотносятся с сезонной цикликой. Природа в якутской графике и живописи функционирует как средство конструирования коллективной памяти и национального нарратива, а также как инструмент диалога между традицией и модернизацией.

Образ природы часто переплетается с мифологией и шаманскими представлениями. В графике и живописи XX века природные мотивы служили и символическими, и документальными задачами. Техники графики позволяли лаконично и символично передавать мотивы природы — контраст линии и пятна подчеркивал суровость климата и ритмы жизни. Цветовая палитра и фактура как отражение климата. Ранние и фольклорные мотивы подчёркивают симбиоз человека и природы; в советский период акцент смещается на освоение и преобразование природы, в поздние десятилетия возвращается тема экологического напряжения и уязвимости. В образах животных, орудий, жилищ читается тема выживания в экстремальных условиях — художники конструируют визуальную семантику устойчивости, изобретательности, коллективной солидарности. Художественная манера объединяет народные орнаменты, сюжетную семантику с приёмами модернизма и авангарда — это формирует уникальную визуальную культуру, где природные мотивы переработаны современным языком. Сохранение и трансляция культурной памяти. Графика и живопись XX века служат архивами визуальной памяти о традициях, природе и укладе жизни, особенно ценно это при быстрой социальной трансформации и урбанизации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Валерий Рублёв Якутия и якуты на картинах художников. Якутская живопись. https://web.archive.org/web/20200603135617/https://www.yakutskhistory.net/%D0%BA%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0/%D1%8F%D0%BA%D1%83%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F-%D0%B6%D0%B8%D0%B2%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81%D1%8C/
2. Неустроева Г. Г. «Графика Якутии 1960-1980-х годов» https://cyberleninka.ru/article/n/grafika-yakutii-1960-1980-h-godov?ysclid=mhvwebupi0412532701
3. Татьяна Полякова «Якутские мотивы» https://polyakova-tatiana.tourister.ru/photoalbum/51735

СИМВОЛИКА СИНЕГО ЦВЕТА В ИСКУССТВЕ НАРОДА САХА

Обутова Аэлита Аяновна, 4 курс, Графика – 22

В исследовании рассматривается символика синего цвета в культурной и художественной традиции народа саха (якутов). На основе анализа этнокультурных представлений, природно-климатических особенностей региона и особенностей восприятия цвета раскрываются его мифологические, эстетические и мировоззренческие функции.

Цветовая символика в традиционной культуре народа саха занимает важное место в формировании мировоззренческих основ и эстетических представлений. Цвет в якутской культуре — это не просто визуальное восприятие, а элемент сакрального языка, выражающий связь человека с природой и космосом. Особое значение в этой системе имеет синий цвет (халлаан күөх), ассоциирующийся с небом, водой, холодом и свободой.

1. Этнокультурные основы восприятия синего цвета.

Как отмечается в исследовании, восприятие цвета у якутов связано с природно-географическими и мифологическими факторами. Республика Саха (Якутия) — регион с резко континентальным климатом и продолжительной зимой. Для жителей этой территории характерно постоянное присутствие чистого синего неба, что определяет эмоциональное восприятие цвета как естественного и родного.

В ассоциативных рядах респондентов синий цвет связывается прежде всего с небом (44 упоминания), морем и водой (32 и 16), спокойствием (15), холодом (14), воздухом (8), свободой (8) и одиночеством (5).

Таким образом, синий цвет у народа саха имеет двойственную символику: с одной стороны, он отражает природную гармонию, чистоту и спокойствие, а с другой — выражает чувство одиночества и отчуждения, обусловленное суровым северным климатом. [3]

2. Мифологический аспект синего цвета.

В якутской мифологии синий цвет тесно связан с понятием небесного мира (үөһэ дойду) — сферы высших божеств и духов света. Он олицетворяет высоту, вечность и духовную чистоту. В то же время через связь с холодом и севером синий цвет приобретает амбивалентный, то есть двойственный смысл.

В концепте *«хоту»* («север», «холод») прослеживается ассоциация синего с нижним миром, который воспринимается как мрачный и безмолвный. Однако в мировоззрении северных саха этот цвет не имеет исключительно отрицательной окраски: он обозначает и жизненное пространство, и путь духа, и естественный порядок мира. Таким образом, синий выступает посредником между земным и небесным, материальным и духовным мирами.

3. Синий цвет в декоративно-прикладном искусстве саха.

В декоративно-прикладном искусстве народа саха традиционно преобладают природные тона, среди которых особое место занимает синий. В орнаменте (ohyop) этот цвет выполняет охранно-магическую функцию — защищает от злых духов и приносит благо в дом

Синий цвет часто используется в тканях, украшениях, резьбе по кости и дереву, где он символизирует воду и небо, обеспечивающие жизненную силу. Орнаментальные мотивы, выполненные в синих оттенках, выражают идею гармонии человека и космоса, а также равновесия природных сил.

4. Современное искусство и символика синего цвета.

Современные якутские художники и дизайнеры активно переосмысливают традиционную цветовую палитру. В арт-объектах северных городов Республики Саха синий цвет используется как визуальный код северной идентичности. Он воплощает идею вечной мерзлоты, суровой красоты и непокорённой природы.

В ребрендинге региона как *«страны вечной мерзлоты»* синий цвет стал частью культурного кода, отражающего дух арктической территории и моральную стойкость её жителей.

Синий цвет в искусстве народа саха — это не просто элемент художественной палитры, а глубокий культурный символ, выражающий духовную связь человека с небом, водой и холодной землёй Севера. Он объединяет противоположные начала — жизнь и смерть, тепло и холод, одиночество и свободу.

Таким образом, символика синего цвета отражает уникальную арктическую эстетическую систему народа саха, где природа и человек существуют в гармонии, а искусство становится способом её выражения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеева, Е. П. Цветовая символика в традиционной культуре народов Севера. — Якутск: СВФУ, 2018.
2. Борисова, Т. С. Орнамент как культурный код северных народов. — Санкт-Петербург: РХГА, 2019.
3. Егорова А. И., Корепанова Н. В., Осипова А. А., Пинигина М. В.. Особенности восприятия цвета у якутов. – Якутск: СВФУ, 2021.
4. Николаев, А. И. Сакральное пространство и художественный код Якутии. — Якутск, 2020.
5. Попова, Н. А. Мифологические образы в искусстве народа саха. — Новосибирск: Наука, 2016.

ИСКУССТВО ДЕТСКОЙ КНИЖНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ В ЯКУТИИ: ТРАДИЦИОННЫЕ МОТИВЫ И СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ.

Постникова Юлия Юрьевна, 4 курс, Г-22

Цель данной работы заключается в исследовании особенностей развития искусства детской книжной иллюстрации в Якутии, выявлению роли традиционных мотивов и анализа современных тенденций. Анализируются наиболее значимые художники, повлиявшие на развитие отечественной книжной графики, выделяются характерные черты национального колорита и современные подходы к созданию иллюстраций, анализе преемственности и новаторства в развитии жанра.

Актуальность темы обусловлена тем, что книжная иллюстрация принадлежит к числу самых молодых видов изобразительного искусства в Республике Саха (Якутия), здесь идут поиски наиболее оптимальных путей развития культуры книги, а также сохранения книжных традиций и передачи культурных ценностей в современных условиях.

Детская книга на протяжении всей истории своего развития являлась основой духовной культуры общества, средством эмоционального и умственного развития растущего человека, формирования личности, поэтому так важно с ранних лет приобщать детей к искусству чтения. Ведь приобщение происходит уже в процессе перелистывания страниц, рассматривании иллюстраций книги.

Первые книжные иллюстрации Якутии появляются в середине 30-х годов и связаны с именем одного из двух первых якутских художников, получивших высшее специальное образование, Петром Петровичем Романовым. Его считают человеком, положившим начало развитию профессиональной графики в Якутии. Им проиллюстрированы сборники стихов якутского поэта Чагылгана («Дабаан»,1935). П.П. Романов использует тушь, перо и кисть, иногда сплошную заливку, некоторые работы напоминают черно-белую линогравюру. [1].

Книжная иллюстрация стала самостоятельной областью изобразительного искусства во второй половине 1950-х годов. Её развитие и значимость возросли благодаря оформлению детской литературы и творчеству художника Ефима Михайловича Шапошникова. Он оформил издания для детей многих современных ему якутских писателей и поэтов. Тематика книг разнообразна, но в основном включает бытовые, приключенческие, сказочные, басенные и анималистические сюжеты. Ведь возникновение и развитие якутской детской литературы во многом связано с обработкой фольклорных мотивов и изучением родного края. (Тобороков П. «Буквадар мунньахтара», 1948; Ефимов М. «Мальчик с Хайкин хвост», 1957; Колеслв В. «Булчут сиэнэ», 1964 и многие

др.). Художник прекрасно знаком со всем этим материалом, ему нравятся образы фольклора, мир природы и животных. Шапошников был превосходным импровизатором с богатым и живым воображением, он свободно владел техникой рисования пером и кистью. Его иллюстрации просты, но в то же время психологически выразительны. Он умел находить образное выражение литературного текста, понятное и интересное для детей, умел фантазировать, отождествлять себя с героями книг и вспоминать впечатления своего детства. Рисунки Ефима Шапошникова в основном чёрно-белые или с лёгкой тональной подцветкой, они предназначены для долгого и внимательного изучения. [3].

С 1952 г. в Якутском книжном издательстве работает сын первого профессионального живописца Якутии И.В. Попова Иван Иванович Попов. Им оформлено немало книг, представляющих его как вдумчивого книжного иллюстратора. Во многих иллюстрациях преобладает линейно-контурный рисунок (Кулаковский А.Е. «Ырыа-хоьоон», 1978). Иногда художник использует плотную заливку тушью (Николаев А. «Не разоряйтк птичьи гнезда», 1979: Аксаков С.Т. «Аленький цветочек», 1986). Изобразительный язык сказок точен, выразителен, прост, насыщен элементами народной орнаментики (Волков А.М. «Волшебник Изумрудного города», 1989; «Якутские сказки», 1990 и др.). В своих рисунках он избегает незавершённости, неясности и намёков, предпочитая тщательную проработку деталей.

В 1970-е годы многие художники начали сотрудничать с Якутским книжным издательством, что способствовало улучшению визуального оформления изданий. Значительный вклад в развитие полиграфии в Якутии внёс Василий Семёнович Парников-Сэксэй. Им были выполнены иллюстрации сказки Ганса Христиана Андерсена, и сборники стихов и рассказов якутских авторов, например, сборники стихов Константина Сосина «Скакалка», Семена Данилова «Каюсь, сын Каася», Петра Тобурокова «Домашний зоопарк» и мн. др. Также он сделал иллюстрации к «Якутским сказкам» и другим произведениям якутских и зарубежных авторов. [2].

В 1970 году качественно новым явлением стало оформление детской учебной литературы — цветного букваря для якутских школ, иллюстрации к которому создали Валериан Васильев и Афанасий Осипов (1970). Изобразительное решение букваря основано на системе цветных плашек и рамочек, что позволило авторам упорядочить большое кол-во рисунков на самые разные темы. Особенно запоминающейся является гравюра «Слушают мир» Мунхалова. Особым теплом, уютом и какой-то космической причастностью к чему-то огромному и прекрасному веет от молодой северной семьи, слушающей радио. Также оформленный Валерианом Васильевым «Букварь» М.

Охлопковой и Д. Сивцева на якутском языке (1972). Не одно поколение якутских детей выросло на этих букварях.

Большим событием явилось издание в 1975 г. олонхо «Ньургун Боотур Стремительный» на русском языке, благодаря чему книга стала достоянием всего СССР. Цветные иллюстрации гуашью к этому изданию подготовили Владимир Семенович Карамзин, Иннокентий Дмитриевич Корякин и Эллой Семенович Сивцев. Иллюстрации выдержаны в величаво-торжественном высоком стиле олонхо. Праздничность, парадность книги создаются благородным, богато орнаментированным тканевым переплетом, изящными орнаментированными рамками и украшениями на форзаце, титуле, начальных полосах. Богато цветовое оформление книги. Ярко, иллюстративно оформлена обложка, серо-голубой форзац, для воспроизведения орнаментальных украшений, текстов-эпиграфов, колонцифр.

В 60-80 годы много работают профессиональные художники Валериян Васильев, Владимир Карамзин, Иннокентий Корякин, график Афанасий Мунхалов, академик Афанасий Осипов, Юрий Вотяков, Мария Рахлеева и др. [4].

В начале 90-х годов в книжной иллюстрации наступает новый период, появляются новые имена: Артур Васильев, Туйаара Шапошникова, Николай Курилов, Михаил Старостин, Дъулустаан Бойтунов, Иннокентий Пестряков, Вера Ноева и др. Некоторые из них оформляют детские книги и журналы. Например, Вера Ноева. Много лет проработала в журнале «Колокольчик» в качестве главного художника, проиллюстрировав огромное количество книг. В 2003 году за оформление объёмного цветного издания «Якутские сказки» она стала «Лучшим иллюстратором года». В 2006 году Национальным книжным издательством «Дыйар» (ранее «Бичик») выпущена серия «Сказки народов мира», ее иллюстрации были отмечены Союзом журналистов Якутии премией им. Бориса Васильева. [2].

В настоящее время якутское книжное искусство популярно и пользуется спросом, на региональном рынке можно найти большое разнообразие якутских детских книг, познавательных, учебных и художественных. В оформлении книг применяются различные техники, это и линогравюра, литография, офорт, ксилография, при работе с которыми как бы срабатывает генетическая память народов Якутии, издревле занимающихся народной резьбой по дереву и кости, по металлу и бересте, и, популярные во всем мире, гуашь, акварель, тушь, карандаши. [4]. Инновационные технологии цифровой иллюстрации сейчас очень активно развиваются, предлагая новые инструменты и возможности. Темы и мотивы искусства иллюстраций сейчас больше стремятся к глобализации, заимствовании и отсылкам к другим творческим продуктам между культурами и странами, тем самым

происходит универсализация визуального языка и формирование общего культурного пространства, доступного широкой международной аудитории.

Таким образом, исследование показало, что искусство детской книжной иллюстрации в Якутии продолжает развиваться, соединяя традиции и современность. Сохранение и переосмысление национального колорита, фольклора, истории, в сочетании с внедрением инновационных методов создаёт уникальный творческий потенциал для дальнейших исследований и практики. Полученные результаты могут служить основой для выработки образовательных программ подготовки профессиональных иллюстраторов и расширения ассортимента качественной детской литературы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Книжная культура Севера: Материалы Межрегиональной научно-практической конференции / М-во культуры и духов. развития Респ. Саха (Якутия), Нац. б-ка Респ. Саха (Якутия), Аркт. гос. ин-т культуры и искусств; [редкол.: О.И. Афанасьева (ред.), Г.Ф. Леверьева, С.В. Максимова (отв. ред.), С.И. Бойтунова (отв. сост.), А.С. Иванова (библиогр. ред.)]. — Якутск: Алаас, 2017. — 328 с.

2. Книжная культура Севера: материалы Междунар. науч.-практ. конф. / М-во культуры и духов. развития Респ. Саха (Якутия), Нац. б-ка Респ. Саха (Якутия), Аркт. гос. ин-т культуры и искусства; ред. кол.: О.И. Афанасьева, к.п.н., Г.Ф. Леверьева, к.п.н., С.В. Максимова, к.и.н. (отв. ред.). — Якутск, 2005. — 436 с.

3. Шапошников, Ефим Михайлович (1926-1971). Ефим Шапошников: художник-график: жизнь, творчество, семья: [альбом / автор-составитель З. И. Иванова-Унарова, профессор]. - Москва: Классика, 2013. - 157, [1] с.

4. Электронный ресурс. Аналитика. Детская книжная иллюстрация в Якутии - : , //Диалоги : в библиотеке. . — 2024. — Вып. 2-С. 50-60.

НАУЧНАЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА НА ТЕМУ: «ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВА НА ОБЩЕСТВО»

Румянцева Ангелина Петровна, 3 курс, станковая живопись

Искусство — это не только способ самовыражения, но и мощный инструмент, способный влиять на общественные процессы, формировать общественное мнение и менять восприятие социальных проблем, через эмоциональное воздействие. Искусство

эмоционально влияет на общество, помогая развивать эмпатию, расширять спектр эмоций и формировать общую систему ценностей. Оно способствует самовыражению, терапии, а также мотивирует людей и объединяет их через общее понимание и чувства.

Цель доклада: Рассмотреть, как искусство влияет на эмоции людей и каким образом это влияние отражается на обществе

Эмоции играют ключевую роль в процессе создания художественных произведений. Художники, писатели и музыканты часто черпают вдохновение из своих собственных переживаний и чувств. Эмоциональные состояния могут быть как положительными, так и отрицательными, и каждое из них вносит свой вклад в уникальность произведения. Например, художник может создать картину, отражающую его радость от любви или, наоборот, печаль от утраты. Эти чувства становятся основой для художественного выражения и позволяют зрителям сопереживать и идентифицировать себя с произведением. Эмоции не только влияют на процесс создания искусства, но и играют важную роль в его восприятии. Зрители, слушатели или читатели могут испытывать сильные эмоции при взаимодействии с произведением. Это связано с тем, что искусство часто затрагивает универсальные темы, такие как любовь, страдание, надежда и утрата. Восприятие искусства может вызывать разнообразные эмоциональные реакции. Например, музыка может вызвать ностальгию или радость, в то время как поэзия может заставить задуматься о глубоком смысле жизни. Эти эмоции могут быть настолько сильными, что они способны изменить настроение человека и даже повлиять на его поведение.

Живопись – это одно из древнейших искусств, с которым когда-то познакомился человек. Начиная с первобытной живописи и заканчивая современными течениями и стилями, живопись сопутствовала развитию человечества в течение десятков тысяч лет. За столетия до появления современной нейробиологии мастера-художники стремились создать произведение искусства, которое дарило бы зрителю интенсивные переживания, вызывало эмоции или даже активизировало другие чувства. Живопись может оказывать различное воздействие на эмоции человека, например, через глубокое погружение. Возможно, вы испытывали состояние потока, когда полностью концентрируетесь на своей деятельности, забывая о времени. В этом состоянии люди не задумываются о своих действиях, они полностью вовлечены. Еще одно исследование показало, что просмотр произведений искусства может погрузить человека в аналогичное состояние, изменяя его восприятие реальности. В исследовании 2020 года приняли участие более 340 человек, и некоторые из них отметили свою высокую степень концентрации при просмотре картин. Различные виды живописи могут влиять на нас по-разному. Конечно, традиционное искусство также имеет свои преимущества. Оно помогает человеку «не

улетать» в другие измерения нашего сознания и сохраняет его связь с реальностью. Поэтому, когда вы в следующий раз столкнетесь с абстрактной картиной, которая вызывает у вас недоумение, попробуйте взглянуть на нее иначе. Возможно, она поможет вам увидеть мир по-новому.

Далее рассмотрим примеры того, как искусство влияет на эмоциональное состояние людей, как источник эмоций, призму критики, объединения и как терапии.

Искусство имеет уникальную способность передавать эмоции, которые могут быть как положительными, так и отрицательными. Оно позволяет людям сопереживать, чувствовать радость, грусть, страх или надежду. Например, поэзия Анны Ахматовой, особенно в таких произведениях, как "Реквием", передает горечь утраты и страдания во время репрессий в Советском Союзе. Читатели ощущают глубокую эмоциональную связь с её переживаниями, что способствует формированию коллективной памяти о трагических событиях.

Многие художники используют свои работы для выражения протеста и критики социальных проблем, что может вызывать сильные эмоции у зрителей и побуждать их к действию. Можно взять в пример Картину Пабло Пикассо "Герника" (1937), которая является реакцией на бомбардировку испанского города Герника во время гражданской войны. Это произведение вызывает чувство ужаса и гнева, став символом антифашистского движения и страданий людей в войне. А также Искусство может объединять людей, создавая общие эмоциональные переживания и укрепляя социальные связи, например театральные постановки, такие как "Мост через реку Квай" (1957), показывают сложные человеческие отношения и борьбу за выживание в условиях войны. Зрители испытывают широкий спектр эмоций — от страха до надежды — что способствует созданию общего опыта.

Искусство также используется в качестве терапевтического инструмента для работы с эмоциональными травмами и психическими расстройствами. Пример: Арт-терапия помогает людям выражать свои чувства через творчество. Например, создание картин или написание стихов может служить способом обработки горя или стресса. Исследования показывают, что участие в художественных практиках может значительно улучшать эмоциональное состояние пациентов.

Эмоциональное влияние на искусство является сложным и многогранным процессом. Эмоции служат источником вдохновения для художников и оказывают значительное влияние на восприятие произведений искусства зрителями. Искусство, в свою очередь, становится мощным инструментом для работы с эмоциями и помогает людям справляться с жизненными трудностями. Понимание этого взаимодействия открывает

новые горизонты для изучения роли искусства в нашей жизни и его способности влиять на наше эмоциональное состояние.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1.https://moluch.ru/archive/348/78295

2. Психология: Учебник для педагогических вузов /Под ред. Б. А. Сосновского.- М.: Юрайт — Издат, 2005.- 660 с.

4. https://scilead.ru/article/5134-vliyanie-izobrazitelnogo-iskusstva-na-emotsio

3.. Значение искусства и его влияние на психическое здоровье [Электронный ресурс]. URL: https://www.voicesofyouth.org/blog/significance-art-its-effect-mental-health

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ РЕКОНСТРУКЦИЯ КАРТИНЫ МИРА НАРОДА САХА В ЖИВОПИСИ Ф. Ф. ПАВЛОВА

Салышева Сандаара Георгиевна, 3 курс Графика-23

Творчество Ф.Ф. Павлова представляет собой уникальный синтез современного художественного языка и архаического мифологического сознания народа саха. Произведение анализируется как целостная модель мира, реконструирующая традиционную картину мироздания через систему художественных образов и символов [1, с. 45].

Цель исследования: Комплексный анализ художественной структуры и символики картины «Киһилээх. Алгыс» как целостной модели мироздания согласно традиционным представлениям народа саха.

Исследование выявляет, что композиционное решение, построенное по принципу классического треугольника, визуализирует трехчастную структуру универсума: Верхний мир (Уөһээ Дойду), представленный небесным пространством; Средний мир (Орто Дойду) – фигурой алгысчыта; и Нижний мир (Аллараа Дойду), опосредованно выраженный через связь Коня-предка с хтонической сферой [2, с. 78].

Центральными символами произведения выступают образ Киһи (Коня-предка), интерпретируемый как тотемный первопредок и медиатор между мирами, и ритуал алгыс, представленный как акт установления космической гармонии [3, с. 112]. Колористическая система основана на семантическом контрасте тёплой земной гаммы (охристые,

коричневые тона Орто Дойду) и холодных оттенков неба (сине-голубые тона Уөһээ Дойду). Доминирование белого цвета в образе Киһи актуализирует его сакральный статус в культуре саха [4, с. 34]. Световое решение создаёт эффект ирреального свечения, подчёркивая вневременной характер изображённого ритуала.

Таким образом, картина Ф. Ф. Павлова представляет собой не иллюстрацию обряда, а художественную реконструкцию традиционной картины мира, выполняющую культурно-реставрационную функцию в современном контексте.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Габышева А. Л. Искусство Якутии XX века: к проблеме этноментальности. – Новосибирск: Наука, 2009. – 234 с.
2. Алексеев Н. А. Традиционные религиозные верования якутов в XIX – начале XX в. – Новосибирск: Наука, 1975. – 200 с.
3. Эргис Г. У. Очерки по якутскому фольклору. – М.: Наука, 1974. – 402 с.
4. Петрова С. И. Образ коня в изобразительном искусстве Якутии // Культура и искусство Якутии: проблемы и перспективы. – Якутск, 2018. – С. 45-52.

ГРАФИКА КАК СОАВТОР ТЕКСТА

Степанова Мария Рудольфовна, 4 курс, Г-22

В современной культуре книга перестала восприниматься как исключительно вербальный продукт. Все чаще иллюстрация, шрифтовое оформление и другие визуальные элементы рассматриваются не как вспомогательные компоненты, а как равноправные участники создания смысла. Данный тезис посвящен анализу роли графики как соавтора текста, чье взаимодействие с вербальной составляющей формирует новый уровень художественной коммуникации. На основе работы И.В. Абдрашитовой «Язык, текст, дискурс и книжная иллюстрация» рассматриваются механизмы, благодаря которым визуальный ряд не только дополняет, но и трансформирует восприятие текста, становясь активным субъектом смыслопорождения.

Традиционно иллюстрация воспринималась как инструмент визуализации уже готовых смыслов, заложенных в тексте. Однако, как убедительно демонстрирует Абдрашитова, иллюстрация — это не просто «наглядное изображение», а сложный семиотический феномен, вступающий в диалог с вербальной составляющей. Она

функционирует как «семантический минимум, определяющий дискурс», то есть задает основу для интерпретации произведения.

Визуальный ряд способен актуализировать скрытые смыслы, которые остаются на периферии вербального повествования. Например, иллюстрация может передать эмоциональное состояние персонажа, которое не описано явно в тексте, или визуализировать метафору, лишь намеченную автором. Таким образом, графика не дублирует текст, а расширяет его семантическое поле, создавая дополнительные уровни прочтения.

Важным аспектом является способность иллюстрации удерживать культурно-исторический контекст. Как отмечает Абдрашитова, иллюстрация «выражает стиль автора, его субъективное видение мира, соотносится с культурно-историческими особенностями эпохи». Это позволяет ей служить мостом между текстом и читателем, помогая последнему погрузиться в ту семиотическую среду, в которую было вписано произведение.

Процесс взаимодействия графики и текста можно описать в терминах диалога. Иллюстрация не пассивно следует за текстом, а вступает с ним в сложные отношения, которые могут варьироваться от гармоничного дополнения до сознательной полемики. Абдрашитова подчеркивает, что «совмещение изображения и письма… позволяет увеличить количество смысловых переплетений, выявить смысловой рисунок и приблизить смысл текста к объективному и идеальному значению».

Этот диалог особенно ярко проявляется в случаях, когда иллюстрация предлагает альтернативную трактовку событий или персонажей. Например, в графических романах визуальный ряд может противоречить вербальному описанию, создавая эффект многоголосия. Такое столкновение визуального и вербального не разрушает целостность произведения, а, напротив, обогащает его, позволяя читателю критически осмысливать предлагаемые нарративы.

Кроме того, иллюстрация выполняет функцию «смыслового акцента», управляя вниманием читателя. Через композицию, цвет и ритм она выделяет ключевые моменты повествования, направляя эмоциональное восприятие. В этом смысле графика выступает как режиссер текста, определяющий его интонацию и темп.

Соавторство графики и текста имеет глубокие философские корни. Абдрашитова обращается к идеям В. Гумбольдта и А.А. Потебни о языке как органе, образующем мысль. Если язык является первичной сущностью, которая получает материальное воплощение в тексте, то иллюстрация становится своего рода визуальным языком, который также участвует в формировании мысли.

Гумбольдт отмечал, что «различные языки по своей сути, по своему влиянию на познание и на чувства являются в действительности различными мировидениями». Это утверждение можно экстраполировать и на визуальный язык иллюстрации. Каждый художник, создавая иллюстрацию, предлагает свое «мировидение», которое взаимодействует с авторским замыслом, порождая новую смысловую реальность.

Иллюстрация, по мысли Абдрашитовой, является «средним между образом и понятием мысли». Она сохраняет образность, присущую искусству, но при этом стремится к понятийной ясности, характерной для текста. Этот синтез позволяет иллюстрации выполнять уникальную функцию — быть одновременно и эмоциональным, и интеллектуальным проводником в мире текста.

На практике соавторство графики и текста проявляется в самых разных формах. Это может быть классическая книжная иллюстрация, где визуальный ряд тесно связан с сюжетом, или более сложные случаи, такие как «книги художника», где графика и текст образуют неразрывное целое.

Особый интерес представляют современные формы, такие как графические романы, комиксы и интерактивные книги. В них визуальный ряд часто берет на себя нарративные функции, которые в традиционной литературе выполняются текстом. Например, смена планов, ракурсов и композиции может передавать развитие сюжета или внутреннее состояние персонажа.

Абдрашитова также отмечает роль иллюстрации в переводных изданиях. Художник, создавая иллюстрации к оригиналу, «удерживает первоначальный аспект значения, смысла, стиля, задуманного автором». Это позволяет сохранить дух произведения даже при переводе на другой язык, что особенно важно в условиях глобализации культуры.

Таким образом, графика в современной книжной культуре действительно выступает как соавтор текста. Это соавторство основано на сложном диалоге визуального и вербального, в результате которого рождается синтетическое художественное произведение. Иллюстрация не просто сопровождает текст, а активно участвует в смыслопорождении, расширяя семантическое поле произведения и углубляя его восприятие.

Как показывает исследование Абдрашитовой, иллюстрация выполняет множество функций — от актуализации скрытых смыслов до сохранения культурно-исторического контекста. Она служит мостом между автором и читателем, между текстом и его интерпретацией. В эпоху, когда визуальная коммуникация становится все более важной, понимание графики как соавтора текста позволяет по-новому взглянуть на природу книги и ее место в современной культуре.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдрашитова И.В. Язык, текст, дискурс и книжная иллюстрация // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Культура. История. Философия. Право. – 2016. – № 3. – С. 47–55
2. Гумбольдт В. Язык и философия культуры. – М.: Прогресс, 1985. – 450 с.

ОБРАЗ ЛОШАДИ В ЯКУТСКОМ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

Трофимова Милена Михайловна, 4 курс, Г(ИК)-22

Образ лошади занимает центральное место в традиционной культуре, мифологии и искусстве якутского народа, отражая его мировоззрение и историю коневодства. Лошадь является одним из наиболее ярких и подлинно национальных образов в культуре народа саха.

Образ находит свое выражение в различных формах якутского изобразительного искусства (живопись, скульптура, декоративно-прикладное искусство, резьба по дереву), а также в фольклоре и эпосе олонхо, где часто описываются идеализированные, крылатые богатырские кони.

В искусстве, в литературных произведениях красочное и выразительное описание персонажа героического скакуна отражает образ самого народа саха, создателя героического эпоса олонхо, как скотовода и ценителя. Образ лошади в якутском эпосе безусловно, занимает одно из главных мест. Лошадь рассматривается как священное животное небесного происхождения, покровителем которого выступает божество Дьесегей. Она является символом благополучия, силы, верности и мудрости. В якутском эпосе повествуют о подвигах богатырей. Как известно, исследование образа богатырской лошади не раз становилось объектом изучения отечественных ученых [1].

Целью данной работы является изучение образа лошади в якутском изобразительном искусстве. Задачи работы: определить образ лошади в якутской культуре, изучить картины якутских художников. Анализ образа лошади позволяет выявить глубинные особенности национальной картины мира и традиции народа саха.

В якутском героическом эпосе олонхо конь занимает особое место, выступая в качестве неотъемлемого спутника и соратника главного героя.

Выделяют следующие образы лошади в искусстве:

Тотемное животное. В якутской культуре лошадь считается священным тотемным животным, связанным с силой, выносливостью и духовностью.

Героический спутник. Образ богатырского коня в олонхо тесно связан с характером самого героя. Он является отражением силы, мужества и благородства своего всадника. Конь становится олицетворением лучших качеств героя и его преданности своему делу.

Посланник богов. В якутской мифологии кони считаются священными животными, связанными с образом божества Айыы. Они являются покровителями коневодов и дарителями богатства.

Символ плодородия**.** В якутском эпосе конь часто ассоциируется с жизненной силой и плодородием. В мифологии якутов конь считался божественным существом, дарующим жизнь и изобилие [1].

В якутском изобразительном искусстве художники не раз обращались к образу лошади в своих работах. У каждого художника разное видение образа лошади.

Лошадь играет особую роль в якустком эпосе олонхо. Его образ олицетворяет мудрость, силу, выносливость. Он является верным спутником героя, помогая ему в сражениях против темной силы. Такой образ лошади мы можем видеть в работах таких художников как: Эллэй Сивцев «Ньургун Боотур» (1973), Валериан Василь ев «Ньургун Боотур» (1969), Владимир Карамзин «Богатырь среднего мира в пути» (1966). Во всех этих картинах образ лошади представлен как могучий, мудрый и благородный. Образ богатырского коня в олонхо также тесно связан с характером самого героя. Он является отражением силы, мужества и благородства своего всадника.

Лошадь имела огромное значение не только в хозяйстве, культуре и в быте, но и играла большую роль в духовной жизни якутского народа, ее роль отразилась в традиционных верованиях и эпосе. Именно поэтому с древних времен культ коня/лошади наиболее ярко представлен в традиционной культуре якутов [2].

В якутской культуре конь занимает особое, священное место, как и во всей тюрко-монгольской мифологии. В якутской мифологии кони считаются священными животными, связанными с образом божества Айыы. Они являются покровителями конево дов и дарителями богатства. Лошадь часто ассоциируется с такими временами года как весна и лето.

Лошади часто являются центральными образами на полотнах Иннокентия Корякина. В картине «Ньургуһуннаах кырдалга» (2023), «Вестники весны» (2023) показана весна через изображение лошади. В первой работе мы видим пробуждение природы. Картина символизирует любовь, плодородие, процветание и саму весну - время

расцвета новой жизни после холодной зимы. Во второй картине показан табун лошадей и птицы, что символизирует начало весны. В центре композиции стоит жеребенок, смотрящий прямо на зрителя, который символизирует продолжение жизни.

Лошади символизируют неразрывную духовную связь людей и родной земли. Например, в картинах «Ыһыах кымыһа» (2024), «Күн Дьөһөгөй оҕолоро» (2024), «Хойукку айанньыт» (2025) показана летняя пора. В работе «Ыһыах кымыһа» центральным сюжетом является питье кымыса во время летнего национального якусткого праздника Ысыах - возрождения природы и начала нового жизненного цикла. Лошади на этой картине дополняют работу, показывая связь человека с природой. В «Күн Дьөһөгөй оҕолоро» показаны три лощади, дети Солнечного божества, под деревом, на фоне летней природы. Они символизируют соединение природы и божественности. «Хойукку айанньыт» изображает странствующего мужчину на лошади, посреди поля, усыпанного цветами сардаана. Наличие луны и совы на картине указывает на ночное время.

Образ лошади в якутском изобразительном искусстве многогранен, имеет много интерпретаций и играет большую роль в картинах якутских художников.

Таким образом, подчеркивается непреходящая культурная и духовная ценность образа лошади для якутской идентичности, его глубокие мифологические корни и значительное влияние на все виды искусства народа.

Искусство продолжает сохранять и транслировать эти древние представления, подчеркивая глубокую связь якутского народа с его культурным наследием и природным миром.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Илларионова, Т. В. Образ богатырского коня в якутском героическом эпосе / Т. В. Илларионова, Т. Н. Васильев // Мир науки, культуры, образования. – 2024. – № 6 (109) 2024. – С. 567 ISSN 1991-549
2. Пашкевич, О. И. Отражение культа коня в якутской прозе//Дискуссия. Журнал научных публикаций – 2014. - №6 (47). – С. 137-139
3. Ахременко, А. К., Ахременко, Я. А. Ода якутской лошади// Наука и техника в Якутии. – 2022. - № 1 (42). С. 47-51
4. О художнике: Владимир Карамзин – корифей якутской графики, 2025 https://sakhamuseum.ru/news/2833/ [Просмотрено 11.11.25]

ФОРМИРОВАНИЕ УНИКАЛЬНОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО МЕТОДА В УСЛОВИЯХ СОВРЕМЕННЫХ ВЫЗОВОВ: КОМПЛЕКСНЫЙ АНАЛИЗ СТРАТЕГИИ КИМ ДЖУН ГИ

Федоров Альберт Васильевич, Ж-23

В современную эпоху доминирования цифровых технологий и социальных сетей, таких как Pinterest, DeviantArt и ArtStation, парадоксальным образом возрождается запрос на виртуозное мастерство и аутентичность. С одной стороны, ИИ-генерация изображений, 3D-моделей и прочего предлагают быстрые решения, с другой — именно это порождает среди художников и зрителей обостренное желание видеть и создавать работы, демонстрирующие бесспорное человеческое умение, «сделанное рукой». В условиях высокой визуальной конкуренции способность рисовать на высоком техническом уровне становится ключевым маркером профессиональной идентичности. В этом контексте феномен южнокорейского художника Ким Джун Ги (Kim Jung Gi, 1975-2022) — его фантастическая техника, фотографическая память и импровизационный метод — становится мощным символом, олицетворяющим этот запрос на мастерство. Несмотря на популярность, его методика не получила системного искусствоведческого осмысления, что делает данное исследование необходимым для понимания эволюции рисунка и новых форм художественного перформанса в XXI веке.

Цель исследования. Выявить и проанализировать комплекс факторов (дисциплина, наследие академической школы, импровизация, перформативность), позволивших Ким Джун Ги сформировать уникальный и узнаваемый художественный метод, и рассмотреть его как успешную стратегию преодоления дилеммы между необходимостью следования высоким профессиональным стандартам и поиском индивидуального стиля.

Феноменальная способность Ким Джун Ги к созданию сложных композиций без использования референсов основана на выстроенной системе визуальной памяти, функционирующей по принципу «ментального атласа». Расширению этого атласа поспособствовало то, что художник поступил в художественную школу. Там, ранний Ким Джун Ги систематически изучал анатомию через зарисовки с натуры, анализировал механизмы и технические устройства, а также освоил принципы перспективы через ежедневные скетчинг-сессии. Во время обязательной двухлетней службы в спецназе он запомнил военную технику и вооружение, которые впоследствии часто использовал в своих рисунках. Особенностью такого рода пополнения визуальной библиотеки стало развитие «кинестетического интеллекта» - способности ощущать форму и движение через моторную память, что позволяло художнику не просто воспроизводить, но и физически чувствовать

рисуемый объект. Немалую роль в “пополнении” своей насмотренности сыграла и дисциплина художника, которую он развивал с самого детства. В одном из своих интервью Ким Джун Ги высказал мысль: “...если вы не можете визуализировать то, что хотите нарисовать, будет очень сложно создать пространство, перспективу, человеческие тела на ваших рисунках.” [1].

Импровизация, являющаяся важным аспектом творчества Ким Джун Ги, противопоставляется перфекционизму цифрового искусства. На вопрос Иэна Маттиаса Бэвица, о придумывании сюжета по ходу работы или наличии плана с самого начала, Ким Джун Ги ответил следующим образом: «Из-за масштаба я не всегда могу держать результат в голове. Обычно я представляю 60% финального изображения, то, как оно будет выглядеть. Остальное я доверяю своей интуиции, придумываю по ходу дела...» [4]. Его интуиция — это не слепой импульс, а результат глубоко усвоенных и переработанных знаний, которые проявляются в момент исполнения. Это проявление того, что в когнитивной науке называют процедурной памятью - знанием, запечатленным в самом теле и жесте. Каждая линия является окончательной. Это создает высокое напряжение и концентрацию, а также наделяет произведение энергией, сравнимого с перформансом в музыке или театре. Ошибка или неожиданный поворот не стираются, а трансформируются в новое направление развития композиции, становясь частью нарратива самого творческого акта.

Следующим вопросом для рассмотрения станут его публичные выступления, которые создавали новый тип отношений между художником и его аудиторией. Художник сознательно выстраивал драматургию своих выступлений, включая постепенное раскрытие композиции от детали к целому и создание напряжения через сложные фрагменты. «Мне хотелось сделать что-то не похожее на других. Мне просто хотелось попробовать что-то новое. Впервые я попробовал провести художественное шоу перед публикой в 2011 году на фестивале комиксов в Пучхоне. У меня был свой стенд. Вместо того, чтобы показывать другим свои готовые работы, я решил оклеить три стены вокруг стола бумагой и начал рисовать <...> Думаю, это и стало толчком. Впоследствии люди заинтересовались и стали приглашать меня.» [4] – так говорил Ким Джун Ги о своем становлении художником, рисующего на публику.

Динамичность в рисунках мастера – его неотъемлемая часть, которую отмечало множество как начинающих, так и известных художников современности. Ким Джун Ги радикально переосмыслил классические законы перспективы, создавая систему, основанную на мультиперспективности, которая позволяла автору создавать эффект тотального охвата пространства, передавать динамику и движение и вовлекать своего

зрителя в центр композиции. О перспективе «рыбьего глаза»: «С детства мне хотелось показать как можно больше в рисунке <…> Думаю, приём «рыбий глаз» появился сам по себе после того, как я начал рисовать с этим желанием– эта техника позволяет мне рисовать всё, что я вижу, и выражать в рисунках больше.» [4]. Переосмысление анатомического знания – так, анатомия человека для художника стала ключевым элементом метода «кинетического понимания».

Таким образом, метод Ким Джун Ги можно рассматривать как художественную стратегию сопротивления, предлагающую альтернативу доминирующим трендам. Его «динамический реализм», основанный на мультиперспективности и кинетическом понимании формы, стал не просто уникальным стилем, а целостной системой, доказывающей, что виртуозное владение классическим инструментарием, доведенное до уровня подсознательной компетенции, открывает безграничные возможности для творческой свободы и формирования глубоко индивидуального художественного языка в эпоху цифровых симулякров.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Practicedrawingthis - THIS Is what Kim Jung Gi SAID! [Электронный ресурс]. URL: https://practicedrawingthis.com/cgi-bin/carousel.cgi?section=newsletter-archive&episode=blog-2025-07-13-this-is-what-kim-jung-gi-said (дата обращения: 31.10.2025)
2. ArtAsiaPacific - Kim Jung Gi (1975-2022) [Электронный ресурс]. URL: https://www.artasiapacific.com/news/kim-jung-gi-1975-2022/ (дата обращения: 31.10.2025)
3. Kim Jung Gi/ SuperAni - Interviews [Электронный ресурс]. URL: https://www.kimjunggi.net/interviews-v2/ (дата обращения: 31.10.2025)
4. Juxtapose Magazine - Kim Jung Gi: The Performance Artist [Электронный ресурс]. URL: https://www.juxtapoz.com/news/magazine/kim-jung-gi-the-performance-artist/ (дата обращения: 31.10.2025)

ВЛИЯНИЕ ГЕНЕРАТИВНОГО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ЦИФРОВЫХ ХУДОЖНИКОВ

Эльбядова Вера Семеновна, 4 курс, Ж(СЖ)-22

Цифровая революция последних лет, ознаменованная появлением и массовой доступностью генеративных моделей искусственного интеллекта (таких как Stable Diffusion, Midjourney, DALL-E), оказала стремительное и неоднозначное воздействие на креативные индустрии. Профессиональное сообщество цифровых художников оказалось на передовой этих изменений, столкнувшись с явлением, которое одни воспринимают как инструмент невиданных возможностей, а другие — как экзистенциальную угрозу. Актуальность данного исследования обусловлена тем, что воздействие генеративного ИИ выходит за рамки простой автоматизации труда, затрагивая фундаментальные основы авторства, интеллектуальной собственности и экономической модели творческой профессии.

Цель данного исследования — проанализировать системное воздействие генеративного ИИ на профессиональную деятельность цифровых художников, выявив три ключевых аспекта: правовой, экономический и нормативный.

1. Правовой вакуум: Коллизия авторского права и машинного обучения

Современное законодательство об интеллектуальной собственности оказалось не готово к вызовам, порожденным генеративным ИИ. Центральной проблемой является правовой статус процесса обучения моделей.

Проблема обучения на данных. Модели генеративного ИИ обучаются на массивах данных (таких как LAION-5B), содержащих миллиарды изображений, зачастую защищенных авторским правом и извлеченных из открытого доступа без явного согласия авторов[1]. Компании-разработчики апеллируют к доктрине «добросовестного использования» (fair use), утверждая, что машинное обучение представляет собой трансформативное и некоммерческое использование данных на этапе исследований. Однако для художников это представляет собой систематическое извлечение экономической ценности из их труда без компенсации.

Невозможность защиты стиля. Действующее законодательство об авторском праве защищает конкретное произведение, но не идеи, методы или стиль. Генеративный ИИ, обученный на тысячах работ конкретного автора, научается с высокой точностью реплицировать его уникальный «почерк». Это порождает феномен «стилевого плагиата», когда по запросу «в стиле [имя художника]» генерируется изображение, не отличимое для рядового потребителя от оригинала, но не являющееся прямой копией. Ярким примером

является случай польского художника Грега Рутковски, чье имя было использовано в промптах сотни тысяч раз, что привело к прямой конкуренции между ним и алгоритмом, имитирующим его стиль [4].

Судебные прецеденты. Наиболее показательными являются коллективный иск группы художников (Андерсен, МакКернан, Рутковски) против Stability AI, Midjourney и DeviantArt, а также иск Getty Images против Stability AI [4]. Исход этих разбирательств будет иметь прецедентное значение для формирования будущей правовой парадигмы, определяя, где проходит грань между «вдохновением» и «незаконным копированием» в эпоху ИИ.

2. Экономическая девальвация и смена рыночной парадигмы

Воздействие генеративного ИИ на экономику цифрового искусства носит двойственный характер: с одной стороны, инструмент демократизирует создание контента, с другой — подрывает традиционные экономические модели.

Обесценивание технических навыков. Наиболее уязвимыми оказались художники, специализирующиеся на рутинных и технических задачах: создание концепт-артов, фонов, стоковой иллюстрации, портретов по шаблону. Скорость и низкая стоимость генерации ИИ приводят к демпингу цен и усилению конкуренции, вынуждая художников либо снижать расценки, либо уходить с рынка.

Асимметрия экономических выгод. Формируется новая экономическая модель, в которой IT-корпорации, владеющие платформами ИИ, извлекают ренту (через подписки и API-доступ), в то время как создатели исходных данных, художники, системно исключены из распределения прибыли. Их труд, воплощенный в тысячах часов отточенного мастерства, становится бесплатным ресурсом для обучения коммерческих алгоритмов. Это создает ситуацию структурной несправедливости.

Угроза «экономики плагиата». Художник, годами инвестировавший в развитие уникального стиля как своего главного актива, сталкивается с тем, что этот актив может быть скомпрометирован и девальвирован его же собственными работами, использованными для обучения ИИ. Клиенты получают возможность заказать «картину в стиле N» без участия самого N, что подрывает его рыночную уникальность и лишает заказов.

3. Нормативный кризис и поиск новых этических рамок

Сложившаяся ситуация требует выработки новых нормативных и этических механизмов, которые уравновесили бы интересы технологического прогресса и защиты прав творцов.

Принцип информированного согласия. Одним из ключевых предлагаемых решений является внедрение механизмов «opt-in» / «opt-out» [2]. Художники должны иметь юридически закрепленное право самостоятельно решать, могут ли их работы использоваться для обучения коммерческих ИИ-моделей. Техническая реализация таких систем (например, через метаданные вроде Initiative "NoAI") уже развивается.

Модели справедливого вознаграждения. Для решения проблемы экономической асимметрии необходимы прозрачные системы компенсации. Это могут быть:

- Системы коллективного управления правами (по аналогии с авторскими обществами в музыке), распределяющие отчисления от доходов ИИ-компаний между правообладателями.
- Партнерские программы и лицензионные соглашения, позволяющие художникам добровольно включать свои работы в датасеты за вознаграждение.

Воздействие генеративного ИИ на цифровых художников является ярким примером того, как технологический прорыв опережает развитие социальных и правовых институтов. Анализ показал, что этот вызов носит не технологический, а в первую очередь системный характер.

С одной стороны, генеративный ИИ выступает как мощный инструмент-дестабилизатор, обнажающий несовершенство существующего авторского права и создающий риски экономической маргинализации творческих профессий. С другой стороны, он выступает катализатором назревших перемен, заставляя пересмотреть устаревшие экономические модели и стимулируя создание новых правовых и этических норм.

Будущее профессии цифрового художника видится не в противостоянии с технологией, а в поиске симбиоза. Успешным окажется тот, кто сможет интегрировать ИИ в свой рабочий процесс как ассистента, взяв на себя роль «творческого режиссера» — человека, который обеспечивает концепцию, эмоциональную глубину, критическое мышление и финальное художественное решение, то есть те уникальные компетенции, которые остаются прерогативой человеческого интеллекта. Задачей регулирующих органов и профессионального сообщества является создание такой экосистемы, где инновации будут развиваться не за счет, а вместе с создателями, обеспечивая справедливое распределение обязанностей и защиту их прав.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Carlini, N., et al. (2021). Extracting Training Data from Large Language Models. USENIX Security Symposium.

2. Lemley, M. A., & Casey, B. (2020). Fair Learning. Texas Law Review, 99(4), 743-785
3. Samanh, A. (2023). The Artist in the Machine: Generative AI and the Future of Art. Berkeley Technology Law Journal, 38(1).
4. https://render.ru/ru/articles/post/24077 (11.11.2025)

ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО НАРОДОВ СЕВЕРА. ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ И АДАПТАЦИЯ К СОВРЕМЕННОСТИ

Яковлева Анжелика Викторовна, 4 курс, Г(ИК)

Аннотация: *Декоративно-прикладное искусство народов Севера отражает уникальное мировосприятие, культурные ценности и особенности быта коренных малочисленных народов, сформировавшиеся под влиянием суровых природно-климатических условий. Основой этого искусства является функциональность изделий, тесно связанных с обрядами и повседневной жизнью, что делает его важным элементом культурной памяти и идентичности. В современных условиях декоративно-прикладное искусство претерпевает трансформации: утрачивается сакральное значение, нарастает коммерциализация, что приводит к массовому производству сувениров и снижению аутентичности. Сохранение и возрождение традиций требует внимательного подхода и понимания глубоких смыслов, заложенных в традиционных произведениях ДПИ.*

Ключевые слова: *Декоративно-прикладное искусство, народы севера, этноискусство, обряды и традиции, аутентичность, коммерциализация, сакральное значение, малочисленные народы, народные мотивы.*

Декоративно-прикладное искусство народов Севера отображает их самобытность, особенность их мировосприятия, образное мышление и фантазию. Суровые природно-климатические условия Севера определили у коренных народов, в том числе малочисленных, ряд значимых для выживания качеств: осторожность, замедленность действий, наблюдательность, умение принимать тщательно обдуманное решение, неторопливость и умеренную речь. Как отмечают многие исследователи, некоторые качества опосредованно отражаются и на декоративно-прикладном искусстве [2].

Одним из основных способов воспроизведения традиционной картины мира коренных северных народов, их культурных ценностей является искусство. Традиционное декоративно-прикладное искусство Севера (украшенные предметы быта, жилье, одежда и т. д.) воспринимаются не только как важные характеристики народов, но и как ресурс

восстановления культурной памяти. Чтобы лучше разобраться в особенностях восприятия искусства, необходимо изучить словарные определения данного понятия.

Декоративно-прикладное искусство, согласно словарям, есть вид искусства, границы которого определяются не предметом, а спецификой творческого метода. Эта специфика представлена разнообразием жанров, связанных с художественными материалами, практическим назначением предметов и техникой выполнения работ. Однако главная особенность декоративно-прикладного искусства состоит в том, что его произведения –функциональны, связаны с бытовыми нуждами людей. Такая связанность говорит о важной роли ДПИ в конструировании культурной картины мира КМНС (коренных малочисленных народов севера) [3]. Например, в ювелирном ремесле, элементы якутского культурного кода - этнический символизм формы, орнамента, конструкции металлических изделий определили их сакральный характер в традиционной системе обрядности жизненного цикла. Каждая часть и деталь украшений служили оберегом ымыы, защитой, особенно для молодых женщин [5].

Но время идет своим ходом и привычное тогда, становится в нынешнем времени неактуальным и даже забытым. Ведь декоративно-прикладное искусство народов севера связано, прежде всего, с культурой и традициями народов. Оно складывалось в течение длительного времени и обусловливалось природными условиями, ремеслами, и сохраняло характер внутрисемейного употребления. Неся в себе глубокий отпечаток архаики [1].

Было время, когда за самобытность национальности угнетали, но относительно недавно начался быстрый рост национального самосознания. И в данное время, если рассматривать только развитие декоративно-прикладного искусства, мы можем сказать что, оно перетерпело свое видоизменение и смысловую нагрузку. Если раньше оно непосредственно влияло на быт и жизнь народа, то на данный момент оно сейчас несет в себе лишь дань уважения и памяти народа. В частности тут идет еще интерес сохранения традиций с коммерческой выгодой. Государственная экономическая и культурная политика обрекает отечественные традиционные производства на сувенирный ширпотреб, что в условиях рынка стимулирует индустрию подделок под народное [4].

Задаваясь вопросом, почему так происходит, мы можем сказать, что прикладное искусство само по себе содержит богатейший потенциал, которое можно использовать и применить в разных сферах деятельности человека. Но из-за «непонимания» некоторых истинных смыслов вещей (обрядов, праздников и сопутствующих их атрибутов), всё это превращается в мишуру без смысла.

Но так ли всё пессимистично? Данная ситуация это как две стороны одной медали, и помимо коммерческого псевдофольклора мы имеем рост и популяризацию, что может

сыграть свою роль для роста национального самосознания. Ведь вещи, исполненные народным мастером всегда создавались и будут создаваться человеком для человека. Труд признается высшим предназначением человека. Художественный ручной труд – преобразование в предмет дерева, камня, костя, глины, растения, шкуры животного – порождал собственные ритмы, а ритм являлся связующим звеном между материальным и духовным, помогал человеку в труде, развивал способность человека воспринимать и отображать мир, правильно строить свои отношения с Природой [4]. Все это является материальной окружающей средой человека, и поддерживает его в процессе существования, оно в свою очередь воспитывает и помогает ощутить свою значимость.
В связи с этим остро встает вопрос о повышении эстетического уровня производимой традиционными художественными производствами, а также индивидуальными предпринимателями продукции, в том числе и об организации высокопрофессионального сувенирного производства, находящего спрос среди и местного населения, и туристов [4].

Адаптируясь к современной реальности, некоторые мастера и бренды продукций перешли на пользовательские платформы для продвижения своих работ. Так как некоторые свойства прикладного искусства потеряло свое изначальное предназначение (ведь теперь нет необходимости бисером передавать материальное благополучие, а узором меха или вышивки указывать принадлежность к том-либо иному роду, а керамику или одежду можно просто купить в магазине). Прикладное искусство видоизменилось, теперь для привлечения аудитории надо строить контент, создавать работы ориентируясь и опираясь также на глобальные тренды внешнего мира. И только таким образом в союзе глобализации и национализации надо уметь находить золотую середину, не вдаваясь в крайности.

Примером может служить тренд на стиль минимализма, начиная с 2023года этот стиль, неуклонно набирал обороты и транслировал свою философию: меньше деталей больше качества. Тренд на осмысленный минимализм тесно связан с идеей рационального потребления. И такой подход распространился настолько глобально, что затронул почти все аспекты человеческой жизнедеятельности. Декоративно-прикладное искусство Северных народов также адаптировался под нужды общества. Ювелирные украшения стали проще, но многофункциональней, в национальной одежде силуэты упростились, но сохранился акцент на деталях. Что добавляет ту самую «изюминку» для эстетического наслаждения.

Подводя итог, мы можем сказать, что общение с произведениями традиционного прикладного искусства вызывает в человеке формирование или изменение отношения к

миру, народу, себе. И при дальнейшем развитии стоит передавать в новое поколение не только саму вещь, но и его сакральный смысл.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Безденежных, Ю. Н. Декоративно-прикладное искусство малых народов Севера / Ю. Н. Безденежных // Богатство финно-угорских народов: материалы IV Международного финно-угорского студенческого форума, Йошкар-Ола, 25–26 мая 2017 года. Том Выпуск 4. – Йошкар-Ола: Марийский государственный университет, 2017. – С. 309-311. – EDN UPHSQJ.

2. Маркова, О. И. Особенности декоративно-прикладного искусства народов Севера / О. И. Маркова // Вестник научных конференций. – 2016. – № 11-6(15). – С. 128-129. – EDN XICMNL.

3. Петрова, К. И. Роль декоративно-прикладного искусства коренных малочисленных народов Севера в конструировании этнокультурной идентичности / К. И. Петрова // МНСК-2018: Этнография: Материалы 56-й Международной научной студенческой конференции, Новосибирск, 22–27 апреля 2018 года. – Новосибирск: Новосибирский национальный исследовательский государственный университет, 2018. – С. 42-43. – EDN XWDNTN.

4. Спирина Марина Юрьевна Традиционное прикладное искусство в современном социуме // Сборник научных статей «Всероссийский конгресс фольклористов». 2019. №4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/traditsionnoe-prikladnoe-iskusstvo-v-sovremennom-sotsiume (дата обращения: 17.04.2025).

5. Иванова-Унарова, З. И. Серебряные крылья / Зинаида Иванова-Унарова; рецензент А. Г. Петрова; консультант Н. А.Васильев; [предисловие С. С. Игнатьевой] ; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Арктический государственный институт культуры и искусств. -Якутск: ИЦ НБ РС (Я), 2024. - 1 файл (93, [2] с.; 5,99 Мб): ил.

ВИЗУАЛЬНЫЙ ЯЗЫК И СИМВОЛИКА В КНИЖНОЙ ГРАФИКЕ

Яковлева А.В., 4 курс специалитет

Мы привыкли, что текст это набор стройных букв на листе бумаги, и что лишь прочитав, мы узнаем информацию. Но если смотреть на слово, букву как на рисунок, т.е. более графично, мы сможем открыть для себя совсем другую сторону интерпретации текста.

Понятие «графика, от слова «графа», черта на бумаге, что разделяет его на столбцы, полосы или клетки…Графический, чертежный, очерковый» [1].

Визуальный язык и символика в книжной графике – это система образов, знаков и символов, с помощью которых передаются идеи, настроения и смыслы в графическом оформлении книги. В книжной графике он служит для усиления восприятия текста и создания единого художественного образа произведения.

Основные элементы визуального языка:

- Изображения и иллюстрации. Передают сюжет, атмосферу, характеры персонажей, дополняя или развивая текст. Они могут быть как реалистичными, так и стилизованными, абстрактными.
- Типографика. Выбор шрифтов, их размеры, начертания, размещение текста влияют на восприятие, создают настроение, выделяют важные части.
- Композиция страницы. Расположение текста и иллюстраций, пустого пространства, декоративных элементов формирует структуру восприятия и удобство чтения.
- Цвет и светотень. Используется для передачи эмоционального фона, акцентов, символических значений.
- Символика в книжной графике. Символ – это образ, имеющий конкретное, часто универсальное или культурно обусловленное значение. В книжной графике символика помогает раскрыть скрытые смыслы, углубить идеи произведения

Зачем это важно: Усиливает эмоциональное воздействие книги, помогает в интерпретации текста, создает уникальный художественный стиль издания и делает книгу визуально привлекательной и запоминающейся.

Мы рассмотрим более подробно такой визуальный язык как типографика и композиция страницы, на примере двух книг. «Дом листьев» Марка Данилевского и «Ах Куй» Владимира Коваленко. В данных произведениях текст это особый способ видения, в котором визуальная репрезентация сопряжена с вербальной и устанавливается новый тип взаимоотношений между излагаемым текстом и графикой [3].

«Дом листьев» Марка Z. Данилевского — это один из самых необычных и пугающих книг последних десятилетий. Это не просто история о доме, который внутри больше, чем снаружи; это литературный эксперимент, деформирующий само пространство текста. Когда открываешь роман: страницы разворачиваются в самые неожиданные формы, поворачиваются зеркально или вверх ногами, заметки лезут на поля, а слова превращаются в части мозаики, которую собирает читатель. Это не роман в привычном смысле, а некое «литературное приключение», где важно не только что написано, но и как оно расположено на странице. В нём применены уникальные структуры и художественные приемы как типографический эксперимент.

Самая заметная фишка — дизайн страниц, уникальный для каждой части романа. Иногда текст идёт классически в столбик, но уже на следующей странице можно увидеть несколько слов, раскиданных по углам. На одном развороте буквы могут быть напечатаны по диагонали, на другом — текст выстроен спиралью. Некоторые главы состоят из отдельных фраз или, наоборот, выглядят как массивные блоки сносов. Также важно цветовое и шрифтовое кодирование: например, слово house (дом) в оригинале печатается синим цветом. Что визуально вынуждает читателя уделять особое внимание этому слову, добавляет загадочности и превращает саму книгу в арт-объект. Это один из редких примеров, когда форма и содержание полностью едины: история о лабиринте воплощена в лабиринтном тексте [4].

«Ах Куй» Владимира Коваленко — амбициозная и честная попытка поговорить о смерти литературы, боге, который живёт в лифте, и России как стране вечного Постмодерна. Это литературный перформанс, где смерть — это не событие, а текст. Сам герой, журналист, крадёт у покойника книгу — «ненаписанный роман мертвого писателя» — и оказывается втянут в метафизическое расследование. Основная линия повествования перемежается с рассказами, набросками, эссе и параллельными элементами. С одной стороны это создает динамичность и позволяет охватить множество тем сразу, с другой это не понравится любителям обычного формата. Возможно, популярность книги как раз и кроется в ее фрагментарности, современным людям, привыкшим к быстрым потокам информации, – гораздо проще читать подобное. Иногда фрагментарность доходит до предела, например, книга начинается с фразы «Положи на место», то есть с вызова и интерактива. Тоже важная черта современной книги – не просто история, а игра, общение, что-то, что постоянно цепляет взгляд. Современная информационная сфера меняется и вместе с ней меняется и книга, рассказ и литература. Читатели либо не хотят читать вообще, либо ждут, что книга будет играть с ними. Трансформируются способы общения с текстом

и способы его подачи. «Ах Куй» – очень явный пример изменения современной литературы и медиа [5].

Оба романа это про то, как по-иному взаимодействовать с читателем. В доме листьев текст и буквы подстраиваются под дом (сюжет) и запутанные мысли, представляя собой лабиринт. А в Ах Куй текст скорее играет роль звукового и образного сопровождающего, чтобы усилить происходящее.

В итоге, визуальный язык и символика – ключевые средства книжной графики, которые превращают текст в полноценное художественное произведение, комбинируя слова и образы для глубокого и многослойного восприятия.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Буянов Павел Георгиевич Графика как средство визуальной коммуникации // Вестник Таганрогского института имени А. П. Чехова. 2008. №1с. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/grafika-kak-sredstvo-vizualnoy-kommunikatsii (дата обращения: 10.11.2025).

2. Горшкова В. Е., Лиханова В. В. Перевод семиотически осложнённого текста: «Цветы для Элджернона» Дэниела Киза в романе и на экране // Вестник Московского университета. Серия 22. Теория перевода. 2016. №4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/perevod-semioticheski-oslozhnyonnogo-teksta-tsvety-dlya-eldzhernona-deniela-kiza-v-romane-i-na-ekrane (дата обращения: 10.11.2025).

3. Сахно Ирина Михайловна «Буквенная графика» в русском футуризме: стратегии визуализации // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». 2016. №1 (3). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/bukvennaya-grafika-v-russkom-futurizme-strategii-vizualizatsii (дата обращения: 10.11.2025)..

4. https://malyaroff.com/tpost/9hxfm1ear1-dom-gde-tekst-prevraschaetsya-v-labirint (дата обращения: 10.11.2025)

5. https://pechorin.net/articles/view/o-samom-nieobychnom-longhsiellierie-novoi-russkoi-litieratury-roman-akh-kui-vladimira-kovalienko (дата обращения: 10.11.2025)

СЕКЦИЯ 4
БИБЛИОТЕЧНО-ИНФОРМАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ. ГУМАНИТАРНЫЕ И ОБЩЕСТВЕННЫЕ НАУКИ

ЭТИКА ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В РОССИЙСКОМ ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ

Бурцева Дайаана Евгеньевна, 2 курс магистратуры, ДИЗ ДКИ-24
Научный руководитель: Макаров Виталий Тимофеевич,
доцент кафедры Дизайна и ДПИ народов Арктики

Цель данного исследования — проанализировать этические и правовые проблемы использования ИИ в цифровом искусстве России. Предполагается, что темпы развития ИИ-искусства опережают формирование нормативных и этических рамок, что обусловливает неопределённость авторства и противоречие между инновационностью и имитацией.

Искусственный интеллект становится значимым инструментом современного цифрового искусства, изменяя традиционные представления о творчестве и авторстве. В условиях активного внедрения ИИ в художественную практику возникает проблема этического и правового регулирования, связанная с использованием чужих работ, подражанием стилям и созданием deepfake-образов без согласия субъектов. Эта проблема имеет высокую культурную значимость, поскольку затрагивает ценности творческой автономии и уважения к личности [1]. Теоретическая важность исследования обусловлена необходимостью переосмысления категории автора и оригинальности в условиях алгоритмического творчества. Практическая значимость заключается в формировании подходов к этической и правовой защите художников, чьё творчество используется для обучения нейросетей без согласия. Таким образом, тема исследования отражает одновременно культурологические и правовые аспекты современной цифровой среды [2].

В российской практике уже зафиксированы конфликты, связанные с использованием ИИ в творческой сфере. В 2023–2024 гг. художники публично заявляли о фактах включения их произведений в обучающие датасеты отечественных нейросетей без согласия авторов, что отражено в аналитических обзорах юридических компаний [3] и исследованиях российских медиа. Подобные претензии возникали и вокруг модели Kandinsky 2.1, когда художники указывали на стилистические заимствования, а юристы подчёркивали отсутствие правового статуса ИИ-генерации в контексте авторского права [4]. Дополнительными примерами нарушения нематериальных прав стали случаи распространения deepfake-видео и ИИ-клонов голосов российских артистов, что вызвало

дискуссию о применимости норм ст. 152.1 ГК РФ к цифровым подделкам и необходимости обновления законодательства [5]. Эти ситуации демонстрируют нарастающий правовой конфликт между творческой деятельностью и ИИ-технологиями в условиях отсутствия специализированного регулирования.

Существует несколько подходов к пониманию искусства, созданного ИИ. Технологический подход рассматривает нейросети как инструмент, способный анализировать большие обучающие выборки и подражать стилям и композициям, например, в системах Midjourney и Stable Diffusion, которые анализируют большие обучающие выборки и моделируют стилистические признаки художественных произведений, что подтверждается материалами дела Andersen v. Stability AI [6]. Культурологический подход объясняет ИИ-арт как часть цифровой культуры, где машина выступает помощником художника — подобно практикам Рефика Анадола, использующего данные и алгоритмы для создания визуальных инсталляций [7]. Правовой и этический подход оценивает изображения и визуальные композиции, сгенерированные нейросетями на основе обучающих выборок, с точки зрения авторства, прав на изображение и честного использования данных. Это проявляется, например, в массовом протесте художников против сервиса DreamUp на платформе DeviantArt (2022–2023), когда авторы обвинили компанию в использовании их произведений для обучения генеративных моделей без согласия [8]. В рамках данного исследования используется комплексный подход, сочетающий элементы культурологического и правового анализа, что позволяет рассматривать ИИ-арт одновременно как феномен цифровой культуры и как объект правового регулирования.

Анализ этих подходов показывает, что ИИ способен имитировать художественные стили, что вызывает дискуссию о границах оригинальности и ответственности. Использование чужих изображений для обучения алгоритмов без согласия авторов усиливает риск плагиата и нарушений интеллектуальной собственности. Применение deepfake-технологий демонстрирует угрозу личной идентичности, репутации и права на изображение, особенно в условиях отсутствия эффективных правовых механизмов защиты.

Зарубежная практика демонстрирует активное развитие механизмов регулирования ИИ-арта. В Европейском союзе внедряются требования по маркировке ИИ-контента и прозрачности алгоритмов (AI Act), в США обсуждаются нормы, направленные на защиту авторских прав и предотвращение манипуляций через deepfake-технологии, а Китай закрепляет обязательную идентификацию ИИ-генерируемых материалов и контроль обучающих датасетов [9, 10, 11]. Эти меры направлены на обеспечение баланса между технологическим развитием и защитой прав создателей.

В российской нормативной базе вопросы, связанные с искусственным интеллектом, затрагиваются фрагментарно и в основном представлены стратегическими документами. Указ Президента РФ № 490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации» определяет общие направления государственной политики в сфере ИИ [12], а Концепция развития регулирования отношений в области технологий искусственного интеллекта и робототехники (2020) фиксирует принципы этичности, прозрачности и ответственности при внедрении ИИ [13]. Эти акты формируют рамочные подходы к технологическому развитию, однако не устанавливают правовой режим данных, используемых для обучения моделей, и не регулируют статус произведений, созданных с участием нейросетей. При этом часть четвертая Гражданского кодекса РФ закрепляет, что автором является гражданин, творческим трудом создающий произведение (ст. 1228), что исключает возможность признания ИИ автором и усиливает неопределённость статуса ИИ-сгенерированных объектов [14]. Таким образом, российское законодательство не содержит специальных норм, регулирующих правовой режим произведений, созданных при участии искусственного интеллекта, что приводит к нормативному вакууму в сфере цифрового искусства.

Сравнительный анализ показывает, что зарубежные модели стремятся к превентивному регулированию и прозрачности алгоритмов, тогда как российский подход носит реактивный характер, ориентируясь на последующее правовое закрепление возникающих практик. В результате зарубежные системы формируют более структурированные механизмы защиты авторства и идентичности, в то время как российская практика ещё находится в процессе институционального оформления.

Перспективы решения проблемы связаны с разработкой специализированной нормативной базы, созданием этических кодексов для цифровых художников и внедрением прозрачных механизмов лицензирования данных для обучения ИИ. В долгосрочной перспективе такие меры позволят обеспечить баланс между инновационным потенциалом технологий и сохранением уважения к творческому труду и правам личности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Piskopani, A.-M., Chamberlain, A., Ten Holter, C. Responsible AI and the Arts: The Ethical and Legal Implications of AI in the Arts and Creative Industries // Proceedings of the 1st International Symposium on Trustworthy Autonomous Systems (TAS’23). — ACM, 2023. DOI: 10.1145/3597512.3597528.

2. Хисамова З. И., Бегишев И. Р. Правовое регулирование искусственного интеллекта // Право. — 2022. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: — URL:

https://cyberleninka.ru/article/n/pravovoe-regulirovanie-iskusstvennogo-intellekta (дата обращения: 29.10.2025).

3. Nevsky Law Group. Искусство в спорах: ИИ против художников // Nevsky Law. — 2023. — URL: https://nevskylaw.ru/knowledge/avtorskie-prava-na-kontent-sozdannyj-s-pomoshchyu-ii (дата обращения: 04.11.2025).

4. РБК Тренды. Сможет ли ИИ стать автором: юристы о спорах вокруг Kandinsky // РБК Тренды. — 2023. — URL: https://trends.rbc.ru/trends/technologies/643fc5089a79477b00a0b7a1 (дата обращения: 04.11.2025).

5. Газета.Ru. Юристы объяснили, как deepfake нарушают право на изображение // Газета.Ru. — 2023. — URL: https://www.gazeta.ru/tech/2023/02/20/15982203.shtml (дата обращения: 04.11.2025).

6. United States District Court for the Northern District of California. Andersen, S.; McKernan, K.; Ortiz, K. v. Stability AI, Inc.; Midjourney, Inc.; *DeviantArt, Inc.* Case No. 3:23-cv-00201. — 2023. — URL: https://storage.courtlistener.com/recap/gov.uscourts.cand.407208/gov.uscourts.cand.407208.1.0.pdf (дата обращения: 04.11.2025).

7. World Intellectual Property Organization (WIPO). Painting with data: how media artist Refik Anadol creates art using generative AI. — 2023. — URL: https://www.wipo.int/web/wipo-magazine/articles/painting-with-data-how-media-artist-refik-anadol-creates-art-using-generative-ai-67301 (дата обращения: 04.11.2025).

8. The Verge. DeviantArt faces backlash over its new AI art generator DreamUp. — 2022. — URL: https://www.theverge.com/2022/11/11/23455575/deviantart-ai-art-dreamup-backlash (дата обращения: 04.11.2025).

9. European Parliament. Artificial Intelligence Act: Regulation on artificial intelligence. — Brussels: European Parliament, 2023. — 52 p. — URL: https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2023/757583/EPRS_BRI(2023)757583_EN.pdf (дата обращения: 04.11.2025).

10. Cyberspace Administration of China. Interim Measures for the Management of Generative Artificial Intelligence Services. — Beijing, 2023. — URL: https://www.eversheds-sutherland.com/en/south-africa/insights/chinas-new-regulations-on-generative-ai (дата обращения: 04.11.2025).

11. U.S. Congress. AI Labeling Act of 2023: S.2691. — Washington, DC, 2023. — URL: https://www.congress.gov/bill/118th-congress/senate-bill/2691 (дата обращения: 04.11.2025).

12. Указ Президента РФ от 10.10.2019 № 490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации». Собрание законодательства РФ. — 2019. — № 41. — Ст. 5700. —

URL: http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201910120001 (дата обращения: 04.11.2025).
13. Концепция развития регулирования отношений в сфере технологий искусственного интеллекта и робототехники в Российской Федерации. — 2020. — URL: https://regulation.gov.ru/projects#npa=102459 (дата обращения: 04.11.2025).
14. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 № 230-ФЗ (в ред. от 01.05.2023). Собрание законодательства РФ. — 2006. — № 52 (ч. 1). — Ст. 5496. — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/ (дата обращения: 04.11.2025).

ЧТО ЗНАЧИТ СОВРЕМЕННОЕ ОЗЕЛЕНЕНИЕ В ГОРОДАХ

Васильев Иван Анатольевич, 1 курс магистратуры

Научный руководитель: Старостина Айталина Анисимовна, доцент кафедры Дизайна и декоративно-прикладного искусства народов Арктики

Значимость озеленения населенных пунктов в последнее время все больше увеличивается и стала неотъемлемой частью уникальности и функциональности городской среды. С помощью озеленения пространства городской среды улучшается экологическое состояние территорий, благоприятный климат, привлекательность городской среды. По классическому определению Н. Ф. Реймерса (1990) урбосистема – «неустойчивая природно-антропогенная система, состоящая из архитектурно-строительных объектов и резко нарушенных естественных экосистем». Неустойчивость этой системы выражается в присущих ей противоречиях и проблемах. Некоторые их этих противоречий и проблем неизбежны и предопределены самой сутью стремительно развивающейся урбанизации, как глобального явления; другие – могут быть решены при наличии политической воли властей, соответствующем финансировании и главное – при наличии научно обоснованных представлений о стратегии развития урбосистемы, будь то город, мегаполис или агломерация **[1].**

Современное озеленение городов — это комплексная система мероприятий, направленная на создание, поддержание и развитие растительности в городской среде для улучшения экологии, микроклимата и качества жизни. Оно включает в себя не только традиционные парки и скверы, но и создание «зеленой инфраструктуры», где растения интегрированы в городскую среду для решения конкретных задач, таких как улучшение

воздуха, снижение шума, охлаждение и создание эстетически привлекательных пространств.

Многие города во всем мире отличаются разными нормами зеленых насаждений. Например, в Париже норма озеленения составляет 24 кв.м. на жителя, в Нью-Йорке показатели в районах различаются, в частности, в Манхэттене - 37 кв.м., Бронксе - 29 кв.м. Чикаго радует своими зелеными зонами, обеспечивая по 30 кв.м. на жителя. Лондон, Вена и другие города также имеют свои нормы озеленения, отражающие заботу о природной среде и уникальности каждого района. Также современные градостроители стремятся к высокой степени озеленения городов, и примером такой успешной работы являются Польша, Чехия, Болгария, Германия и другие страны. Улицы, бульвары, скверы и парки этих стран олицетворяют собой гармоничное сочетание красоты и художественных достоинств.

В последние годы в нашей стране и за рубежом, уделяется серьезное внимание озеленению исторических центров городов путем реконструкции и разрежения застроенных районов. В процессе реконструкции проводится демонтаж непригодного жилого фонда. Новые территории, улицы и разбросанные озелененные участки объединяются в живописные бульвары. Один из подходов к созданию бульваров заключается в превращении малопроезжих жилых улиц в пешеходные зоны с озелененными насаждениями.

Ландшафтная архитектура сегодня играет важную роль в трансформации городских пространств. Для создания настоящих садов прогрессивный подход к увеличению зеленых зон в городах предполагает использование плоских крыш на зданиях. Это не только способ улучшить городскую среду, но и повысить качество жизни его жителей. Зеленые кровли обладают рядом преимуществ, таких как инсоляция и чистота воздуха, что делает их идеальным местом для развития растений. Такие меры не только придают зданиям привлекательный внешний вид, но и способствуют созданию благоприятной среды для проживания. Примеры зеленых зон на крышах и фасадах зданий в разных странах демонстрируют, как растения могут преобразить обычные кварталы в настоящие природные уголки.

Москва – один из самых озелененных городов России – площадь озеленённых территорий города составляет более 50 % всей городской территории **[1].** Однако по данным Росстата, опубликованным в 2015 году Москва входила в число самых экологически неблагополучных городов страны, уступая по объему выбросов загрязняющих веществ только Норильску. То есть, прямой корреляции между площадью озелененных территорий и экологическим благополучием не обнаруживается. Кроме того,

что зеленые насаждения, жизненно важный природный ресурс, они являются и экономическим ресурсом, который повышает инвестиционную привлекательность территории и может, при верном подходе, стимулировать больший доход в городской бюджет. Международные рейтинги инвестиционной привлекательности городов непременно включают в себя такие критерии оценки как экологическое благополучие, в том числе и состояние природной среды в городе. Между тем, являясь одной из самых озелененных столиц мира, Москва нигде в мировых рейтингах комфортности в этом качестве не упоминается, поскольку в этих рейтингах принято оценивать не только площадь озелененных территорий, но и состояние этих территорий, равномерность их распределения, состояние инфраструктуры, состояние растений. Кроме того, загрязненность атмосферного воздуха и почв резко снижают экологическую эффективность городских растений, приводя к их ослаблению и гибели. Что означает просто посадить растения недостаточно, нужно так же соблюдать виды и качество растений, площадь занимаемую растительностью.

По градостроительным нормативам (табл. 1) в зонах тундры, лесотундры, пустыни и полупустыни уровень озеленения территории в пределах застройки должен устанавливаться в соответствии с региональными нормами. Площадь озеленения территорий общего пользования в поселках допускается уменьшать для тундры и лесотундры до 2м2 на одного жителя. В населенных местах в полупустыни и пустыни процент озеленения следует увеличивать до 20…30%, а для степи и лесостепи до 10…20%. В городах с промышленными предприятиями, требующими устройства санитарно-защитных зон шириной более 1000м, уровень озеленения территории застройки следует увеличивать не менее чем на 15%.

Озелененные территории формируют единую систему озеленения, при проектировании которой учитывается площадь города и локализация окружающих его лесов, парков и открытых пространств сельскохозяйственного использования. Система представляет собой единство озелененных пространств общего и ограниченного пользования, а также специального назначения.

К пространствам общего пользования относят:

- улицы;
- бульвары;
- городские и районные парки культуры и отдыха;
- зеленые насаждения при общественных и административных зданиях;
- лесопарки;
- ботанический сад;

● зоологический сад;

Озелененными пространствами ограниченного пользования считают зеленые насаждения:

● микрорайонов и жилых групп;

● при лечебно-профилактических учреждениях;

● при учебных и дошкольных учреждениях;

● при промышленных предприятиях;

Озелененными пространствами специального назначения являются:

● противопожарные насаждения;

● защитные насаждения на промышленных и близлежащих территориях;

● насаждения на кладбищах;

● водоохранные насаждения;

● сады, цветочные хозяйства и питомники;

Стартовавшая в 2021 году программа предоставляет средства на благоустройство дворов и создание мини-парков в дальневосточных регионах, включая Якутию.

Федеральный проект «Формирование комфортной городской среды» национального проекта «Жилье и городская среда» (2019-2024 гг.) концептуально явился продолжением приоритетного национального проекта, который реализовывался в период 2017-2018 годов. Таким образом, в 2024 году проект отметил свое восьмилетие.

За это время были приведены в порядок свыше 80 тыс. территорий вокруг домов. Разработаны проекты реконструкции и реализованы благоустройства более 60 тыс. общественных пространств. Причем многие построены практически заново. И более 900 объектов возведены благодаря грантам, предоставленным победителям Всероссийского конкурса лучших проектов создания комфортной городской среды.

Для оценки динамики изменений был сформирован особый показатель – индекс качества городской среды, который высчитывается на основании 36 индикаторов, включающих уровень благоустройства общественных территорий, доступность инфраструктуры в городе и т.п. Максимальное количество баллов, которые может набрать город – 360. Городская среда считается благоприятной, если индекс качества более 180 баллов. Подробнее на сайте РАНХиГС. [2].

Город Якутск имеет неплохой прирост в 58,64% с 2019г к 2024г, это 133 баллов в 2019 и 211 баллов в 2024г.

1. Жилье и прилегающие пространства – 29 баллов
2. Общественно-деловая инфраструктура и прилегающие пространства – 28 баллов
3. Улично-дорожная сеть – 31 баллов

4. Социально-досуговая инфраструктура и прилегающие пространства – 31 баллов
5. Озелененные пространства – 48 баллов
6. Общегородское пространство – 44 баллов

Индекс качества городской среды как инструмент для оценки качества материальной городской среды формируется Министерством строительства и жилищно-коммунального хозяйства РФ. Результаты Индекса используются в реализации положений Указа Президента Российской Федерации от 21.07.2020 г. №474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года», национального проекта «Жилье и городская среда», в том числе для определения размера субсидии из федерального бюджета бюджетам субъектов Российской Федерации на поддержку государственных программ субъектов РФ и муниципальных программ формирования современной городской среды **[2].**

Указ Президента РФ «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» также среди целевых показателей и задач проекта «Комфортная и безопасная среда для жизни» устанавливает улучшение качества среды для жизни в опорных населенных пунктах на 30 % к 2030 году и на 60 % к 2036 году. **[2].**

Создание современных и качественных общественных пространств обеспечивает комфорт, безопасность и привлекательность городской среды, положительно влияет на развитие туризма и бизнеса».

Еще в 2020 году было завершено научное исследование причин высокой запыленности города Якутска организованное по инициативе Sinet Team, между окружной администрацией Якутска, Институтом мерзлотоведения и компанией inDriver было заключено тройственное соглашение о проведении масштабного исследования причин возникновения пыли в городе. Специалисты института проводили работы в три этапа — установили десять стационарных пылесборников, отобрали пробы почвогрунта и снежного покрова по всему городу. Содержимое пылесборников и образцы снега через специальные фильтры разделили на жидкую и твердую части для лабораторных исследований концентрации тяжелых металлов **[3].**

Главный вывод этого исследования: причиной повышенной запыленности является тип почвы в городе и его окрестностях, а также влияние глобальных и локальных антропогенных факторов на ее деградацию. Песчаноглинистые почвы, которые распространены в Якутске, склонны к превращению в пыль, если они высыхают и обнажаются. Основных причин обнажения почвы две: гибель растительности из-за высыхания и загрязнения почвы, вырубка деревьев и расширение городской

инфраструктуры — в первую очередь строительство зданий, прокладка дорог и коммуникаций.

В связи с этим ученые предложили следующее: нужно минимизировать площадь открытого почвогрунта вдоль дорог и во дворах, сделать массовую посадку деревьев и кустарников вдоль улиц (на листьях оседает до 72% взвешенных частиц пыли и до 60% диоксида серы); внедрить очистные фильтры для объектов теплоэнергетики; запретить вырубку леса и кустарников; заменить противогололедное покрытие (вместо речного мелко-среднезернистого песка необходимо использовать более крупную фракцию (крупнозернистый кильдямский песок или гравий); обеспечить эффективный сток поверхностных и надмерзлотных вод; внедрить ежегодный системный мониторинг почвогрунтов и пыли.

Так же есть распоряжение Окружной администрации города Якутска от 24 июня 2025г. N 1142р «Об утверждении трехлетнего плана по озеленению городского округа «город Якутск» на 2025 – 2027 годы». В распоряжение входят концепции основных мероприятий по плану озеленения

Различные исследования уже давно доказали, что благоустройство территорий обладает огромным экономическим потенциалом. В этом нет ничего удивительного, так как комфортное общественное пространство становится точкой притяжения жителей и туристов. А значит, в таких местах начинает активно развиваться сфера услуг: открываются новые торговые и досуговые точки, развивается сфера услуг.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Якубов Х. Г., Авдеева Е. В. Озеленение, как один из методов экологизации городского пространства. Хвойные бореальной зоны. 2021. Т. XXXIX, № 6. С. 480–482
2. https://piu.ranepa.ru/news/formirovanie-komfortnoy-gorodskoy-sredy-19-02-2025/?back=/news/&utm_source=google.com&utm_medium=organic&utm_campaign=google.com&utm_referrer=google.com
3. https://vecherniy.com/news/jakutsk_gorod_pylnyj/2023-05-21-1213

ВИРТУАЛЬНЫЕ ЭКСКУРСИИ В СИСТЕМЕ СОХРАНЕНИЯ И ПОПУЛЯРИЗАЦИИ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ

Григорьева Наталия Григорьевна, 1 курс магистратуры

Научный руководитель: Давыдов Марк Дмитриевич, старший преподаватель кафедры дизайна и декоративно-прикладного искусства народов Арктики

Понятие культурного наследия традиционно включает материальные и нематериальные объекты, обладающие исторической, художественной или научной ценностью. В эпоху цифровизации появляется новое измерение – так называемое «цифровое культурное наследие». Особое значение данная тема приобретает для регионов Севера и Арктики, где уникальные природные и этнокультурные объекты требуют особых подходов к сохранению и документированию. В Республике Саха (Якутия) цифровизация культурного наследия становится важным направлением государственной культурной политики и научных инициатив, направленных на сохранение самобытности народов Севера. Как отмечает Шаповалова: «Во-первых, существует реальная опасность утраты документального наследия, во-вторых, появление инновационных уникальных, ценностных цифровых объектов культуры … требует нового современного понимания культуры в целом и “цифровой культуры” в частности» [1].

Другие российские исследователи подчёркивают междисциплинарный характер цифровизации культуры: «…цифровизация культуры и искусства в России связана с созданием цифровых ресурсов культурного наследия на основе искусственного интеллекта, дополненной и/или виртуальной реальности; с развитием виртуальных музеев, галерей и выставочных пространств…» [2].

Сущность культурного наследия в цифровом контексте можно понимать как интеграцию физического или нематериального культурного артефакта с цифровыми средствами его представления, сохранения и доступа. Это означает, что культурное наследие перестаёт быть только физическим объектом, но получает цифровой след, форму, доступ и распространяемость.

Развитие цифровых технологий, в свою очередь, обусловило появление новых форм и методов репрезентации культурного наследия, обеспечивающих его сохранение и популяризацию в современном обществе. Цифровая репрезентация культурного наследия включает разнообразные формы (например, 2D-изображения, 3D-модели, виртуальные туры) и методы (например, фотограмметрия, лазерное сканирование, GIS-системы). Как отмечает Борисов: «…в условиях динамично развивающихся информационно-

коммуникационных технологий особую актуальность приобретает проблема сохранения цифрового культурного наследия» [3].

Также важно различать: цифровизация (процесс перевода в цифровой формат) и более широкий феномен цифрового культурного наследия как объекта и сервиса. Согласно Шаповаловой: «…“цифровая культура” и “цифровое наследие” – доктринальные дефиниции …» [1].

Формы репрезентации включают:

- Цифровой образ (скан/фото) оригинала;
- 3D-модели и виртуальные реконструкции;
- Виртуальные туры (например, панорамы 360°, VR/AR);
- Семантические и метаданные (концепции digital twin и др.).

Современные технологии позволяют не только фиксировать облик культурных объектов, но и создавать интерактивные цифровые среды, обеспечивающие их доступность широкой аудитории. Как отмечается на портале Культура.РФ: «Электронные архивы, виртуальные выставки и онлайн-концерты делают культурные ценности доступными …» [4].

Формы и методы цифровой репрезентации представляют собой технологический и содержательный комплекс, направленный на сохранение, осмысление и передачу культурных артефактов с помощью цифровых решений. Их развитие привело к появлению новых форм взаимодействия пользователей с культурным наследием, одной из наиболее востребованных из которых стали виртуальные туры.

Виртуальные туры становятся мощным инструментом популяризации культурного наследия: они расширяют доступ к объектам, ранее недоступным или удалённым, позволяют вовлекать аудиторию и поддерживают образовательные и имиджевые функции. Как отмечает Богомазова И. В., мультимедийные экскурсии играют важную роль в развитии познавательного туризма, поскольку «мультимедийные экскурсии заменяют реальное путешествие» и «позволяют, не покидая привычного места жительства, познакомиться с культурой и традициями других городов и даже государств» [5].

Ключевые функции виртуальных туров включают:

- Доступность: пользователи из разных географий могут ознакомиться с культурными объектами онлайн;
- Образование: поддержка дистанционного обучения, самостоятельного изучения;
- Популяризация: привлечение внимания к культурным ценностям и стимулирование офлайн-визитов;

- Сохранение: цифровые версии снижают нагрузку на оригиналы;
- Интерактивность и вовлечение: пользователи самостоятельно исследуют среду, получают мультимедийную информацию.

Виртуальные туры могут реализовываться в различных форматах, в зависимости от поставленных целей и применяемых технологий. В настоящее время можно выделить два основных подхода к созданию виртуальных экскурсий:

1. Глобальные платформы, агрегирующие экскурсии по различным регионам и предоставляющие универсальный доступ к цифровым туристическим маршрутам;
2. Локальные виртуальные проекты, разработанные специально для конкретных городов или исторических объектов, с акцентом на их детальное изучение.

Глобальные платформы, такие как True Virtual Tours (https://truevirtualtours.com/ru) или 360Joy (https://360joy.ru/), представляют собой обширные базы данных, объединяющие виртуальные путешествия по разным странам и городам. Их основной задачей является предоставление пользователям возможности совершать виртуальные экскурсии без географических ограничений. Подобные ресурсы часто ориентированы на массовую аудиторию и выполняют функцию популяризации мирового культурного наследия.

Локальные проекты, напротив, концентрируются на определённом регионе или конкретном объекте культурного значения. Они создаются музеями, туристическими организациями или муниципальными структурами и направлены на углублённое изучение архитектурных, исторических и культурных особенностей конкретной территории. Примерами таких проектов могут служить виртуальные экскурсии по Кемерово (https://visitkemerovo.ru/virtex) и проект 3DTomsk (https://3dtomsk.ru/), реализованный при поддержке администрации города Томска. Платформа представляет интерактивную 3D-карту города с возможностью виртуального осмотра исторических зданий, памятников и улиц. Пользователь может перемещаться по панорамам, рассматривать архитектурные объекты в деталях и получать справочную информацию о каждом из них.

Виртуальные экскурсии становятся не просто способом визуализации, но и инструментом вовлечения аудитории, развития внутреннего туризма и образовательной деятельности. Для Якутии такие цифровые инициативы особенно значимы: географическая удалённость и климатические условия делают виртуальные формы доступа к культурным объектам эффективным средством их сохранения и популяризации среди широкой, в том числе международной, аудитории.

Таким образом, локальные виртуальные экскурсии способствуют не только сохранению культурного наследия, но и его интеграции в современное информационное пространство. Как справедливо замечено: «…мультимедийные экскурсии заменяют реальное путешествие» и «позволяют, не покидая привычного места жительства, познакомиться с культурой и традициями других городов и даже государств». [2] Дальнейшее развитие локальных цифровых проектов, основанных на лучших технологических решениях, может стать значимым вкладом в цифровую трансформацию регионального наследия, способствуя его сохранению и актуализации для будущих поколений.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Шаповалова, Г. М. «“Цифровая культура” и “цифровое наследие” – доктринальные дефиниции в области культуры на этапе развития современного российского законодательства» [Электронный ресурс] // Cyberleninka [Сайт]. – Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-kultura-i-tsifrovoe-nasledie-doktrinalnye-definitsii-v-oblasti-kultury-na-etape-razvitiya-sovremennogo-rossiyskogo (Дата обращения: 29.10.2025).
2. Шунков, А. В., Тараненко, Л. Г., Дворовенко, О. В. Феномен цифровизации культуры и искусства в России [Электронный ресурс] // Cyberleninka [Сайт]. – Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-tsifrovizatsii-kultury-i-iskusstva-v-rossii (Дата обращения: 29.10.2025).
3. Борисов, Н. В. Проблемное поле сохранения цифрового культурного наследия [Электронный ресурс] // ResearchGate [Сайт]. – Режим доступа: https://www.researchgate.net/publication/367184873_Problemnoe_pole_sohranenia_cifrovogo_kulturnogo_nasledia (Дата обращения: 29.10.2025).
4. Министерство культуры Российской Федерации. Электронные архивы и цифровые ресурсы [Электронный ресурс] // Культура.РФ [Сайт]. – Режим доступа: https://www.culture.ru/materials/255604/virtualnye-tury-po-vystavkam-rossiiskikh-muzeev (Дата обращения: 29.10.2025).
5. Богомазова, И. В. Мультимедийные экскурсии как возможность в реальном времени знакомства туристов с достопримечательностями города и области [Электронный ресурс] // Cyberleninka [Сайт]. – Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/multimediynye-ekskursii-kakvozmozhnost-v-realnom-vremeni-znakomstva-turistov-sdostoprimechatelnostyami-goroda-i-oblasti (Дата обращения: 29.10.2025).

ИНТЕРНЕТ-МЕМ КАК ИНСТРУМЕНТ ВИЗУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ И РЕКЛАМЕ

Гуляева.А.О., 4 курс специалитет

В статье рассматривается феномен интернет-мема как современного инструмента визуальной коммуникации в области графического дизайна и рекламы. Определяется роль мемов в формировании визуального языка массовой культуры, анализируются их функции, преимущества и риски при использовании в маркетинговых стратегиях. Отмечается, что интернет-мем как креолизованный текст, объединяющий визуальные и вербальные компоненты, становится эффективным средством передачи информации и формирования эмоционального отклика аудитории.

Ключевые слова: интернет-мем, визуальная коммуникация, креолизованный текст, графический дизайн, реклама, маркетинг, массовая культура.

Введение. Современное медиапространство характеризуется стремительным развитием цифровых технологий и изменением способов восприятия информации. Визуальная коммуникация становится основным каналом взаимодействия между брендом и потребителем. На этом фоне интернет-мемы, возникшие как спонтанный элемент сетевой культуры, превращаются в эффективный инструмент воздействия, особенно в сфере рекламы и графического дизайна.

В условиях переизбытка информации мемы позволяют упростить передачу смысла, выразить эмоциональное отношение и привлечь внимание аудитории за счёт юмора, иронии и узнаваемости образов.

Интернет-мем как феномен визуальной коммуникации

Термин *«мем»* был введён Р. Докинзом (1976) для обозначения единицы культурной информации, аналогичной гену в биологической эволюции. В контексте интернет-коммуникации мем представляет собой комбинацию изображения, текста и контекста, которая быстро распространяется и изменяется в процессе репликации пользователями.

С точки зрения теории визуальной коммуникации, интернет-мем можно рассматривать как **креолизованный текст**, где вербальные и визуальные элементы образуют единое семиотическое пространство. В нём изображение несёт основную эмоционально-экспрессивную нагрузку, а текст уточняет или трансформирует смысл.

Мемы выполняют следующие функции:

- **информативную** — передают актуальные события и идеи в сжатом виде;
- **эмоционально-экспрессивную** — формируют отношение аудитории к объекту коммуникации;

- **игровую** — создают развлекательный контекст и вовлекают в процесс взаимодействия;
- **социально-интерактивную** — стимулируют пользовательскую активность и распространение контента.

Мем в контексте графического дизайна

Графический дизайн использует визуальные образы для создания смысловых и эмоциональных акцентов. Мемы как элементы визуальной культуры демонстрируют лаконичность формы и выразительность содержания, что делает их близкими к принципам дизайна — простоте, символичности, узнаваемости.

Визуальные шаблоны мемов (например, «Дрейк одобряет», «Ждун», «Доге», «Чёрно-белое платье») стали своеобразными универсальными кодами коммуникации. Их использование в дизайне способствует мгновенному установлению контакта с аудиторией и вызывает ощущение «общего культурного поля».

Мемы также способствуют формированию новых графических стилей и трендов: минимализма, коллажа, ироничного постмодернистского подхода, визуальной цитаты и переосмысления знаковых образов массовой культуры.

Использование мемов в рекламе и маркетинге

В рекламной коммуникации интернет-мемы выполняют функцию **вирусного носителя смысла**. Их отличает лёгкость восприятия, высокая скорость распространения и эмоциональный отклик.

Авторы Лукьянчикова и Бердникова (2017) выделяют понятие **«рекламный мем»** — это медиаобъект (фраза, персонаж, изображение), спонтанно приобретший популярность и используемый для решения маркетинговых задач бренда.

Преимущества использования мемов в рекламе:

1. Вирусное распространение (высокий охват при минимальных затратах).
2. Привлекательность и юмористический характер.
3. Простота восприятия и запоминания.
4. Формирование позитивного имиджа бренда.

Примеры успешного использования:

- «Ждун» в рекламе Билайна и «ТаксовичкоФ»;
- мем «Очки надо?» в рекламе оптики и доставки;
- фраза «Денег нет, но вы держитесь» в креативных кампаниях Tele2 и Альфа-Банка;

Риски и ограничения

Несмотря на очевидные преимущества, использование мемов в рекламе и дизайне связано с определёнными рисками:

- **быстрая утрата актуальности** — мемы живут короткое время;
- **несоответствие целевой аудитории** — непонимание культурных кодов может вызвать отторжение;
- **размывание бренда** — слишком ироничный или «народный» мем может повредить корпоративному имиджу;
- **эффект «вампира»** — внимание аудитории фокусируется на меме, а не на продукте;
- **непредсказуемость реакции** — пользователи могут иронизировать над брендом.

Заключение. Интернет-мемы стали важнейшим элементом современной визуальной коммуникации и влияют на развитие графического дизайна и рекламы. Они обеспечивают эмоциональную вовлечённость, усиливают воздействие визуального контента и позволяют брендам говорить с аудиторией «на одном языке».

Однако эффективность их применения зависит от точного понимания культурного контекста, актуальности и этичности использования. Грамотно интегрированные мемы способны превратить рекламное сообщение в вирусный феномен, а бренд — в часть массовой культуры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. https://cyberleninka.ru/article/n/internet-mem-kak-element-vizualizatsii-v-smi (Дата обращения: 11.11.2025)
2. https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-ispolzovaniya-internet-memov-v-marketingovyh-tselyah/viewer (Дата обращения: 11.11.2025)

БЫЫРПАХ: ОТ САКРАЛЬНОГО НАЧАЛА ДО СОВРЕМЕННОГО ТРЕНДА.

Валь Анастасия Николаевна, 2 курс, ОиТПК

Научный руководитель: Михайлова Саргылана Михайловна,

старший преподаватель кафедры БИДиГД

Статья написана в рамках НИР «Культура питания: от традиций до мирового бренда» по Программе развития ФГБОУ ВО «Арктический государственный институт культуры и искусств» в рамках реализации программы академического лидерства

«Приоритет-2030» по соглашению о предоставлении из федерального бюджета грантов в форме субсидий в соответствии с пунктом 4 статьи 78.1 Бюджетного кодекса Российской Федерации от «29» марта 2025 г. № 075-15-2025-047.

Якуты – это скотоводческий народ, исторически проживающий на территории РСЯ. Преимущественное положение скотоводства в хозяйственной деятельности предопределило основу традиционной кухни якутов – мясной и молочной пищи[8]. Молочная пища в системе питания якутов играет значительную роль, в особенности молочная продукция якутами употреблялась в весенне-летний период из-за приплода скота и обилия молока.

Быырпах – это традиционный кисломолочный напиток якутов, на основе коровьего молока. Часто его сравнивают с кумысом – священным напитком, который изготавливают из кобыльего молока. Кумыс всегда употребляли по праздникам, а в особенности во время Ысыаха. Быырпах даже иногда называют кумысным напитком, исходя из его способа приготовления. Во второй половине 2010-х годов в Якутии стал активно распространяться кисломолочный напиток быырпах. Его можно было приобрести в любом магазине, в любое время года, тому есть ряд причин: низкая стоимость, большой объем, доступность и легкое чувство опьянения. Производством быырпаха в первую очередь заинтересовались предприниматели, а также компании по производству местной продукции. Одним из первых производителей быырпаха, а также самым успешным и популярным по сей день является ИП Борисов. Также существуют вариации районных производителей быырпаха: например, Мегино-Кангаласский Быырпах, который можно также купить и попробовать в столице в фермерских магазинах. Мало кто задумывается, но раньше быырпах не пользовался большой популярностью в якутских семьях, старшее поколение изредка могло готовить его дома и передавать рецепт из уст в уста, ведь издавна больше почитался именно кумыс по праздникам.

Многие исследователи отмечали то, какое огромное количество продуктов готовилось из молока с расчетом на долгий период, например зимовок. Также доподлинно неизвестно, что именно появилось первым быырпах или кумыс, ведь их первоисточники это молоко двух разных животных: коровы и кобылы. Лошадь считается священным животным якутов, скорее всего именно из-за этого кумыс считается священным напитком, дающим здоровье и символизирующим жизнь человека. Кумыс известен своими

[8] Михайлова, С. М. Традиционная кухня якутов и казахов: общее и особенное / С. М. Михайлова // XXV Лаврентьевские чтения,посвященные 30-летию академии наук РС (я) : Материалы научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, Якутск, 10–13 апреля 2023 года. – Якутск: Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, 2023. – С. 134-136. – EDN RRBFCM.

реальными полезными свойствами такие как высокое содержание полезных веществ необходимых для быстрого восполнения энергии и бактерий, полученных при ферментировании. Кумыс издавна пьют по праздникам и в дни сенокоса: долгая работа в жару сильно изматывает и некоторые якуты до сих пор утоляют жажду в эти дни кумысом. Полезные бактерии, которые появляются в кумысе при ферментации, благоприятно влияют на пищеварение. Возможно, когда-то из-за более большей стоимости производства кумыса, кто-то придумал готовить его на коровьем молоке, со временем рецептура менялась и передавалась из поколения в поколение и дошла до наших дней в том виде, в котором мы употребляем нынешний быырпах.

Первое и самое подробное описание кумыса как напитка неотделимого от жизни якутов, а также его способ приготовления был описан Серошевским В.Л. в его этнографическом труде “Якуты”:

«Кумыс – это сырое кобылье молоко, пришедшее в кислое и спиртное брожение. Приготовляется оно у якутов таким образом: парное кобылье молоко, остывшее в потайнике до обыкновенной температуры, сливают в симир, продымленный кожаный мешок с узким горлышком. В молоко кладут закваску, которая состоит обыкновенно из остатков старого кумыса или прошлогоднего кумысного осадка, старательно в свое время собранного и высушенного. Если нет настоящей кумысной закваски, то для этого употребляют простое кислое молоко, или сорат… Затем молоко старательно взбалтывают мутовкой, мутук, - деревянным диском, снабженным отверстиями и насаженным на длинную палку».[9]

Получившуюся смесь хранили в специальной емкости дома, недалеко от камина, хозяйки и дети, а также иногда гости взбалтывали жидкость, ведь как утверждал автор: «Взбалтывание облегчает превращение молочного сахара в спирт, углекислоту и молочную кислоту, в чем состоит и производство кумыса».

Быырпах в свою очередь набрал большую популярность среди жителей столицы еще с советских времен, ведь люди, живущие в квартирах не могут держать скот и уж тем более, они не имеют в доступе свежее кобылье молоко. В магазинах лишь коровье молоко и его субпродукты, возможно именно по этим причинам возросла популярность быырпаха как домашнего напитка для всей семьи. Рецепт и ингредиенты у многих отличаются, например, в моей семье его готовят из сгущенного молока и кефира. Подробный рецепт был описан Даниловым Э.Ф. в его работе «Кымыс, быырпах туһунан тэттик».

[9] Серошевский, Вацлав Леопольдович . Якуты : опыт этнографического исследования / В. Л. Серошевский .- 2-е изд. - Москва : [б. и.], 1993. - 713 с.

«Для приготовления быпаха сперва надо заготовить закваску. Для закваски достаточно иметь литр готового кумыса или быпаха, или 150-200 граммов кефира (простокваша, суорат)».

В отличие от рецепта кумыса, приведенного Серошевским В.Л. выше, приспособления остаются такими же, единственное что меняется – это тара для приготовления, ее заменяют на эмалированный бидон.

«В вашем бидоне 200-300 граммов коровьего молока разбавляем кипяченой холодной водой, доливаем до половины посуды, затем взбалтывая эту смесь доливаем приготовленную закваску, затем до горлышка бидона доливаем остывшую кипяченую воду, тщательно перемешиваем всю эту жидкость. Приготовленную смесь ставим в нейтральное место, периодически взбалтывая жидкость».

Почему же сейчас набирает популярность именно быырпах? В первую очередь, данный напиток стал популярен среди молодежи: недорогая стоимость и довольно большой объём тары в 1,5 литра, можно делиться с друзьями. Во-вторых, продукт напоминает вкусом другой не менее популярный кумыс, который для многих издавна считается целебным и священным напитком, подаваемым гостям по праздникам, например на Ысыах. В-третьих, не самая наглядная причина, по своим свойствам быырпах со временем бродит, и из-за этого у некоторых производителей данного напитка, так или иначе появляется слабый алкогольный градус, но никаких ограничений по продаже у них не ставилось вплоть до 2024 года. Также стоит упомянуть о разнице в стоимости производства кумыса и быырпаха, ведь кобылье молоко стоит в разы дороже коровьего, индивидуальным предпринимателям будет попросту невыгодно производить кумыс из-за маленького срока хранения и высокой цены.

На момент середины 2025 года существует очень много производителей быырпаха, среди них есть крупные заводные производства, индивидуальные предприниматели и фермеры. Быырпах бывает разных объемов, а также недавно появилась тенденция добавлять натуральные вкусовые добавки: разные ягоды и даже японский чай матча. Его все также можно приобрести в любом магазине, в любое время суток, но ведется строгий контроль: алкогольный быырпах не допускается в продажу в магазины.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Данилов, Эдуард Федорович. Кымыс, быырпах туһунан тэттик санаалар / Данилов Э. Ф. - Дьокуускай, 1999. - 44 с.
2. Жилище, одежда и пища якутов. - Якутск : Типография Якутского областного управления, 1913. - 21 с.

3. История Якутии: в 3т. Т.I / Под общ. ред. А.Н. Алексеева; отв. ред. Р.И. Бравина, Е.Н. Романова. - Новосибирск: Наука, 2020. - 536 с. (https://igi.ysn.ru/wp-content/uploads/2022/06/IYA-1-ogl_compressed-1.pdf)
4. Саввин, Андрей Андреевич. Пища якутов до развития земледелия = Yakuts' food before agricultural development : (опыт историко-этнографической монографии) / А. А. Саввин ; [подготовка текста, послесловие, комментарии и примечании Е. Н. Романовой (ответственный редактор) ; литературный редактор Н. И. Дегтярева] ; Академия наук Республики Саха (Якутия), Институт гуманитарных исследований, Архивного Якутского научного центра СО РАН. - Якутск : Сахаполиграфиздат, 2005. - 274 с. : ил., портр., табл.).
5. Серошевский, Вацлав Леопольдович . Якуты : опыт этнографического исследования / В. Л. Серошевский .- 2-е изд. - Москва : [б. и.], 1993. - 713 с.
6. Шиманский, Адам. Разные известия : [сборник] / Адам Шиманский, М. Нестеров. - [Иркутск : б.и., 1886?]. - 12 с. Заглавие взято из текста.

УПОМИНАНИЯ О ЯКУТСКОМ НАЦИОНАЛЬНОМ ПРАЗДНИКЕ ЫСЫАХ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ПОЭТА-ДЕКАБРИСТА Н.А. ЧИЖОВА

Григорьева Верафима Геннадиевна, 2 курс, «Культурология» -24-Б

Научный руководитель: Санникова Инна Иннокентьевна, к.п.н., доцент кафедры БИДиГД,

В 2025 году отмечается 200-летие восстания декабристов, которое произошло 14 декабря 1825 года на Сенатской площади в Санкт- Петербурге. Тогда группа дворян - участников дворянских тайных обществ - организовали восстание, выступая за отмену самодержавия, крепостного права и введение конституции. После подавления восстания многие декабристы были отправлены на каторгу и ссылку в Сибирь.

В первой половине XIX века Якутия стала местом ссылки многих участников декабристского движения. В далекий якутский край были отправлены тринадцать декабристов. Это А.Н. Андреев, Н.Ф. Заикин, А.В. Веденяпин, М.А. Назимов, Н.С. Бобрищев- Пушкин, А.А. Бестужев-Марлинский, З. Г. Чернышев, С.Г. Краснокутский, Н.А. Чижов, М.И. Муравьев-Апостол, П.Ф. Выгодовский. Исследователи отмечают, что также ссылку в Якутии отбывали В. Голицын и И. Загорецкий.

Волею судьбы оказавшиеся в Якутии, они внесли большой вклад в развитие науки и культуры далекого северного края. Как отмечает В.Е. Охлопков: «Именно декабристы, горячие патриоты, историки, исследователи, талантливые поэты, музыканты, художники, обладающими глубокими общественно-политическими революционными знаниями, стоявшие на передовом уровне развития современной им науки, изучая историю, экономику, культуру, быт, этнографию разных народов Восточной Сибири и Якутии, двигали науку вперед, способствовали изучению края, просвещение населения. В этом состоит их огромная историческая заслуга» [4, с. 63].

Внимание к местным традициям стало для декабристов не только интересом, но и способом осмысления новой реальности и попыткой найти в ней свое место. Оказавшись в иной культурной среде, они обратили внимание на этнографические особенности региона. Одним из необычных явлений местной культуры, которое их привлекло, являлся национальный праздник ысыах - главное летнее торжество, связанное с обновлением природы и почитанием божеств Айыы. Анализ упоминаний об ысыахе в произведениях декабристов позволяет выявить не только этнографический интерес русской интеллигенции, но и специфику культурного диалога между ними и коренным народом Якутии.

Праздник ысыах занимал центральное место в духовной и социальной жизни якута. Ысыах традиционно включал себя возлияния кумыса, алгысы (благословения), коллективный танец осуохай, конные и спортивные состязания. Для декабристов знакомство с этим праздником стало частью их наблюдений, воплощённых в текстах. Упоминания об ысыахе можно найти в произведениях А.А. Бестужева-Марлинского и Н.А. Чижова. Если у Бестужева-Марлинского упоминания об ысыахе носят этнографический характер, то у Чижова они показаны через призму поэтического восприятия.

Николай Алексеевич Чижов – русский поэт эпохи романтизма, член Северного общества. До декабристского восстания был морским офицером, участником исследовательской экспедиции на Новую Землю, автором ее физико-географического описания. В сентябре 1826 года был доставлен в Олекминск, неоднократно просил перевести его в действующую армию на Кавказ и в Якутск, но в этих просьбах ему было отказано. Только в 1933 году по ходатайству матери ему разрешили служить в Иркутске, затем в Тобольске, потом в Омске. Таким образом, Чижов стал декабристом, который прожил в Якутии дольше всех, около 6 лет. Умер в 1848 году в селе Троицкое Орловской губернии.

В годы сибирской ссылки написал несколько стихотворений и баллад, таких как «Журавли», «Русская песня» (напечатана в «Литературных прибавлениях» к «Русскому инвалиду» в 1837 году), «Нуча» (напечатана в «Московском телеграфе» в 1832 году) и «Воздушная дева» (напечатана в альманахе «Утренняя заря» в 1839 году).

Чижов оставил поэтические упоминания ысыаха в балладах «Нуча» и «Воздушная дева», созданных по мотивам якутского фольклора. По мнению Е.М. Дорофеевой, «русская баллада XIX века «вступает в тесный контакт» с народным, национальным мировосприятием какого-нибудь времени, в связи чем данному лиро-эпическому жанру присуща фольклорность, самобытность и фантастичность» [2, с. 497].

В балладе «Нуча» герой - русский ссыльный - отказывается подносить дары духам, и духи его жестоко карают за это. «К тексту стихотворения Чижовым были сделаны следующие примечания:

- Исых или Ысых. - Так называется празднество якутов, бывающее летом, когда поспевает кумыс. Собравшись на лугу, они раскладывают огонь, делают возлияние духам, поют и пляшут. Иногда тут же бывают конские скачки, беганье, борьба и проч.» [5, с. 830-831].

Нуча предстает как одинокий романтический герой. В балладе он равнодушно наблюдает за весельем праздника:

«Он смотрел на исых
Пляски стройные дев,
Их весёлый напев,
Их роскошный убор
Не влекли его взор» [5, с. 683].

Здесь ысыах предстает как символ народного веселья, от которого герой остается отчужденным. Здесь появляется мотив романтической отстраненности, характерный для поэзии декабристов. Лирический герой как будто лишний на празднике, поскольку его душа полна другими переживаниями.

В другом стихотворении - «Воздушная дева» - героиня влюбляется в одинокого демона, который уносит ее и оставляет между небом и землей. Как отмечает Е.В. Дишкант, «сюжет баллады Н.А. Чижова представляет собой синтез разных мотивов, заимствованных из якутских фольклорных источников» [1, с. 497].

В балладе праздник изображён уже как далекое видение:

«Однажды с облаков моих
Мне виден шумный был Исых,
И пляски дев, и бег коней,

Борьба и пир вокруг огней
Созвала там подруг весна
А я одна, всегда одна
Беспечные, они поют,
Меня же ветры вдаль несут» [6, с.72].

Для Чижова ысыах становится образом недостижимого счастья, праздника, в котором он не может принять участия. Символика подчеркивает несовпадение мира героя и мира народа. Для Чижова Ысыах - это образ «чужого счастья», до которого декабрист не может дотянуться.

Таким образом, мотив ысыаха у Чижова носит символико-романтический характер. У поэта ысыах — это символическое отражение душевного состояния ссыльного. Он видит праздник, но не участвует в нём. Это выражает романтический конфликт: народ живёт, празднует, а герой-изгнанник остается в стороне. Таким образом, его произведение находится на границе между художественным этнографизмом и личными впечатлениями ссыльного декабриста.

Сопоставление текстов декабристов позволяет выделить несколько уровней отражения ысыаха. Для Чижова праздник — это повод лирической рефлексии, символ тоски и отчуждения через личную драму. Для Бестужева — это объект художественного и научного интереса, который нужно ярко и точно описать. Это сопоставление доказывает, что не существует единого «декабристского взгляда» на ысыах. Его образ в наследии ссыльных декабристов является многогранным и зависит от индивидуальной стратегии адаптации к сибирской реальности: уход в себя и свои переживания (Чижов) или активное познание и освоение окружающего мира (Бестужев-Марлинский,). Таким образом, можно еще отметить развитие традиции литературного изображения ысыаха: от романтической символики к этнографическому и культурологическому описанию. Праздник ысыах занял заметное место в произведениях русских писателей XIX века, оказавшихся в Якутии.

В целом декабристы сыграли значительную роль в формировании образа якутской культуры в русской литературе и этнографической мысли XIX века. Как отмечает М.Г. Михайлова: «Они первые с восхищением рисовали картины природы края, ставшего местом их ссылки. Они восторженно знакомились с местными жителями и обращались к устному народному творчеству якутов как к источнику поэтической работы. Поэты-декабристы явились зачинателями литературно-художественного очерка, баллады, лирического стихотворения на якутскую тему. Связанное с якутской ссылкой, их творчество, насыщенное мотивами свободолюбия и искреннего уважения к национальным

традициям, сыграло важную роль в расширении и развитии исторических связей русского и якутского народов» [3, с. 30-31].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дишкант, Е. В. Реконструкция прасюжетов якутских баллад Н.А. Чижова / Е. В. Дишкант // Актуальные проблемы гуманитарных наук в России и за рубежом : Сборник научных трудов по итогам международной научно-практической конференции, Новосибирск, 10 февраля 2015 года. Том Выпуск II. – Новосибирск: Инновационный центр развития образования и науки, 2015. – С. 15-17.
2. Дорофеева, Е. М. Северный локус в лирике русских поэтов / Е. М. Дорофеева // Аммосов-2021 : Сборник материалов научно-практической конференции студентов СВФУ, Якутск, 12 апреля 2021 года. – Якутск: Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, 2021. – С. 496-499.
3. Михайлова М.Г. Очерки русской литературы Якутии. - Новосибирск: Сибирский хронограф, 1995. – 184 с.
4. Охлопков В.Е. История политической ссылки в Якутии: Книга первая (1825-1895 гг.). – Якутск: Кн. изд-во, 1982.- 448 с.
5. Поэзия декабристов / [вступительная статья и примечания Б. Мейлаха]. - Ленинград: Советский писатель, 1950. - 848 с.
6. Сафронов Ф.В. Декабристы в якутской ссылке. К 150-летию со дня восстания декабристов. -Якутск: Кн. изд-во, 1975.

КУЛЬТУРА ПИТАНИЯ НАРОДОВ СЕВЕРА

Демина Алена Евгеньевна, БИД-24.

Научный руководитель: Михайлова С.М.,

старший преподаватель кафедры БИДиГД

Статья написана в рамках НИР «Культура питания: от традиций до мирового бренда» по Программе развития ФГБОУ ВО «Арктический государственный институт культуры и искусств» в рамках реализации программы академического лидерства «Приоритет-2030» по соглашению о предоставлении из федерального бюджета грантов в форме субсидий в соответствии с пунктом 4 статьи 78.1 Бюджетного кодекса Российской Федерации от «29» марта 2025 г. № 075-15-2025-047.

В современном мире культура повседневности, изучающая все аспекты повседневной жизни народов и народностей, является активно развивающимся направлением в гуманитарных науках. Данное направление помогает наиболее полно раскрыть особенности культурного кода изучаемого объекта и становится не менее важном в изучение, чем другие направления [4].

Предметами изучения культуры повседневности являются ежедневные и устоявшиеся аспекты жизни народа или народности, окружающее повсеместно, в том числе не малую роль играет культура питания народа или народности.

На рацион жителей Крайнего Севера сильно влияют времена года. Рыба и мясо замораживаются и хранятся всю зиму, до весны в основном едят их, уже с весны переходят на дичь, а когда начинается отёл, на столе появляется много свежих молочных продуктов. В наше время эти различия сглаживаются, особенно в городах, но всё ещё довольно сильны [6].

Культура питания любой этнической общности может о многом о ней рассказать, то каким образом время и место, где она образовывалась и развивалась на них влияли.

Также на формирование уже культуры питания большое влияние оказывают природно-географические особенности на проживаемой этносом территории, следующим образом:

- От характера местности формируются возможности для добычи уникальных ресурсов, их дальнейшего хранения, обработки и приготовления;

- Природно-географические особенности оказывающие влияние на формирование характера этнической общности в купе с их уникальными культурными ценностями приводят к уникальным способам питания, возможно даже каким-то специфическим и присущим только им;

- В условиях резко континентального климата с очень продолжительной и холодной зимой и коротким, но теплым летом у проживающих в таких условиях жителей происходит дефицит элементов необходимых для организма человека.

Цель: На примере анализа культуры питания народов Севера выявить особенности влияния суровых климатических условий и ограничений на формирование культуры народов и народностей.

Задачи: 1. Подробно рассмотреть особенности культуры питания народов Саха, Эвенов и Юкагиров;

2. Проанализировать и сравнить их между собой;

3. Найти схожести и различия между ними, а также выявить конкретные причины влияющие на них.

Кухню Якутии можно разделить три основные составляющие:

Арктическая кухня, коренных народов Якутии – эвенов, эвенков, юкагиров, чукчей. Основу рациона здесь составляют оленина, рыба и дичь.

Якутская кухня — мясная и молочная.

Русская кухня. С приходом русских якутская кухня обогатилась мукой и изделиями из неё, которые прочно вошли в рацион местного населения [6].

Народ Саха или якуты, имеет тюрко-монгольское происхождение и на территорию современной Якутии прибыл с исторической прародины, о которой нет однозначного мнения и точное место не установлено. На новом месте пришлось приспосабливаться к суровому и достаточно деспотичному климату и уникальным природным условиям, налаживать свой быть - содержать скот, одеваться, охотиться, питаться, чтобы выжить и продолжить свой род, при этом сохраняя свои традиции и обычаи, язык и культуру.

Основной же деятельностью якутов было животноводством - разведение коров, лошадей, оленей, а также собирательство, охота и рыболовство [7].

Национальная кухня обусловлена характером питания якутов, занятых на тяжелой работе, пища должна быть сытной, насыщать энергией. Чтобы выжить в условиях долгой и суровой зимы, необходима еда богатая белками, витаминами и микроэлементами.

В суровом климате мясная пища незаменима: она питательна, помогает сохранять силы и согревает в лютые морозы. Главные блюда якутского меню готовятся из оленины, конины, лосятины, зайчатины, говядины, мяса таежных птиц. Мясо домашнего скота шло в основном на зимние запасы. Овощи, а тем более фрукты и грибы в блюдах традиционной якутской кухни не применялись; в употреблении были лишь некоторые виды ягод.

Суровые условия зимой, жаркое лето обусловили возникновение якутской породы лошадей и крупного рогатого скота, мясо и молоко которых отличались высокими жировыми качествами [8].

Принято считать, что предки эвенов освоили северо-восток Азии, постоянно вступая в контакт с различными этносами, которые проживали там до них. Эвенки и эвены имеют единую основу происхождения, а в последующие периоды этнического развития у них сформировались индивидуальные особенности в культуре и языке [2].

Охота, рыболовство и оленеводство составляли основу комплексного кочевого хозяйства эвенов Якутии. Основной отраслью традиционного хозяйства остается оленеводство.

Олень играл в жизни эвенов важную роль с глубокой древности. Оленеводство обусловило формирование особого кочевого уклада жизни, самобытной культуры. Именно

с ним у эвенов были связаны многие древние верования, бытовые традиции, обычаи и обряды [1].

Труд охотника-оленевода был крайне тяжёлым, требующим большого физического напряжения. Выручала его только калорийная, свежая пища. У эвенов преобладали продукты питания из свежей оленины, мяса диких животных, рыбы и оленьего молока, также использовались продукты собирательства [9].

Эвены особо ценили мясо домашнего и дикого оленя, лося, горного барана. Употребляли в пищу также зайчатину, оседлые эвены мясо морских животных. Наиболее ценным считалось мясо осеннего животного, так как к этому периоду животные достигали наибольшего веса и нагуливали жир.

Юкагиры – коренные жители Республики Саха (Якутия). Культура юкагиров начала складываться ещё в позднем неолите, традиционными занятиями коренного кочевого народа являются охота, рыболовство и собирательство [5].

Юкагиры делились на тундровых, лесных, а также часто жили возле рек и озер. Кочевой образ жизни по сезонам был обусловлен традиционным охотничьим промыслом, зимой – дикие олени, лоси, зайцы и куропатки, весной прибавляются перелетные птицы, а далее с лета по осень рыбный сезон. Традиционный рацион питания был весьма разнообразен, рыбу и мясо обрабатывали и готовили разными способами, в сыром, вяленом, замороженном, жареном и вареном виде с добавлением ягод в рыбные блюдами.

В условиях крайне низких температур у организма человека снижается потребность в углеводах и повышается необходимость в жирах. Такой «северный» тип метаболизма требует преобладания белково-жировых компонентов в пище, а также определенных соотношений не только белков, жиров, углеводов, но и витаминов, макро- и микроэлементов и других компонентов пищи.

Необходимо пересматривать рацион питания с учетом энергозатрат, чтобы он больше соответствовал потребностям организма. Это повысит устойчивость человека к неблагоприятной окружающей среде, а также убережет от ряда болезней. Поэтому пища, богатая жирами, должна преобладать в рационе: высокая калорийность позволяет без увеличения объема потребления продуктов в пищу насытить организм и дать ему необходимое количество энергии, а также снизить энергозатраты на выделение тепла [3].

Территория Республики Саха (Якутии) включает в себя большое разнообразие народов и народностей, под влиянием особого климата и в совокупности с их бытом, традициями и образом жизни, рацион стал весьма схожим.

Образ жизни у жителей Севера тесно связан с диким оленем, лосем, крупным домашним рогатым скотом, дикой птицей, а также с озерной и речной рыбой, а потому преимущественно был кочевым.

Быт в основном состоял из тяжелой работы: охота, забота о хозяйстве и скоте, он включал много физической работы на резких холоде и жаре, а также частый переход из одного места в другое.

Таким образом проживание на территории Якутии предполагает закрытие больших энергетических затрат соответствующим рационом, он должен быть питательным, сытным и насыщенным. Также в связи территориальными-климатическими ограничениями необходимо максимально задействовать все доступные ресурсы, часто практиковалось безотходное использование всех частей тела животных.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеева Е.К. Эвенская материальная культура. [Электронный ресурс] // Арктический многоязычный портал. URL: https://arctic-megapedia.com/blog/2020/11/10/jevenskaja-materialnaja-kultura/ (дата обращения: 08.11.2025).
2. Белянская М.Х. Этнокультурные особенности эвенов Якутии. // Вестник Московского университета. История. 2014. №4. С. 124-140.
3. Беркетова Л.В., Короткова Д.А. Необычные блюда Народов Севера // Бюллетень науки и практики. Т. 7. 2021. №2. С. 227-235.
4. Винокурова М.А. Исторический аспект изучения повседневной культуры питания якутского этноса // Арктика XXI век. 2019. №3 (19). С. 14-28.
5. Жукова Л.Н. Юкагиры [Электронный ресурс] // Арктический многоязычный портал. URL: https://arctic-megapedia.com/jukagirs/ (дата обращения: 13.11.2025).
6. Кулачикова Л. Пища с душой: что и как едят в Якутии [Электронный ресурс]// Журнал «ВкусВилл», 11 декабря 2024. URL: https://vkusvill.ru/media/journal/pishcha-s-dushoy-chto-i-kak-edyat-v-yakutii.html (дата обращения: 11.11.2025).
7. Михайлова С. М. Функции традиционной кухни якутов // 300-летие Российской академии наук - археология и этнография Сибири: традиции, школы и открытия : Материалы LXIII Российской (с международным участием) археолого-этнографической конференции студентов и молодых ученых, Новосибирск, 26–29 апреля 2023 года. Новосибирск: ИАЭТ СО РАН, 2023. С. 348-350.

8. Романова Е.Н., Данилова Н.К., Алексеева Е.К. Антропология холода: культура питания коренных народов Республики Саха (Якутия) // Вестник Томского государственного университета. История. 2024. №87. С. 165-175.

9. Традиционная пища эвенов[Электронный ресурс] // Арктический многоязычный портал. URL: https://arctic-megapedia.com/blog/2022/03/02/tradicionnaja-pishha-jevenov/(дата обращения: 09.11.2025).

ПРОЕКТ КАБИНЕТА ЛИТЕРАТУРНОГО КРАЕВЕДЕНИЯ В АГИКИ

Дьяконов Матвей Семенович, 2 курс, К-24-Б

Научный руководитель: Санникова Инна И., доцент, к.п.н.

Одной из важнейших сторон обучающего процесса является создание образовательной учебной среды. По мнению исследователей, «одним из компонентов качества образовательных процессов в системе высшего образования является качество ресурсного обеспечения, к чему мы относим качество информационно-предметной среды учебного кабинета» [2, с. 3].

В АГИКИ есть тематические кабинеты, но, к сожалению, не во всех аудиториях. На самом деле такие кабинеты могут способствовать решению многих задач, таких как:

1. Помощь преподавателю в проведении занятий;
2. Развитие познавательных интересов студентов;
3. Создание комфортной эффективной среды в образовательном учреждении.

По мнению исследователей, «в современном отечественном литературоведении и методиках преподавания литературы в школе и вузе отмечается большой интерес к краеведческому материалу, реалиям региональной культуры и истории. Проблемы литературного краеведения рассматривались на протяжении многих лет в контексте как школьного, так и вузовского образования; изучались исторические, социально-политические, философские, методические аспекты краеведения, отмечалась его бесспорная роль в формировании личности» [3, с.7-8]. Таким образом, доказано значение изучения литературного краеведения в профессиональной подготовке студентов-гуманитариев.

Идея проекта - создать в АГИКИ кабинет литературного краеведения, в который войдут сведения о русских поэтах и писателях, писавших о Якутии, например, о А.А.

Бестужеве-Марлинском, Н.А. Чижове, И.А. Гончарове, Н.Г. Чернышевском, В.Г. Короленко, о произведениях якутской литературы и литературы народов Севера.

Особенность проекта. Почему кабинет именно литературного краеведения?

-Кабинеты русской литературы или якутской литературы уже есть в школах.

-Литературное краеведение имеет научно-исследовательскую направленность и может быть интересно тем, кто пишет исследования.

- Можно отметить потенциал литературного краеведения в области патриотического воспитания.

Практическая значимость. Как отмечает Э.К. Аметова: «Литературное краеведение не предполагает изучение лишь литературного произведения и биографических фактов его автора, а позволяет обучающемуся обратиться к региональной истории, которая является важным звеном в системе национальной истории. Это позволяет расширить кругозор и эрудицию студента, сформировать определенный фундамент, который станет важной основой для его дальнейшей профессиональной и творческой деятельности» [1, с.1].

Контент кабинета может быть использован в процессе обучения таких дисциплин, как «Русская литература», «Отечественная литература», «Якутская литература», «Литература», «История Якутии» и может быть интересен будущим культурологам, музеологам, библиотекарям, актерам, а также студентам направлений подготовки «Народная художественная культура», «Социально-культурная деятельность», «Живопись», «Графика».

Содержание кабинета. В кабинете литературного краеведения могут быть освещены такие темы:

Во-первых, жизнь и творчество русских поэтов и писателей, которые жили в Якутии (А.А. Бестужев-Марлинский, Н.А. Чижов, Н.Г. Чернышевский, В.Г. Короленко, В.Т. Шаламов и другие.). Их роль в освещении темы Якутии неоценима.

Во-вторых, упоминания о Якутии в литературе русских поэтов и писателей. Например, в «Оде на день восшествия на престол Елизаветы Петровны» М.В. Ломоносова, в поэме «Войнаровский» К.Ф. Рылеева, в книге очерков И.А. Гончарова «Фрегат «Паллада», в стихотворениях советских поэтов.

В-третьих, литературные музеи Якутии, освещающие деятельность якутских поэтов и писателей;

В-четвертых, воплощения образов поэтов и писателей Якутии в изобразительном искусстве (портреты, памятники);

В-пятых, музыкальные (оперы, балеты), художественные (иллюстрации, картины по мотивам), театральные и кино-интерпретации литературных произведений.

Оформление кабинета. В связи с компактными размерами аудиторий в АГИКИ в оформлении могут использоваться не только традиционные формы, но и цифровые форматы, такие как интерактивные панели, интерактивные доски. К оформлению кабинета можно привлечь студентов- художников («Живопись», «Графика»), студентов- дизайнеров («ЦГД», «Дизайн среды»), студентов- музеологов, студентов- информатиков.

Потенциал проекта. Кабинет можно показывать школьникам, которые приходят в АГИКИ на профориентационные встречи. Также можно проводить экскурсии для школьников и студентов, интересующихся литературным краеведением.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аметова, Э. К. Использование материалов литературного краеведения на занятиях по русской литературе в вузе / Э. К. Аметова // Проблемы современного педагогического образования. – 2020. – № 66-1. – С. 7-10.
2. Баетова, Д. Р. Критерии качества информационно-предметной среды учебного кабинета вуза / Д. Р. Баетова // Альманах современной науки и образования. – 2007. – № 1. – С. 33-35.
3. Костылева, И. А. Литературное краеведение как актуальная проблема преподавания литературы в школе и вузе / И. А. Костылева // Вестник Владимирского государственного университета им. Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых. Серия: Педагогические и психологические науки. – 2024. – № 3(77). – С. 7-15.

ЖЕРЕБЯТИНА В ЯКУТСКОЙ КУХНЕ: ТРАДИЦИИ И СОВРЕМЕННОСТЬ

Кугдарова Виктория Петровна, 3 курс, БИД-23

Научный руководитель: Михайлова Саргылана Михайловна, старший преподаватель кафедры БИДиГД, Холмогорова Вилена Евгеньевна, к.фил.н., доцент кафедры БИДиГД

Статья написана в рамках НИР «Культура питания: от традиций до мирового бренда» по Программе развития ФГБОУ ВО «Арктический государственный институт культуры и искусств» в рамках реализации программы академического лидерства «Приоритет-2030» по соглашению о предоставлении из федерального бюджета грантов в

форме субсидий в соответствии с пунктом 4 статьи 78.1 Бюджетного кодекса Российской Федерации от «29» марта 2025 г. № 075-15-2025-047.

Культура питания отражает историю, традиции и мировоззрение народа. Для народа саха пища – это не просто способ утолить голод, а важный элемент этнической идентичности, связанный с природой и образом жизни в условиях Севера. Интерес к национальной кухне в последние годы возрастает, что делает актуальным изучение традиций её потребления и потенциала как объекта гастрономического брендинга [1].

Лошадь издавна занимала центральное место в хозяйственной жизни якутов. Она служила не только транспортом, но и источником молока, мяса и сырья для одежды. Якутская лошадь – уникальная порода, приспособленная к жизни в условиях экстремального холода. Коневодство было не просто отраслью хозяйства, а частью духовной культуры народа саха. Лошадь упоминалась в фольклоре, песнях, сказаниях, участвовала в обрядовых ритуалах. Её считали символом силы, достатка и мужества. Напиток из молока лошади – кумыс – использовали как лечебный напиток, а мясо — как источник жизненной энергии. Лошадь для якутов была и остается живым воплощением связи человека с природой [2].

Особое место в якутской кухне занимает жеребятина – питательное мясо 5-7 месячных жеребят. Такое мясо отличается нежной текстурой, высоким содержанием белка, большим количеством витаминов группы В и микроэлементов, что особенно важно для жителей северных регионов. Жеребятина использовалась не только в повседневной пище, но также имела сакральное значение, символизировала благополучие. Её подавали во время праздников, например, таких как ысыах, посвящённых солнцу и пробуждению природы.

Угощение жеребятиной имело символический характер. Это считалось знаком уважения и почтения к гостю. Жеребятину подавали в вареном или в мороженом виде: мороженое мясо, мороженое брюшное сало «хаса», печень в сыром виде, традиционным является блюдо из вареной толстой кишки «харта» и др. [3]. На празднике ысыах блюда из жеребятины использовались как подношение духам предков. Таким образом, пища становилась частью духовного обмена между человеком и природой.

Современные исследования показывают, что мясо якутской лошади отличается низким содержанием жира и холестерина, что делает его диетическим продуктом. Кроме того, лошади выращиваются в естественных условиях, без добавления гормонов и стимуляторов роста, что усиливает экологическую ценность жеребятины [2].

Современная ресторанная индустрия г. Якутска играет ключевую роль в популяризации национальной кухни, включая блюда из жеребятины. Ведущие рестораны с национальной кухней, такие как «Чочур Муран», «Тыгын Дархан» «Муус Хайа», «Махтал»

популярны как у местных жителей, так и у туристов. Они становятся важной частью знакомства с культурой народа саха, предлагая следующие форматы продвижения национальных блюд. Одним из популярных является гастрономический фестиваль, например, фестиваль «Вкус Якутии», который проводится ежегодно с 2014 г. Однако самым популярным форматом продвижения традиционной якутской кухни является комбинированные меню, сочетающие традиционную и европейскую кухню. Рассмотрим несколько позиций в меню в ведущих ресторанах, в меню которых присутствуют как национальные якутские блюда, так и блюда европейской кухни.

На территории эколого-этнографического комплекса «Чочур Муран» находится ресторан с одноименным названием, который является центром аутентичной якутской кухни. В меню ресторана присутствуют различные национальные блюда народов Севера, блюда из жеребятины представлены строганиной и медальонами из жеребятины. Строганина является традиционным блюдом народов Севера. В якутской кухне строганина из жеребятины подается тонкими замороженными ломтиками. Медальоны – это деликатес французской кухни, представляет собой небольшие отбивные круглой формы. Их готовят обычно из говядины, из самой нежной части вырезки. Медальоны из жеребятины подчеркивают особый статус этого мяса в качестве дикатеса.

«Тыгын Дархан» – это ресторан смешанной кухни, в меню которого представлены стейки, тартар, медальоны из жеребятины с европейскими соусами и гарнирами. Стейк – это большой кусок обжаренного на сковороде или гриле мяса. Тартар – блюдо из сырого мелко нарезанного мяса, родом из французской кухни. Поданная таким образом жеребятина отличается мягкостью и насыщенным вкусом. Европейские соусы и гарниры лишь сильнее оттеняют и раскрывают превосходный вкус жеребятины.

«Муус Хайа» – современный ресторан, предлагающий карпаччо, тартар, горячие блюда из жеребятины в современной подаче. Карпаччо – это холодная закуска родом из Италии, подается в виде тонко нарезанных кусков сырого мяса, приправленных оливковым маслом или лимонным соком. Карпаччо из жеребятины соответствует сохранению натурального вкуса мяса, на котором всегда ставят акцент в якутской кухне.

«Махтал» – ресторан с интерьером в стиле избы с резной деревянной мебелью, картинами на якутскую тему и официантами в национальных якутских костюмах. В меню представлены: строганина из жеребятины, из печени жеребятины, жеребятина на гриле, на сковороде, тансык из печени, харта, хаан (кровяная колбаса). Тансык – традиционное блюдо из печени. Тансык из жеребятины отличается мягкостью и деликатным вкусом.

Включение национальных блюд из жеребятины в меню и современный, большей частью европейский формат блюд, говорят об интеграции национальной кухни в широкий

гастрономический формат. Таким образом ресторанная индустрия Якутска не только сохраняет традиции, но и формирует гастрономический бренд региона, продвигая блюда из жеребятины в современном формате.

Жеребятина может стать уникальным продуктом на международном рынке. Якутская лошадь, как адаптированная к экстремальным условиям порода, уже вызывает интерес у зарубежных кулинаров. При поддержке региональных брендов и туризма возможно создание экспортного направления, основанного на идее «экологически чистого мяса Севера» [5].

Жеребятина символизирует связь между прошлым и настоящим. С одной стороны, она сохраняет традиции народа саха, а с другой – становится элементом современного гастрономического пространства. Блюда из жеребятины помогают сохранить культурное наследие и одновременно формируют современный образ региона.

Потенциал жеребятины как бренда заключается в её уникальности: экологичность, польза для здоровья и культурная ценность могут привлечь внимание мировой аудитории. При грамотном продвижении жеребятина может стать символом не только якутской кухни, но и российской гастрономии в целом.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Иванов С. А., Николаев Е. Р. Пища как фрагмент языковой картины мира. – Якутск, 2017 / [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://cyberleninka.ru/article/n/pischa-kak-fragment-yazykovoy-kartinymira-na-primere-dialektnyh-nominatsiy-pischi-v-yakutskom-i-tuvinskomyazykah/viewer (дата обращения: 7.11.2025).
2. Сукнёва С. А., Петров К. А., Барашкова А. С., Перк А. А. Ценность мяса якутской лошади для продления жизни человека на Севере // Наука и образование. – 2019 / [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tsennost-myasa-yakutskoy-loshadi-dlyaprodleniya-zhizni-cheloveka-na-severe/viewer (дата обращения: 7.11.2025).
3. Илларионов В. В. Якутская национальная кухня: традиции и современность. – Якутск, 2018 / [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://cyberleninka.ru/article/n/yakutskayanatsionalnaya-kuhnya-traditsii-i-sovremennost/viewer (дата обращения: 7.11.2025).
4. Петрова М. Н. Особенности сезонности питания в Якутии. – Якутск, 2018 / [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://appliedresearch.ru/article/view?id=12421 (дата обращения: 7.11.2025).

5. Якутская жеребятина поборется за звание лучшего бренда на национальном конкурсе «Вкусы России». – Режим доступа: URL: https://yakutsk.bezformata.com/listnews/yakutskaya-zherebyatina-poboretsya-za-zvanie/88885217/(дата обращения: 7.11.2025).

КУЛЬТУРНЫЕ ПАРАЛЛЕЛИ В ТРАДИЦИОННОЙ ОДЕЖДЕ НАРОДОВ ЯКУТИИ И КАМЕРУНА

Камьуа Карин Лор., Маг ДКИ-23

Научный руководитель: Романова Антонина Васильевна,

доцент кафедры дизайна и ДПИ народов Арктики

Традиционная одежда народов Якутии и Камеруна представляет собой богатое наследие, отражающее их историю, климат, а также социальные и религиозные традиции. Несмотря на значительное географическое расстояние и культурные различия, между их традиционными костюмами наблюдается множество общих черт. Традиционная одежда изготавливалась из натуральных материалов. В Якутии широко использовались мех, кожа и войлок. В Камеруне применяли хлопок, кожу животных, растительные волокна и даже древесную кору. В обоих регионах были распространены техники ручного ткачества, вышивки и росписи по ткани.

Якутская одежда

Якутская текстильная культура родилась из необходимости выживать в одном из самых холодных климатов на планете, с зимами, когда температуры могут опускаться ниже -50°C. Материалы и техники отражают глубокое уважение к природе и знание видов разных животных, выращенных в этой экстремальной среде. Якуты использовали исключительно материалы животного происхождения, известные своим теплом и долговечностью. Мех и шкура животных использовались преимущественно для внешней стороны одежды, обеспечивая оптимальную изоляцию от холода. Лошадиная или оленья шкуры - самые распространенные. Лошадиная шкура, особенно прочная, использовалась для зимней обуви и верхней одежды. Оленья шкура, более легкая и теплая, также очень ценилась. Мех лисы, волка, соболя или горностая использовали для отделки краев воротников и головных уборов. Они обеспечивали дополнительную защиту от ветра и мороза для чувствительных частей тела.

Камерунская одежда

Текстильное производство Камеруна отмечено богатым ремесленным наследием, в котором доминируют такие знаковые ткани, как «ндоп», «тогу», «обом». Исторически материалы для одежды поступали непосредственно из местной окружающей среды: кора фикуса («Ткацкое дерево») - это самый древний материал. Внутреннюю кору некоторых деревьев, таких как Ficus natalensis, отбивали деревянным молотком, чтобы получить гибкий и прочный войлок, похожий на тапу из Океании. Эту ткань из коры использовали для церемониальной одежды, украшений или предметов обихода. Хлопок - веками выращивали и пряли вручную. Женщины использовали веретена, чтобы прясть хлопок, собранный на месте, производя неровные, но прочные нити, используемые для ткачества на традиционных станках. Рафия (из пальмы рафии) - особенно в западных и лесных регионах волокна рафии ткали для создания одеял, накидок и престижных предметов. Очень прочная, она также окрашивалась и вышивалась.

Украшения и аксессуары

Традиционная якутская одежда богато украшалась серебряными подвесками. Серебро широко использовалось в изготовлении женских украшений («илин кэбиһэр», «бастынга», серьги, браслеты), мужских аксессуаров (пояс, ножны). Узоры, используемые в якутских украшениях, часто символичны, представляя природу, духов и местную культуру. Украшения иногда носят на церемониях и праздниках, символизируя статус и идентичность. В Камеруне одежду также декорировали бусами, ракушками (каури), металлическими браслетами, головными уборами и масками, имеющими сакральное значение. Бусины, особенно из коралла и бирюзы, часто входят в состав украшений, кожа и мех используются для аксессуаров, таких как пояса и сумки.

Функциональность и климатические особенности

В обеих культурах одежда создавалась с учётом климатических условий. В России, и особенно в Якутии, где климат холодный, одежда состоит из нескольких слоёв и утеплена мехом (например, шубы, шапки, рукавицы и меховые сапоги). Она водонепроницаема, обладает теплоизоляцией и защищает от ветра. Одежда разработана для удержания тепла тела, что является необходимым в условиях экстремально низких температур Якутии. В Камеруне же, напротив, одежда светлая и просторная, обеспечивающая вентиляцию и защиту от солнца (например, «бубу» у камерунцев, «канга» в других регионах Африки). Легкие и натуральные материалы позволяют коже «дышать», что является необходимым в жарком и влажном климате. Немаловажную роль играет защита от солнца. Закрытая одежда защищает кожу от ультрафиолетовых лучей, тем самым снижая риск солнечных ожогов.

Социальный и ритуальный аспекты

В Якутии, как и в Камеруне, одежда отражала социальный статус, возраст и семейное положение. Якутские женщины носили богато украшенные головные уборы и меховые пальто. Социальный и ритуальный аспекты традиционной якутской одежды так же важны, как и ее защитная функция от холода. Каждый элемент одежды представляет собой закодированный язык, богатый смыслом, который указывает на идентичность, статус. В традиционном, иерархическом якутском обществе одежда была немедленным показателем ранга, пола и возраста. Одежда, через свои узоры и материалы, действует как защита. В Камеруне также существовала специфическая одежда для разных возрастных групп, ритуалов и праздников. Социальный и ритуальный аспекты традиционной камерунской одежды необычайно богаты и сложны. Помимо своей эстетической функции, они представляют собой систему невербальной коммуникации, маркер идентичности и связь с сакральным. Одежда - это безмолвный язык, который немедленно сообщает о положении, правах и обязанностях человека в сообществе (статус и власть).

Духовная и символическая функция одежды

Традиционная камерунская одежда — это ощутимая связь с миром предков и духов. Она наделена символической, а иногда и магической силой. Как и в Якутии, узоры не являются просто декоративными. Они образуют код, например: Паук (у бамилеке): символ мудрости, предусмотрительности и связи с миром духов (связан с легендой о королеве-пауке). Змея или Леопард: олицетворяют мощь, хитрость и королевскую власть. Геометрические узоры (ромбы, зигзаги) могут символизировать жизненный путь, испытания или связь между земным и духовным мирами.

Таким образом, несмотря на различия, традиционная одежда Якутии и Камеруна имеет множество сходных черт: использование натуральных материалов, богатый символизм, орнаментация, адаптация к климатическим условиям и социальная значимость. Эти параллели демонстрируют, что одежда является не просто утилитарной необходимостью, но важным культурным элементом, выражающим идентичность народа и его мировоззрение.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1.https://glotelho.cm/product/tissu-ndop-qaulite-superieur-fabrique-a-la-main-2-25-metres-48348?srsltid=AfmBOopVPz6uK1OrtGmM0At3V5Gzm4X6SbUwxVbPS-9qAAGq-_I0nnXX

2.https://sun922.userapi.com/impg/wYEjT0d4kUeLNiZVwFTn8NhqGicBpFUSIyKwWw/qrWOioeGqLY.jpg?size=604x422&quality=95&sign=d63b5c8054ee2fdcee9974db3d8e5c87&type=album

3.https://savoirfairekang.com/obom-ou-le-tissu-traditionnel-ekang/

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КЛУБ СНО АГИКИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИНТЕРЕСОВ СТУДЕНТОВ

Кузнецова Алена Борисовна, 4 курс, СКД (ПМ)-23-Б

Научный руководитель: Санникова Инна Иннокентьевна, доцент кафедры БИДиГД, к.п.н.

Одним из средств развития познавательных интересов студентов является создание в вузах интеллектуальных клубов. «В современном динамично развивающемся мире, где основным ресурсом стала информация, умение ее использовать является краеугольным камнем эффективной деятельности не только индивида, но и любой организации вплоть до государственных институтов. Интеллектуальные игры, развивая неординарное мышление, умение находить нетривиальные подходы к решению самых разнообразных, зачастую крайне сложных задач, закономерно становятся ключом к успеху в современном мире» [2].

В 2022 году на базе Студенческого научного общества Арктического государственного института культуры и искусств был создан Интеллектуальный клуб «Ученая сова», который проводит интеллектуальные игры среди студентов разных направлений подготовки и специальностей. Клуб назван «Ученая сова», потому что сова - символ мудрости, также в грамотах и сертификатах всегда присутствует изображение совы. Председателем клуба является Афанасьева Вера, студентка 4-го курса специальности «Живопись».

Первые командные игры состоялись 3 и 21 мая 2022 года в онлайн-формате. Игры была посвящены знаменательным датам апреля и мая. Это делалось для того, чтобы вопросы были одинаковыми для всех, по всем областям знаний.

В следующем учебном году игры проходили в начале года также в онлайн-формате, однако они были уже тематическими. Сентябрьская игра (30 сентября 2022 года) была посвящена Международному дню переводчика. В подготовке вопросов помогали преподаватели иностранного языка Е.К. Тимофеева, Ф.В. Зимина, В.Е. Холмогорова, Е.В. Кириллина, А.Т. Попова. Октябрьская игра (28 сентября 2022 года) была посвящена Международному дню музыки и Всемирному дню оперы, в подготовке вопросов помогали Л.Ю. Пикутская и Р.Г. Кордон. Ноябрьская игра (29 ноября 2022 года) была посвящена Году культурного достояния народов России и Всемирному дню олонхо, в подготовке вопросов помогали З.А. Стрекаловская и Р.Х. Бурцева. Декабрьская очная игра среди первокурсников (14 декабря 2022 года) проходила в рамках Недели русского языка и литературы и была посвящена 350-летию Петра Первого. В 2023 году февральская очная игра (10 февраля 2023 года) проходила в рамках празднования Дня российской науки во время тематической вечеринки СНО, посвященной вселенной Гарри Поттера. Еще одна

игра, майская (16 мая 2023 года), была посвящена Международному дню музеев и проходила в стенах Литературного музея имени П.А. Ойунского.

В следующем 2023-2024 учебном году игры проходили уже в формате отборочных игр. 25 октября состоялась игра для студентов 2-го курса, 11 декабря состоялась игра для студентов 3-го курса. Игры также были посвящены знаменательным дням месяцев. Игра для первокурсников, которая состоялась 13 декабря, была посвящена 200-летию А.Н. Островского. Февральская интеллектуальная игра (10 февраля 2024 года) традиционно проходила в рамках празднования Дня российской науки и была посвящена восточном новому году. В этот день соревновались команды СНО и редколлегии студенческой газеты. 25 апреля состоялась финальная интеллектуальная игра, посвященная Дню республики. Победителями финальной игры стали Кириллова Мария (ВИ-21), Ефремова Эльвира (БИД-22), Березин Артем (ПИ-21).

В 2024-2025 году интеллектуальные игры прошли также в формате отборочных игр. 24 октября состоялась игра для первокурсников, 30 октября- для второкурсников, 29 ноября-для второкурсников, 6 ноября-для четверокурсников. Финальная интеллектуальная игра состоялась 6 февраля и была посвящена Дню российской науки. Победителями стали Ефремова Эльвира (БИД-22), Кузнецова Алена (БИД-22), Демина Алена (БИД-24), Гаврильева Сандаара (ПИ-24).

Активные участники интеллектуальных игр принимают участие в межвузовских и республиканских мероприятиях интеллектуального характера, таких как интеллектуальная игра для школьников и студентов на тему «100-летие образования ЯАССР», организованной Конгресс-центром (18 октября 2002 года), интеллектуальное направление съезда молодежных общественных организаций РС(Я) «Поколение» (весна 2023 года), межвузовский конкурс «Мы-грамотеи», посвященный дню рождения М.В. Ломоносова (19 ноября 2024 года) и других.

В целом, можно сделать вывод, что интеллектуальный клуб способствует развитию эрудиции, расширению кругозора, коммуникативности. Как отмечают исследователи: «Члены клуба обретают внутреннюю мотивацию, ориентированы на применение на практике своих знаний, интеллектуальных умений и навыков, интеллектуально-игровая деятельность становится способом решения задач и поиска алгоритмов их решения. Кроме того, интеллектуальные игры дают широкие возможности для общения, знакомств, этических взаимоотношений, формируют лидерские качества и гражданскую компетентность» [1, с. 134].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федорова, Н. В. Клуб интеллектуальных игр для студентов как форма организации досуга и воспитания молодежи / Н. В. Федорова // Вестник Сибирского государственного университета путей сообщения: Гуманитарные исследования. – 2025. – № 2(25). – С. 127-134.
2. Чулков, А. В. Опыт организации и деятельности клуба интеллектуальных игр студентов на базе высшего учебного заведения / А. В. Чулков, А. С. Чернядьева, А. В. Зиязова // Богатство финно-угорских народов : Материалы III Международного финно-угорского студенческого форума, Йошкар-Ола, 23–25 мая 2016 года / Марийский государственный университет. – Йошкар-Ола: Марийский государственный университет, 2016. – С. 403-404.

VR-ПРОСТРАНСТВА КАК ФОРМА ПРОДВИЖЕНИЯ ЧТЕНИЯ

Ксенофонтова Розалия Ивановна, 1 курс, магистратуры

Научный руководитель: Андреева Мария Витальевна,

доцент, заведующая кафедрой БИДиГД

В современную эпоху глобализации и информатизации отмечается устойчивый тренд снижения интереса к традиционному чтению среди молодежи. Исследование ситуации показывает, что современная молодежь гораздо меньше обращает внимание на классические произведения литературы, предпочитая интернет-ресурсы, предлагающие быстрый доступ к информации.

Вместе с тем, переключение молодежи на другие формы потребления информации невозможно назвать исключительно отрицательными, так как в силу изменений, форматов получение информации становится больше. В своей статье «Чтение молодежи: что произошло за полвека (цифры, факты, воспоминания и размышления)» Самохина М.М. справедливо замечает, что: «Настала эпоха визуальной культуры, во всем мире снижается престижность чтения, его значимость для получения как информации, так и эмоций. Очевидно, что молодого поколения это касается и будет касаться в наибольшей степени. Не

удивительно, что в новом контексте модифицируется, начинает «мерцать» и временами исчезать само понятие чтения».[10]

Автор отмечает, что тексты вытесняются электронными, вместе с тем, молодежь начинает отдавать все большее предпочтение другим форматам. Вместо чтения выбираются общение, аудио или видеоформаты информации. Также автор приводит термин «мультимедийный» тип чтения, подразумевающий смешение всех способов получения информации «визуального, аудиального, сенсорного». Также отмечается снижение интереса к классической литературе, к процессу чтения молодежь больше относит чтение новостей, различных сайтов, блогов. Об этом свидетельствуют итоги мониторинга чтения, проведенные Национальной библиотекой РС(Я) в 2021 году и мониторинг чтения в Челябинской области в 2020 году.

Между тем, нельзя не отметить негативное влияние снижения чтения художественной литературы. В своей статье «Роль культуры чтения в формировании социально-духовного облика молодежи» Р.Ашрапов пишет: «Посредством чтения передается духовный опыт предыдущих поколений, вырабатываются жизненные ценности, убеждения, утверждается нравственная позиция, осознается уникальность бытия, оттачивается индивидуальность, социализируется личность…Культура чтения – часть общей культуры, которая включает в себя мировоззрение, установки, интеллект, знания, умение и чувства читателя, обеспечивающие глубокое восприятие произведения. Прежде всего развитие культуры чтения основывается на интересе к чтению. Чтение в молодом возрасте играет огромную роль в формировании культурных ценностей, духовно-нравственных установок, нахождении в этом мире себя».[11]

Исходя из всего вышесказанного, мы можем сделать вывод, что у подрастающего поколения низкий интерес к чтению, как способу получения информации.

Подобная тенденция несет ряд негативных последствий для личности и общества в целом. Во-первых, отсутствие глубокого знакомства с классическим наследием ведет к обеднению внутреннего мира молодого человека, снижает уровень общей эрудиции и способность к рефлексии.

В данной ситуации возникает объективная необходимость поиска путей преодоления кризиса чтения. Необходимо применять новые форматы, которые могут

---

[10] Самохина, М. М. Чтение молодежи: что произошло за полвека (цифры, факты, воспоминания и размышления) // Новое литературное обозрение. — 2022. — №5 (177). — С. 386—400.

[11] Ашрапов, Р. Роль культуры чтения в формировании социально-духовного облика молодежи / Р. Ашрапов // INFOLIB: информационно-библиотечный вестник. – 2021. – № 3. – С. 40-43. – DOI 10.47267/2181-8207/2021/3-074. – EDN EDSHNK.

позволить заинтересовать молодежь. Соответствующим требованиям мультимедийности, в данном случае являются VR-технологии. VR-технологии позволяют создавать уникальные интерактивные пространства, способные вовлечь аудиторию в процесс познания и освоения литературы новым, ранее недоступным способом. За счёт сочетания интерактива, зрелищности и удобства VR способна сделать процесс восприятия литературных произведений живым, увлекательным и доступным.

Гипотеза проекта. Использование VR-технологий в библиотеках будет способствовать повышению интереса молодежи к литературе, а также улучшат восприятие и осмысление литературных произведений по сравнению с традиционными методами.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью разработки эффективных методов привлечения молодого поколения к классической и современной литературе. Современные школьники и студенты предпочитают динамические и интерактивные формы подачи материала традиционным учебникам и пособиям. Именно поэтому изучение возможностей VR-технологий приобретает особую значимость для образовательных учреждений, музеев, библиотек и иных организаций, занимающихся продвижением литературы.

Цель работы — исследовать потенциал виртуальных пространств как средства эффективного продвижения литературы, выявить специфику восприятия произведений искусства в виртуальной среде и предложить практические рекомендации по интеграции VR-технологий в просветительские мероприятия.

Задачи исследования включают:

- Определить основные тенденции и перспективы развития виртуальных площадок для презентации литературы в России;
- Подготовить методические рекомендации по практическому применению VR-технологий в процессе обучения и воспитания учащихся и студентов.

Объектом исследования выступают процессы восприятия и осмысления литературы учащимися и студентами в условиях виртуального пространства. Предмет исследования — механизмы формирования мотивации к чтению и изучению литературы с применением VR-технологий.

Методологическую основу работы составили труды отечественных и зарубежных исследователей в области психологии восприятия, педагогики, теории культуры и информационных технологий.

Практическая значимость результатов исследования определяется возможностью их применения в практике библиотеках и центрах дополнительного образования. Результаты

работы могут способствовать совершенствованию методики стимулированию интереса учащихся к отечественной и мировой литературе.

Как пример успешного использования VR технологий можно привести Библиотеку НОТА в Санкт-Петербурге. Библиотека представляет собой новаторский проект, призванный революционизировать взаимодействие аудитории с литературой путём органичного соединения традиционных форм библиотечного обслуживания с передовыми информационными технологиями.

Программы и мероприятия, предлагаемые библиотекой, направлены на активное включение молодёжи в процесс знакомства с литературой. С помощью нейросетей, VR и AR технологий посетители могут войти в «диалог» с нейросетями, подискутировать на тему смыслов произведений, попробовать окунуться в ту реальность и ощутить себя «внутри» литературного произведения. Это кардинально меняет восприятие литературы, делая её ближе и понятнее для современных поколений.

Такая форма освоения литературы оказывается привлекательной именно для молодежной аудитории, привыкшей к динамичным зрелищам и активным действиям. Возможность «примерить» на себя образы литературных героев укрепляет личностную вовлечённость в материал и способствует осознанному выбору дальнейших шагов в изучении литературы. VR-технологии в данном учреждении используются как отдельные мероприятия и форматы, а также как часть экосистемы высокотехнологичного учреждения культуры.

Востребованность данных форматов подтверждается и цифровыми показателями библиотечно-культурного центра «НОТА». По итогам 2024 года количество посещений составило 72 тысячи человек, выдано более 90 тысяч книг. Количество выставок – 16[12]. Как призналась руководитель БКЦ «НОТА» по итогам второго квартала 2025 года, отмечается перевыполнение по всем показателям.

Таким образом, внедрение в работу библиотек современных технологий является не только вынужденной мерой в связи с утратой интереса молодежи к традиционной форме чтения, но и вызовом времени, когда библиотеке необходимо подстраиваться под современны реалии, когда эти технологии становятся нормой современной жизни и прочно входят в нее. С помощью современных технологий виртуальной реальности библиотеки

[12] Годовой отчет БКЦ "Нота". — Электронный ресурс. — Режим доступа: https://docs.google.com/presentation/d/1qsD-5vhJkDXKpo8W14fLvic9kcE8XPkAKuXQ2mBrGQk/edit?slide=id.p49#slide=id.p49 (дата обращения: 2025-02-06).

смогут продолжать выполнять просветительскую функцию для общества и приобщать молодежь к высокохудожественным произведениям.

Проект ориентирован на молодежную аудиторию, поскольку именно эта группа населения активно осваивает новые технологии и проявляет высокий уровень цифровой грамотности. Поколение «Z» характеризуется высоким уровнем вовлеченности в цифровое пространство, оно привыкло получать информацию быстро и визуально привлекательно. Современные технологии становятся мостиком между традиционными источниками знания и молодежной культурой потребления медиа.

Внедрение в работу библиотеки VR-технологий, позволит подросткам не бояться классической литературы, раскрыть ее и предоставит возможность подходить к прочтению и анализу легко. Одним из главных преимуществ технологий виртуальной реальности является то, что молодежи, перед тем как погрузиться в контент, не нужно готовиться, в процессе погружения в сюжет экскурсии, прогулки или другого формата важны ощущения и эмоции, которые побуждают «участника» контента начать взаимодействовать с сюжетом, анализировать, действовать. В отличие от текстов литературы, который в некотором смысле пугает молодежь своим объемом, контент VR вызывает любопытство и живой интерес.

Таким образом, даже игровой контент о литературе сможет вызвать интерес к тому или иному произведению, автору, отрывку. Получив доступ к сложной литературе через VR, молодые люди начнут ценить художественную литературу и осознают её значение в формировании мировоззрения и внутренних ценностей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ашрапов, Р. Роль культуры чтения в формировании социально-духовного облика молодежи / Р. Ашрапов // INFOLIB: информационно-библиотечный вестник. – 2021. – № 3. – С. 40-43. – DOI 10.47267/2181-8207/2021/3-074. – EDN EDSHNK.
2. Годовой отчет БКЦ "Нота". — Электронный ресурс. — Режим доступа: https://docs.google.com/presentation/d/1qsD-5vhJkDXKpo8W14fLvic9kcE8XPkAKuXQ2mBrGQk/edit?slide=id.p49#slide=id.p49 (дата обращения: 2025-02-06).
3. Самохина, М. М. Чтение молодежи: что произошло за полвека (цифры, факты, воспоминания и размышления) // Новое литературное обозрение. — 2022. — №5 (177). — С. 386—400.

ОБ ОПЫТЕ ПРОВЕДЕНИЯ КВИЗА «УЗНАЙ УЧЕНОГО ПО ПОРТРЕТУ» В РАМКАХ XX ВСЕРОССИЙСКОГО ФЕСТИВАЛЯ «НАУКА 0+»

Карпова Нарыйа Константиновна, 3 курс, Ж-23-С

Научный руководитель: Санникова Инна Иннокентьевна,

к.п.н., доцент кафедры БИДиГД

С 2006 года ежегодно в нашей стране проводится фестиваль науки. «Важнейшей целью фестиваля является привлечение и закрепление молодежи в сфере науки и образования» [1, с.113]. Это масштабное мероприятие, направленное на популяризацию науки для широкой аудитории, начиная с малышей и заканчивая людьми преклонного возраста. Фестиваль науки работает на престиж ученого, знакомит с достижениями науки. Научные организации, образовательные учреждения проводят во время фестиваля различные игры, викторины, квизы.

Наш институт каждый год принимает участие в фестивале «Наука 0+», а члены Студенческого научного общества АГИКИ являются активными участниками в качестве слушателей и волонтеров фестиваля. В 2024 году в СК «Дохсун» СНО АГИКИ организовало свою площадку, которая называлась «Узнай ученого по портрету». В работе площадки принимали участие члены СНО АГИКИ, студенты специальности «Живопись» Эйик Таптыына, Аммосова Алина, Афанасьева Вера, Алексеев Айтал. В 2025 году фестиваль проходил в АГИКИ, в работе площадки участвовала член СНО АГИКИ, студентка специальности «Живопись» Карпова Нарыйа.

Квиз – это игра интеллектуально-развлекательного характера. По сути, квиз – это викторина, где есть ведущий, задающий вопросы, и игроки, отвечающие на них. Иследователи отмечают, что «квиз как игровая технология, являясь современной формой обучения и воспитания молодежи, имеет широкий спектр возможностей: развиваются коммуникативные навыки обучающихся; раскрываются их творческие способности; обеспечивается интерактивность субъектов учебного процесса; создается соревновательный дух, здоровая конкуренция с избеганием стресса и напряжения; обеспечивается эмоциональный подъем и остается позитивный эмоциональный след»[2, с.2].Наш квиз был посвящен искусству, а именно известным живописным портретам выдающихся ученых.

Цель квиза – расширение знаний об ученых как средство популяризации науки.

Задачи квиза:

1. Познакомить с портретами ученых, которые обычно принадлежат кисти известных художников;

2. Подчеркнуть значение статуса ученого во все времена во всем мире;
3. Развивать наблюдательность и логику участников, которые по портрету и подсказкам должны узнать ученого.

В задачи данной статьи входит анализ обратной связи и оценки образовательного и социального эффекта мероприятия, а также формулировка рекомендаций для проведения подобных событий в будущем.

Интерес к истории науки и личности ученого является важным элементом формирования научной грамотности и мотивации к исследовательской деятельности. Проведение тематических квиз-викторин актуально как способ оживления учебного процесса, углубления знаний о вкладе великих умов в развитие цивилизации и создания среды для интеллектуального досуга. Выбранные нами ученые внесли огромный вклад в науку и технику на протяжении веков. Их исследования и открытия охватывают различные области, такие как физика, химия, биология и математика, лингвистика и история. Для нашей викторины мы попытались выбрать портреты известных всем ученых, принадлежащие кисти выдающихся художников-живописцев. Это портрет Галилея Галилея Питера Пауля Рубенса, портрет Исаака Ньютона Готфрила Кнеллера, портрет М.В. Ломоносова Георга Каспара Иосифа Преннера, портрет И.П. Кулибина П.А. Веденецкого, портрет Н.М. Карамзина А.Г. Венецианова, портрет В.И. Даля В.Г. Перова, портрет Чарльза Дарвина Джона Кольера, портрет Д.И. Менделеев И.Е. Репина, портрет И.П. Павлова М.В. Нестерова. На основе этих портретов был создан квиз «Узнай ученого по портрету». Тематика квиза соответствовала и тематике мероприятия, и профилю нашего института - института культуры и искусства.

Правила игры таковы. Можно узнать ученого с первой попытки. Если не узнали, то даем поочередно три подсказки. Например, по портрету Чарлхза Дарвина были такие подсказки: «Одним из любимых хобби этого английского ученого было коллекционирование жуков», «В биографическом фильме «Происхождение» его роль исполнил Пол Беттани», «Этот ученый –натуралист является автором книги «Происхождение видов». Ответ является информативным: он дает информацию и о художнике, и об ученом. Вот пример ответа: «Дарвин Чарлз Роберт - английский натуралист и путешественник, одним из первых пришедший к выводу и обосновавший идею о том, что все виды живых организмов эволюционируют со временем и происходят от общих предков. Сведения о портрете: Портрет написан в 1883 году английским живописцем-портретистом Джоном Кольером». Те, кто отгадал всех ученых, получают призы фестиваля. За участие даем поощрительные призы.

В прошлом году квиз проходил как обычная викторина, показывали листочки и зачитывали подсказки. Зимой совместно с членом СНО Винокуровым Виктором, студентом направления подготовки «Прикладная информатика», был разработан компьютерный вариант игры. Была использована программа «Power Point» - программное обеспечение для подготовки и просмотра презентаций, являющаяся частью Microsoft Office. Материалы, подготовленные с помощью PowerPoint, предназначены для отображения на большом экране — через проектор либо телевизионный экран большого размера.

В этом году в стенах нашего института мы провели квиз-викторину «Узнай ученого по портрету», который стал не только увлекательной игрой, но и возможностью углубить знания о великих умах человечества. Участники проявили активность, задавали интересные вопросы и делились своими мыслями о вкладе ученых в науку и общество. Опыт проведения квиза показал, что эта тема интересна многим посетителям фестиваля «Наука 0+». Подходили и играли и школьники, и студенты. Чаще всего узнавали М.В. Ломоносова, Д.И. Менделеева, Н.М. Карамзина. Этот опыт вдохновил нас на дальнейшие совместные начинания в образовательной сфере.

Квиз-викторина «Узнай ученого по портрету» была организована как часть образовательной программы, направленной на углубление знаний студентов о великих умах прошлого и современности. Цель данного квиза заключалась не только в расширении кругозора, но и в стимулировании интереса к науке и научным достижениям. В данной работе мы обсудим этапы подготовки, проведения и оценку итогов викторины, а также её влияние на участников

Подготовительный этап

1. Выбор темы и формата мероприятия

Тема «Узнай ученого по портрету» была выбрана с учетом актуальности и интереса студентов к достижениям в различных областях науки, таких как физика, биология, химия, история, лингвистика и другие. Формат квиза позволил сделать мероприятие более интерактивным и увлекательным.

2. Составление вопросов

Совместно с куратором СНО АГИКИ Санниковой И.И. были разработаны вопросы, охватывающие научное наследие известных русских и зарубежных ученых. Мы отобрали изображения ученых, которые представляли различные эпохи и научные направления. Вопросы варьировались от простых до сложных, что позволило охватить широкий круг обучающихся.

3. Подготовка материалов

Были созданы презентации с изображениями ученых и данными из их биографии, а также методические материалы для судейства.

Проведение викторины

1. Организация пространства

Викторина проходила в коридоре, где было достаточно места для всех участников. Мы подготовили необходимые средства, такие как ноутбук, портреты ученых для демонстрации материалов.

2. Атмосфера и эмоциональный настрой

Викторина прошла в непринужденной обстановке, создавая доверительную атмосферу, которая способствовала активному участию. Участники не только соревновались, но и делились своими знаниями и интересами.

Итоги и оценка

1. Подведение результатов

По окончании викторины были подсчитаны баллы, и победители были награждены призами, что еще больше стимулировало интерес к научным темам. Обсуждение ошибок и правильных ответов позволило всем участникам лучше усвоить материал.

2. Обратная связь

Участники высказали положительные отзывы о формате викторины и о том, как она помогла им лучше узнать жизнь и труды ученых. Такой высокий интерес стал основой для планирования дальнейших подобных мероприятий.

3. Рекомендации для будущих мероприятий

На основе полученного опыта можно рекомендовать проводить викторины регулярно, разнообразить форматы заданий. Также можно сделать различные варианты квиза: с простыми подсказками - для школьников младших и средних классов, со сложными - для школьников старших классов и студентов. Можно сделать обучающее видео о портретах ученых в живописи, а после показа провести квиз.

Квиз-викторина «Портреты ученых» стала успешным шагом на пути к повышению интереса детей к науке и расширению их научного кругозора. Сотрудничество с преподавателем позволило добиться высокого уровня организации и удовлетворить ожидания участников. Надеемся, что это мероприятие станет началом новой традиции и вдохновит студентов на дальнейшие исследования и открытия в области науки.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Белогаш, М. А. Образовательный эффект VIII Всероссийского фестиваля науки / М. А. Белогаш // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. – 2013. – № 4(12). – С. 113.
2. Мироненкова, Н. Н. Квиз как форма игровых технологий в учебном процессе / Н. Н. Мироненкова // Письма в Эмиссия.Оффлайн. – 2024. – № 8. – С. 3405.

СОЦИАЛЬНЫЕ МЕДИА И ИХ РОЛЬ В ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ТРАДИЦИОННОЙ КУХНИ ЯКУТОВ

Ноговицына Алина Николаевна, 2 курс, ОиТПК

Научный руководитель: Михайлова Саргылана Михайловна, старший преподаватель кафедры БИДиГД, Холмогорова Вилена Евгеньевна, к.фил.н., доцент кафедры БИДиГД

Статья написана в рамках НИР «Культура питания: от традиций до мирового бренда» по Программе развития ФГБОУ ВО «Арктический государственный институт культуры и искусств» в рамках реализации программы академического лидерства «Приоритет-2030» по соглашению о предоставлении из федерального бюджета грантов в форме субсидий в соответствии с пунктом 4 статьи 78.1 Бюджетного кодекса Российской Федерации от «29» марта 2025 г. № 075-15-2025-047.

Традиционная якутская кухня представляет собой уникальное культурное достояние, основанное на местных ингредиентах и многовековых обычаях. Она отражает образ жизни народа и является важным элементом его идентичности. Её основу составляют мясо и рыба, приготовленные методами заморозки, отваривания и сбраживания. Однако, несмотря на своё богатство и разнообразие, якутская кухня может попасть в зону риска по причине недостаточной популярности в современном обществе.

Социальные медиа могут ключевым инструментом для решения этой проблемы. Они предоставляют возможность популяризировать якутскую кухню, позволяя профессионалам и энтузиастам делиться рецептами, формировать интерес у широкой аудитории и тем самым способствовать сохранению культурного наследия в цифровую эпоху. Эффективность социальных медиа заключается в их способности создавать интерактивное пространство, где пользователи могут обсуждать, комментировать и делиться своими впечатлениями [3]. Редкие и забытые рецепты, основанные на местных

ингредиентах, становятся доступными широкой аудитории, что может вдохновлять на изучение и внедрение таких традиций в современную кухню.

С целью понять, как развивается якутская кухня сегодня, мы обратились к открытым цифровым платформам – Дзену и якутскому приложению «МОСТ». Платформа Дзен от Яндекс является одной из самых популярных в России, ежедневно ее посещают 30 млн. человек. На платформе представлены более 100 000 авторов. Вести блог можно в 4-х форматах: короткие ролики, длинные видео, посты и лонгриды. Также наш интерес вызвал популярный у якутян сервис «MOST», который представлен в виде мобильного приложения (*«MOST» на базе iOS и Android*) и сайта в сети Интернет (*appmost.ru*).

Наш анализ показал, что интерес к гастрономии народа саха существует как со стороны местных жителей, так и со стороны широкой российской аудитории, для которой якутская кухня является экзотикой. Для исследования мы выбрали три канала на платформе Дзен, это такие каналы, как «Панда Саха», «Иришкины творилки из Якутии», «Удивительная Якутия» и передачу в национальных приложениях. Необходимо отметить, что эти каналы не посвящены только кулинарии. Критериями отбора стали популярность, регулярность публикаций и вовлеченность аудитории.

На канал «Панда Саха» подписано более 76 тыс. человек Это один самых известных блогеров-якутян, который является одним из главных популяризаторов якутской кухни. Кулинарный контент на канале – более 100 коротких вертикальных роликов с якутскими рецептами и 1 длинное видео. Ролики набирают от 9 890 тыс. до 1,88 млн. просмотров. В среднем каждый ролик набирает 800-900 просмотров. В комментариях люди из других регионов России (Центральная Россия, Урал, Сибирь) активно делятся впечатлениями: «Никогда не пробовал, но очень хочется!», «Выглядит аппетитно и необычно».

На канал «Иришкины творилки из Якутии» подписано 1,5 тыс. человек. Кулинарный контент – 2 длинных видео с якутскими рецептами, 229 просмотров у каждого видео. У канала «домашний» доверительный формат. Поддерживающие комментарии оставляют местные зрители: «Такой саламат готовила моя бабушка!», «Настоящий якутский вкус».

На канал «Удивительная Якутия» пописано 46 человек. Кулинарный контент – 2 длинных видео. Это – нишевый канал. Первое видео набрало 112 просмотров, второе – 434. Комментарии немногочисленны, но также носят поддерживающий характер.

Приложение «MOST», передача «Ас тайм». В приложении представлено 1 длинное видео с приглашенным гостем. Это – весьма популярный формат в национальной медиасреде. Контент ориентирован на внутреннюю аудиторию, служит

укреплению культурной идентичности. Целевая аудитория широкая – зрители от 16 до 80 лет. Отзывы положительные.

Просмотр каналов показал, что медиа-пространстве прослеживается разделение на внешнюю и внутреннюю аудиторию. Внешняя аудитория представлена зрителями канала «Панды Саха», которые воспринимают якутскую кухню как гастрономический аттракцион. Их привлекает экзотика, необычные ингредиенты: оленина, конина, кровь и сам процесс приготовления. Для них это субъективное открытие части России. Внутренняя аудитория каналов «Иришкины творилки из Якутии», «Удивительная Якутия» и передачи «Ас Тайм» ищет в этом контенте связь с традициями. Для них это способ сохранить наследие, вспомнить вкус детства и убедиться, что традиции живы.

Канал «Панда Саха» демонстрирует абсолютное превосходство короткого вертикального видео. Динамичный, яркий, без лишних слов формат видео идеально подходит для демонстрации процесса приготовления и привлечения внимания к экзотическим блюдам. В самых популярных роликах миллионные просмотры и тысячи положительных комментариев от жителей Якутии, других регионов России и зарубежных стран. Это показывает высокий потенциал популяризации якутской кухни через социальные медиа.

Несмотря на скромные цифры подписчиков у остальных авторов, такие каналы остаются фундаментом и культурным ядром. Передача «Ас тайм» в приложении «MOST» является медийным институтом, который задает стандарты и хранит якутские рецепты. Его популярность подтверждает высокий внутренний запрос на такой контент.

Цифровое пространство стало для якутской кухни новой средой обитания. В нем она существует в двух ипостасях: как вирусный «гастрономический тренд», упакованный в формат коротких видео, и как важный элемент культурного кода для самих якутян.

Профессиональные повара и активисты, занимающиеся популяризацией якутской кухни, делятся мнением о важности социальных медиа в сохранении и передаче традиционных рецептов. По их словам, социальные медиа стали мощным инструментом для демонстрации культуры и традиций, связанных с местной кухней. Это особенно важно, учитывая, что традиционные рецепты, основанные на местных ингредиентах, находятся на грани исчезновения.

Повар одного из ведущих ресторанов республики «Тыгын Дархан» Михаил Аввакумов отметил: «Я всегда стремлюсь расширять свой кулинарный кругозор, изучая различные кухни мира и их традиции, чтобы сохранить уникальные рецепты» [4]. Социальные медиа позволяют не только видеть, но и активно участвовать в обмене опытом, что способствует вовлечению молодого поколения в процесс приготовления традиционных

блюд. Поделиться одним рецептом, создать видеоролик с пошаговым приготовлением или провести онлайн-мастер-класс может каждый желающий, что, безусловно, содействует сохранению этих традиций [1].

Повара также акцентируют внимание на том, как социальные медиа помогают создавать новую гастрономическую идентичность. Например, фестивали уличной еды представляют собой не только шанс попробовать традиционные блюда, но и возможность показывать уникальные элементы якутской кухни в контексте современности. В 2023 году на одном из таких фестивалей были представлены адаптации классических рецептов, демонстрирующие как традиционные методы приготовления могут сочетаться с новыми идеями и элементами [2].

Исследование влияния социальных медиа на традиционную кухню якутов открывает множество направлений для дальнейшего изучения, обусловленных актуальными вызовами, с которыми сталкиваются профессионалы и любители в стремлении сохранить традиционные рецепты и методы приготовления. Социальные медиа служат платформой, на которой пересекаются старые и новые культурные практики, тем самым создавая уникальные возможности для их взаимовлияния и распространения.

Таким образом, использование социальных медиа стало ключевым аспектом в популяризации якутской кухни. Это помогает сохранить и передать традиционные рецепты, создает новые возможности для их адаптации и современного представления. Кулинары, активно используя возможности технологий, создают не только уникальные блюда, но и формируют новое восприятие якутской кухни у широкой аудитории. Перспективы дальнейшего исследования в этой области также выглядят многообещающими.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. «Готовить вкусно — значит помнить корни»: откровенный разговор... [Электронный ресурс] // www.sakhaparliament.ru – Режим доступа: https://www.sakhaparliament.ru/obshchestvo/27649-gotovit-vkusno-znachit-pomnit-korni-otkrovennyj-razgovor-s-povarom-yakutskoj-kukhni, свободный.

2. «Мунду чипс» и 11 видов саламата: куда развивается якутская... [Электронный ресурс] // vkusvill.ru - Режим доступа: https://vkusvill.ru/media/journal/mundu-chips-i-11-vidov-salamata-kuda-razvivaetsya-yakutskaya-kukhnya.html, свободный.

3. Рева Е. К., Арехина Д. В. Проблема репрезентации культуры коренных малочисленных народов России в массмедийном дискурсе: теоретико-методологический аспект // Приволжский научный вестник. 2015. №11 (51). URL:

https://cyberleninka.ru/article/n/problema-reprezentatsii-kultury-korennyh-malochislennyh-narodov-rossii-v-massmediynom-diskurse-teoretiko-metodologicheskiy-aspekt (29.09.2025).

4. «Тыгын Дархан»: искусство якутской кухни глазами... | Улус Медиа [Электронный ресурс] // ulus.media - Режим доступа: https://ulus.media/2025/08/25/tygyn-darhan-iskusstvo-yakutskoj-kuhni-glazami-povara-mihaila-avvakumova/, свободный.

УСТНОЕ НАСЛЕДИЕ ЯКУТИИ: РОЛЬ МИФОВ И ЛЕГЕНД В СОХРАНЕНИИ КУЛЬТУРНОЙ ПАМЯТИ

Никитина Саяна Захаровна, 4 курс СКД -22

Якутская культура, с её уникальными традициями и богатым устным народным творчеством, представляет собой важный аспект изучения не только для этнографов и культурологов, но и для всех, кто интересуется многообразием человеческого опыта. Устное народное творчество, включая легенды и мифы, играет ключевую роль в формировании социальной структуры, передаче моральных ценностей и сохранении культурной идентичности народа. В частности, легенды о двух братьях, священной горе и Байанай, занимают особое место в якутском фольклоре, отражая не только исторические события, но и глубинные философские размышления о жизни, природе и человеческих отношениях.

Миф о двух братьях — это одна из известных якутских легенд, которая передает важные уроки о семье, любви и преданности. В давние времена жили два брата, которые были очень близки друг к другу. Они выросли в одной семье и всегда поддерживали друг друга в трудные времена. Братья были ловкими охотниками и заботились о своем народе, делясь добычей с другими.

Однажды на их землю пришла большая беда: злой дух начал угрожать селению, унося людей и скот. Братья решили объединить свои силы, чтобы победить злого духа. Они отправились в опасное путешествие, полное испытаний и трудностей, но их любовь и преданность друг другу помогали им преодолевать все преграды.

На пути они встретили множество испытаний, включая хитроумные ловушки и загадки, которые ставил перед ними злой дух. Каждый раз, когда один из братьев попадал в бедственное положение, другой приходил на помощь. Их единство и взаимопомощь стали ключом к успеху.

В конечном итоге братья смогли одолеть злого духа, используя свою смекалку и силу братской любви. Они вернулись домой как герои, и их подвиги были запомнены на века. С тех пор их история передавалась из поколения в поколение, напоминая людям о важности семьи, единства и взаимопомощи.

Этот миф учит нас тому, что любовь и поддержка близких могут помочь преодолеть любые трудности. Он также подчеркивает важность единства и взаимопомощи в обществе.

Легенда о священной горе

Священная гора, известная как "Сайын Сыр" или "Сайын Сырды", считается местом обитания духов и символом связи между миром людей и миром предков.

1. Происхождение горы: Легенда гласит, что священная гора возникла в результате великой битвы между добрыми и злыми духами. В этой битве добрые духи, защищая людей, превратили место сражения в гору, чтобы сохранить память о своих подвигах и защитить народ от злых сил.

2. Духи предков: Якуты верят, что на вершине священной горы живут духи предков, которые наблюдают за своими потомками. Люди приходят на гору, чтобы помолиться, попросить о помощи и получить благословение. Считается, что духи предков могут услышать молитвы и помочь в трудные времена.

3. Священные ритуалы: На священной горе проводятся различные ритуалы и обряды. Здесь совершаются жертвоприношения, приносятся дары духам и предкам. Эти практики помогают укрепить связь между поколениями и сохранить традиции.

4. Природа и защита: Гора считается охранителем природы. Якуты верят, что если они будут уважительно относиться к земле и природе, духи горы будут защищать их от бедствий и несчастий.

Значение легенды:

• Культурная идентичность: Она помогает сохранить уникальную идентичность и традиции якутов, передавая их из поколения в поколение.

• Экологическое сознание: Она способствует формированию уважительного отношения к природе и окружающему миру.

Легенда о Байанай

Бай Байанай (Баай Барылаах Баай Байанай) ("всем богатый богач Байанай") - в якутской мифологии - дух-хозяин леса, животных и птиц, покровитель охотников.

Бай Байаная представляли как весёлого и шумного старика, обросшего седыми волосами. Он живёт в лесах и очень богат мехами. У него семь, девять или одиннадцать братьев и сестёр.

Перед началом охоты Бай Байанаю обычно приносили жертву, а на месте промысла "кормили" его. Если охота долгое время была неудачной, считалось необходимым провести обряд призывания Бай Байаная с жертвоприношением. Жертвы ему приносили и в случае удачной охоты с большой добычей. Она помогает сохранить уникальную идентичность якутов и передать их традиции будущим поколениям. Легенда подчеркивает важность уважительного отношения к природе и её ресурсам. Байанай служит символом надежды и защиты для народа, вдохновляя их на смелость и стойкость.

Легенды о двух братьях и священной горе, а также о Бай Байанай, представляют собой глубокие символы единства, братства и связи человека с природой в культуре якутского народа. Эти истории не только передают важные моральные уроки о жертве, любви и преданности, но и подчеркивают значимость уважения к окружающему миру. Они служат напоминанием о том, что гармония между людьми и природой является основой для устойчивого существования и культурной идентичности. Таким образом, эти легенды продолжают вдохновлять и обогащать духовное наследие якутского народа, передавая его ценности будущим поколениям.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. "Мифы и легенды народов Севера" (сборник, 1990-е годы).
2. "Сказки народов Якутии" – сборники, такие как "Сказки якутского народа" (1974).
3. "Легенды и предания Якутии"
4. Ксенофонтов Г.В. Эллэйада, Изд. Наука. М., 1977

ДИЗАЙН ИНДУСТРИАЛЬНЫХ ПРОСТРАНСТВ В УСЛОВИЯХ СЕВЕРА

Николаева Лилия Сергеевна, 2 курс, ДИЗ ДКИ-24

Активная индустриализация Севера в советский период оставила в наследство множество заброшенных промышленных объектов - фабрик, заводов, рудников и сопутствующей инфраструктуры. Как отмечает П.С. Васильев в статье "Советское промышленное наследие на Крайнем Севере", эти объекты составляют значительный пласт историко-культурного наследия, требующий особого подхода к сохранению и адаптации [1]. Промышленные пространства сегодня представляют собой сложную комплексную проблему: с одной стороны, они являются источниками экологической опасности и символами экономического упадка, с другой - несут в себе уникальный историко-культурный потенциал и значительные материальные ресурсы.

Особую остроту эта проблема приобретает в контексте современного возрождения интереса к северным регионам. Преобладание заброшенных промышленных зон создает негативный визуальный ландшафт, затрудняет освоение новых территорий и формирует "образ территории упадка", что препятствует привлечению инвестиций и кадров. Как показывают исследования, представленные в статье "Перспективы инвестиций в заброшенные промышленные зоны", потенциальные инвесторы опасаются вкладывать средства в такие территории из-за непредсказуемости затрат на реабилитацию [3]. Традиционные подходы к решению данной проблемы через снос или консервацию оказываются экономически нецелесообразными и архитектурно несостоятельными.

В этой связи дизайн-проектирование как ключевой инструмент комплексной реабилитации данных территорий. Оно позволяет не просто ликвидировать объекты, а переосмыслить их ценность и трансформировать в новые функциональные пространства, соответствующие современным потребностям северных регионов. Е.Г. Трубина в работе "Постиндустриальные ландшафты: теория и практика ревитализации" подчеркивает, что успешные проекты ревитализации требуют комплексного методологического подхода, учитывающего как историческую ценность объектов, так и современные экономические реалии [5].

Проблема исследования заключается в противоречии между значительным количественным и качественным потенциалом заброшенных промышленных объектов на Севере и отсутствием научно обоснованной методики их дизайн-преобразования в современные функциональные пространства.

Цель исследования - разработать адаптивную модульную систему для ревитализации заброшенных индустриальных пространств на Севере на основе анализа лучших мировых практик и специфических требований северных территорий.

Объект исследования - индустриальные пространства в северных регионах.

Предмет исследования - методы и приемы дизайн-проектирования при ревитализации индустриальных объектов в условиях Севера.

Задачи исследования:

1. Классифицировать типы индустриальных пространств;
2. Изучить специфику природно-климатических условий Севера;
3. Проанализировать успешные мировые аналоги ревитализации индустриальных зон в условиях Севера;
4. Изучить дизайн-проектирование индустриальных пространств;
5. Проанализировать эффективность модульных систем в развитии индустриальных пространств;

6. Разработать эффективную модульную систему под индустриальные пространства в условиях Севера.

В теоретической части диссертации работа начинается с анализа специфики природно-климатических факторов Севера. Исследуется комплекс климатических условий, включая продолжительные периоды низких температур, явления полярной ночи и полярного дня, особенности ветрового режима и состояние вечной мерзлоты. В.Л. Глазычев в монографии "Архитектура северных городов: проблемы и перспективы" детально анализирует, как эти факторы формируют жесткие рамки для любого проектирования в регионе [2].

Далее, на основе выявленных климатических ограничений, проводится систематизация типов индустриальных пространств, характерных для северных регионов. Выделяются и анализируются такие категории, как заводы лёгкой и машиностроительной промышленности, фабрики текстильной и пищевой промышленности, энергетические и инженерные сооружения, объекты военно-промышленного комплекса, заводы химической и металлургической промышленности. Для каждого типа определяются его уникальные функциональные, социальные и эксплуатационные параметры, что позволяет перейти от общих климатических вызовов к конкретным типологическим задачам, требующим индивидуального проектного подхода.

Затем, проводится исследование, которое носит прикладной аналитический характер и служит для верификации разработанного теоретического аппарата. Она открывается анализом эволюции подходов в советский и постсоветский периоды. Исследуется путь от утилитарных, технократических решений времен первоначального освоения Севера до поисков более гуманизированных моделей в настоящее время. Выявляются как устаревшие, так и сохранившие актуальность принципы, что позволяет отделить конструктивное наследие от ошибочных практик.

Следующим этапом становится обращение к передовым зарубежным практикам стран со сходными арктическими условиями, таких как Норвегия, Канада и Финляндия. Проводится анализ их нормативной базы, технологических решений в области социально-ориентированных подходов к организации среды. Это позволяет идентифицировать международный опыт, потенциально применимый в условиях Севера, и выделить инновационные тенденции.

Итогом аналитической части становится сравнительный анализ аналогов, где опыт отечественного и зарубежного проектирования сопоставляется по единой системе критериев. А.В. Иванов и С.П. Петрова в статье "Современные подходы к ревитализации промышленных территорий в условиях Крайнего Севера" предлагают систему критериев

для оценки эффективности проектов [4]. Данный анализ выявляет наиболее эффективные приемы и типичные просчеты, систематизируя палитру возможных решений и подготавливая базу для перехода к проектной части диссертации.

В практической части, посвященной предпроектному анализу и формированию концепции, исследование начинается с комплексного изучения конкретной площадки в арктическом регионе. Проводится детальная оценка природно-климатических условий, параллельно осуществляется сбор и анализ данных о социально-демографических характеристиках потенциальных пользователей пространства, их функциональных потребностях и психологических особенностях. На основе синтеза полученной информации формулируется архитектурно-дизайнерская концепция, которая становится смысловым и функциональным стержнем всего проекта, определяя его основную идею и направления развития.

В завершающем разделе диссертации осуществляется практическая реализация разработанных принципов и методов на примере конкретного модельного объекта. На этом этапе создается комплекс проектных решений, включающий объемно-планировочную организацию здания, функциональное зонирование внутренних пространств. Детально прорабатываются светотехнические решения, колористическая палитра и подбор отделочных материалов. Апробация проекта включает моделирование различных сценариев эксплуатации и оценку эффективности предложенных решений через систему критериев, разработанных в предыдущих главах исследования.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Васильев П.С. "Советское промышленное наследие на Крайнем Севере" // Вопросы сохранения историко-культурного наследия. — 2019. — № 2. — С. 23-34.

2. Глазычев В.Л. Архитектура северных городов: проблемы и перспективы. — М.: Стройиздат, 2018. — 256 с.

3. Перспективы инвестиций в заброшенные промышленные зоны [Электронный ресурс] // Invezt. – 2023. – URL: https://invezt.ru/blog/tpost/jvd77ly0p1-perspektivi-investitsii-v-zabroshennie-p (дата обращения: 20.01.2024).

4. Современные подходы к ревитализации промышленных территорий в условиях Крайнего Севера [Электронный ресурс] / А.В. Иванов, С.П. Петрова // Construction Architecture. – 2022. – № 4. – URL: https://conarc.ru/ru/nauka/article/70962/view (дата обращения: 20.01.2024).

5. Трубина Е.Г. Постиндустриальные ландшафты: теория и практика ревитализации. — СПб.: Изд-во СПбГУ, 2019. — 312 с.

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ. ПЕЧАТНЫЕ КНИГИ ПРОТИВ ЭЛЕКТРОННЫХ: ВЛИЯНИЕ НА ВОПРИЯТИЕ ИНФОРМАЦИИ И УДОБСТВА ЧТЕНИЯ

Парникова Ю.А., 4 курс бакалавриат

В современном обществе, характеризующемся стремительным развитием цифровых технологий, наблюдается значительная трансформация читательских привычек и способов восприятия информации.

В этом контексте особое значение приобретает сравнительный анализ двух основных форматов чтения - печатных и электронных книг. Несмотря на продолжающуюся цифровизацию, бумажные книги сохраняют свою популярность благодаря уникальным тактильным ощущениям и особенностям восприятия текста, которые оказывают влияние на глубину понимания и запоминания информации.

В то же время электронные книги становятся все более востребованными благодаря своей мобильности, возможности быстрого поиска и адаптации под индивидуальные потребности читателя.

Ряд исследований подтверждает, что восприятие информации и эмоциональное погружение в текст существенно различаются в зависимости от используемого формата. Так, по данным Шаровой Д.С., чтение с бумажных носителей способствует лучшему запоминанию и более глубокому осмыслению материала, что связано с тактильными и визуальными характеристиками бумажной книги, а также отсутствием отвлекающих факторов, присущих электронным устройствам

Аналогичные выводы представлены в работах Буториной О.Г. и Жоховой М.Е., которые подчеркивают, что электронные книги, несмотря на удобство и функциональность, зачастую способствуют поверхностному восприятию информации из-за особенностей интерфейса и возможности многозадачности.

Кроме того, Артемьева В.В. и соавторы отмечают, что современные обучающиеся демонстрируют смешанные предпочтения, что обусловлено сочетанием преимуществ и недостатков обеих форматов: бумажные книги обеспечивают высокую концентрацию внимания и эмоциональное вовлечение, тогда как электронные - удобство доступа и гибкость настроек, что особенно важно в условиях динамичного образовательного процесса.

Логинова Г.З. в своей работе акцентирует внимание на том, что развитие гибридных форматов и интеграция цифровых технологий в традиционные методы чтения могут

способствовать созданию оптимальных условий для восприятия информации, объединяя достоинства обоих типов носителей.

Таким образом, сравнительный анализ печатных и электронных книг представляет собой актуальную научную задачу, направленную на выявление особенностей восприятия информации и удобства чтения в различных форматах. Это позволяет не только понять современные тенденции в области чтения, но и разработать рекомендации для эффективного использования каждого из форматов в образовательной и культурной практике.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Шарова Д.С. Бумажная книга против электронной // Новая наука: проблемы и перспективы. — 2016. — № 121-3. — С. 252–255.

2. Книга как Россия // Университетская книга. — 2018. — № 7. — С. 54–58.

3. Буторина О.Г., Жохова М.Е. Что лучше: электронные книги или бумажные издания // Калейдоскоп воспитательных событий: сборник методических разработок воспитательных событий. — Коров, 2022. — С. 89–90.

4. Артемьева В.В., Воронина Л.В., Артемьева Е.А. Что предпочитают современные обучающиеся — электронные или бумажные книги? // Современный учитель — взгляд в будущее: сборник научных статей. — Екатеринбург, 2022. — С. 16–19.

5. Логинова Г.З. Электронная книга против бумажной: страсти вокруг электронного учебника // Новые информационные технологии в образовании: материалы международной научно-практической конференции. — 2012. — С. 369–371.

ТЕХНОЛОГИИ И КУЛЬТУРНЫЙ КОД: ТРАНСФОРМАЦИЯ ЯКУТСКОЙ ОДЕЖДЫ С 18 ПО 20 ВЕК

Павлова Инна Иннокентьевна, 2 курс М-ДКИ-24

Научный руководитель: Романова Антонина Васильевна,

доцент кафедры дизайна и ДПИ искусства народов Арктики

В современную эпоху глобализации и стирания культурных граней, вопросы сохранения и осмысления национальной идентичности приобретают особую значимость. Традиционный костюм, являясь одним из наиболее ярких и комплексных маркеров

этнической принадлежности, представляет собой не просто совокупность предметов одежды, но сложный семиотический текст, в котором закодированы миропонимание, социальные нормы, эстетические идеалы и историческая память народа.

Одежда как семиотическая система: культурные коды, символы и значения.

Традиционный костюм давно перестал восприниматься в науке исключительно как утилитарный объект. Современные исследования рассматривают его как сложную знаковую систему, несущую в себе коды и смыслы, регулирующие социальные отношения и транслирующие культурные нормы. В рамках данного исследования именно семиотический подход позволяет перейти от внешнего описания предметов одежды к расшифровке их глубинного культурного содержания.

Функции одежды:

1. Утилитарная функция является базовой и обусловлена необходимостью защиты тела от воздействий внешней среды (суровый климат Якутии предопределил использование теплых, плотных материалов – меха, кожи).
2. Социальная функция заключается в том, что костюм выступает визуальным маркером принадлежности индивида к определенной группе
3. Обрядовая (ритуальная) функция выделяет костюм, используемый в особых, сакральных ситуациях (праздники, свадьбы, похороны, шаманские ритуалы).
4. Эстетическая функция отражает представления народа о красоте и гармонии.

Культурный код и традиция: детерминация формы и декора в этнокультурном контексте

Культурный код понимается как глубинная система неявных правил, архетипов и смыслов, лежащих в основе мировосприятия и поведения этноса. Это своеобразный «шифр», который обеспечивает прочтение и понимание явлений культуры ее носителями. В контексте костюма культурный код проявляется в:

- Символике орнамента: солярные знаки, изображения мирового дерева, стилизованные фигуры животных и птиц несли в себе космологические и мифологические представления якутов о мироустройстве.
- Символике цвета: белый цвет мог ассоциироваться с святостью и чистотой, черный – с землей и нижним миром, красный – с жизненной силой, солнцем и защитой.
- Символике формы и конструкции: например, определенные элементы кроя могли моделировать структуру мироздания (низ-середина-верх).

Традиция рассматривается не как застывший набор правил, а как динамический процесс передачи и постоянного переосмысления культурного опыта. Традиция

избирательна: она может отвергать одни инновации и адаптировать другие, интегрируя их в существующую систему смыслов.

Технологический детерминизм в изучении костюма предполагает, что доступные материалы и способы их обработки напрямую влияют на его внешний вид, конструкцию и декор.

- Влияние материалов: Использование ровдуги (замши) и меха определяло мягкий, пластичный крой, отсутствие жестких каркасов. Широкое распространение сукна в XIX веке, обладающего иными свойствами (сыпучесть среза, толщина), привело к изменению кроя, упрощению некоторых форм и появлению новых способов декорирования (например, аппликации тканью по ткани вместо меховой мозаики).
- Влияние инструментов: Использование костяной иглы versus стальной фабричной, а позже – швейной машины, кардинально меняло качество стежка, плотность шитья и, как следствие, возможности для создания сложных орнаментальных композиций. Ручное шитье допускало большую вариативность, тогда как машинное – стандартизацию и ускорение процесса.
- Влияние техник: Такие уникальные техники, как «меховая мозаика», были порождены именно спецификой материала (разноцветным мехом) и необходимостью его экономного использования. Техника вышивки подшейным волосом оленя также определяла характер орнамента – его плавные, округлые линии.

Синтез теоретических подходов для анализа трансформации якутского костюма

Для достижения цели данного исследования – анализа взаимосвязи технологии и культурного кода – предлагается синтез семиотического и технологического подхода.
Этот синтез можно представить в виде двусторонней модели:

- «Снизу-вверх» (от технологии к смыслу): Изменение материальной базы (например, замена ровдуги на сукно) влечет за собой трансформацию формы и декора.
- «Сверху вниз» (от смысла к технологии): Устойчивые элементы культурного кода (например, обязательность определенного защитного орнамента) могут оказывать обратное влияние на технологию.

Этот комплексный подход позволяет избежать двух крайностей: сведения анализа лишь к внешним изменениям (технологический редукционизм) и чисто умозрительной интерпретации символов без учета их материальной основы. Он дает инструмент для того, чтобы проследить, как на разных исторических этапах нарушался и вновь выстраивался баланс между «материей» и «духом» якутского традиционного костюма.

Таким образом, сформулированная теоретико-методологическая база, основанная на синтезе семиотических и технологических подходов, позволяет рассматривать якутский костюм как целостный феномен, в котором материальная форма и духовное содержание неразрывно связаны. Так трансформация якутского костюма с XVIII по XX век представляет собой не просто эволюцию фасонов, а сложный диалог между меняющейся материальной базой и устойчивостью, но и гибкой системой культурных смыслов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Байбурин, А.К. Семиотические аспекты функционирования вещей //Этнографическое изучение знаковых средств культуры. — Л.: Наука, 1989. - С.63-88.

2. Иванова-Унарова, З.И. Традиционный костюм якутов. — Якутск: Бичик, 2005.

3. Иванова-Унарова, З.И. Влияние русской материальной культуры на якутский костюм XIX века // Научный диалог. - 2017. № 12. - С. 234-247.

4. Каталог коллекций Якутского государственного объединенного музея истории и культуры народов Севера им. Ем. Ярославского. Отдел этнографии. -Якутск, 2001.

5. Петрова, С.И. Символика якутского орнамента (на материале традиционной одежды). - Новосибирск: Наука, 2004.

ОБРАЗ ТРАДИЦИОННОГО РУССКОГО ЖИЛИЩА В ФОЛЬКЛОРНЫХ ТЕКСТАХ

Пухов Денис Александрович, 3 курс, группа МООКПН-23

Научный руководитель: Ситникова С.А., доцент, к.п.н, доцент кафедры КиКННА.

Статья посвящена исследованию образа традиционного русского жилища в различных жанрах устного народного творчества. Рассматривается символическое значение избы как культурного феномена, отражающего мировоззренческие установки русского народа. Анализируются репрезентации жилища в сказках, пословицах и поговорках, выявляются универсальные характеристики образа избы в фольклорной традиции.

Традиционное жилище занимает особое место в системе материальной и духовной культуры любого народа. Для русской культуры изба является не просто утилитарным строением, но сложным семиотическим объектом, воплощающим представления о

мироустройстве и нравственных ценностях. Как отмечает А.К. Байбурин, «жилище в традиционной культуре представляет собой своеобразную модель мира, отражающую ключевые принципы космологии и социальной организации общества» [2].

Фольклорные тексты различных жанров содержат богатый материал для реконструкции традиционных представлений о жилище. В них изба предстает не только как элемент материальной культуры, но и как символический образ, наделенный множеством смыслов и функций.

Одной из ключевых особенностей репрезентации избы в фольклоре является её одушевлённость – наделение жилища чертами человека, животного или птицы, восприятие его как живого существа. Особенно ярко это проявляется в волшебных сказках. К примеру, избушка на курьих ножках не только имеет орнитоморфные черты, но и способна двигаться, поворачиваться, откликаться на призывы героя: «Избушка, избушка, встань к лесу задом, ко мне передом!» [1].

Т.В. Цивьян подчеркивает, что «в фольклорной модели мира дом представляет собой живое существо, наделенное душой и телом, включенное в систему взаимоотношений человека с окружающим миром» [6]. Такое восприятие отражает архаические анимистические представления.

В традиционной культуре изба воспринималась как своеобразная модель мироздания. Вертикальная структура избы (подпол – жилое пространство – чердак) соотносится с трехчастной моделью мира (подземный мир – земля – небо) [2].

Особое значение имеют границы избы – стены, порог, окна, двери. Они воспринимаются как рубежи между «своим» и «чужим» пространством. «Пересечение этих границ в фольклоре всегда имеет сакральный смысл и сопровождается особыми ритуальными формулами» [2].

В сказочных сюжетах изба часто выступает как полноправный участник повествования, наделенный волшебными свойствами. Избушка Бабы–Яги – волшебное жилище на границе «своего» и «чужого» мира. В.Я. Пропп связывает этот образ с архаическими представлениями о доме мертвых и обрядами инициации [4].

Другой распространенный мотив – чудесное строительство избы, появляющейся по волшебству за одну ночь. Этот мотив отражает представления о сакральности процесса строительства жилища [2].

В сказочных описаниях обязательно присутствуют ключевые элементы интерьера: печь, красный угол, порог, лавки. Печь выступает как центр домашнего пространства, источник жизненной силы. Красный угол символизирует связь с высшими силами [2].

Малые жанры фольклора представляют концентрированное выражение народной мудрости. В них образ избы раскрывается через призму повседневного опыта и нравственных ценностей.

Пословицы подчеркивают значимость дома как оплота благополучия: «Дома и стены помогают», «В гостях хорошо, а дома лучше». Особое внимание уделяется нравственным аспектам: «Не красна изба углами, а красна пирогами», «Дом вести – не лапти плести» [3].

В отличие от сказок, в пословицах на первый план выходят реалистические, бытовые характеристики жилища как неотъемлемой части крестьянского быта.

Каждая часть традиционного жилища имела свою семантику. Печь – это сакральный центр дома, символ жизненной силы и семейного благополучия. В сказках печь часто выступает как убежище героя или место его трансформации [4].

Порог предстает как граница между «своим» и «чужим» пространством, место повышенной магической активности [2]. Окна и двери служат каналами коммуникации с внешним миром.

Важная роль принадлежит материалам постройки. Дерево как основной строительный материал в народных представлениях наделено особой жизненной силой и сакральными свойствами [2].

Анализ фольклорных текстов позволяет реконструировать целостный образ русской избы как сложного культурного феномена. В устном народном творчестве изба предстает не просто как утилитарный объект, но как воплощение народного мировоззрения и ценностных ориентаций.

Фольклорные жанры высвечивают различные грани этого образа: в сказках доминируют мифологические и волшебные аспекты; в пословицах – практические и нравственные. Изба представлена как живой организм, наделенный антропоморфными чертами, как модель мироздания и пространство формирования основных ценностей традиционной культуры.

Образ избы в фольклоре представляет собой концентрированное выражение народной философии, эстетики и этики, воплощение идеалов традиционного общества.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Афанасьев А.Н. Народные русские сказки: В 3 т. М.: Наука, 1984–1985.
2. Байбурин А.К. Жилище в обрядах и представлениях восточных славян. Л.: Наука, 1983. 188 с.
3. Даль В.И. Пословицы русского народа. М.: Художественная литература, 1989. 447 с.

4. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. Л.: Изд–во ЛГУ, 1986. 364 с.
5. Цивьян Т.В. Дом в фольклорной модели мира // Семиотика культуры. Труды по знаковым системам. Вып. 10. Тарту, 1978. С. 65–85.

ПРОЕКТ КАТАЛОГА ЛИТЕРАТУРНЫХ МУЗЕЕВ РЕСПУБЛИКИ САХА (ЯКУТИЯ)

Санников Денис Иннокентьевич, Протопопов Богдан Иванович, 2 курс,
«Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия» -24-Б
Научный руководитель: Санникова Инна Иннокентьевна, к.п.н. доцент кафедры БИДиГД

Литературные музеи являются важной частью музейной деятельности любого региона. В Республике Саха (Якутия) также есть достаточное количество литературных музеев, включая школьные музеи. Среди них можно отметить такие музеи, как Государственный литературный музей имени П.А. Ойунского (г. Якутск), Ытык-Кельский литературно-художественный музей-заповедник «Татта» (Таттинский улус), Литературный музей им. Н.Д. Апросимова (Усть-Майский улус), Музей им. народного писателя Егора Неймохова (Томпонский район) и др.

Можно отметить, что роль литературных музеев в приобщении подрастающего поколения к культурному наследию народа очень велика. Как отмечает Е.В. Гаранина: «Человек как сосуд: он может быть наполнен разным содержимым. Важно бережно пополнять его нравственными ценностями и представлениями. Прошлое имеет для нас значение тогда, когда оно зафиксировано в нашем сознании, остановлено, когда оно важно и для настоящего, когда оно может предварить будущее. Используя различные способы формирования культурной идентичности, современный литературный музей способствует установлению прочных духовных и культурных связей между представителями разных поколений…» [1, с.9].

Постановка проблемы:

1. Однако деятельность литературных музеев в Якутии недостаточно освещена в научной литературе, мало научных публикаций по данной теме;
2. Нет единого реестра литературных музеев, так как некоторые из них находятся в ведении министерства культуры, а некоторые – в ведении министерства образования;

3. Литературные музеи находятся в разных уголках нашей республики, иногда - в очень отдаленных.

Таким образом, богатое культурное наследие, находящееся в литературном музее какого-либо писателя, может являться достоянием небольшого поселка и недоступно другим людям, интересующимся творчеством этого писателя.

Решением проблемы является сбор материала о литературных музеях республики в различных цифровых форматах и создание на этой основе электронного интерактивного каталога литературных музеев РС (Я). По мнению исследователей, «у литературных музеев есть достаточно широкие возможности для интерпретации как материального, так и нематериального компонентов литературного наследия. Основная сложность создания аттрактивной и интересной для массового посетителя экспозиции состоит в том, чтобы преодолеть приоритет демонстрации плоскостного материала (рукописи, книги, письма, печатная и оригинальная графика и т.д.). Все более актуальными становятся трехмерные конструкции и различные визуализации, более того сам текст также может быть визуальным объектом, при помощи дизайнерских приемов, которые помогут превратить его в визуальный объект» [2, с.10].

Цель проекта – исследование когнитивных аспектов восприятия и интерпретации культурного наследия в процессе создания электронного интерактивного каталога литературных музеев Республики Саха (Якутия).

Задачи проекта:

1. При помощи школьников собрать материал о литературных музеях РС (Я) и при помощи студентов адаптировать материал для электронного интерактивного каталога, при этом выбирая различные цифровые форматы;
2. При создании электронного интерактивного каталога провести исследование, как интерактивные цифровые форматы могут влиять на вовлеченность и формирование исторической памяти у различных возрастных групп;
3. Создать научно обоснованные психологические методики по исследованию таких психических процессов, как восприятие, внимание, память, мышление пользователей каталога при восприятии и интерпретации интерактивного электронного каталога.

Проект будет реализовываться студентами 2-го курса направления подготовки «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия» в рамках изучения дисциплины «Якутская литература». Но в связи с тем, что большинство музеев находится в улусах, можно задействовать школьников в тех населенных пунктах, где есть литературные музеи. Они могут писать исследовательские работы, связанные с

деятельностью музеев поэтов и писателей Якутии, с теми деталями жизни и творчества этих литераторов, которые отражены в этих музеях, а также исследовать аспекты восприятия и интерпретации экспонатов этих музеев. Школьники могут заниматься сбором первичной информации и фотоматериалов, и при этом осваивать основы проведения мини-интервью для выявления особенностей экспозиций, проводить анкетирование. Студенты могут на основе собранного материалы апробировать различные форматы представления информации, при этом выбирая наиболее эффективные для пользователей. Таким образом, вариативность решений может быть достигнута за счет предоставления участникам возможности выбора методов сбора и представления информации. Это позволит школьникам и студентам проявлять креативность и предлагать свои идеи по формированию цифрового образа литературных музеев.

Виды деятельности школьников:

1. Изучение истории музея;
2. Предварительное изучение, сбор информации об экспонатах, в том числе об истории поступления, об инвентарных записях;
3. Описание экспонатов: размеры, материалы, сохранность;
4. Историко-культурное изучение: анализ исторического контекста, изучение источников;
5. Изучение восприятия и интерпретации традиционных экспонатов: мини-интервью, анкетирование, наблюдение и др;
6. Изучение восприятия и интерпретации электронного интерактивного каталога: мини-интервью, анкетирование, наблюдение и др.

Практическая значимость проекта. Электронный каталог может быть использован в профессиональной подготовке будущих музеологов, а также в работе учителей якутской литературы в рамках преподавания родной литературы.

К планируемым результатам можно отнести исследования о восприятии и интерпретации тех аспектов жизни и творчества якутских поэтов и писателей, которые нашли отражение в литературных музеях, пользователями музеев разных возрастов в разных условиях. Современная молодежь предпочитает не традиционные экспонаты в музее, а интерактивные цифровые форматы, поэтому можно предложить следующие формы:

1. 3-D модели отдельных экспонатов;
2. Аудиогиды;
3. Интерактивные карты музеев;
4. Элементы геймификации;

5. Элементы дополненной реальности;
6. Виртуальные туры.

В дальнейшем при участии студентов эти исследования будут обработаны, отредактированы и войдут в электронный интерактивный каталог литературных музеев Республики Саха (Якутия). Электронный каталог может стать интерактивной платформой с аналитическими возможностями. В дальнейшем возможно создание рекомендательных систем для пользователей, а также проведение исследований по эффективности различных форматов предоставления информации о литературных музеях.

Проект участвует во всероссийской образовательной инициативе по поиску и реализации научно-технологических проектов «Сириус. Лето» и в данный момент находится на стадии реализации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гаранина, Е. В. Литературный музей как среда формирования культурной идентичности / Е. В. Гаранина // Культура и цивилизация. – 2021. – Т. 11, № 6-1. – С. 5-11.
2. Мастеница, Е. Н. Литературное наследие в музее: нематериальное в материальном / Е. Н. Мастеница // Литературное наследие России и Беларуси в экспозиционно-выставочном пространстве музеев и библиотек : Материалы международной научно-практической конференции, Смоленск-Минск, 09 июня 2022 года / Составитель Е.С. Мертенс. – Смоленск-Минск: Областное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего профессионального образования Смоленский государственный институт искусств, 2022. – С. 6-11.

ИСТОРИЯ СТАНОВЛЕНИЯ И РАЗВИТИЯ СТУДЕНЧЕСКОГО НАУЧНОГО ОБЩЕСТВА АРКТИЧЕСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ИНСТИТУТА КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ

Скрыбыкина Мичийэ Ивановна, 3 курс, СКД(ПМ)-23-Б
Научный сотрудник: Санникова Инна Иннкоентьевна,
к.п.н., доцент кафедры БИДиГД

В высших учебных заведениях очень важным компонентом научной деятельности является организация научно-исследовательской деятельности студентов. Одним из видов активизации студенческой научно-исследовательской работы является создание в вузах

различных студенческих научных сообществ. Как считают исследователи: «Студенческое научное общество, имеющее богатую историю, устоявшиеся традиции и обширный практический опыт, представляет собой наиболее эффективную структуру для организации научной активности студентов в вузах. СНО являются ключевым инструментом для выявления талантливой молодежи среди разнообразного контингента учащихся вузов» [1, с.174].

В последнее время студенческие научные общества получают должную государственную поддержку: «2022–2031 годы в Российской Федерации объявлены Десятилетием науки и технологий. В последние годы в сфере образования Студенческим научным объединениям (СНО) стали уделять особое внимание. Мы считаем, что это связано с необходимостью развития научного сообщества, высокой потребности в научных кадрах и развитием науки и технологий в нашей стране. СНО признаются Министерством высшего образования и науки РФ одними из важнейших организаций российских университетов и получают всестороннюю поддержку как со стороны государства, так и со стороны руководства университетов» [2, с.66].

В Арктическом государственном институте культуры и искусств положение о СНО было разработано в 2020 году. Само студенческое научное общество АГИКИ было создано 15 сентября 2020 года. Тогда в составе научного общества было 16 человек. Председателем СНО АГИКИ была избрана студентка направления подготовки «Социально-культурная деятельность» Захарова Юлианна, куратором была назначена доцент кафедры культурологии и социально-культурной деятельности, кандидат педагогических наук Ольга Николаевна Пинигина.

С 2021 года куратором СНО является доцент кафедры библиотечно-информационной деятельности и гуманитарных дисциплин, кандидат педагогических наук Санникова Инна Иннокентьевна. С 2023 по 2024 годы председателем СНО АГИКИ была студентка специальности «Графика» Айталина Борисова.

Выпускники СНО АГИКИ продолжают свою научно-исследовательскую деятельность, обучаясь в магистратуре и аспирантуре многих российских вузов, в том числе и в АГИКИ.

С 2024 года СНО АГИКИ возглавляет студентка 3-го курса направления подготовки «Социально-культурная деятельность» Мичийэ Скрыбыкина. В актив СНО АГИКИ входят заместители председателя СНО АГИКИ по следующим направлениям: публикационная активность – Гоголева Светлана (БИД-23), волонтёрская деятельность – Яковлев Дмитрий (Культурология-23), информационные технологии – Винокуров Виктор (ПИ-23), связь с общественностью - Санников Денис (МООКПН-24), грантовая деятельность – Дьяконов

Матвей (К-24), работа с библиотеками и архивами - Старостин Кэскил (БИД-23), работа с музеями – Климова Диана (МООКПН-23).

За пять лет существования СНО АГИКИ:

- увеличилось количество членов Студенческого научного общества до 70 студентов;
- члены СНО АГИКИ регулярно принимают участие в республиканских, всероссийских и международных конференциях;
- члены СНО АГИКИ постоянно участвуют в различных научных конкурсах и конкурсах грантов;
- члены СНО АГИКИ имеют множество публикаций, в том числе входящих в Российский индекс научного цитирования;
- активисты СНО АГИКИ принимают участие в таких масштабных мероприятиях, как XXX Международная молодежная научная конференция студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» (Москва, 2023), XII Всероссийский съезд советов молодых ученых и студенческих научных обществ (Владивосток, 2024), Международная школа СНО при МГУ им. М.В. Ломоносова (Москва, 2021, 2024, 2025).

Можно выделить следующие направления деятельности СНО АГИКИ:

Первое направление - координационная деятельность:

1) Информирование студентов о предстоящих научных мероприятиях;
2) Организация участия студентов в республиканских, всероссийских и международных конференциях и конкурсах;
3) Освещение деятельности СНО в социальных сетях с целью привлечения большего количества студентов-исследователей.

Второе направление - образовательная деятельность:

1) Проведение вебинаров о специфике научного исследования;
2) Экскурсии в библиотеки, архивы и музеи;
3) Организация встреч с ведущими учеными в области культуры и искусств.

Третье направление - организационная деятельность.

1) Проведение интеллектуальных игр и викторин среди студентов института;
2) Организация круглых столов для новоиспеченных членов СНО;
3) Проведение научных мероприятий для школьников, занимающихся исследовательской деятельности в области культуры и искусств.

При СНО АГИКИ, в свою очередь, действует два объединения: интеллектуальный клуб «Ученая сова» и клуб коллекционеров.

Интеллектуальный клуб «Ученая сова» существует с 2023 года. Председателем клуба является студентка 4-го курса специальности «Живопись» Афанасьева Вера. Сначала

это были интеллектуальные игры между группами студентов, представляющих разные направления подготовки и специальностей в онлайн-формате. С 2023 года проходят сначала отборочные игры среди студентов I, II, III, IV-VI курсов, затем проводится финальная игра для победителей отборочных игр.

Клуб коллекционеров существует с 2024 года. Первая выставка коллекционеров-студентов и преподавателей АГИКИ прошла в сентябре 2024 года и была приурочена ко дню коллекционера в России. В 2025 году выставка прошла в онлайн-формате.

СНО АГИКИ организует ставшие уже традиционными мероприятия, такие как круглые столы из серии «Личность и искусство», конкурсы «Научные дуэты», «Читаем на родном», «Книжный марафон».

Круглые столы СНО АГИКИ из серии «Личность и искусство» проходят в декабре в рамках Недели русского языка и литературы. Это ежегодные круглые столы, посвященные роли личности в искусстве, художественным интерпретациям его произведений. В 2021 году круглый стол был приурочен к 200-летию Ф.М. Достоевского, в 2022 году – 350-летию Петра Первого, в 2023 году -200-летию А.Н. Островского, в 2024 году – 225-летию А.С. Пушкина.

Конкурсы «Научные дуэты» призван объединять студентов разных направлений подготовки и специальностей в междисциплинарные проекты. Первый и второй конкурсы прошли в феврале и в апреле 2024 года, третий в феврале 2025 года.

Конкурс «Читаем на родном» проходит в феврале и приурочен к Дню родного языка и письменности. В 2024 году конкурс прошел в онлайн-формате, а в 2025 -в очном формате.

Конкурс «Книжный марафон», приуроченный к Всемирному дню книги, был проведен в 2023 году в онлайн-формате, а в 2024 году- в очном формате.

В 2024 году СНО АГИКИ совместно с отделом аспирантуры провело мероприятие «Научная битва АГИКИ» в рамках Университетской лиги научных битв.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Белова, Л. А. Развитие личностного потенциала студентов через научную деятельность студенческого научного общества / Л. А. Белова, А. Д. Устьянцева // Обзор педагогических исследований. – 2025. – Т. 7, № 5. – С. 173-177.

2. Зорина, М. В. Механизмы работы студенческого научного общества для популяризации науки среди студентов социальных и гуманитарных наук / М. В. Зорина, А. А. Садковкин // Потенциал науки и современного образования: вчера, сегодня, завтра. – Ростов-на-Дону: Общество с ограниченной ответственностью "Издательство "Манускрипт", 2024. – С. 64-76.

ПОДБОР АССОРТИМЕНТА ДЕКОРАТИВНЫХ РАСТЕНИЙ В ГОРОДСКИХ ТЕРРИТОРИЯХ ЯКУТИИ
(ЯКУТСК, ЛЕНС, МИРНЫЙ, НЕРЮНГРИ И ДР.)
В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КЛИМАТИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.

Скрябин Марк Михайлович, 1 курс, М-Д
Старостина Айталина Анисимовна, доцент кафедры дизайна и ДП искусства народов Арктики

В исследовании рассматриваются принципы подбора декоративных растений для городских территорий Якутии с учетом экстремальных климатических условий региона. Проанализированы климатические показатели отдельных городов, выявлены основные экологические ограничения для озеленения. Предложены рекомендации по подбору видов деревьев, кустарников и многолетних растений, устойчивых к низким температурам, перепадам температур и дефициту влаги. Проведен сравнительный анализ пригодности растений для различных городов региона. Работа ориентирована на города Якутск, Ленск, Мирный и Нерюнгри.

Городское озеленение выполняет эстетическую, экологическую и социальную функции, включая улучшение микроклимата, очистку воздуха, снижение уровня шума и повышение психологического комфорта жителей. В условиях Якутии, где зимы характеризуются экстремальными морозами (до −50 °C), лето короткое, а годовая амплитуда температур может превышать 70 °C, озеленение сталкивается с уникальными вызовами.

Цель исследования — разработать рекомендации по подбору ассортимента декоративных растений для городских территорий Якутии с учетом климатических особенностей отдельных городов.

Для анализа использованы:

Климатические данные городов (температура, осадки, продолжительность вегетационного периода).

1. Литературные источники по ландшафтной архитектуре и озеленению северных регионов.
2. Практический опыт местных озеленителей.

Климатические условия городов Якутии

Якутск зимой −38°C и летом +18 °C. Суровые зимы, краткое лето, высокая амплитуда температур.

Ленск зимой −35°C и летом +16°C. Высокие ветровые нагрузки, холодная зима.

Мирный зимой −40°C и летом +15°C. Низкая влажность, сильные морозы.

Нерюнгри зимой −36°C и летом +17°C. Частые морозные осадки, неустойчивые весенние температуры.

Рекомендации по подбору декоративных растений

1. *Деревья*

- Береза бородавчатая (Betula pendula) — морозоустойчива, быстро восстанавливается после повреждений.
- Сосна сибирская (Pinus sibirica) — адаптирована к бедным почвам и экстремальным морозам.
- Лиственница сибирская (Larix sibirica) — сезонно сбрасывает иголки, хорошо переносит зимние температуры.

2. *Кустарники*

- Кизильник блестящий (Cotoneaster lucidus) — морозоустойчив, декоративен в зимнее время.
- Можжевельник казацкий (Juniperus sabina) — неприхотлив к почвам, зимостойкий.
- Ирга канадская (Amelanchier canadensis) — раннецветущая, устойчива к перепадам температур.

3. Многолетние цветы и травы

- Астра альпийская (Aster alpinus) — короткий вегетационный период, морозостойкая.
- Флокс метельчатый (Phlox paniculata) — декоративен летом, устойчив к солнечным участкам.
- Сальвия дубравная (Salvia nemorosa) — засухоустойчивая, хорошо переносит перепады температур.

Сравнительный анализ декоративных растений по городам

Растения	Якутск	Ленск	Мирный	Нерюнгри	Причины различий
береза	+	+	+	-	Не переносит сочетание сильных зимних морозов и короткого летнего периода в Нерюнгри
сосна	+	+	+	+	Морозоустойчива, адаптирована ко всем климатическим условиям
лиственница	+	+	+	+	Сбрасывает иголки на зиму, устойчива к перепадам

					температур
кизильник	+	+	+	-	В Нерюнгри подмерзает из-за поздневесенних заморозков
можжевельник	+	+	+	+	Засухоустойчив и морозоустойчив во всех городах
Астра альпийская	+	+	+	-	Требует более продолжительного вегетационного периода, чем доступен в Нерюнгри
Флокс	+	+	+	-	Недостаток тепла и короткое лето ограничивают рост в Нерюнгри
Сальвия	+	+	+	-	Холодная весна в Нерюнгри мешает развитию растений

Пояснения к таблице:

- “+” — растение успешно адаптировано и может использоваться для озеленения.
- “–” — использование ограничено из-за климатических факторов, включая низкие зимние температуры, короткий летний период и поздние заморозки.
- Основной фактор ограничения в Нерюнгри — сочетание короткого лета и ранних/поздних морозов, что препятствует полноценной вегетации интродуцированных декоративных растений.
- В Мирном, несмотря на низкую влажность, большинство морозоустойчивых видов успешно развивается при правильной организации микроклиматических зон.

Особенности подбора и размещения растений.

1. Морозоустойчивость — основной критерий при выборе видов.
2. Скорость вегетации — предпочтение растениям с коротким периодом роста и цветения.
3. Микроклиматические зоны — использование защищенных участков (южные склоны, здания) для снижения риска зимних повреждений.
4. Комбинирование видов — сочетание местных и интродуцированных растений для увеличения декоративности и обеспечения устойчивости.
5. Групповое озеленение — посадка кустарников и деревьев группами создает благоприятный микроклимат и уменьшает влияние ветров.

Результаты исследования

- Для Якутска оптимальны морозоустойчивые деревья (береза, лиственница), кустарники и многолетники с коротким периодом вегетации.
- Для Ленска рекомендуется использование ветроустойчивых форм кизильника и можжевельника.
- В Мирном целесообразны неприхотливые к сухости растения, а в Нерюнгри — виды, способные переносить весенние и осенние морозы.
- Сравнительный анализ показал, что интродуцированные растения с длинным периодом вегетации и поздним цветением не подходят для Нерюнгри, но могут успешно расти в Якутске, Ленске и Мирном.

Вывод: правильный подбор ассортимента растений с учетом климатических условий повышает декоративность городских территорий и снижает затраты на уход и восстановление зеленых насаждений.

Эффективное озеленение городов Якутии возможно при строгом учете климатических особенностей каждого города. Основными критериями выбора растений являются морозоустойчивость, краткий вегетационный период, декоративность и способность адаптироваться к местным микроклиматическим условиям. Рекомендации могут быть использованы при планировании озеленения для Якутска, Ленска, Мирного, Нерюнгри и других северных городов.

Сравнительный анализ растений позволяет определить, какие виды и сорта подходят для конкретного города, а какие требуют замены на более адаптированные формы. Например, береза бородавчатая и кизильник блестящий успешно растут в Якутске, Ленске и Мирном, но не подходят для Нерюнгри, где целесообразнее использовать сосну сибирскую и можжевельник казацкий.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Соболевская К. А. (ред.). Декоративные растения и их интродукция в Западную Сибирь / Академия наук СССР, Сибирское отделение, Центральный Сибирский ботанический сад. Новосибирск: Наука, Сиб. отд- ние, 1977.

2. Беляева Т. Н. «Интродукция декоративных двудольных многолетних растений в южной тайге Западной Сибири». Томский государственный университет, Томск, Россия, 2020.

3. Лоскутов Р. И. Декоративные древесные растения для озеленения городов и поселков. Красноярск: Изд-во гос. ун-та, 1993.

4. Ганичкина О. А. Декоративные растения вашего сада: деревья, кустарники, цветы. М. :

5. Эксмо, 2008.Кудрявец Д. Б. Однолетние и многолетние декоративные растения. Иллюстрированный атлас. М.: Фитон XXI, 2014.

6. Скрипка М. А. Дикорастущие многолетние декоративные травянистые растения юга Дальнего Востока для зеленого строительства. Владивосток: Прим. кн. изд-во, 1960.

РАСТИТЕЛЬНАЯ ПИЩА ЯКУТИИ

Титова Милена Анатольевна, 2 курс, БИД-24

Научный руководитель: Михайлова Саргылана Михайловна, старший преподаватель кафедры БИДиГД

В современном глобализированном мире гастрономическая идентичность становится таким же ценным активом региона, как природные ресурсы или исторические памятники. Культура питания, уходящая корнями вглубь веков, способна превратиться в мощный мировой бренд, рассказывающий уникальную историю о земле и народе. Яркий пример такого превращения демонстрирует Якутия, где растительная пища, веками составлявшая основу выживания в суровых условиях, сегодня обретает новое звучание на мировой гастрономической сцене.

Традиционная якутская кухня, сформированная в диалоге с вечной мерзлотой, – это не застывшая догма, а живой организм. Её растительная составляющая – это философия, основанная на глубоком знании возможностей северной природы. Это умение находить жизненную силу в скромных дарах тундры: в ароматных травах, целебных ягодах и выносливых лишайниках. Блюда, рожденные из этого знания, несут в себе не просто калории, а культурный код – уважение к холоду, ценительство короткого лета и способность создавать изобилие из аскетичной простоты. [1]

До того, как якуты научились у русских крестьян хлебопашеству, они растительную пищу получали путем собирательства, которая была сохранена до начала XX в. Среди растений, у которых шли в пищу листья и стебли, можно назвать кииһилэ, листья которого клали в тар или варили в воде, рубили и квасили, и затем употребляли в небольшом количестве как приправу к бутугас. Из трав собирали также Иван-чай – кучу или курун ото, чернобыльник – кыа уга. Из дикорастущих видов лука якуты употребляли, хотя и в незначительном количестве, лук-ревун, лук сладкий и степной. Зеленый лук собирали весной по сырым лугам, болотам, островам и долинам рек. Его употребляли в свежем виде и засаливали. Якуты называют его русским словом на якутский манер луук. Также

собиралась и зелень степного чеснока – чучунаах. Чеснок растет в самых сухих местах на солонцовых почвах в центральных районах Якутии. [2]

Из съедобных луковиц наиболее употребительны были два вида лилий: лилия даурская, по-якутски сардаана, и лилия розовая моҥуо. Первая распространена по всей территории Якутии и отсутствует только в Колымском крае, моҥуо известна лишь в западных районах – Олекминском и Вилюйском. Их сладковатые на вкус луковицы якуты варили с молоком, маслом, сливками или сушили и превращали в муку.

Несмотря на то, что в Якутии прорастают различные ягоды, их употребление в пище якутами крайне скудное, в основном их ели либо в свежем виде, либо добавляли в молоко, в сливки, күөрчэх. Брусника – уулаах отон, голубика – сугун, толокнянка – уҥуохтаах отон, черная смородина – моонньоҕон», красная смородина – хаптаҕас, княженика - киис тингилэ5э, земляника – дьэдьэн, шиповник – дөлүһүөн, морошка – моруоска. Совсем не ели малину – ыт тиҥилэҕэ, так как считая ее «нечистой ягодой», и только в настоящее время стали собирать ее. Ягоды ели чаще в свежем виде, с молоком, сливками и күөрчэх. На зиму заготовляли бруснику, замораживая ее, и толокнянку, которую предварительно смешивали с көбүөр и вместе замораживали. Зимой бруснику добавляли в бутугас. [4]

Одно из значительных мест в традиционной кухне якутов занимало пахтанье с заквашенными в нем дикорастущими растениями и ягодами. Квасили в нем главным образом щавель, лук, бруснику, черную и красную смородину. Запасы пахтанья с квашеными растениями и ягодами до наступления первых зимних холодов хранили в наглухо закрытом погребе. Вследствие квашения в нем щавеля, ягод и длительности хранения в погребе оно отличается чрезвычайно высокой калорийностью. В первой половине ноября его переливали и замораживали в ящике из снега, вылепленном во дворе. Зимой эти запасы шли на приготовление молочно-растительных и ягодных супов киинһилэ ас и отон ас.

В рационе были и молочно-растительные блюда – супы, каши и похлебки. Это: киинһилэ ас — молочно-растительный суп из свежего или квашеного щавеля, кобыльего или коровьего молока и пахтанья, иногда с добавлением небольшого количества сливок, был одним из распространенных видов супа, употреблявшийся, главным образом, в зимнее время; үөрэ – молочно-растительный суп, в состав которого входят тар, молоко, вода, заболонь, растения, коренья или мелкая рыба; бутугас – каша из заболони, растений, тар, молока и воды с небольшим добавлением ячменной муки, растолченных корней дикорастущих растений или древесной заболони . Саламат – это густая каша из ячменной или пшеничной муки, варившаяся при постоянном помешивании в растопленном масле с небольшой примесью воды. Исходя из архивного источника саламат также готовился из

сүөгэй: «Сүөгэйи күөскэ куталлар уонна онно мээккэ бурдугу кута-кута ытыйаллар, уонна буһараллар. Буһар бириэмэтигэр бии ытыгынан булууллар. Үчүгэйдик лахсыгырыар дылы буһараллар. Оннук саламаатка үүтү төрүт куппаттар, наар сүөгэй куталлар, саңа сүөгэйэ. Үрдүгэр ол сүөгэйэ буһан арыы буолан тахсар. Үрдэ бүтүннүү арыы буолар уонна бэйэтэ бэрт хойуу» [5]

Именно эта аутентичность и становится точкой притяжения в эпоху, когда мировой гастрономический тренд смещается в сторону уникальности, устойчивости и прослеживаемости происхождения продукта. Якутские дикоросы – морошка, голубика, брусника, ягель и дикий лук – это готовые «суперфуды», выросшие без вмешательства человека в одной из самых чистых экосистем планеты. Их история — это готовый бренд, рассказывающий о чистоте, силе и природной мудрости.

Однако было бы ошибкой считать, что растительный рацион якутов ограничивался лишь дикоросами. Сложившаяся веками агрокультура Якутии – это отдельная глава героического труда человека, сумевшего вести земледелие в экстремальных условиях. На небольших, тщательно обработанных участках, защищенных от ветра, местные жители испокон веков выращивали неприхотливые культуры, прежде всего – ячмень и твердые сорта пшеницы. Из этой уникальной, выведенной в условиях долгого светового дня и резко континентального климата муки пекли традиционные лепешки, которые становились основой сытной и долгохранящейся пищи для охотников и оленеводов. Это земледелие не было массовым, но оно было жизненно важным, демонстрируя удивительную адаптивность и упорство народа. [8]

Трансформация местной традиции в глобальный тренд происходит сегодня на глазах. Якутские шеф-повара и пищевые технологи выступают в роли проводников, переводя язык древней культуры на понятный международный гастрономический язык. Они создают авторские блюда, где керчех становится изысканным соусом. Эти эксперименты — не отказ от традиции, а её развитие, диалог с миром, в котором якутские вкусы становятся полноправными участниками.

Таким образом, растительная пища Якутии совершает путь от локальной традиции, обеспечивавшей выживание, до потенциального мирового бренда, олицетворяющего экологичность, здоровье и уникальность. Этот путь демонстрирует, что подлинная гастрономическая ценность рождается не в лабораториях, а в гармонии человека с природой. И в этом — главная сила и неоспоримое преимущество якутского культурного кода, который сегодня готов открыться миру, предлагая ему вкус своей холодной и прекрасной земли.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Институт языка, литературы и истории (Якутск). Сборник статей и материалов по этнографии народов Якутии = Саха Сирин норуоттарын этнографиятыгар ыстатыйалар уонна матырыйааллар хомуурунньуктара / Акад. наук СССР, Сиб. отд- ние, Якут. фил., Ин-т яз., лит, и истории. - Якутск: Якутское книжное изд-во, 1961. - 105, [2] с.
2. Саввин, Андрей Андреевич. Пища якутов до развития земледелия = Yakuts' food before agricultural development : (опыт историко-этнографической монографии) / А. А. Саввин ; [подготовка текста, послесловие, комментарии и примечании Е. Н. Романовой (ответственный редактор) ; литературный редактор Н. И. Дегтярева] ; Академия наук Республики Саха (Якутия), Институт гуманитарных исследований, Архивного Якутского научного центра СО РАН. - Якутск: Сахаполиграфиздат, 2005. - 274 с.: ил., портр., табл.).
3. Николаев, Семен Иванович. Пища якутов: (в свете соседних культур) / Сомоготто. - Якутск: Якутский край, 2010. - 165 с.
4. Ягодные культуры в Республике Саха (Якутия) / М. А. Черткова, В. И. Белевцова, Л. П. Готовцева [и др.] // Достижения науки и техники АПК. - 2006. - N 5. - С. 22–23.
5. Аналитика. Лебедева У. М., Пищевая ценность национальных молочных продуктов с добавлением лесных ягод и дикорастущих пищевых растений Якутии -: //Вопросы питания. - 2016. - N. 6, Том 84-С. 132–139;
6. Башарин, Георгий Прокопьевич. История земледелия в Якутии: (XVII в.-1917г.): в двух томах / проф. Г. П. Башарин; [науч. ред. д.и.н., проф. Н. П. Егунов]. - Якутск: Якутское книжное изд-во, 1989–1990
7. Т. 2: Овощеводство. Техника и культура земледелия. Система полеводства. Социально-экономическое значение земледелия. Общее для обоих томов заключение. - 1990. - 412, [2] с.
8. Сельское хозяйство в Республике Саха (Якутия) ... / Федеральная служба государственной статистики, Территориальный орган Федеральной службы государственной статистики по Республике Саха (Якутия). - Якутск: ТО ФСГС по РС(Я), [2000?]-. - 21 см. - (Статистический сборник; ...). - Основные показатели по сельскому хозяйству по Республике Саха (Якутия) за 1990–1995 годы. - 1996. - 36 с.: ил., табл. - (Статистический сборник).

СИНТЕЗ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

Тимофеева Е. И., 4 курс специалитета

Интеграция (национального) искусства и культуры в нынешнюю эпоху с помощью современных инструментов создания мультимедийного контента. Актуальность темы проекта основана тем, что в быстром темпе развития цифровой технологии, ныне каждый человек способен внести свой вклад для сохранения культурного наследия, используя современные методы проектирования интерактивного цифрового искусства. При помощи таких способов создания мультимедиа как графический дизайн и анимация (моушн-дизайн). И ныне при помощи различных платформ специализирующихся на создании медиа на базе Искусственного Интеллекта (ИИ).

Главная цель данной научной работы заключается в осмотре синтеза культуры и мультимедиа в контексте цифровой эпохи, а также в анализе влияния новых технологий на процессы создания и восприятия искусства. В условиях стремительного развития цифровых технологий и интернета, традиционные формы искусства претерпевают значительные изменения, что открывает новые горизонты для творческого самовыражения и взаимодействия с аудиторией.

При выявление ключевых аспектов этого синтеза, можно выявить такие как использование интерактивных медиа, виртуальной реальности и цифровых платформ для распространения художественных произведений. Также будет рассмотрено, как мультимедийные элементы влияют на восприятие искусства, расширяя его границы и создавая новые формы взаимодействия с зрителем.

При развитии данного направления смешения национального искусства и технологий воспроизводства медиа-контента в наше время, возникает вопрос о защите культурного наследия и авторских прав в цифровом мире. С развитием цифровых медиа возникают новые вызовы и задачи в сфере защиты культурного наследия и авторских прав. Цифровизация культурных ценностей дает возможность доступа к множеству культурных артефактов, от произведений искусства до архивов и музейных экспонатов в цифровом формате. Это открывает новые возможности для их сохранения и исследования, но также требует разработки стратегий по их долгосрочному хранению и защите. Что в свою очередь поднимает вопрос об авторских правах и пиратстве защищенных авторскими правами материалами. В интернете легко распространять контент, что создает новые вызовы в области защиты авторских прав. Разработка эффективных механизмов защиты и соблюдения авторских прав становится неотъемлемой частью современной культурной индустрии. С цифровыми медиа возникают новые этические вопросы, связанные с

использованием культурных образов, ценностей и данных. Стремление к соблюдению культурной чувствительности и этичности становится важным аспектом создания и распространения контента.

Цифровые медиа преобразуют культурную сферу, предоставляя как новые возможности, так и новые вызовы. Важно разрабатывать стратегии, которые бы способствовали сохранению культурного наследия и обогащению культуры, сохраняя при этом уважение к авторским правам и этичным нормам.

Взаимодействие аудитории с культурными инициативами в онлайн-среде существенно развивается благодаря возможностям социальных сетей и цифровых коммуникаций. Публичные фигуры, музеи, артисты и культурные организации используют платформы социальных медиа для установления диалога с своей аудиторией, обсуждения культурных тем и распространения информации о своих мероприятиях и проектах. Тренды, хештеги и вызовы предоставляют пользователям возможность активно участвовать в различных культурных кампаниях, объединяя их вокруг общих инициатив. Помимо этого, художники и культурные учреждения нередко реализуют совместные творческие проекты, вовлекая аудиторию в процесс создания и обмена искусством. Благодаря цифровым медиа и современным технологиям культура стала более доступной, интерактивной и масштабируемой, что способствует расширению аудитории и созданию более глубоких и насыщенных впечатлений для участников и зрителей.

Современные цифровые медиа оказывают значительное влияние на общественную и культурную сферы как на глобальном уровне, так и в России. Благодаря цифровым платформам происходит культурный обмен между разными странами стал более доступным и быстрым, что подводит к глобализации культурных явлений. Это способствует распространению культурных образцов, искусства и традиций по всему миру, делая их более универсальными и узнаваемыми.

Но при всех положительных аспектах передачи и распространении культурных особенностей более малочисленных и не известных на глобальном уровне народностей возникает вопрос об сохранении разнообразия культур. Цифровое медиа в свою очередь является лишь инструментом, который может играть роль в сохранении культурного наследия, предлагая малым культурным сообществам возможность делиться своими традициями и искусством с широкой аудиторией. Однако существует и риск "увядания" культурных различий под воздействием доминирующих глобальных трендов (неправильное использование священных практик, злоупотребление реликвий и символик для построения айдентики бренда человеком далеким от сказанной культуры и т.д.) Что касается России, использование цифровых медиа может стать мощным

инструментом для распространения уникальных культурных особенностей малых народов и этнических групп, проживающих в ее составе. Благодаря интернет-платформам представители малых народов могут публиковать видеоролики, музыку, литературу и образовательные материалы, что поможет не только сохранить их традиции, но и повысить их узнаваемость на федеральном и международном уровнях. Такой подход способствует формированию более многогранного и насыщенного культурного ландшафта страны, укрепляя идентичность малых народов и повышая их культурную самобытность в условиях глобализации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Горбачева А.Г. Массовое искусство и цифровая революция, 2017. С. 115-126.
2. https://sdk-putilovo.ru/news-paznoe/item/198-iskusstvo-i-kultura-v-epokhu-tsifrovykh-media (Дата обращения 05.11.2025)

ПРОБЛЕМЫ ЛАНДШАФТНОГО ДИЗАЙНА В АРКТИЧЕСКИХ ЗОНАХ КРАЙНЕГО СЕВЕРА

Чемезова Саргылана Гаврильевна, 2 курс, ДИЗ (ДКИ)-24-М
Научный руководитель: Старостина Айталина Анисимовна,
доцент кафедры дизайна и ДП искусства народов Арктики

Арктика — важная экономическая зона с большим разнообразием природных ресурсов и имеющая общемировое значение для разных сфер. Арктика является одним из важнейших стратегических регионов Российской Федерации с точки зрения обеспечения национальной безопасности, устойчивого социально-экономического развития, разработки и охраны арктических и общемировых экосистем.

Арктические регионы России занимают около 20% территории страны и представляют собой уникальный объект для исследований в области ландшафтной архитектуры и градостроительства. Экстремальные погодные условия, вечная мерзлота, скудная растительность, специфическая гидрология и быстро меняющийся климат делают ландшафтный дизайн в этих широтах сложнейшей междисциплинарной задачей. В условиях растущего промышленного освоения Арктики, урбанизации северных территорий и развития туристической инфраструктуры вопросы формирования устойчивой, эстетичной и комфортной среды становятся все более актуальными.

Климат арктических зон характеризуется продолжительными холодными зимами с температурами до –60°С, коротким и прохладным (2–3 месяца) летом, переменами полярного дня и ночи, высокой влажностью почв, редкой талой водой на поверхности. Преимущественно на территории преобладает вечная мерзлота, что приводит к ограничениям для выращивания растений, строительства, эксплуатации традиционных малых архитектурных форм и инженерных сооружений [1].

При любом строительстве или озеленении существует риск деградации мерзлоты, заболачивания, просадок и разрушения новых инфраструктур. Крайняя скудость и медленное восстановление почвенного покрова требуют внедрения энергосберегающих и щадящих технологий озеленения и благоустройства.

Флора арктических регионов бедна и представлена главным образом мхами, лишайниками, полярно-альпийскими травами, карликовыми формами кустарников и небольшими травянистыми растениями. Большинство деревьев заказчиков для таких условий, слабо приживаются и не выдерживают морозов и ветров, а интродукция чужеродных видов требует постоянной искусственной поддержки и защиты.

Восстановление нарушенного участка тундрового ландшафта занимает 10–50 лет, а мохово-лишайникового покрова — от 30 до 200 лет в зависимости от глубины вмешательства и характера почв. Экспериментально апробируются высадка специальных гибридов и клумб, цикламенов, устойчивых к заморозкам сортов сосны, ели, ивы, а также многолетников (язвенник, армерия, герань северная), но такие меры часто носят экспериментальный характер и не всегда приводят к долгосрочному успеху.

Задачи ландшафтного проектирования в Арктике связаны с необходимостью строгого учета динамики мерзлотных процессов, выбора специальных дренажных и изолирующих решений, снижения теплообмена между новыми объектами и слоем мерзлоты (контейнерное и модульное озеленение, термоизоляция), применения устойчивых к снеговым и ветровым нагрузкам и покрытий.

Ведущиеся работы по озеленению сопровождаются освоением современных биотехнологий, а также распространением систем «умного» ухода за растениями (дистанционный мониторинг, автоматический полив и досвечивание, создание искусственного микроклимата в павильонах и куполах) [2].

Особое направление — развитие внутреннего озеленения: зимние сады, оранжереи и компактные «зелёные комнаты», куда проникает естественный или искусственный свет, где поддерживаются определенные влажность и температура воздуха. В северных городах появляются мобильные летние парки, озеленённые общественные павильоны, мини-оранжереи в школах и больницах, улицы оформляются специфической мозаикой

контейнеров с травянисто-цветочными композициями. Данные объекты функционируют как зоны социальной коммуникации и эмоционального отдыха для населения.

Формируя новое качество городской среды, ландшафтные архитекторы вынуждены решать задачи преодоления визуальной монотонности и сезонного однообразия, а также удовлетворения глубоких психологических потребностей жителей в цвете, форме, тактильности, смене впечатлений и символическом наполнении. Тяжелые зимние и климатические условия, недостаток растительности и цвета обостряют тревожность, чувство изоляции, способствуют развитию депрессивных состояний, особенно на фоне длительных полярных ночей.

Современный опыт благоустройства арктических городов акцентирован на интеграцию световых и художественных инсталляций, малых архитектурных форм из дерева, металла и искусственного камня; используются яркие цветовые модули, тематические арт-объекты, графика и фотографии, появляются этнопарки, пространства для творчества и этнических праздников (юрты, чумы как малые формы), что практикуется в Мурманске, Норильске, Анадыре, Лабытнанги, Тикси, Хатанге и др. [3].

Важнейшее значение имеет сохранение и развитие этнокультурных мотивов, традиций коренных народов в благоустройстве и идентичности городской среды. Любые работы по строительству и озеленению в Арктике требуют экологической экспертизы, минимизации антропогенного воздействия, строгого контроля выбросов и отходов, предотвращения загрязнения почвы и воды. Экологическая стабильность и биоразнообразие территорий возможно только при условии комплексных, научно обоснованных, строго контролируемых мероприятий, изучения долгосрочного воздействия новых насаждений, конструкций и инженерных решений.

Важнейшая задача — гармонизация интересов промышленного развития, социального благополучия и сохранения природы. Это возможно при интеграции новых технологий, энергетической эффективности, современного управления и международного сотрудничества в сфере озеленения и проектирования городской среды. Развитие арктических территорий в России подкрепляется целым рядом стратегий и программ:

- Стратегия развития Арктической зоны Российской Федерации и обеспечения национальной безопасности до 2035 года (утв. Президентом РФ 26.10.2020 №645)[4]. Стратегия определяет задачи развития городской среды, поддержки этно-экологических проектов, внедрения «зелёных стандартов», развития урбанистики, социальной, транспортной и рекреационной инфраструктуры;

- Государственная программа РФ «Социально-экономическое развитие Арктической зоны Российской Федерации» (утв. Постановлением Правительства РФ от 31.03.2021 №

484) [5] фокусируется на создании и поддержке инфраструктуры, экологически безопасных технологий благоустройства и озеленения, развитии научных исследований;

- Основные регионы-разработчики инновационных решений — Мурманская область, Ямало-Ненецкий автономный округ, Красноярский край, Республика Саха (Якутия), где формируются местные проекты модернизации городских общественных пространств, этнопарков, реализации программ «Арктический стандарт городской среды», «Северный город — комфортная среда», а также организации школ паркового искусства и агробиотехнологий;

- В мировой практике ценен опыт Канады, Исландии, Швеции, Финляндии, применяющих модульные зелёные парки, купольные павильоны, мобильные озеленённые бригады, развитие научного обмена и совместные архитектурные конкурсы.

Ландшафтный дизайн в арктических зонах Крайнего Севера — это вызов для специалистов всех профессий: инженеров, экологов, ботаников, архитекторов, социологов, художников, культурологов. Его успешная реализация требует междисциплинарного подхода, сочетания новейших технологий с глубоким уважением к природе и культуре региона, гибкости проектных решений и участия местных жителей.

Только комплексное взаимодействие власти, науки, бизнеса и общества может обеспечить создание устойчивой, эстетичной, комфортной и экологически безопасной среды, гармонично интегрированной в мир Арктики и соответствующей вызовам XXI века.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Саввинов Г. Н., Макаров В. С., Величенко В. В., Экосистемы якутской Арктики: современные вызовы и угрозы [Электронный ресурс] //URL:https://cyberleninka.ru/article/n/ekosistemy-yakutskoy-arktiki-sovremennye-vyzovy-i-ugrozy/viewer (дата обращения 10.11.2025);
2. Осипова, И. В. Зеленая инфраструктура городов Арктики: применять практику и российский опыт / И. В. Осипова // Урбанизация и устойчивое развитие территорий. – 2022. – № 1. – С. 44–53;
3. Р. А. Гресь, Этнокультурные Аспекты Арктической специфики в стратегиях социально-экономического развития регионов и муниципалитетов Арктической зоны Российской Федерации [Электронный ресурс] //URL:https://cyberleninka.ru/article/n/etnokulturnye-aspekty-arkticheskoy-spetsifiki-v-strategiyah-sotsialno-ekonomicheskogo-razvitiya-regionov-i-munitsipalitetov (дата обращения 10.11.2025);

4. Стратегия развития Арктической зоны Российской Федерации и национальной безопасности на период до 2035 года: утвержден Указом Президента РФ от 26 окт. 2020 г. № 645 (ред. от 12.11.2021) [Электронный ресурс] //URL:https://base.garant.ru/74810556/ (дата обращения: 11.11.2025);
5. Государственная программа Российской Федерации «Социально-экономическое развитие Арктической зоны Российской Федерации»: утверждается постановлением экономики РФ от 31 марта 2021 г. № 484 // Собрание законодательства Российской Федерации. – 2021. – № 15. – Ст. 2552.

СТУДЕНЧЕСКИЙ ВЕСТНИК АГИКИ КАК ФОРМАТ МОЛОДЕЖНОГО МЕДИА ВУЗА: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Яковлев Дмитрий Николаевич, 3 курс, К-23-Б

Научный руководитель: Санникова Инна Иннокентьевна, к.п.н., доцент кафедры БИДиГД

В последнее время важным направлением государственной молодежной политики стала поддержка молодежных, в том числе студенческих, медиа. В каждом образовательном учреждении есть свои студенческие медиацентры, которые выпускают печатные издания, теле- и –радиопередачи, делают публикации в социальных сетях. Проводится много мероприятий для поддержки таких медиацентров и для развития медиаграмотности молодежи в целом.

Наиболее распространенным и доступным видом студенческих медиа является печатная или электронная газета. Она не требует дорогостоящего технического оборудования, а в электронном виде не требует средств на печать и распространение. Кроме того, создание газеты позволяет привлечь большое количество участников, предоставляя каждому возможности для раскрытия своего таланта.

В нашем институте одним из форматов молодежных медиа является газета «Студенческий вестник АГИКИ». Первый выпуск газеты «Студенческий вестник АГИКИ» увидел свет в 2021 году. С тех пор вышло 46 выпусков газеты. Девиз газеты – «газета, созданная студентами, для студентов и о студентах».

За это время в редколлегии получили опыт работы в молодежном медиа несколько десятков студентов, представляющих разные направления подготовки и специальности

нашего вуза. Многие из них оценивали опыт работы в редколлегии как очень полезный и познавательный.

Первоначально была создана редакция газеты, в которую в основном вошли студенты первого и второго курсов. Был назначен куратор из числа преподавателей института. Сначала в составе редколлегии было 20 человек, которые очень активно работали в течение полугода. На первом заседании редколлегии выбрали только главного редактора, остальные работали корреспондентами и дизайнерами. Осенью 2021 года состав редакционной коллегии пополнился студентами первого курса. Количество членов редколлегии насчитывало около 30 членов. Редколлегия состояла из двух групп: литературно-редакционного и художественно-технического отделов. В новом учебном году, понимая важность задач, стоящих перед редколлегией, был избран новый актив редакционной коллегии, в который, кроме главного редактора, вошли заместитель главного редактора по связям с общественностью, заместитель главного редактора по межрегиональным связям, бильд-редактор, шеф-редактор литературно-редакционного отдела и шеф-редактор художественно-технического отдела. Кроме того, из числа опытных корреспондентов, работавших с начала года, были назначены кураторы тематических областей, на наш взгляд, важных для института культуры и искусств, таких как «Музыка», «Театр и кино», «Изобразительное искусство», «Социально-культурная деятельность», «Библиотечно-информационная деятельность», «Дизайн», «Музейная деятельность», «Информационные технологии». Этот принцип работы остался основополагающим в последующие годы работы редколлегии. В 2022 и 2023 году в редколлегию вошли студенты первого курса. В 2024 году, к сожалению, в работе газеты был вынужденный перерыв. В дальнейшем, в 2025 году, члены редколлегии совместно с членами Студенческого научного общества АГИКИ работали над выпусками, посвященными 25-летнему юбилею института.

В состав редакционной коллегии входили студенты 1-6 курсов разных отделений, таких как «Библиотечно-информационная деятельность», «Живопись», «Графика», «Дизайн», «Социально-культурная деятельность», «Прикладная информатика», «Актёрское искусство», «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия», «Музыкознание и музыкально-прикладное искусство», «Музыкально-инструментальное искусство», «Народная художественная культура» и др. Национальный состав редколлегии на протяжении четырех лет тоже был разнороден, в нее входили студенты не только из нашей республики, но и из других регионов, таких как Республика Алтай, Республика Тува, а также студент из Монголии.

На протяжении пяти лет редколлегия газеты искала свои уникальные темы, приоритетные направления деятельности.

Одно из важнейших направлений – это арт-журналистика. В связи с тем, что корреспондентами данной газеты являются студенты, обучающиеся на отделениях культуры и искусств, то они пишут о том, что им ближе, прежде всего о событиях культурной жизни города: о музейных выставках, о театральных спектаклях, о музыкальных постановках. Часто пишут о своих однокурсниках, талантливых студентах. Это интересно и читателям газеты, которыми являются в основном студенты и преподаватели института. Следует отметить, что большинство наших корреспондентов - разносторонне одаренные люди, и часто так бывает, что будущий художник пишет стихи, а будущий актер участвует в создании дизайна газеты.

В связи с этим газета в дальнейшем будет позиционировать себя как средство массовой информации, продвигающее культуру и искусство, по типу «культурного обозревателя». Будут продолжены публикации о культурных мероприятиях, проводимых нашим институтом, о тех мероприятиях, в которых участвуют наши студенты и преподаватели, о талантливых студентах, преподавателях и выпускниках нашего института. Как отмечает Е.В. Ахмадулин, «Культурно-образовательный системообразующий фактор «заказывает» журналистике свои функции, направленные на удовлетворение аудиторного спроса в приобщении к мировой культуре и культуре данного общества; в расширении своего образовательного кругозора; в развлечении, отдыхе, релаксации…» [1, с. 250].

Второе приоритетное направление – этнокультурный компонент. Одной из важнейших составляющих содержательной стороны газеты является обращение к этнокультурной тематике, так как в нашем институте обучаются студенты различных национальностей, проживающих в республике и за ее пределами, в том числе представители малочисленных народов Севера. Обращение к самобытным культурам народов России является важным компонентом учебной и творческой деятельности, воспитательной работы, а также, на наш взгляд, должно быть отражено и в студенческих медиа, функционирующих в институте. В связи с тем, что студенты нашего института в своем творчестве (в изобразительном искусстве, в дизайне, в музыке, в актерском искусстве, в народной художественной культуре) транслируют самобытную культуру своих народов, являются выразителями культурного наследия народов, населяющих нашу огромную страну, то обращение в журналистских материалах к этнокультурной тематике является вполне логичным и востребованным.

Еще одним из приоритетных направлений является публикация творческих работ студентов нашего института, таких как рассказы, стихи, живописные и графические

работы, фотоработы и т.д., так как наша газета призвана реализовать творческий потенциал студентов.

У редколлегии студенческой газеты есть и свои скромные достижения. В 2023 году на Съезде молодежных общественных организаций Республики Саха (Якутия) «Поколение» команда нашей редколлегии заняла II место в общем зачете по направлению «Медиа». Члены нашей редакционной коллегии принимают участие в различных конкурсах республиканского, всероссийского и международного уровня. Так, команды студентов из нашей редколлегии принимали участие в конкурсе медиапроектов «Изучая Россию. Места. Люди. События» в рамках проектно-тематической школы для студентов «Медиаэкспедиция» (сентябрь 2021 года), в конкурсе «МуусМедиа» республиканского фестиваля «Muus uStar» (март 2021 и 2022 года), во Всероссийском онлайн-фестивале социального медиаконтента «Контент –фабрика «Параллели» (июнь 2022 г.), в республиканском образовательном проекте «Медиашкола AYAR» от НВК САХА (сентябрь 2022 года). Заместитель главного редактора по межрегиональным связям Салчак Айдыс участвовал в Международном конкурс для детей и студентов «Новая журналистика» (Нижний Новгород, январь 2022 года) и получил диплом II степени. Кроме того, члены нашей редколлегии участвовали с докладами, обобщающими опыт нашей команды, в различных конференциях, таких как VIII межвузовская научно-практическая конференция «Актуальные проблемы современного гуманитарного знания» (Якутск, АГИКИ, 22 апреля 2022 г.), Международная научно-практическая конференция «Полиязычие и межкультурная коммуникация: опыт, проблемы, перспективы», посвященная 30-летию независимости Республики Казахстан (Павлодар, 14 марта 2022 г.), Международная студенческая научно-практическая конференция «Журналистика и медиакоммуникации в цифровой среде» в рамках международного научно-практического медиафорума «Трансформация медиасреды в 21 веке» (Москва, РГГУ, 23 марта 2022 г.), Международная научно-практическая конференция «Новые тренды журналистики и медиакоммуникаций» в рамках международного научно-практического медиафорума «Трансформация медиасреды в 21 веке» (Москва, РГГУ, 6 апреля 2022 г.) и др.

Однако существует и ряд трудностей, с которыми столкнулся коллектив редколлегии.

Во-первых, недостаток специалистов в области дизайна и фото. Бывают ситуации, когда газета готова, но не может быть размещена на сайте из-за того, что не сделан дизайн номера. Это довольно трудоемкая работа, и студенты- дизайнеры, которые есть в редколлегии, с ней не справляются. Решением этой проблемы является назначение второго

куратора газеты из числа преподавателей-дизайнеров, который смог бы привлечь к этой работе других студентов.

Во-вторых, занятость куратора газеты в связи с тем, что она является еще и куратором Студенческого научного общества института. Это приводит к тому, что выпуски выходят с опозданием.

В-третьих, создание студенческого медиацентра в 2024-2025 учебном году привело к тому, что в работе редколлегии, которая была включена в состав медиацентра, был вынужденный перерыв, старый состав редколлегии был реорганизован. Затем пришлось организовать работу редколлегии заново, что происходит с большим трудом.

Тем не менее, оставшийся состав редколлегии готов к новым вызовам времени и с уверенностью смотрит в будущее.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ахмадуллин Е.В. Основы теории журналистики. Ростов-на-Дону: Феникс, 2009. 350 с.

БИБЛИОТЕЧНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА: СУЩНОСТЬ, КОМПЕТЕНЦИИ, РЕГИОНАЛЬНЫЙ АСПЕКТ

Якушева Рита Михайловна, 1 курс.

Современная библиотека перестала быть исключительно хранилищем книг, превратившись в многофункциональный социальный, культурный и информационный хаб. Для поддержания релевантности и привлечения пользователей библиотекам необходимо активно присутствовать в медиасреде: вести социальные сети, создавать собственные новостные порталы, блоги, подкасты и видеоконтент. Это, в свою очередь, требует от библиотечных специалистов овладения принципиально новыми навыками, выходящими за рамки традиционного библиотечного дела.

1. **Современные вызовы и необходимость новых компетенций.** Вызовы, стоящие перед библиотеками, диктуют необходимость в специалистах, способных:

- **Создавать востребованный контент:** писать тексты (новости, анонсы, статьи, посты), готовить визуальный контент (фото, инфографику), снимать и монтировать короткие видео.

- **Работать в социальных сетях (SMM):** разрабатывать контент-стратегию, вести сообщества, взаимодействовать с аудиторией, анализировать статистику.
- **Понимать основы цифрового маркетинга:** продвигать библиотечные услуги и события онлайн, использовать инструменты таргетированной рекламы.
- **Владеть основами бренд-журналистики:** формировать и поддерживать положительный имидж библиотеки как современной и открытой институции.

2. **Структура новых медийных компетенций.** Компетенции можно структурировать в несколько блоков:

- **Текстовые:** навыки написания новостных заметок, пресс-релизов, обзоров, слоганов, сценариев для видео.
- **Визуальные:** базовые навыки фото- и видеосъемки, монтажа, создания графики.
- **Аналитические:** умение работать с аналитикой социальных сетей и сайтов, оценивать эффективность контента.
- **Коммуникативные:** навыки модерации комментариев, ведения публичной дискуссии, работы с обратной связью.

3. **Подходы к развитию компетенций.** Для системного развития этих навыков необходим профессиональный подход:

- **Включение в образовательные программы:** Введение в учебные планы магистратур и курсов повышения квалификации дисциплин, таких как "Основы медиа журналистики в библиотеке", "Библиотечный SMM", "Копирайтинг для библиотек".
- **Внутрикорпоративные школы и воркшопы:** Организация регулярных обучающих семинаров внутри библиотечной системы с привлечением экспертов из сферы медиа и маркетинга.
- **Проектная деятельность и стажировки:** Стимулирование сотрудников к созданию медиапроектов (подкастов, блогов о чтении, видеоблогов), прохождение стажировок в редакциях местных СМИ.
- **Создание медиацентров:** Формирование на базе крупных библиотек структурных подразделений (медиа-лабораторий), отвечающих за весь цикл создания и распространения контента.

Таким образом, развитие медийных компетенций у библиотекарей является не данью моде, а стратегической необходимостью. Профессиональный подход, включающий системное обучение, практику и поддержку со стороны руководства, позволит библиотечным специалистам успешно адаптироваться к изменениям, эффективно коммуницировать с

аудиторией и укреплять позиции библиотек как ключевых центров информационной и культурной жизни общества.

Термин "библиотечная журналистика" активно входит в профессиональный лексикон, однако его содержательное наполнение требует четкого научного определения. Является ли она частью PR-деятельности библиотеки, внутренним документооборотом или самостоятельным направлением творческой активности? Данная статья призвана ответить на эти вопросы, определив понятийные границы и сущностные характеристики библиотечной журналистики.

1. **Определение и границы понятия.**

Библиотечная журналистика – это профессиональная деятельность по сбору, обработке, созданию и распространению актуальной, общественно значимой информации о жизни библиотеки, ее ресурсах, услугах и событиях, направленная на продвижение чтения, знаний и культурных ценностей среди целевых аудиторий.

Важно разграничить ее со смежными понятиями:

- **Библиотечный PR** нацелен на формирование позитивного имиджа, часто использует платные методы продвижения.
- **Библиотечная журналистика** – это, прежде всего, создание информационного повода и его объективное (или субъективно-заинтересованное) освещение для информирования и вовлечения аудитории.

2. **Специфические черты и функции.** Ключевые черты библиотечной журналистики:

- **Просветительская миссия:** Главная цель – не просто информировать, а образовывать, прививать вкус к качественной информации и чтению.
- **Опора на библиотечный фонд и экспертизу:** Контент всегда связан с книгой, информацией, знанием.
- **Гиперлокальность и ориентация на местное сообщество:** Освещение событий, значимых для конкретного города, района, региона.
- **Некоммерческий характер:** Основная задача – не извлечение прибыли, а выполнение миссии библиотеки.

Функции библиотечной журналистики:

Информационная (оперативное освещение деятельности).

Просветительская (популяризация знаний).

Рекламно-пропагандистская (продвижение услуг и ресурсов).

Коммуникативная (налаживание диалога с сообществом).

Имиджевая (формирование образа библиотеки как современного центра).

3. **Жанры и каналы распространения.** Библиотечная журналистика использует как традиционные журналистские жанры (новость, интервью, репортаж, обзор), так и специфические:

- **Обзор книжных новинок.**
- **Литературный гид или дайджест.**
- **Отчет о мероприятии с элементами анализа.**
- **Интервью с читателем, писателем, партнером.**

Каналами распространения выступают: официальные сайты библиотек, библиотечные блоги, социальные сети (ВКонтакте, Telegram, Яндекс.Дзен), внутри библиотечные газеты и бюллетени, сотрудничество с региональными СМИ.

Библиотечная журналистика представляет собой синтез профессиональных библиотечных и журналистских практик. Ее сущность заключается в создании качественного, релевантного контента, который служит не только инструментом информирования, но и средством выполнения фундаментальной миссии библиотеки – просвещения и культурного развития общества. Это самостоятельное, динамично развивающееся направление в структуре современной библиотечно-информационной деятельности.

Библиотеки Республики Саха (Якутия), являясь важнейшими культурными и просветительскими центрами на огромной территории с низкой плотностью населения, особенно остро нуждаются в эффективных инструментах коммуникации. Однако процесс развития библиотечной журналистики в регионе сталкивается с рядом специфических трудностей, требующих системного осмысления и поиска решений.

1. **Анализ текущей ситуации.**

На сегодняшний день наиболее активную медиа деятельность ведут Национальная библиотека РС(Я) и крупные городские библиотеки (г. Якутск). Их опыт является положительным, но не всегда тиражируемым для небольших сельских и поселковых библиотек. Контент зачастую носит событийный или формально-отчетный характер, отсутствует глубокая проработка тем, стратегическое планирование редакционной деятельности.

2. **Ключевые проблемы.**

Кадровая проблема: В штатном расписании большинства библиотек отсутствует должность редактора, контент-менеджера или SMM-специалиста. Эти функции возлагаются на обычных библиотекарей в качестве дополнительной нагрузки, без соответствующей подготовки и оплаты.

Ресурсные ограничения: Отсутствие финансирования на профессиональную фото- и видеоаппаратуру, лицензионное программное обеспечение для монтажа и дизайна.

Низкий уровень медиа грамотности: Среди сотрудников, особенно старшего поколения, сохраняется недостаток практических навыков работы в цифровой среде.

Языковой барьер и двуязычие: Необходимость вести контент на двух языках – русском и якутском – усложняет и удорожает процесс, требует привлечения дополнительных компетенций (корректоры, переводчики).

Географический фактор и цифровое неравенство: Низкая скорость интернета в отдаленных районах затрудняет работу с онлайн-каналами, загрузку видео- и графического контента.

Отсутствие сетевой кооперации: Библиотеки региона слабо взаимодействуют между собой в медиапространстве, нет единого агрегатора новостей или системы обмена успешными кейсами.

Возможные пути решения.

Создание Ресурсно-методического медиацентра на базе Национальной библиотеки РС(Я) для проведения обучающих вебинаров, консультаций и аккумулирования лучших практик.

Разработка и внедрение региональной программы поддержки библиотечной журналистики, включающей гранты на оборудование и организацию стажировок.

Формирование пула "библиотечных блогеров" из числа наиболее активных и креативных сотрудников для обмена опытом и реализации совместных межрайонных проектов.

Развитие партнерства с местными СМИ и образовательными учреждениями (такими как АГИКИ) для привлечения студентов-журналистов и дизайнеров к созданию контента для библиотек в рамках проектной деятельности.

Развитие библиотечной журналистики в Республике Саха (Якутия) – это сложная, но решаемая задача. Ее успех зависит от комплекса мер: от целенаправленной государственной и внутриведомственной поддержки до личной мотивации библиотекарей. Преодоление существующих проблем позволит библиотекам Якутии не только информировать о своей деятельности, но и стать настоящими "медиа-хабами" для местных сообществ, центрами притяжения интеллектуальной и культурной жизни, эффективно используя как русский, так и якутский языки.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Библиотека в современном медиапространстве: вызовы и возможности : монография / под ред. М. Н. Колесниковой. – Москва : Литера, 2021. – 254 с.

2. Збаровская, Н. В. Маркетинговые коммуникации в библиотеке : учеб.-метод. пособие / Н. В. Збаровская. – Санкт-Петербург : Профессия, 2019. – 288 с.
3. Сайкс, Д. А. SMM. Социальные медиа от А до Я. Все, что нужно знать для эффективного продвижения в соцсетях / Д. А. Сайкс ; пер. с англ. А. А. Медведева. – Москва : Альпина Паблишер, 2020. – 412 с.
4. Федоров, А. В. Медиаобразование и медиаграмотность : учеб. пособие для вузов / А. В. Федоров. – Москва : Академический проект, 2020. – 380 с.
5. Шрайберг, Я. Л. Библиотека и цифровая культура: новые вызовы и новые возможности / Я. Л. Шрайберг, М. Н. Колесникова. – Москва : ГПНТБ России, 2022. – 198 с.
6. Абрамов, К. И. Библиотекарь будущего: новые роли и компетенции / К. И. Абрамов // Научные и технические библиотеки. – 2022. – № 5. – С. 56–72.
7. Воропаев, А. Н. Библиотечная журналистика как феномен: к постановке проблемы / А. Н. Воропаев // Библиосфера. – 2021. – № 4. – С. 45–53.
8. Гук, А. А. SMM для библиотек: от теории к практике / А. А. Гук // Библиотечное дело. – 2023. – № 10 (376). – С. 12–17.
9. Еременко, М. В. Продвижение библиотеки в социальных сетях: региональный аспект / М. В. Еременко // Культура и наука в современном мире: сб. ст. по матер. Всерос. науч.-практ. конф. – Красноярск, 2023. – С. 112–118.
10. Максимова, С. И. Развитие кадрового потенциала библиотек Арктического региона в условиях цифровизации / С. И. Максимова // Вестник культуры и искусств. – 2022. – № 4 (72). – С. 89–95.
11. Олефир, С. В. Контент-стратегия современной библиотеки: от идеи до реализации / С. В. Олефир // Информационный ресурс России. – 2021. – № 6. – С. 23–28.
12. Соколов, А. В. Профессиональная деформация или эволюция? Трансформация профессии библиотекаря в XXI веке / А. В. Соколов // Университетская книга. – 2020. – № 1-2. – С. 78–85.
13. Ценбахт М.А. Книжные блоги как инструмент продвижения чтения в молодежной среде // Восемнадцатые Денисьевские чтения : материалы междунар. науч.-практ. конф. по библиотековедению, библиографоведению, книговедению и проблемам библ.-информац. деятельности. – Орел, 2022. – С. 243-247. – Электронная копия сборника доступна на сайте Орлов. обл. науч. универс. б-ки. URL: http://www.buninlib.orel.ru/ekoll/2022_4/den_XVIII.pdf.
14. Шабанова М.А. Что общего между интернет-сообществом, читательским клубом и читательским дневником? // Библиотечное дело. – 2013. – № 14 (200). – С. 29-34. –

Электронная копия доступна на сайте РНБ. URL: https://nlr.ru/prof/publ/bibliograf/2013/bd14.pdf

15. Шамрай А.Г. Инновации, изоляция и книга: книжный мир и чтение в эпоху интернета и коронавирусной инфекции // Общество. Среда. Развитие. – 2020. – № 3 (56). – С. 67-75. – Электрон. копия доступна в науч. электрон. б-ке Киберленинка. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsii-izolyatsiya-i-kniga-knizhnyy-mir-i-chtenie-v-epohu-interneta-i-koronavirusnoy-infektsii
16. Ялышева В.В. Проблемное поле коммуникативного пространства современной библиотеки // Современный читатель и библиотека: выбор коммуникативных практик. – Санкт-Петербург, 2013. – С. 58-70.
17. Фролова А.С. Литературный блогер как законодатель читательской моды в среде городской студенческой молодежи / А.С. Фролова, С.А. Уварова // Учёные записки (АГАКИ). – 2021. – № 1 (27). – С. 64-71. – Электронная копия доступна на сайте КиберЛенинка. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/literaturnyy-bloger-kak-zakonodatel-chitatelskoy-mody-v-srede-gorodskoy-studencheskoy-molodyozhi

ИЗУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ПОМОЩЬЮ ФИЛЬМОВ И СЕРИАЛОВ

Яндреева Заяна Владленовна, 4 курс, группа живопись-22
ФГБОУ ВО «АГИКИ»

В современном мире традиционные методы изучения английского языка, основанные на заучивании правил и выполнении упражнений, часто оказываются недостаточно мотивирующими и эффективными для развития коммуникативных навыков. Альтернативным подходом является изучение языка через аутентичный видеоконтент – фильмы и сериалы. Данный метод позволяет погрузиться в живую языковую среду, совмещая образовательный процесс с развлечением.

Целью исследования является использование увлечения фильмами и сериалами как мощный инструмент для изучения живого английского языка и превращение пассивного просмотра в систему активного обучения.

1.Преимущества метода «погружения» через видеоконтент.

Аутентичность языка: Зритель сталкивается не с учебными диалогами, а с живой речью, включая современную лексику, сленг, идиомы и фразовые глаголы, которые редко встречаются в учебниках.

Развитие «языковой догадки»: Визуальный ряд, контекст и эмоции актеров помогают интуитивно понимать значение незнакомых слов и выражений без постоянного использования словаря.

Мультисенсорное восприятие: Язык усваивается не только на слух, но и через зрительные образы и эмоциональную вовлеченность, что улучшает запоминание.

Знакомство с культурой: Язык – это отражение культуры. Фильмы и сериалы знакомят с юмором, традициями, социальными проблемами и менталитетом носителей языка, что является ключом к полноценному пониманию.

2. Комплексное развитие ключевых навыков.

Аудирование: Это главное преимущество. Ухо привыкает к разным акцентам (британский, американский, австралийский), темпу речи и особенностям произношения, что невозможно достичь с помощью аудирования из учебников.

Лексический запас: Слова и фразы запоминаются в готовых для использования блоках и в конкретном контексте, что облегчает их применение в собственной речи.

Произношение и интонация: Подражание любимым героям позволяет бессознательно перенимать правильное произношение, ритм и мелодику языка.

Грамматика в действии: Грамматические конструкции наблюдаются в реальном использовании, что делает их более понятными и менее абстрактными.

3. От пассивного потребления к активному изучению: практическая методика.

Чтобы метод работал, просмотр должен быть активным. Предлагается следующая стратегия:

Этапность использования субтитров:

1. Русские субтитры (для начального понимания сюжета).
2. Английские субтитры (ключевой этап для сопоставления звучания и написания слов).
3. Без субтитров (финальная цель для тренировки чистого аудирования).

Активные действия:

Выбор контента: Начинать с комедийных сериалов и фильмов (ситкомов) с простой бытовой лексикой и четкой дикцией («Друзья», «Как я встретил вашу маму»).

Работа с материалом: Выписывание и заучивание незнакомых фраз, повторение реплик за героями для отработки произношения.

Технические возможности: Использование функций паузы, перемотки и расшифровок (транскриптов) для детального разбора сложных моментов.

Заключение. Изучение английского через фильмы и сериалы – это не просто приятное времяпрепровождение, а полноценная и высокоэффективная методика. Она разрушает «языковой барьер», обеспечивает погружение в живую речевую среду и поддерживает высокий уровень мотивации. Для достижения максимального результата ключевое значение имеет переход от пассивного просмотра к активной и системной работе с видеоматериалом. Данный подход идеально дополняет традиционное обучение, ведя к главной цели – свободному и уверенному владению английским языком.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. «Using Authentic Video in the Language Classroom» - книга Джейн Шерман https://www.cambridge.org/ru/cambridgeenglish/catalog/teacher-training-development-and-research/using-authentic-video-language-classroom (дата обращения: 07.11.25)
2. Исследование: «The Effectiveness of Using English Movie with English Subtitle to Improve Students' Listening Skill» https://jurnal.uns.ac.id/ELSE/article/download/38400/25933/ (дата обращения: 07.11.25)
3. База данных ERIC – исследования по образовательным технологиям https://eric.ed.gov/?q=video+in+language+teaching (дата обращения: 07.11.25)
4. BBC Learning English – программа «The English We Speak» https://www.bbc.co.uk/learningenglish/english/features/the-english-we-speak (дата обращения: 07.11.25)
5. Cambridge English – советы по использованию видео https://www.cambridgeenglish.org/learning-english/activities-for-learners/ (дата обращения: 07.11.25)

ТРАДИЦИОННОЕ ЮВЕЛИРНОЕ ИСКУССТВО НАРОДА САХА: ИСТОРИОГРАФИЯ И СОВРЕМЕННЫЕ ТРАНСФОРМАЦИИ

Григорьева Татьяна Васильевна, 2 курс, группа ДКИ-24-М

Научный руководитель: Петрова Анна Григорьевна - Кэрэһит, профессор, кандидат искусствоведения, заведующая кафедрой дизайна и декоративно-прикладного искусства народов Арктики

Ювелирное искусство народа Саха представляет собой предметы с четкой утилитарной особенностью, сформировавшиеся на основе обрядово-магической и сложной знаковой системы семиотических текстов, рассказывающие о мироздании, социальном статусе и духовных поисках народа. В данной статье комплексно рассматривается ювелирное искусство Якутии через призму трех ключевых аспектов: историко-культурных основ орнаментики, традиционных форм и технологий, а также их современной трансформации в творчестве нынешних мастеров.

Орнаментальное искусство народа Саха очень богато и разнообразно, и представляет собой неразрывную связь с традиционной культурой и мифологией. В результате длительного и сложного процесса становления современного якутского орнаментального искусства, она вобрала в себя черты различных культур, о чем пишут в своих работах У.Иохансен, С.В.Иванов, А.И.Гоголев и др., что прослеживается в установленных параллелях между якутской орнаментикой и орнаментальными мотивами других народов. [1]

А. И. Саввин в своей диссертации «Традиционные металлические украшения якутов XIX - начала XX вв.: Историко-этнографическое исследование» отмечает расцвет орнаментального разнообразия мотивов, композиционную выдержанность и стилистическую устойчивость в серебряных изделиях XIX века.[2] Некоторые элементы встречаются и в других видах народного творчества, такие как резьба по дереву и художественное шитье и вышивка, что подтверждает об устойчивых знаковых символах в культуре народа Саха.

Основными орнаментальными мотивами в ювелирном искусстве народа Саха являются геометрические, спиралевидные и растительные орнаменты как основные элементы в декорировании ювелирных изделий, учитывая возможности традиционных способов обработки металла и форм ювелирных изделий.

Традиционные украшения народа Саха отличаются архаичностью форм, самобытностью конструкции и строгой ансамблевостью. Они создавались с учетом сложившегося канона, где

каждая деталь имела свое значение, а технология изготовления передавалась из поколения в поколение.[2]

А. И. Саввин разделяет на шесть категорий традиционный набор якутских украшений: головных, шейно-нагрудных, наспинных, набедренных, наручных и группы дополнительных украшений общего назначения, когда как Л. Д. Кириллина разделяет их на четыре основные категории: головные, шейные, поясные и наручные, беря за основу по месту ношения украшения. Хотя сильных различий в этих разделениях нет, наиболее логичным является классификация Л. Д. Кириллиной, с учетом большого разнообразия форм украшений.

Основные категории украшений:

1. Головные украшения – это налобно-затылочный, налобно-височно-нагрудно-затылочные, налобно-височно-затылочные, накосные, ушные.
2. Шейные – это нашейные, шейные, шейные нагрудно-наспинные
3. Поясные – это мужские, женские и женские ритуально-обрядовые;
4. Наручные – это кольца и браслеты

Также среди типов категорий украшений, есть подтипы по рядам видам украшений, которые очень подробно описаны в работе Л. Д. Кириллиной, так как главной особенностью ювелирного искусства народа Саха является многосоставность и сложность исполнения, являясь дополнением костюма.[1]

При изготовлении изделий из серебра традиционным видом обработки металла является литье, ковка, гравировка, штамповка, чеканка, в зависимости от вида и форм ювелирных изделий. Как и в орнаментике технологии обработки металлов народа Саха имеют истоки в культуре ранних и средневековых тюрков-кочевников, что возможно объясняет высокое мастерство в художественной обработке металла в отличии от других северных народов.[3]

С конца XIX века начинается период упадка традиционного ювелирного дела, связанный с наплывом фабричных изделий, а в советское время многие украшения были утеряны или уничтожены как пережиток прошлого.[2]

В настоящее время ювелирное искусство Якутии переживает мощный подъем, характеризующийся гармоничным сочетанием уважения к традициям и смелых инновационных решений. Молодые мастера и дизайнеры, опираясь на богатое наследие, переосмысляют традиционные подходы, создавая оригинальные композиции в современном ключе.

Сейчас основными направлениями ювелирной сферы является современные интерпретации традиционных украшений и возрождение архаичных украшений.

Поддержка на государственном и общественном уровне позволяет динамично развиваться ювелирному искусству народа Саха. Ежегодно проводятся масштабные выставки, такие как «Лучшие ювелирные украшения Якутии», целью которых является развитие современных

направлений в искусстве, поддержка талантливых мастеров и популяризация якутского ювелирного мастерства . Эти площадки демонстрируют высокий уровень профессионализма мастеров и актуальные тренды в дизайне.

Также внедрение современных технологий и цифровизация в создании новых решений в ювелирном искусстве стал еще одним большим толчком для развития и выхода на международный уровень.

Следующим шагом станет внедрение искусственного интеллекта в производственный процесс, позволяя своевременно реагировать на глобальные тренды, что в свою очередь позволит быстрое развитие креативной индустрии.

Одними из первых в создании инновационных технологий в сфере искусственного интеллекта является Арктический государственный институт культуры и искусств, с новым стратегическим технологическим проектом Ювелир.AI, который представляет собой инновационный инструмент в сфере ювелирного дизайна.

Ювелирное искусство народа Саха – это искусство, сохранившее свою самобытность и доказавшее свою актуальность в современном мире. Глубокий историко-культурный пласт, выраженный в сложной орнаментике, выступает фундаментом для творческих поисков новых поколений мастеров. Традиционные формы, наполненные сакральным смыслом, не копируются слепо, а творчески переосмысливаются, порождая новые эстетические решения. Современные якутские ювелиры, успешно сочетая верность корням с инновационным подходом, не только сохраняют уникальное культурное наследие, но и выводят его мирового уровня, демонстрируя его неисчерпаемый потенциал и художественную ценность.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кириллина, Л. Д. Ювелирное искусство народа Саха XVIII-XIX вв. // Л. Д. Кириллина, - Якутск: Ситим-Медиа, 2025. – 368 с.

2. Саввинов, А. И. Традиционные металлические украшения якутов XIX - начала XX века : историко-этнографическое исследование : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата исторических наук : 07.00.07 / Саввинов Анатолий Иванович ; Рос. Акад. наук, Сиб. отд-ние, Ин-т археологии и этнографии. - Новосибирск : [б. и.], 1999. - 22 с.

3. Тишина, Т. П. Искусствоведение. Роль орнамента в одежде и украшениях народов Якутии// Сборник трудов Якутской духовной семинарии. – 2016. – вып. 3. – с. 62-73.

ИССЛЕДОВАНИЕ И АНАЛИЗ ИСТОРИКО-АРХИТЕКТУРНОГО КОМПЛЕКСА Г. ЯКУТСКА

Григорьева Анастасия Ивановна, 1 курс, МАГ-25

Научный руководитель: Старостина А.А. к. архитектуры, доцент кафедры

Современное развитие исторических центров российских городов требует осмысления путей сохранения и интеграции объектов культурного наследия в современную градостроительную структуру. Якутск, как один из старейших городов Сибири и Дальнего Востока, обладает уникальным архитектурным пластом, отражающим этапы освоения северных территорий и становления городской культуры. Однако многие исторические здания утратили первоначальные функции и нуждаются в ревитализации, способной вернуть им роль значимых общественных пространств.

Исследование историко-архитектурного комплекса города Якутска, включающего здание Реального училища, шахту Шергина и Якутскую мужскую прогимназию, позволяет выявить потенциал адаптивного использования этих объектов и определить направления их современного функционирования. Такой анализ способствует не только сохранению культурного наследия, но и формированию новых центров притяжения, объединяющих историю, культуру и современную городскую жизнь.

Краткая историко-архитектурная характеристика исследуемой территории

Исторический центр города Якутска представляет собой ценную часть градостроительного наследия, сформировавшуюся в конце XIX — начале XX века. На данной территории сосредоточены значимые объекты, отражающие этапы становления образовательной, научной и культурной жизни города. К ним относятся здание Реального училища, шахта Шергина и Якутская мужская прогимназия.

Здание Реального училища — памятник гражданской архитектуры конца XIX – начала XX века, выполненный в традициях эклектики с элементами классицизма. Оно изначально функционировало как образовательное учреждение и являлось одним из центров просвещения Якутска. Фасад отличается симметричной композицией, горизонтальным членением, рустованным первым этажом и выразительным декором оконных проёмов. Здание обладает высокой градостроительной значимостью, формируя историческую панораму центральной части города.[4]

Шахта Шергина — уникальный научно-исторический памятник, связанный с первыми исследованиями вечной мерзлоты, проведёнными под руководством Я. Д. Шергина в XIX веке. Объект представляет собой вертикальную шахту глубиной свыше 100 метров и имеет не только историческую, но и научную ценность. Сегодня шахта

рассматривается как символ научного освоения северных территорий и важный элемент культурного ландшафта Якутска.[1, 2]

Якутская мужская прогимназия — памятник архитектуры второй половины XIX века, выполненный в традициях русской гражданской архитектуры. Здание отличается простотой и уравновешенностью объёмно-пространственного решения, лаконичным декоративным оформлением и сохранёнными историческими пропорциями. В прошлом оно являлось одним из первых учебных заведений Якутска и имело значительное влияние на развитие системы образования в регионе.[5]

Проведён ретроспективный анализ с хронологией трёх значимых объектов Якутска: Якутского реального училища, шахты Шергина и Якутской прогимназии.

Реальное училище:

Якутское реальное училище, основанное в 1908 году при поддержке купца-мецената Астраханцева, стало знаковым учреждением, сформировавшим местную интеллигенцию. Несмотря на передовые для своего времени решения, такие как паровое отопление, уже к 1915 году здание начало разрушаться из-за теплового воздействия на вечную мерзлоту. В советский период в нём размещались различные вузы, однако к 1990-м годам оно пришло в аварийное состояние. На сегодняшний день этот памятник архитектуры заброшен, но сохраняет потенциал для восстановления и новой культурной жизни при условии привлечения инвесторов. [3]

Шахта Шергина:

Шахта Шергина в Якутске, начатая купцом в 1827 году для поиска воды, благодаря поддержке Русско-Американской компании и ученых like Врангеля и Миддендорфа, превратилась в уникальный научный объект. Достигнув глубины 116, а затем и 140 метров, она стала колыбелью мерзлотоведения, позволив провести первые систематические наблюдения за вечной мерзлотой. После модернизации в XX веке и признания памятником федерального значения шахта продолжает использоваться для научного мониторинга и обладает значительным потенциалом для развития как культурно-просветительский и туристический объект. [1]

Якутская прогимназия:

Здание Якутской мужской классической прогимназии, основанное в 1869 году как первое среднее учебное заведение региона и позже преобразованное в реальное училище, стало важным образовательным и культурным центром, воспитавшим местную интеллигенцию. В советский период оно продолжало использоваться для учебных целей, однако в 2014 году сильный пожар нанес зданию катастрофический ущерб, уничтожив несущие конструкции. Несмотря на аварийное состояние, этот памятник архитектуры

сохраняет высокую историческую ценность и рассматривается для реставрации с целью создания музея города, что позволит вернуть ему статус ключевого культурно-просветительского центра. [4]

Совокупность данных объектов формирует историко-архитектурный ансамбль, отражающий ключевые направления развития города — образовательное, научное и культурное. Территория комплекса обладает высоким потенциалом для ревитализации и включения в современную городскую структуру.

Комплексный анализ территории и объектов

Комплексный анализ историко-архитектурного комплекса направлен на всестороннее изучение пространственных, архитектурных, культурных и функциональных характеристик исследуемых объектов и их окружения. Анализ позволяет выявить ценностные параметры, степень сохранности исторической среды и определить пути ее дальнейшего использования.[2]

В состав комплексного анализа входят следующие направления:

Градостроительный анализ — определение места объектов в структуре исторического центра Якутска, выявление транспортных и пешеходных связей, визуальных и композиционных осей.

Архитектурно-планировочный анализ — изучение объёмно-пространственной композиции зданий, конструктивных систем, стилевых особенностей и уровня физического износа.

Историко-культурный анализ — исследование хронологии строительства, этапов реставраций, изменения функций и роли объектов в общественной жизни города.

Функциональный анализ — оценка потенциала адаптивного использования зданий под современные общественные, культурные и туристические нужды.

Ландшафтно-пространственный анализ — изучение прилегающей территории, благоустройства, визуальных доминант и возможности формирования единой пешеходной среды.

Территория проектирования, расположена в Октябрьском округе на пересечении улиц Ярославского и Кулаковского, представляет собой уникальный историко-культурный ландшафт с высокой концентрацией объектов культурного наследия. Её уникальность подчеркивается непосредственной близостью к историческим ядрам «Старого города-1» и «Старого города-2», что формирует перспективную зону для создания крупного историко-культурного кластера. Ключевым катализатором развития этой территории выступает масштабный проект «Старый город-2» площадью 16 гектаров в районе Залог, реализация которого к 400-летию Якутска поддерживается грантами и федеральным целевым

финансированием. Основные цели проекта — сохранение и реставрация деревянного зодчества XIX века, включая памятники архитектуры, и создание на их основе современных музейных, общественных и туристических пространств. Для интеграции с соседними территориями в мастер-плане предусмотрено строительство пешеходного моста через озеро, что обеспечит удобную и безопасную связность и будет способствовать целостному восприятию исторической части города.

В данном контексте судьбы таких значимых, но проблемных объектов, как Якутское реальное училище, шахта Шергина и Якутская прогимназия, получают новый вектор развития. Проект «Старый город-2» создает для них критически важный градостроительный и функциональный контекст, позволяя преодолеть их текущую изолированность. Вместо разрозненных памятников они получают возможность стать узлами единой культурно-исторической сети. Шахта Шергина, являясь памятником федерального значения и колыбелью мерзлотоведения, может усилить научную составляющую кластера, став ключевой точкой «научного туризма». Якутская прогимназия, после комплексной реставрации, логично впишется в общую концепцию как музейно-образовательный хаб, раскрывающий тему истории просвещения в регионе. Судьба Якутского реального училища, долгие годы находившегося в аварийном состоянии, также обретает ясные перспективы — его ревитализация с присвоением нового культурно-инфраструктурного назначения может стать одним из градообразующих элементов всего комплекса. [5]

Результаты комплексного анализа указанной территории свидетельствуют о ее значительном градостроительном потенциале, который в настоящее время реализован не в полной мере ввиду наличия ряда структурных дисбалансов.

Ключевыми преимуществами локации являются ее интеграция в зону с развитой социальной инфраструктурой, включающей образовательные и культурные объекты, а также насыщенная сеть рекреационных и общественных пространств, формирующая основу для социальной активности. Высокая плотность жилой застройки на прилегающих участках подтверждает востребованность в создании здесь качественной общественной среды. Вместе с тем, выявлен ряд сдерживающих факторов. Транспортно - планировочная организация территории характеризуется ограниченной доступностью, обусловленной наличием единственного пункта въезда с южного направления. Функциональное зонирование отличается неоднородностью: в границах участка идентифицированы объекты, не соответствующие его перспективному общественно-рекреационному статусу, а прилегающие производственные зоны создают визуальный и экологический диссонанс. [5]

На основе комплексного исследования проведен SWOT-анализ, выявивший противоречивый потенциал проектируемой территории в центре Якутска. К сильным сторонам отнесены выгодное градостроительное положение в зоне смешанной застройки, концентрация объектов культурного наследия, развитая социальная инфраструктура и наличие рекреационного ресурса — озера «Теплое». Вместе с тем, выделены слабые стороны: аварийное состояние памятников архитектуры, неэффективное использование территории, ограниченная транспортная доступность и дисбаланс социальной инфраструктуры.

Внешние возможности связаны с интеграцией в крупные проекты («Старый город-2», подготовка к 400-летию города), что позволяет создать мультифункциональный культурно-туристический кластер. К угрозам отнесены риск необратимой утраты объектов наследия, градостроительные конфликты с производственными зонами, сложность согласования интересов стейкхолдеров и инженерно-геологические риски, связанные с вечной мерзлотой.

Таким образом, успешная ревитализация территории возможна лишь при условии комплексного подхода, нейтрализующего внутренние слабости и внешние угрозы за счет реализации ее уникального историко - градостроительного потенциала.

Проведенное исследование позволило выявить, что территория исторического центра Якутска обладает высокой культурно-градостроительной ценностью и значительным потенциалом для дальнейшего развития. Объекты — здание Реального училища, Якутская мужская прогимназия и шахта Шергина — представляют собой взаимосвязанный историко-архитектурный комплекс, отражающий этапы становления образовательной и научной деятельности в регионе.

Анализ показал необходимость бережного подхода к сохранению архитектурного облика зданий при их функциональной адаптации к современным условиям. Территория комплекса требует интеграции в активную городскую жизнь через создание общественных и культурных пространств, способных объединить туристический, образовательный и деловой потенциал. [2]

Результаты комплексного анализа послужили основой для формирования проектной концепции ревитализации, направленной на сохранение исторической аутентичности и одновременное наполнение территории новыми функциями. Это позволит превратить исследуемый ансамбль в значимый культурно-туристический центр Якутска, укрепляющий историческую идентичность города и создающий новое качество городской среды.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. «Колодец якутского купца стал объектом культурного наследия» // ГТРК «Саха». — 2017. — 17 окт. — Режим доступа: https://gtrksakha.ru/news/2017/10/17/2017-10-17-10-03-49/
2. Лёшина Е. П. Принципы и приёмы архитектурной адаптации исторических комплексов и зданий // Градостроительство и архитектура. — 2023. — № 1. — С. 90–98. — Режим доступа: http://journals.eco-vector.com
3. «Опубликован проект зоны охраны памятника истории — Реального училища в Якутске» // SAKHAPRESS. — 2023. — 14 февр. — Режим доступа: https://sakhapress.ru/archives/282948
4. «Здание прогимназии. Колыбель якутской интеллигенции» // Историко-просветительский проект «Исторический багаж». — Режим доступа: https://historical-baggage.ru/post/zdanie-progimnazii-kolybel-yakutskoy-intelligencii-633
5. Линч К. Образ города / К. Линч. — М.: Стройиздат, 1982. — 328 с.

ВЗАИМОСВЯЗЬ МАСТИ БОГАТЫРСКОГО КОНЯ И ХАРАКТЕРА БОГАТЫРЯ

Рожина Лена Гаврильевна, 2 курс ДКИ-24

Эпос Олонхо - ключевой элемент культурного наследия якутского народа. В эпосе образ богатырского коня выполняет не только утилитарную роль спутника, но и служит символическим маркером черт характера героя; анализ связи масти коня и характера богатыря раскрывает глубинные культурно-мифологические смыслы якутской традиции.

Целью настоящего исследования является выявление и анализ взаимосвязи между мастью богатырского коня и характером богатыря в эпосе Олонхо. Для достижения этой цели необходимо решить следующие задачи: изучить символическое значение мастей коней в якутской культуре, проанализировать описание мастей коней и характеров богатырей в эпосе, а также выявить, как эти аспекты взаимосвязаны. Данное исследование поможет обогатить понимание эпоса и подчеркнуть его значение как культурного феномена.

Цвет как отражение личных качеств богатыря

Якутский народ выделял три ключевые масти лошадей, которые наделялись особым, сакральным значением: рыжую, вороную и серую (белую).

Цветообозначение масти як. «хара», алт. «кара», хак. «хара». Вороная масть лошади подразумевает чёрную окраску всего туловища, головы, конечностей, гривы и хвоста. Якуты связывали вороную масть лошади со своими представлениями о земле (почве). Вороные лошади считались сильными, выносливыми, терпеливыми. [1]

Цветообозначение масти як. «кугас», алт. «jеерен», хак. «позырах» ‘рыжий’. Рыжая масть лошади подразумевает «золотисто- или красно-рыжую окраску всего тела, включая гриву и хвост» [1].

У якутов лошади данной масти считаются священными. Рыжую масть связывали с огнем. Рыжая лошадь считалась самой резвой, энергичной и темпераментной.

У якутов белый цвет имеет не только эстетическое значение, но и сакральный смысл.

Характер богатырей: взаимосвязь с мастью коня. **Сравнительный анализ богатырей и их коней**

В эпосе Олонхо масть коней богатырей играет значительную роль в раскрытии их характера и символики.

Ньургун Боотур и его вороной конь

Ньургун Боотур олицетворяет невероятную физическую силу и выносливость. В поединках он демонстрирует свою мощь, как видно на примере, «Три огнедышащих головы,

А могучий Нюргун Боотур Размахнулся жадным до крови мечом, снес одним ударом

Все три головы». [3].

Конь Ньургун Боотура также обладает выдающейся выносливостью:

«С размаху разбрызгал конь

Озеро Бадылытта,

Где лягушки —

С лошадь величиной» [3].

Этот аспект подчеркивает связь между выносливостью коня и характером его владельца. Оба персонажа способны выдерживать суровые испытания.

Хардааччы Бэргэн и его кроваво-каурый конь

Хардааччы Бэргэн. Постоянными эпитетами имени героя выступают имена прилагательные «упрямый», «своенравный», «гордый», указывающие на трудный характер богатыря. «С резким характером». Полное имя: «Харса суох сырыылаах, / Хардары ойуулаах… Харсаах былыылаах, / Хадаар хааннаах / Хардааччы Бэргэ» (Упрямый, / Своенравный богатырь… с неукротимым нравом, / с ярой кровью / Хардааччы Бэргэн) [2].

Кроваво-каурый конь. Эпитет «неудержимый» ярко характеризует его нрав, также соответствует по своему нраву хозяину. Конь описывается как «Крылатый кроваво-каурый конь», что подчеркивает его сверхъестественную скорость. «Владеет способностью летать и быстро бегать».

Священный / Связанный с огнем. Кроваво-каурый конью. «Конь в трудную минуту обращается за помощью к божеству конного скота Джесегёю», что указывает на его связь с высшими силами.

Джырыбына Джырылыатта и её молочно-белый конь

Белая/светлая масть коня традиционно связывается с божествами Айыы и Верхним миром. Её конь, будучи «белым, как снег», несет эту символику «Айыы оҕото ат барахсан».

Как конь богатыря, он сам может обладать сверхъестественными качествами, дарованными божествами.

Джырыбына Джырылыатта принадлежит к племени Айыы, которые являются потомками или творениями светлых божеств. Это уже придает ей оттенок связи с божественным.

Сравнивая черты характера богатырей и мастей их коней, можно заметить тесную символическую связь между ними. Таким образом, масть коня становится отражением характера богатыря, укрепляя его образ в сознании слушателей. В этом контексте важно отметить, что «мотив чудесного роста – причина отсутствия описаний детства героя олонхо». Сюжетные мотивы, связанные с обрядами совершеннолетия, такие как наречение богатырского имени и получение богатырского коня, рассматриваются в контексте воинских ритуалов. Эти обряды подчеркивают значимость выбора коня как символа, который не только дополняет образ богатыря, но и отражает его внутренние качества и жизненные ценности.

Вывод: на основании проведенного анализа можно заключить, что масть коня в эпосе Олонхо играет ключевую роль в формировании и восприятии образа богатыря. Она не только дополняет его характер, но и служит важным символом, подчеркивающим уникальные качества героя. Глубокая взаимосвязь между мастью и личными чертами богатыря делает образ более цельным и выразительным в культурном контексте. Вместе с тем, установление схождений в трактовке сюжетно-композиционного строя и основных образов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Божедонова А. Е. Функциональная характеристика цветообозначения мастей лошади в эпических текстах в сравнительном аспекте // Восток. Афро-азиатские общества: история и

современность. — 2022. — № 1. — С. 230–244.
2. Данилова А. Н., Оросина Н. А. Олонхо А. Т. Титарова «Хардааччы Бэргэн»: особенности вариантов записи // Эпосоведение. — 2022. — С. 76–86.
3. Ойунский П. А. Ньургун Боотур Стремительный : якутский героический эпос олонхо / П. А. Ойунский ; пер. на рус. яз. В. В. Державин ; под общ. ред. д. ист. н. В. Н. Иванова ; Министерство культуры и духовного развития Республики Саха (Якутия), Институт гуманитарных исследований Академии наук Республики Саха (Якутия). — Якутск; Москва: ИПЦ «ДИК», 2007. — 399 с.
4. Титаров А. Т. Хардааччы Бэргэн : олонхо = Хардааччы Бэрген : олонхо = The Hero Khardaachchi Bargen the Proud : olonkho / А. Т. Титаров ; авт. ид. проекта Ю. И. Шейкин ; коорд. проекта А. И. Ноев ; аудиозапись олонхо: Ю. И. Шейкин, М. Л. Дидык ; подготовка текста: А. Н. Данилова, Л. Ф. Рожина, Е. С. Сергина ; науч. ред. В. С. Никифорова ; пер. на рус. яз. А. Е. Шапошникова ; пер. на англ. А. Е. Кузнецова ; илл. Д. А. Бойтунов // Сказители земли Олонхо. Вып. 1. — Новосибирск : Наука, 2022. — 199 с.
5. Ядрихинскай-Бэдьээлэ, Прокопий Прокопьевич. Дьырыбына Дьырылыатта кыыс бухатыыр = Девушка богатырь Джырыбына Джырылыатта : олонхо / Прокопий Ядрихинскай-Бэдьээлэ ; запись со слов олонхосута П. Н. Дмитриев-Туутук ; пер. на рус. яз. Ю. Борисов и др. ; редкол.: д. и. н., проф. В. Н. Иванов (отв. ред.) и др. ; авт. предисл.: Т. И. Петрова, П. Н. Дмитриев-Туутук ; Северо-Восточный федеральный ун-т им. М. К. Аммосова, Науч.-исслед. ин-т Олонхо, Ин-т яз. и культуры народов Сев.-Вост. РФ. — Якутск : Сайдам, 2011. — 445, [2] с.

ВИДЫ ЯКУТСКОГО ОРНАМЕНТА

Сысоева Лариса Афанасьевна, 4 курс, Ж(СЖ)-22

Орнамент является своеобразным показателем той или иной культуры и эпохи. Прослеживая изменения в самой орнаментации, технике нанесения и интерпретации, можно говорить об изменениях, происходящих и в обществе.

Существуют несколько мотивов якутского орнамента :

1.Геометрические (Линии и штрихи; кресты; зигзаг и треугольники; квадраты, ромбы и прямоугольники; дуги ; круги и точки ; единичные мотивы)

2.Спиралевидные и растительные орнаменты (Спирали; усики; цветок; лист; лировидные; мотив «бараньи рога»; розетка)

Линейный орнамент.

Этот орнамент, украшающий самые различные предметы, найденные при археологических раскопках, имел в глубокой древности широкое применение у многих народов.

Вначале им украшали глиняные горшки, а позже он перешел и на все материалы ресту, дерево, ткань, металл. Используется не только самостоятельно, но и, не менее широко, как разделительный или дополняющий другие узоры. В зависимости от материала узор наносится ножом, пилой, различной ширины полукруглой стамеской, напильником, зубилом и другими инструментами.

Ребристый рисунок, орнамент в виде трав.

Некоторые информаторы называют его «гребенчатым» узором. Для установления его истинного названия потребуется еще время. В древности он был знаком изобилия, благодати. Он наносился на бордюре верхнего края сосуда, на поддоне чорона, на опояске деревянной чаши и т.д. Обозначив линейным узором поверхность для орнаментального ряда, его вырезают полукруглой стамеской соответствующей ширины вдоль вертикального слоя древесины. Ребристый орнамент распространен одинаково во всех районах Якутии.

Орнамент в виде косых линий.

Весьма редко встречающийся на фрагментах керамических изделий северных народов ободков берестяной посуды, одежды и довольно широко применялся в изделиях из дерева. геометрический орнамент. Позже он получил распространение и использовался при пошиве Наиболее известен как узор, используемый на деревянных чашах. Например, на пояске чаши или по обеим сторонам ее медного ободка.

Орнамент в виде нёба (тангалай).

Знаменитый узор «тангалай» в прошлом широко использовался при украшении одежды. Так же, как и «косой узор», он не часто применялся при изготовлении изделий из дерева. Однако в XVIII-XIX веках им украшали посуду для кумыса и молочных продуктов, например, рукояти черпаков, ковшей и мутовок для кумыса, изделия из бересты. Известно, что он, как узор шитья, был заимствован из орнамента деревянных изделий. Хотя на дереве он не переливается всеми цветами радуги, как украшение в одежде, но считается традиционным узором именно для изделий из дерева. У северных народов исстари применяется в вышивании бисером, нитками, в изготовлении аппликаций из кожи, замши, ткани и меха.

Ломаные линии

В ломаных линиях чувствуется влияние ободочного шва берестяной посуды. Это геометрический орнамент со своей длительной историей. Сохранился вследствие непрерывного развития и применяется сейчас в народном творчестве всех этносов Сибири. Узор, использовавшийся при обшивке ободков берестяной посуды, представлен ниже как «группа полос». В XVIII -XIX веках узор стал особенно популярным при изготовлении посуды, домашней утвари.

Орнамент в виде солнца.

Называют этот узор узором мутовки кёрчеха, солнца. С древнейших времен имеется почти у всех народов мира. Самый почитаемый узор у якутов, так как связан с их верованием и поклонением солнцу. Поэтому символика солнца изображена на украшениях, одежде и на других предметах: «солнце пояса», «солнце нагрудного и наспинного женского украшения», «солнце шапки дьабака», «бляшка». У якутского народа изображение этого узора имело значение благодати, счастья, потому особенно почиталось.

Лировидный орнамент.

Основа среднего лировидно-го мотива мировое дерево «Аал Кудук Мас». Применяется с целью показать крепкие корни, серьез-ную опору, подпитываемую со-ками Матушки земли.Верхушка «Аал Кудук Мас» «Үс салаалах үнүгэс» выступает знаком благословления всех поколений семьи на процветание и плодородие, открывающим дорогу молодым. Наиболее часто использовался в местах, где развито коневодство. Поэтому является основным рисунком при украшении верховой упряжи, тебеньков и чепрака.

Орнамент в виде рогатого скота,коровы.

Орнамент получил большее развитие в изделиях из бересты, позже использовался и на крышках коробок для рукоделия, на неглубокой посуде, предметах обихода. Представленная здесь группа узоров напоминает своими очертаниями детские игрушки, изображающие коров. Начиная с XVIII века широко применялся в изделиях из дерева. Наибольшую популярность получил в XIX веке.

Арочные узоры.

Этот вид орнамента известен у якутов мотивы как «кобылий сосок» (малина), «узор-ноготь», «зубчатый». В старину при изготовлении глиняной посуды наносили узор на еще сырой глине, продавливая тонкие выемки ногтем. По мнению некоторых старцев, вероятно, оттуда и пошло название узора. Этот узор якутские мастера-умельцы широко использовали на всех изделиях. Узор «малина» наносили на кумысную посуду и столбы-коновязи.С середины XIX века, стали часто использовать на крышках коробок для рукоделия.

Орнамент в виде трав и листьев.

Узоры представляют собой группу, которая широко не применялась на изделиях из дерева. Ими обычно украшали различные коробки, небольшие принадлежности женского обихода. Узоры,«листья»,чаще применялись в XIX в. и в начале XX в. в украшениях предметов домашнего обихода.

Орнамент в виде цветов

Цветочные узоры часто можно увидеть на изделиях из дерева.

Простой цветочный узор из четырех лепестков наносили сквозной резьбой на зачерненной передней стенке ящичков, коробок для рукоделия.

Использование орнаментов в наше время

В настоящее время, как правило, не носят старинные украшения за исключением отдельных их видов. В основном в большом ходу несколько видоизмененные, осовремененные серебряные и золотые украшения в национальном стиле. Настоящие стопроцентные традиционные украшения хранятся в музеях. В современных реалиях их сложно носить не только из-за вида, но и из-за веса. Сейчас современные мастера изготавливают облегченные варианты, добавляя к традиционным формам свою фантазию. Но тем не менее сохраняя основные мотивы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Йохансен, Улла.Орнаментальное искусство якутов : историко-этнографическое исследование / Улла Йохансен ; [научный редактор М. Ахметова ; перевод с немецкого С. И. Петровой ; перевод с немецкого приложений и рецензий В. В. Кугунурова] ; Министерство культуры и духовного развития народов Республики Саха (Якутия), Музей музыки и фольклора народной Якутии. - Якутск : Компания "Дани Алмас", 2008. - 158, [1] с.

2. Михаил Носов: [альбом-каталог] / Ю. В. Луценко; Национальный художественный музей Республики Саха (Якутия); [авт. ст.: Ю. В. Луценко (сост. каталога), Е. С. Ноговицына, Г. В. Лаптева (Носова), М. М. Носов; редкол. Г. Г. Неустроева, В. В. Тимофеева; сост. раздела «Биобиблиографический указатель» А. Е. Константинова; фотосъемка В. Н. Семёнова). Якутск, 2017. 200 с.: ил. (Музей и художник).

3. Петрова, Анна Григорьевна ; П 31 История орнамента: учеб.-метод. рекоменд. / А.Г. Петрова: Арктич. гос. ин-т искусств и культуры. Якутск, 2008. 36 с.

4. Саха ойуута-бичигэ = Узоры и орнаменты саха : [альбом] / Мандаар Уус ; [авт. идеи И. М. Андросов ; пер. на рус. яз.: Л. С. Борисова, О. Н. Макарова, Л. И. Егорова-Оленская]. - Якутск : Бичик, 2007 (Москва). - 287 с.

5. Якутские орнаменты счастья и благополучия: символика и использование = Алгыстаах оһуордар / [составитель Полятинская-Платонова А. А. ; автор идеи, руководитель проекта Кононенко Л. В. ; фот.: Н. Дьяконова и др.]. - Якутск : Медиа-холдинг "Якутия", 2017. - 23 с.

ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ЦИФРОВОЙ РЕСТАВРАЦИИ МУЗЕЙНЫХ ФОТОГРАФИЙ

Афанасьева Арина Иннокентьевна, Петухова Дарина Тимофеевна, 2 курс, ПИ-24
Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

Физическая деградация музейных фотоколлекций представляет серьезную угрозу культурному наследию. Фотографические коллекции музеев содержат множество уникальных изображений, отражающих исторические события, личности и объекты культурного наследия. Однако часть этих материалов не доступна широкой публике из-за сильных физических повреждений — трещин, царапин, пятен, потери деталей и цвета. Такие снимки нередко хранятся в фондах и не экспонируются. Механические повреждения, химические дефекты и возрастные изменения приводят к потере визуальной информации и усложняют её сохранение. Традиционная реставрация требует значительных ресурсов и времени, что ограничивает возможность массовой обработки архивов [4].

Традиционные методы реставрации основаны на ручной работе специалистов, которые с помощью графических редакторов или специальных программ исправляют дефекты, устраняют царапины и выцветание. Однако этот процесс требует высокой квалификации, занимает много времени и не всегда гарантирует точное воспроизведение оригинального состояния снимка. Кроме того, при большом объёме музейных фондов ручная реставрация становится практически невыполнимой задачей. С развитием искусственного интеллекта (ИИ) появились новые возможности для решения подобных проблем [5]. Современные нейросетевые модели способны самостоятельно анализировать изображение, выявлять повреждения и восстанавливать недостающие участки. Такие алгоритмы позволяют значительно сократить трудозатраты специалистов и обеспечить высокое качество восстановления даже при сильных дефектах оригинала.

В рамках данного исследования предпринята попытка внести вклад в сохранение музейного фотонаследия с помощью технологий искусственного интеллекта. Использование ИИ-инструментов позволяет не только восстановить визуальное качество изображений, но и вернуть в экспозицию ценные фотографии, ранее исключённые из выставочной практики.

Цель работы — провести сравнительный анализ трёх инструментов ИИ для цифровой реставрации музейных фотографий и определить их эффективность, применимость и перспективы для дальнейшего внедрения в музейную деятельность. Материалом исследования послужили архивные фотографии из фонда одного из сельских музеев Республики Саха (Якутия), не представленные в экспозиции из-за утрат и дефектов.

На рынке представлены разные решения для автоматизированной обработки изображений. В работе рассмотрены три инструмента:

Perplexity — инструмент, использующий сверточные нейронные сети, хорошо удаляющий крупные дефекты (царапины, пятна)[1].

RestoreFoto.ru — онлайн-сервис, использующий алгоритмы искусственного интеллекта для автоматического восстановления и улучшения старых или поврежденных фотографий. Этот инструмент предназначен для повышения качества изображений за счет устранения дефектов, восстановления деталей и повышения разрешения [2].

Syntx AI — инструмент на основе трансформерных моделей. Хорош для сложных случаев: цветокоррекция, восстановление деталей. Но часто требует больше времени и контроля [3].

Методология исследования

Данные: использованы три исторических фотографии из архива музея истории и краеведения села Техтюр Мегино-Кангаласского района Республики Саха (Якутия), различающиеся по типу повреждений.

Этапы работы:

1. Сканирование оригинальных изображений и подготовка цифровых копий.
2. Обработка изображений каждым из трёх инструментов в стандартном режиме.
3. Сравнение результатов.

После выполнения всех этапов обработки были получены результаты реставрации с использованием трех инструментов. Каждый инструмент продемонстрировал свои особенности и органичения. В ходе исследования были обработаны три музейные фотографии с различной степенью повреждений с использованием сервисов Perplexity[1], RestoreFoto[2] и Syntx AI[3]. Каждый инструмент продемонстрировал свои особенности и ограничения.

Первым был протестирован инструмент Perplexity, который использует нейронные сети для автоматической очистки фотографий. Сервис быстро обрабатывает изображения и хорошо справляется с поверхностными дефектами — царапинами и пылью. Восстановленные снимки стали более чёткими и контрастными, визуальные дефекты почти исчезли. Однако при внимательном рассмотрении можно заметить, что

некоторые мелкие детали, особенно на фоне и одежде людей, были немного сглажены и пятна не устранились полностью. Также оно слабо справилось с восстановлением цвета фотографии. Результат оказался визуально близким к оригиналу.

Вторым инструментом стал российский онлайн-сервис RestoreFoto, который сочетает методы шумоподавления и алгоритмы восстановления утерянных частей изображения. Работа сервиса заняла меньше времени, чем у других инструментов, а результат оказался неплохим. Особенно хорошо сохраняются текстуры одежды, фона и теней, благодаря чему снимки выглядят естественно. В цветовых фотографиях оттенки передаются мягко, без лишней контрастности, что важно для исторических снимков. Однако крупные повреждения, такие как глубокие трещины или утраты фрагментов, устранялись не полностью. В некоторых случаях оставались следы, что снижало общую целостность результата.

Третьим инструментом использовался Syntx AI, основанный на трансформерных нейросетях. Этот сервис обрабатывал изображения дольше, чем предыдущие, но показал наиболее качественные результаты. Обработка с помощью этого инструмента показало высокое качество восстановления деталей, однако в некоторых случаях изображение выглядело слегка неестественно из-за избыточной «чистоты» и контрастности. Мелкие детали, такие как волосы, текстура ткани, цвет и контуры лиц, восстановлены аккуратно и без потери выразительности. Однако крупные повреждения, такие как глубокие трещины или утраты фрагментов, устранялись не полностью. В некоторых случаях оставались светлые следы, что снижало общую целостность результата. Тем не менее, общее восприятие фотографий улучшилось, а важные элементы были сохранены.

Проведённый сравнительный анализ показал, что все три инструмента искусственного интеллекта способны значительно улучшить качество музейных фотографий и вернуть в экспозицию изображения, ранее исключённые из-за физического износа. Однако эффективность их работы зависит от характера повреждений и сложности исходного материала.

Инструмент Perplexity показал себя как наиболее быстрый и удобный в использовании. Он хорошо справляется с устранением поверхностных дефектов и делает изображение визуально более чистым и контрастным. При этом в некоторых случаях наблюдается сглаживание мелких деталей, что снижает реалистичность восстановленного изображения. Таким образом, данный инструмент можно рекомендовать для первичной обработки и подготовки изображений к дальнейшей доработке.

Онлайн-сервис RestoreFoto обеспечил оптимальное соотношение между скоростью обработки и качеством результата. Его преимущество заключается в сохранении

естественных цветов и текстур, благодаря чему снимки выглядят близко к оригиналу. Однако при значительных утратах изображения алгоритм не всегда способен полностью восстановить недостающие фрагменты. Этот инструмент особенно удобен для массовой обработки фондовых коллекций, где важна стабильность и простота использования.

Инструмент Syntx AI показал наилучшее качество глубокой реставрации: он способен корректно восстанавливать детали, улучшать цветопередачу и устранять сильные дефекты. Вместе с тем, в некоторых случаях результат выглядел слегка «искусственно» из-за чрезмерной контрастности и идеализации изображения. Syntx AI требует больше времени и экспертного контроля, но при правильном применении может использоваться для реставрации ценных и редких экспонатов.

Таким образом, использование комбинации различных ИИ-инструментов в зависимости от типа повреждения позволяет повысить общую эффективность цифровой реставрации.

В перспективе возможно создание интегрированной системы, объединяющей преимущества всех трёх подходов, что станет важным шагом в развитии цифровых технологий в музейной практике Республики Саха (Якутия) и России в целом. Проведённая работа показала, что формирование цифровых компетенций и освоение инструментов искусственного интеллекта способствуют не только повышению эффективности реставрации, но и сохранению культурной памяти региона.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Perplexity AI. Официальный сайт. URL: https://www.perplexity.ai
2. RestoreFoto.ru. Сервис восстановления старых фотографий. URL: https://restorefoto.ru
3. Syntx AI. Официальный сайт. URL: https://syntx.ai
4. Царёва А. Э. Технологии цифровизации и искусственного интеллекта в сохранении культурного наследия // Столыпинский вестник. — 2023. — № 2(36). — С. 44–52. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-tsifrovizatsii-i-iskusstvennogo-intellekta-v-sohranenii-kulturnogo-naslediya
5. Тимофеева О. П. Реставрация и колоризация старых фотографий с использованием нейронных сетей // Информационные технологии и общество. — 2022. — № 1(19). — С. 27–34. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/restavratsiya-i-kolorizatsiya-staryh-fotografiy-s-ispolzovaniem-neyronnyh-setey

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ПРЕПОДАВАНИИ В ДЕТСКИХ ШКОЛАХ ИСКУССТВ (ДШИ) И ДЕТСКИХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ШКОЛАХ ИСКУССТВ (ДХШИ)

Аммосова Т. Н., 4 курс, специалитет

Использование современных цифровых технологий, мобильных устройств и искусственного интеллекта (ИИ) в преподавании позволяет повысить интерес детей к занятиям в ДШИ и ДХШИ. Телефон, как доступный инструмент обучения, может стать не только средством коммуникации, но и ресурсом для творческого развития, исследования стилей, форм и художественных направлений. Важно обучить детей этичному и осознанному применению технологий, чтобы ИИ стал не заменой художнику, а помощником в процессе самовыражения.

В статье рассматриваются современные тенденции в преподавании в детских школах искусств и детских художественных школах искусств, связанные с активным внедрением цифровых технологий и искусственного интеллекта. Отмечается, что мобильные устройства, доступные большинству учащихся, могут использоваться как образовательный инструмент для изучения художественных стилей, жанров и истории искусства. Особое внимание уделяется формированию у детей этического отношения к использованию ИИ в творчестве, пониманию авторского права и личной ответственности за результат. Рассматриваются риски — от потери оригинальности до общественного неприятия «машинного искусства» — и пути их преодоления. Подчёркивается значение педагога в том, чтобы направить ребёнка к гармоничному сочетанию традиционного художественного обучения и современных цифровых практик.

Современный мир искусства переживает технологическую революцию. Появление ИИ, генеративных систем, цифровой живописи и нейросетевых инструментов изменило не только профессию художника, но и само восприятие творчества [1]. Для детских школ искусств и детских художественных школ эта тенденция становится вызовом и возможностью одновременно: с одной стороны, традиционные методы обучения теряют привлекательность для цифрового поколения, с другой — новые технологии открывают пути к более глубокому вовлечению учащихся [2].

Сегодня каждый ребёнок имеет доступ к телефону или планшету, которые могут стать средствами для визуального исследования, создания набросков, изучения истории искусства и общения с мировым культурным пространством [3]. Педагоги, адаптируя методы преподавания к этим реалиям, способны не только удерживать интерес учащихся, но и воспитывать новое поколение осознанных, технологически грамотных художников.

1. Современные ресурсы как инструмент обучения

Телефон и интернет-сервисы сегодня являются привычной частью жизни ребёнка. Их интеграция в учебный процесс может существенно повысить интерес к занятиям.

Педагоги используют смартфоны для:

– демонстрации презентаций и коротких видеороликов о художниках и стилях;

– проведения интерактивных тестов и викторин;

– визуального анализа картин и иллюстраций через онлайн-галереи;

– создания собственных цифровых эскизов и фотографических этюдов [4].

Такой подход помогает детям воспринимать искусство не как обязательный предмет, а как живой и увлекательный процесс.

2. Искусственный интеллект в художественном образовании

ИИ уже активно используется в профессиональном искусстве — от нейросетей, создающих изображения, до систем анализа цвета и композиции [5]. Для детской аудитории важно не просто показать возможности ИИ, но и научить осознанному использованию технологий.

Задача педагога — объяснить, что ИИ может быть инструментом вдохновения и исследования, но не должен подменять личное видение и индивидуальность художника [6].

Ключевые направления педагогической работы:

– формирование этической грамотности при работе с генеративными системами (понимание авторских прав и интеллектуальной собственности);

– развитие критического мышления — умения отличать подлинное творчество от машинного копирования;

– использование ИИ как учебного помощника: поиск референсов, анализ формы и цвета, подбор композиций [7].

3. Положительный опыт взаимодействия с технологиями

Использование цифровых инструментов помогает детям развивать уверенность, самостоятельность и визуальную грамотность.

Примеры практических приёмов:

– создание цифровой выставки работ учащихся;

– обсуждение «виртуальных художников» и их методов;

– сравнение академического и абстрактного стилей через ИИ-платформы;

– анализ этических кейсов, связанных с нейросетевыми изображениями [8].

Таким образом, технологии становятся не только методом удержания интереса, но и способом формирования эстетической и социальной ответственности будущего художника.

4. Этика и риски применения ИИ

Одной из главных задач современного педагога является предотвращение восприятия творчества как лёгкого, автоматизированного процесса. Среди рисков:

– подмена творческого труда машинной генерацией;

– нарушение авторского права при использовании чужих изображений;

– девальвация художественного образования [9].

Поэтому важно акцентировать внимание учащихся на том, что ИИ — вспомогательный инструмент, а не замена человеческого воображения. Обучение должно включать обсуждение профессиональной этики и мирового опыта применения ИИ в творчестве [10].

Заключение. Современные тенденции в преподавании в ДШИ и ДХШИ связаны с интеграцией технологий в учебный процесс. Использование телефона, интернета и ИИ не разрушает традиционные основы, а помогает сделать искусство ближе и интереснее современным детям. Главная роль педагога — направить эти ресурсы в русло творческого развития, научить пользоваться ими ответственно и осмысленно.

Сочетание технологической грамотности и художественного мышления позволяет воспитать поколение художников, способных использовать современные средства этично, с уважением к авторству и искусству как культурной ценности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Искусственный интеллект в художественной школе: новая эра обучения рисованию с GigaChat, YandexGPT и Kandinsky // Radiotochki.net. — 2024. — URL: https://radiotochki.net/blog/ai-tech/iskusstvennyy-intellekt-v-hudozhestvennoy-shkole-novaya-era-obucheniya-risovaniyu-s-gigachat-yandexgpt-i-kandinsky.html (Дата обращение: 11.11.2025)
2. Использование искусственного интеллекта для развития творческих способностей подростков при изучении изобразительного искусства в дополнительном образовании // Научный альманах. — 2024. — URL: https://na-journal.ru/5-2024-pedagogika/12611-ispolzovanie-iskusstvennogo-intellekta-dlya-razvitiya-tvorcheskih-sposobnostei-podrostkov-pri-izuchenii-izobrazitelnogo-iskusstva-v-dopolnitelnom-obrazovanii (Дата обращение: 11.11.2025)

3. Нейросеть: методические рекомендации / 38ДДТ1. — 2024. — URL: https://38ddt1.ru/wp-content/uploads/2024/10/Нейросеть-Методичка.pdf (Дата обращение: 11.11.2025)
4. Использование искусственного интеллекта на уроках изобразительного искусства // Инфоурок. — 2024. — URL: https://infourok.ru/ispolzovanie-iskusstvennogo-intellekta-na-urokah-izobrazitelnogo-iskusstva-7885240.html (Дата обращение: 11.11.2025)
5. Современные подходы к преподаванию искусства // Science Forum. — 2024. — URL: https://scienceforum.ru/2024/article/2018037053 (Дата обращение: 11.11.2025)
6. Возможности и вызовы применения технологий искусственного интеллекта в процессе преподавания // Инфоурок. — 2024. — URL: https://infourok.ru/statya-na-temu-vozmozhnosti-i-vyzovy-primeneniya-tehnologij-iskusstvennogo-intellekta-v-processe-prepodavaniya-teoreticheskih-i--7982227.html (Дата обращение: 11.11.2025)
7. Искусственный интеллект и творчество: риски и перспективы // Shedevrum.ai. — 2024. — URL: https://shedevrum.ai/post/6012f337449411eeb9734659bdca6a39/
8. Современные тенденции развития отечественного художественного образования // Педагогическая академия. — 2024. — URL: https://www.pedacademy.ru/conference_notes/246 (Дата обращение: 11.11.2025)

ВОЗМОЖНОСТИ UNITY И XR INTERACTION TOOLKIT ДЛЯ СОЗДАНИЯ VR-МУЗЕЯ

Бурцев Гаврил Валерьевич, Варламов Лион Михайлович, 4 курс, ПИ-22-Б

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

Создание виртуальных музеев становится актуальным направлением в области цифровых технологий и культурного наследия. VR-музеи позволяют не только воспроизводить существующие экспозиции, но и формировать совершенно новые форматы взаимодействия с аудиторией, включая геймификацию, нелинейное повествование и погружение в реконструированные исторические события. Наиболее доступным и функциональным инструментом для реализации таких проектов выступает игровой движок Unity [1, с. 65].

Unity – кроссплатформенная среда разработки, изначально ориентированная на создание компьютерных игр. Однако благодаря своей гибкости и большому количеству

поддерживаемых плагинов, движок получил широкое распространение в неигровых сферах. К их числу относятся архитектура, медицина, инженерия, образование и, в частности, музейное дело. Наличие встроенной поддержки XR-технологий делает Unity оптимальной платформой для работы с виртуальной реальностью [2].

XR Interaction Toolkit – официальный пакет от Unity, предназначенный для упрощения разработки взаимодействия в среде XR (Extended Reality). Инструмент поддерживает работу с основными VR-шлемами и контроллерами, позволяя быстро организовать захват объектов, навигацию по пространству, взаимодействие с интерфейсом и активацию событий. Особенно важно, что большинство функций XR Interaction Toolkit реализуется без необходимости вручную писать сложный код [3].

Ключевыми компонентами XR Interaction Toolkit являются:

- XR Rig – модуль, отвечающий за положение головы и рук пользователя в пространстве, синхронизируемый с VR-шлемом и контроллерами;
- XR Ray Interactor – инструмент для взаимодействия с объектами на расстоянии, работающий по принципу лазерного луча;
- XR Grab Interactable – компонент, позволяющий захватывать и перемещать объекты руками;
- Teleportation Anchor и Teleportation Area – модули, обеспечивающие быстрое перемещение пользователя по виртуальному пространству;
- XR UI Input Module – компонент, упрощающий интеграцию с пользовательскими интерфейсами Unity (UI Canvas).

Для создания VR-музея используется сценическая модель, в которой каждая экспозиция представлена 3D-объектом, снабжённым метаданными и интерактивной оболочкой. Unity позволяет импортировать готовые модели из внешних редакторов (Blender, 3ds Max, SketchUp), а также применять текстуры, освещение и физику взаимодействия, делая виртуальное пространство более реалистичным. Эффекты окружения, такие как звук, освещение и тени, добавляют глубину восприятию [4, с. 46].

Одним из важных аспектов является навигация пользователя. Возможность телепортации между локациями, плавное перемещение, ограничение области действия и визуальные маркеры обеспечивают удобство восприятия даже у неподготовленных пользователей. Использование систем коллизий и триггеров позволяет формировать сценарии, при которых экспонат активируется при приближении или касании.

Помимо визуальных элементов, в структуру VR-музея могут быть включены текстовые блоки, видеофрагменты, голосовые комментарии и даже анимации. Unity поддерживает воспроизведение мультимедийного контента, в том числе 360-градусного

видео. Это расширяет возможности подачи информации и позволяет задействовать различные каналы восприятия [5].

Также возможно подключение системы аналитики: отслеживание маршрутов пользователя, времени взаимодействия с конкретными объектами, частоты обращений к разделам и т.д. Это позволяет улучшать проект на основе собранных данных, ориентируясь на интересы аудитории.

Отдельно следует отметить поддержку платформ: разработанный проект может быть адаптирован под Oculus Rift, Meta Quest, HTC Vive и другие устройства, в том числе с возможностью публикации в браузере (WebXR) или на мобильных платформах.

Использование Unity в сочетании с XR Interaction Toolkit позволяет реализовать VR-музей с минимальными затратами на разработку и высокий уровень интерактивности. Такой подход открывает возможности для образовательных учреждений, культурных центров и музеев, стремящихся расширить доступ к своим коллекциям за пределы физического пространства.

Вследствие этого можно утверждать, что Unity представляет собой эффективную среду для разработки виртуальных музейных экспозиций. Благодаря инструментам XR Interaction Toolkit удаётся реализовать интуитивное взаимодействие, адаптированное под широкую аудиторию. Комплексное применение этих технологий делает возможным создание насыщенных, познавательных и визуально привлекательных проектов в области цифровой культуры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кабанов И. А. Использование технологий виртуальной реальности в музейной педагогике // Культурология. – 2023. – № 2. – С. 65–71
2. Unity Technologies. Unity Manual: XR Interaction Toolkit. // Unity 3d URL: https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.xr.interaction.toolkit (дата обращения: 23.10.2025)
3. Khronos Group. OpenXR Overview // Khronos Group URL: https://www.khronos.org/openxr (дата обращения: 23.10.2025)
4. Егоров С. В., Пахомова Л. В. Цифровизация музейного пространства: от 3D-моделирования к иммерсивным технологиям // Вестник цифровой культуры. – 2024. – № 1. – С. 45–54.
5. Craig A. Understanding Augmented Reality // Burlington: Morgan Kaufmann., 2020. - C. 296.

ROGUELIKE ИГРА ПО МОТИВАМ ЯКУТСКОГО ФОЛЬКЛОРА: МЕТОДЫ РАЗРАБОТКИ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Васильев Ярослав Васильевич, Максимов Вадим Захарович, Слепцов Айсен Алексеевич, 2 курс, ПИ-24. *ROGUELIKE*

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

На современном этапе развития индустрии видеоигр наблюдается активный интерес к использованию национальных культурных мотивов для создания уникальных игровых проектов. Жанр roguelike выделяется своей глубокой вариативностью и высокой степенью процедурной генерации, что предоставляет широкие возможности для в интеграции элементов фольклора.

Жанр roguelike это игры с элементами случайности, высокой сложностью и перманентной смертью, которые предлагают уникальные приключения и требуют от игрока продуманной тактики.

Концепция игры подразумевает события фольклора «Ньургун Боотур Стремительный» через призму видеоигры в жанре roguelike. По концепту главный герой по ходу игры спускается в нижний мир для спасения девшки Туйаарыма Куо от темных сил.

Для разработки игры рассмотрены различные игровые движки и подходы к процедурной генерации уровней описанные статьях и блогов разработчиков [1, с. 5-12]. Анализ публикаций, посвящённых созданию roguelike-игр. Выбор игрового движка Unity обоснован его универсальностью и поддержки решений [2]. Особое внимание уделено рассмотрению методик интеграции процедурной генерации, и алгоритмов, что повлияло на формирование концепции проекта.

Разработка игры ведется на движке Unity, который предоставляет средства для реализации процедурной генерации уровней и механик типичных для roguelike. Он предоставляет разработчикам мощные инструменты для создания 2D и 3D проектов, независимо от уровня опыта. Unity позволяет разрабатывать игры для множества платформ, включая ПК, мобильные устройства, консоли, VR и AR-устройства. Используемые инструменты позволяют создавать случайно генерируемые карты, уникальные события и персонажей [1].

Скрипты к движку Unity пишутся на языке программирования C# , это современный, мощный объектно-ориентированный язык программирования, разработанный компанией Microsoft. Он был создан для разработки различного программного обеспечения, включая настольные приложения, веб-сервисы и видеоигры. C# обладает богатой стандартной

библиотекой, поддержкой автоматического управления памятью, хорошей читаемостью и большим количеством инструментальных средств для разработчиков. C# это основной язык разработки в Unity благодаря своей эффективности, удобству и мощным возможностям, что делает его идеальным выбором для создания современных игр.

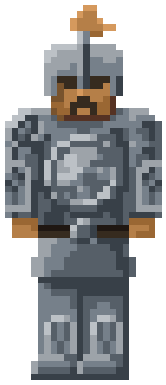
Объектом для разработки игры стали прототипы видеоигр, основанные на механиках roguelike, вдохновленные играми "Hades" и "Soul Knight". Проанализированы их визуальный стиль, игровой процесс, боевые механики и процедурная генерация уровней. В качестве материалов использованы видеозапись геймплея, описание игрового дизайна, элементы интерфейса и внутриигровая динамика, что позволило выявить ключевые технические решения и оценить влияние механик на вовлеченность игроков.

Для создания ассетов и спрайтов в проекте использовалась программа Pixel Studio. Была выполнена работа по созданию дизайна главного героя игры, а также разработке части его анимаций и дизайна стартового экрана. (Смотрите рисунок 1)



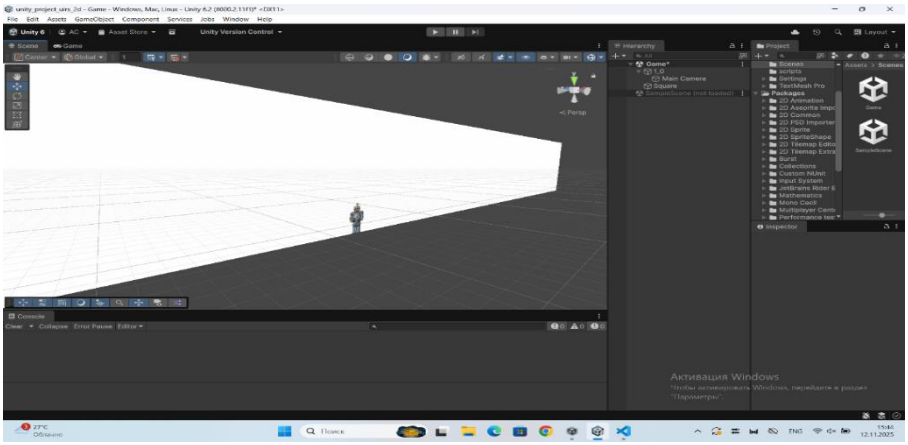
(Рисунок 1)

Спрайт главного героя игры. (Смотрите рисунок 2)



(Рисунок 2)

Сам процесс разработки игры осуществляется на движке Unity с использованием языка программирования C#. Осуществляется перемещения персонажа по карте. (Смотрите рисунок 3)



(Рисунок 3)

На данном этапе разработки игру создается первая локация пребывания главного героя, где он будет подготавливаться к походу к следующим уровням игры. Первая представляет собой серединный мир где стоит дом персонажа, и где будет проходить прокачка навыков персонажа. Планируется создать несколько этапов разделенные на уровни которые герой должен преодолеть для продвижения. Этапы представляют разные уровни глубины погружения в нижний мир, следовательно с каждым уровнем сложность игры возрастает.

Перспективы создания roguelike-игры с элементами якутского фольклора, позволяющей сохранять и популяризировать культурное наследие через цифровые технологии. Планируется создать интересный и уникальный видеоигровой продукт, который будет привлекать пользователей не только с республики, но и пользователей с других регионов или даже стран. Перспектива вызов интереса и вовлечения людей в якутский фольклор и мифологию.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Валентинов Ю., Медведев В. Разработка игр на Unity. Путеводитель по возможностям игрового движка. – Skillbox, 2023. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://skillbox.ru/media/gamedev/obzor-knigi-razrabotka-igr-na-unity-putevoditelya-po-vozmozhnostyam-igrovogo-dvizhka/

2. Киселёва А.В. Гейм-дизайн: художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды: дис. … канд. техн. наук. – Москва, 2021. - 182 с. – Режим доступа: https://www.dissercat.com/content/geim-dizain-khudozhestvenno-proektnyi-podkhod-k-sozdaniyu-tsifrovoi-igrovoi-sredy

НЕЙРОСЕТЕВЫЕ МЕТОДЫ В АВТОМАТИЗАЦИИ 3D-МОДЕЛИРОВАНИЯ

Винокуров Виктор Йованович, 3 курс бакалавриата

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

Актуальность исследования определяется растущей потребностью в сокращении трудоемкости разработки анимированных 3D-персонажей для индустрий видеоигр и анимации. Традиционные методы моделирования требуют значительных временных затрат, что делает использование нейросетевых инструментов перспективным направлением оптимизации творческого процесса. Цель работы - описание и апробация практического workflow автоматизированного пайплайна, объединяющего генеративные модели и инструментальные средства классического 3D-производства. Предложенный метод основывается на последовательном использовании специализированных сервисов. На первом этапе формируется детализированный текстовый промт для визуализатора (например, Stable Diffusion), включающий характеристики персонажа, цветовую схему, описание материалов и позы. Полученные изображения с различных ракурсов используются на втором этапе, где сервисы Tripo3D или Meshy применяются для реконструкции трехмерной модели, обеспечивая генерацию базового меша и текстур. Качество результата повышается за счет предварительной сегментации изображений моделями типа Segment Anything, позволяющей корректнее выделять сложные формы [1]. На третьем этапе модель импортируется в Blender для последующей доработки. Рассматривается использование аддонов, таких как Dream Textures, позволяющих интегрировать нейросетевые текстуры непосредственно в среде 3D-редактора. Особое внимание уделено автоматизации подготовки модели к анимации. Несмотря на заявленные возможности сервисов, предлагающих автоматический риггинг, таких как 3DMasterpiece, на практике полученные риги требуют дополнительной ручной корректировки для достижения приемлемого качества [2].

Практическая значимость работы подтверждается созданием тестового анимированного персонажа по описанному пайплайну. Эксперимент показал сокращение времени на стадии концептуализации и первичного моделирования на 60-70 процентов по сравнению с ручным подходом. Основным ограничением остается необходимость финальной корректировки геометрии и рига, что подтверждает целесообразность гибридного метода, где нейросети используются для ускорения ранних этапов, а финальная инженерная и художественная работа выполняется специалистом. Полученные результаты демонстрируют эффективность интеграции нейросетевых инструментов в образовательные

и производственные процессы 3D-графики, а также перспективность дальнейшей разработки автоматизированных систем реконструкции и риггинга.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Stable Diffusion For Rendering In Blender: A Complete Guide [Электронный ресурс]. URL: https://garagefarm.net/jp-blog/stable-diffusion-for-rendering-in-blender (дата обращения: 11.11.2025).
2. Tripo3D: AI-Powered 3D Modeling [Электронный ресурс]. URL: https://www.tripo3d.ai/ru (дата обращения: 11.11.2025).
3. Обзор Meta Segment Anything Model (SAM) [Электронный ресурс]. URL: https://holographica.space/articles/meta-segment-anything/ (дата обращения: 11.11.2025).
4. Skhonpo. 3D Masterpiece [Электронный ресурс]. URL: https://skhonpo.com/blogs/blog/3dmasterpiece (дата обращения: 11.11.2025).
5. Генерация 3D-объектов с помощью нейросетей: обзор инструментов [Электронный ресурс]. URL: https://habr.com/ru/companies/bothub/articles/933452/ (дата обращения: 11.11.2025).

ПЕРСПЕКТИВЫ ВНЕДРЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ДЛЯ СОХРАНЕНИЯ И ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ (НА ПРИМЕРЕ НАЦИОНАЛЬНЫХ ЯКУТСКИХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР)

Горохов Владимир Октавианович, Иванов Эдгар Дмитриевич, Хасанжанов Фаррух Ахмаджанович, 4 курс, ПИ-22-Б

Научный руководитель: Черкашин Валентин Валентинович, доцент кафедры информатики

Актуальность сохранения и популяризации традиционной культуры народов России определяется рядом факторов, важнейшими из которых являются изменение образа жизни, урбанизация и повсеместное распространение цифровых технологий. Современное общество характеризуется высоким уровнем мобильности и мультикультурализмом, что существенно влияет на динамику взаимоотношений между людьми и традиционными формами поведения.

Необходимо учитывать, что современное поколение молодёжи испытывает дефицит личного контакта с собственной культурой и часто воспринимает исторические корни поверхностно либо вовсе игнорирует их. Такое положение вещей обусловливает серьёзную угрозу утрате многих уникальных проявлений национальной культуры, таких как устное творчество, народные ремёсла и традиционные игры.

Одной из центральных проблем в этой области является низкая привлекательность традиционной культуры для молодёжной аудитории. Исторически сложившиеся нормы и ценности теряют своё влияние на мировоззрение молодых людей, заменяясь новыми стереотипами, сформированными масс-медиа и популярной культурой Запада. В результате теряется уникальная идентичность этноса, разрушаются семейные традиции и исчезает преемственность поколений.

Возрождение интереса к истокам возможно путём совмещения достижений новейших технологий и традиций предков. Инновационные средства коммуникации, такие как виртуальная реальность (VR), предлагают принципиально новый взгляд на решение вопросов культурной идентификации и общественного сознания. Создание трёхмерных изображений, звуковых эффектов и интерактивных интерфейсов позволяет окунуться в прошлое, прочувствовать эмоции наших предков и заново осознать важность наследия для настоящего и будущего.

Понимая сложность и масштабность стоящих перед обществом задач, данная работа ставит целью проанализировать возможности применения технологий виртуальной реальности для сохранения и популяризации традиционной культуры на примере национальных якутских настольных игр. Выбор данного примера объясняется важностью сохранения локальных традиций, определяемых особенностями северной природы и спецификой местного менталитета. Наряду с положительными результатами, выявлены ограничения и риски, сопровождающие процесс интеграции VR-технологий в образовательную систему и культурный ландшафт российского общества.

Исследуя возможности виртуальной реальности для сохранения традиционной культуры, учёные отмечают ряд преимуществ данной технологии.

Во-первых, VR позволяет создать наглядные и интерактивные модели объектов, ранее доступные лишь в физическом пространстве. Это даёт возможность зрителям непосредственно испытать ощущения участия в событиях прошлых времён [1].

Во-вторых, внедрение VR создаёт условия для улучшения образовательного процесса, делая занятия интересными и захватывающими. Данный аспект подчёркивается в исследованиях, посвящённых влиянию VR на общественные процессы и сохранение культурного наследия [2].

Наконец, VR открывает новые горизонты для продвижения культурного туризма, привлекая молодёжь и международные группы энтузиастов, желающих изучить особенности народной культуры. На сегодняшний день существуют многочисленные попытки внедрения VR-технологий в разные отрасли человеческой деятельности, включая культурологию и этнографию. Ярким примером служит презентация VR-игры «Мэхээлэчээн булчут», которая была разработана специалистами из Якутии и вызвала большой резонанс среди общественности [3]. Проект продемонстрировал эффективность VR как инструмента пропаганды национальной культуры и показал высокую степень вовлечённости целевой аудитории в виртуальное игровое пространство.

Несмотря на очевидные успехи, имеются определённые трудности, касающиеся технической оснащённости школ и музеев, недостаточной квалификации преподавателей и низкой информированности населения о возможностях виртуальной реальности [4].

Тем не менее, дальнейшее развитие данного направления выглядит перспективным благодаря поддержке государства и появлению специализированных курсов подготовки профессионалов в области VR-разработок.

Подводя итоги анализа состояния вопроса, отметим, что технологии виртуальной реальности обладают большим потенциалом для сохранения и популяризации традиционной культуры народов России. Создаваемые ими виртуальные среды способствуют повышению интереса молодёжи к своему прошлому, формируют чувство гордости за национальную принадлежность и поддерживают межкультурный диалог.

Важно подчеркнуть, что внедрение VR должно осуществляться совместно с образовательными учреждениями, краеведческими организациями и представителями местной власти. Необходимость совместной работы обусловлена необходимостью точного воспроизведения деталей игры и обеспечения качественного педагогического сопровождения участников процесса.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Хан Д. Виртуальная реальность и цифровое наследие традиционных живописных техник // Научный аспект. – 2024. – №2 (32). – С. 4005–4009.
2. Виртуальная реальность: влияние на общественные процессы и сохранение культурного наследия. // Студия разработки VR и AR. – URL: https://vr-app.ru/blog/vr-i-kultura-kak-virtualnaia-realnost-vliiaet-na-obshhestvennye-cennosti-i-tradicii/ (дата обращения: 10.11.2025).

3. Презентация первой VR-игры в Якутске, основанной на национальной литературе. // ЯСИА. – URL: https://ysia.ru/v-yakutske-prezentovali-pervuyu-vr-igru-osnovannuyu-na-proizvedenii-natsionalnoj-literatury/ (дата обращения: 10.11.2025).
4. Абрукова Е.Р. Использование технологий AR, AI, VR в реставрации и сохранении культурного наследия. // Culture and Civilization. – 2023. – №13 (12А). – С. 174–182. – DOI: 10.34670/AR.2023.79.24.026.
5. Андросова А. Т., Кожурова А. А. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ЯКУТСКИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ» В ВУЗЕ. // МИР НАУКИ, КУЛЬТУРЫ, ОБРАЗОВАНИЯ. – 2023. – №3 (100). – С. 149-152.

СТИЛИЗАЦИЯ В ВИДЕОИГРАХ: ОТ ТЕХНИЧЕСКОГО ОГРАНИЧЕНИЯ К ХУДОЖЕСТВЕННОМУ ПРИЁМУ

Дмитриева С.Н., 1 курс специалитета

Научный руководитель: Афонская Анна Михайловна, старший преподаватель НХКиСКД

Актуальностью данной темы является, что в условиях цифровизации культуры и образования видеоигры превращаются из развлекательного медиума в значимую форму художественного выражения и эффективный педагогический инструмент. Стилизация игровой графики, возникшая как следствие технических ограничений, эволюционировала в самостоятельный эстетический феномен, требующий междисциплинарного изучения.

Ключевые тезисы и подтемы:

1. генезис и эволюция стилей: от ограничения к эстетике.

Пиксель-арт, воксельная графика и low-poly изначально были результатом аппаратных ограничений, но трансформировались в осознанные художественные стили с уникальной эстетикой.

Произошел сдвиг от дихотомии PBR (физически корректный рендеринг) к NPR (нефотореалистичный рендеринг) как к инструменту сознательной стилизации.

Стилизация под ретро-консоли (демейки, стиль PS1) стала культурным трендом, основанным на ностальгии и осмыслении истории цифрового искусства;

2. функциональность и психология визуального стиля в гейм-дизайне.

Визуальный стиль выполняет ключевые функции: обеспечивает визуальную ясность, создает удовлетворение от геймплея, формирует индивидуальность проекта и выстраивает визуальную иерархию.

Цвет и композиция являются мощными инструментами воздействия на эмоциональное и психологическое состояние пользователя, что особенно важно в мобильных и казуальных играх.

Теории цвета (Иттен, Плутчик) и принципы композиции находят прямое применение в создании гармоничного и эффективного игрового визуала [2];

3. видеоигры как искусство: семиотика и эстетический опыт.

Художественное содержание в видеоиграх передается через четыре основных семиотических модуса: иконический (визуальный стиль, цвет, композиция), нарративный (история), аудиальный (музыка, звук) и процедурный (игровые механики) [1].

Мультимодальное сочетание этих модусов создает уникальный для экранных искусств эстетический опыт, где пользователь становится активным со-творцом художественного произведения.

Стилизованная графика (как в играх «Okami», «Journey») становится мостом между цифровым искусством и традиционной культурой, транслируя культурные коды и эстетические ценности [3];

4. образовательный потенциал в подготовке дизайнеров (DGBL).

Методология Digital Game-Based Learning (DGBL) демонстрирует высокую эффективность в освоении художественно-культурных знаний и формировании эстетического опыта.

Анализ и создание стилизованной графики в учебном процессе развивает у будущих дизайнеров компетенции в области композиции, колористики, типологизации стилей и понимания их функционального назначения.

Экспериментально подтверждено, что работа с видеоигровыми кибертекстами вызывает высокий интерес (85% студентов) и способствует формированию мотивации к дополнительному самообразованию (53%) [4].

Стилизация в видеоиграх представляет собой комплексный феномен, находящийся на пересечении технологий, искусства и педагогики [5]. Пройдя путь от вынужденного решения к сознательному художественному приему, она не только определяет эстетику и игровой опыт, но и открывает новые возможности для современного образования, выступая мощным инструментом для подготовки специалистов в области дизайна и формирования визуальной культуры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Беляев Д.А., Задворнов А.Н., Хайруллин А.Г., Шайсултанова Э.И. Художественно-эстетическая феноменология видеоигр: мультимодальная семиотика и образовательные возможности // Перспективы науки и образования. – 2025. – № 2. – С. 585–599.
2. Дума Е.А. Особенности визуальных стилей в гейм-дизайне (на примере дизайна мобильных игр) // East European Scientific Journal. – 2024. – №02(99). – С. 22-30.
3. Суравцова Ю.С., Коровко И.Л. Стилизация графики в видеоигровой среде // Гуманитарные исследования Центральной России. – 2024. – №3(32). – С. 84-92.
4. Беляев Д.А., Беляева У.П. Digital Game-Based Learning: экономические принципы и системы в контексте мультимодальной медиариторики видеоигровых кибертекстов // Перспективы науки и образования. – 2024. – № 4. – С. 627–644.
5. Шедько И.И. Видеоигровые изобразительные стили // Художественная культура. – 2021. – №4. – С. 382-395.

ВОЗМОЖНОСТИ ПЛАТФОРМЫ ROBLOX ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ

Дьяконова Нарыйана Владимировна, 2 курс, группа ПИ-24-Б

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, доцент кафедры информатики

Левел-дизайн содержит в себе много важных этапов: от идеи, логики игры и геймплея до визуальных эффектов. Проработанные и продуманные макет уровней создают понятный «язык» игры. Уровень должен провожать игрока через игру, куда нужно идти и какая цель.

Левел-дизайнер — это профессионал, который занимается разработкой уровней в видеоиграх. Его главная задача заключается в создании пространства, которое будет увлекать игрока, а также обеспечивать ему комфортные условия для игры. Левел-дизайнер работает в тесном сотрудничестве с программистами, художниками и геймдизайнерами, чтобы сделать игровой процесс захватывающим. Он должен уметь предугадывать действия игроков и создавать сценарии, основанные на их возможностях и потребностях. [1]

Рассмотрен процесс создания игрового пространства. Выяснены преимущества и слабые стороны платформы Roblox для создания игровых пространств. Платформа Roblox была сравнена с другими популярными платформами для разработки.

В работе было выполнено исследование этапов левел-дизайна. Он включает в себя:

- Создание прототипа. Художником создается зарисовка примерного представления уровня. На этом этапе определяют основную задачу уровня.
- Создание блокаута. Он включает в себя несколько этапов: грей-боксинг и уайт-боксинг. На этапе грей-боксинга создается базовая структура уровня. Грей-бокс помогает проверить основные элементы геймплея, как игрок будет перемещаться по уровню и какие препятствия встретятся на его пути. На этапе уайт-боксинга базовые формы усложняются. Некоторые объекты заменяются на полноценные 3D-модели.

На этапе прототипа часто создают метрики. Метрики – это заранее заготовленные параметры, по которым удобно ориентироваться в масштабе самого уровня и понимать как игрок будет с ним взаимодействовать. Благодаря грей-боксу можно вносить изменения в структуру и механику уровня, не тратя время на детализированные модели и текстуры. Создание играбельного прототипа помогает заранее выявить проблемные участки и отладить ключевые механики. Что в итоге приводит к более плавному и увлекательному игровому процессу.

Каждый уровень имеет свою цель и атмосферу и поэтому есть разные типы уровней. Типы уровней зависят от жанра игры и целей, которых разработчики хотят добиться. Существует несколько основных структур:

- Линейные уровни. Такие уровни предполагают, что игрок идёт чётко по определённому пути, с минимальными отклонениями. Линейные уровни хорошо подходят для игр с акцентом на повествование истории, поскольку они позволяют разработчикам максимально точно контролировать ритм игры и напряжённость
- Кластерные уровни. Это сеть центральных локаций, соединенных дополнительными путями. Кластерная структура позволяет игрокам выбирать направление, при этом основные события остаются связанными с центральными точками. Игроки могут исследовать мир, но всегда возвращаются к ключевым местам. Этот тип уровней часто встречается в ролевых и приключенческих играх.
- Нелинейные уровни. Игроку предоставляется полная свобода выбора пути. Уровни состоят из кластеров и ответвлений, а игрок может исследовать мир как пожелает. Такой тип хорошо подходит для открытых миров, где акцент ставится на исследовании и взаимодействии с миром.

Далее проводится этап тестирования геймплея необходим для того, чтобы убедиться, что уровень удобен для игрока, интуитивно понятен и функционален. Этот процесс помогает выявить проблемы и баги.

Внутреннее тестирование — начальный этап, когда уровень проверяется самими разработчиками. Оно помогает выявить основные ошибки и оптимизировать игровые механики. После проводится внешнее тестирование. Когда уровень тестируют люди, не знакомые с его дизайном. Это обеспечивает объективный взгляд и позволяет понять, как реальная аудитория взаимодействует с игрой. Наблюдение за поведением тестировщиков также может дать полезные подсказки о том, какие части уровня вызывают сложности или требуют доработки.

Финальный этап создания уровня заключается в детальной проработке всех элементов, чтобы достичь высокой графической и игровой оптимизации. Процесс включает в себя:

- Финальную детализацию. Художники добавляют детализированные модели, качественные текстуры, эффекты освещения и различные мелкие элементы.
- Оптимизацию производительности. Поскольку детализированные элементы могут увеличить нагрузку на систему, проводится оптимизация текстур, моделей и эффектов, чтобы снизить нагрузку на систему.
- Заключительное тестирование. После окончательной сборки уровня выполняются последние тесты, чтобы выявить и устранить оставшиеся баги, влияющие на производительность.

Игровой движок — это программный каркас, предназначенный для разработки и запуска видеоигр. Он предоставляет разработчикам необходимые инструменты, библиотеки и API для решения таких задач, как рендеринг графики, управление звуком, обработка ввода, моделирование физики и т. д. Игровые движки упрощают процесс разработки игр, позволяя авторам сосредоточиться на создании игрового контента и логики без необходимости прорабатывать все с нуля.[2]

- Unity 3D. Универсальный инструмент для создания игр на различных платформах. Unity 3D привлекает разработчиков своей доступностью, мощными инструментами и активным сообществом. Недостатками являются стоимость, что может привести к увеличению затрат. Кроме того многие требуют значительных временных ресурсов для обучения персонала и адаптации процессов.
- Unreal Engine 4. Оно является одним из самых известных игровых движков в мире. Эта версия движка выделяется своими достижениями в фотореалистичной графике, динамическом освещении, а также системами разрушения и частиц, поэтому его используют для создания высококачественных игр и приложений. Основным недостатком является сложность в использовании, ограниченность визуального скриптового языка, а также высокие системные требования.

- Roblox. Главный инструмент платформы — редактор Roblox Studio. Он доступен бесплатно и работает на языке программирования Luau (упрощенный вариант Lua). Главными преимуществами являются доступность, простота использования и возможность публикации в общем доступе. Несмотря на то, что на Roblox есть много детализированных игр она все еще является ограниченной и платформа создана в основном для детей. Чтобы защитить младший контингент присутствует сильная цензура.

Выявление преимуществ и слабых сторон показало, что платформа Roblox подходит для относительно простых проектов, чем на таких популярный движках как Unity 3d и Unreal Engine 4. Создание игрового пространства в Roblox Studio легкое для новичков, в то время, как другие движки требуют предварительного опыта. Также она предлагает много инструментов из общего доступа для упрощения моделирования игрового пространства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анастасия Л. Левел-дизайнер // Университет синергия. [Электронный ресурс]. URL: https://synergyonline.ru/professions/design/level-dizayner (дата обращения: 10.11.2025).
2. Движок для разработки игр // media content — 2024. — 17 сентября [Электронный ресурс]. URL: https://media.contented.ru/glossary/dvizhok-dlya-razrabotki-igr/ (дата обращения: 10.11.2025).

КАК ИГРОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ UNITY СПОСОБСТВУЮТ РАЗРАБОТКЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ КВЕСТ-ИГР С АКЦЕНТОМ НА КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ

Жирков Гаврил Семёнович, 4 курс, ПИ-22-Б

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

В последние годы игровые технологии приобретают новое значение для сохранения и популяризации культурного наследия. В частности, интерактивные квест-игры в сочетании с мощными игровыми движками, такими как Unity, открывают широкие возможности для погружения аудитории в региональные традиции, историю и фольклор. Unity благодаря своей объектно-компонентной архитектуре и встроенным инструментам

разработки позволяет создавать гибкие и визуально выразительные игровые проекты [1]. Использование ScriptableObject облегчает управление данными, а поддержка локализации расширяет доступность игр для различных языковых групп, включая малочисленные народы [2].

В проекте «Легенды Якутии» реализована серия квестов с культурным содержанием, основанных на национальных легендах и этнических мотивах. Игровые механики, построенные на системе событий C# и UnityEvent, позволяют динамично реагировать на действия игрока, обеспечивая адаптивность и интересный игровой процесс [3]. При этом особое внимание уделяется технической оптимизации, обеспечивающей стабильную работу на платформах Windows, Android, iOS и WebGL, а также поддержке VR [4].

Тестирование с участием целевой аудитории подтвердило эффективность адаптации традиционных сюжетов в интерактивный формат, что способствует вовлечению и повышению уровня познавательной активности. Unity благодаря своим инструментам и модульной архитектуре доказал высокую пригодность для разработки образовательных игр с региональным колоритом, направленных на сохранение и распространение культурного наследия [5].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Красновский, Д. С. Актуальность создания видеоигр на кроссплатформенном игровом движке Unity Д. С. Красновский - Современные тенденции и инновации в науке и производстве. – 2023. – № 3. – С. 25-44.

2. Борисюк, В. О. Игровая среда разработки Unity, технические особенности и возможности : монография - В. О. Борисюк. – Санкт-Петербург : Изд-во политехнического университета, 2023. – 132 с.

3. Ивашевич, Д. С. Разработка компьютерной игры на базе игровой платформы Unity : монография - Д. С. Ивашевич. – Москва : Наука, 2022. – 110 с.

4. Фазлыева, Г. Р. Применение движка Unity для реализации современных игровых решений - Г. Р. Фазлыева - Информационные технологии и общества. - 2019. - № 2. - С. 78–86.

5. Стёпушкина, П. К. Разработка образовательных игр на Unity: технические и методические подходы : учебное пособие - П. К. Стёпушкина. - Казань : Издательство КФУ, 2024. – 98 с.

ЦИФРОВИЗАЦИЯ ЗВУЧАНИЯ ЯКУТСКИХ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

Заболоцкий Кирилл Вячеславович, 4 курс, ПИ-22

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

Музыкальная культура народа саха является неотъемлемой частью нематериального наследия России [1]. В её основе лежат эпос «Олонхо», шаманские традиции и уникальные музыкальные инструменты — хомус, кырыымпа и дүңгүр. Эти инструменты на протяжении веков служили не только для художественного самовыражения, но и выполняли важные сакральные функции, отражая духовный и космологический образ мира саха [1]. Современные технологии открывают новые возможности для их сохранения и популяризации, однако процесс цифровизации требует научного и этического осмысления. Целью исследования является рассмотрение особенностей звучания трёх якутских инструментов и возможностей их цифрового воспроизведения.

Историко-культурный контекст

Традиционная музыка саха тесно связана с эпосом «Олонхо» и шаманскими практиками [1]. Хомус создавал медитативное состояние и служил средством общения с природой, дүңгүр (шаманский бубен) сопровождал камлание, а кырыымпа усиливал эмоциональное воздействие песен и эпических повествований. Такая двойственная — художественная и ритуальная — функция инструментов делает их особенно ценными объектами для цифрового сохранения и изучения в рамках культурного наследия Арктики.

Цифровизация и современные репрезентации

Хомус — символ Якутии и один из самых узнаваемых идиофонов мира. В Якутске действует Музей хомуса народов мира, который аккумулирует коллекцию инструментов и способствует их популяризации [2]. На международном уровне появились цифровые версии инструмента: 8Dio Jaw Harp [3], EVA Instruments Jaw Harp [4], Softrave Jew Harp Vibes [5], Splash Sound [6] и другие программные продукты. Эти библиотеки позволяют использовать звук хомуса в электронной и киномузыке, но не всегда передают аутентичность исполнения и индивидуальные тембровые особенности живой игры.

Кырыымпа — струнно-смычковый инструмент с мягким, «бархатным» тембром, традиционно применявшийся для сопровождения песен и эпического повествования [7]. В цифровом пространстве он практически не представлен, хотя его тембровая палитра могла

бы стать уникальным дополнением к этническим библиотекам и виртуальным инструментам.

Дүңгүр — сакральный мембранофон, применяемый в шаманских обрядах [8]. Его цифровизация ограничена не только техническими, но и этическими аспектами: воспроизведение сакральных звуков вне контекста традиции требует особого подхода и уважения к мировоззрению народа саха [1].

Перспективы и обсуждение

На сегодняшний день хомус уже имеет цифровые аналоги и присутствует в ряде коммерческих и любительских библиотек, тогда как кырыымпа и дүңгүр остаются вне поля внимания разработчиков. Для полноценной цифровизации необходимо сотрудничество с мастерами, этнографами и музеями, в том числе с Музеем хомуса народов мира как ключевой институцией, работающей с этим инструментом [2]. Перспективным направлением является использование искусственного интеллекта для анализа и восстановления архивных записей, создания аутентичных тембров и виртуальных моделей инструментов.

Опыт Музея хомуса показывает, что соединение научного подхода, культурного контекста и современных технологий способно обеспечить сохранение музыкального наследия народа саха в цифровой среде [2].

Заключение

Хомус, кырыымпа и дүңгүр представляют собой уникальные культурные артефакты, сочетающие художественные и духовные традиции народа саха. Цифровизация этих инструментов — важный шаг к сохранению нематериального наследия Якутии и его интеграции в глобальное культурное пространство.
Создание цифровых библиотек, интерактивных приложений и образовательных ресурсов позволит не только популяризировать национальную музыку, но и сформировать новые формы её восприятия в XXI веке.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. История якутской музыки [Электронный ресурс] – 2025. – С. 1 – URL: https://samesound.ru
2. Музей хомуса народов мира [Электронный ресурс] – 2025. – С. 1 – URL: https://khomus.ru
3. Jew’s Harp – 8Dio [Электронный ресурс] – 2025. – С. 1 – URL: https://8dio.com
4. EVA Instruments Jaw Harp [Электронный ресурс] – 2025. – С. 1 – URL: https://evainstruments.com
5. Softrave Jew Harp Vibes [Электронный ресурс] – 2025. – С. 1 – URL: https://softrave.com
6. Splash Sound Jaw Harp [Электронный ресурс] – 2025. – С. 1 – URL: https://splashesound.org

7. Этнографические исследования о кырыымпа // Yakutia Research Journal [Электронный ресурс] – 2025. – С. 1 – URL: https://yakutiaresearch.ru
8. Материалы по шаманским практикам народов Сибири [Электронный ресурс] – 2025. – С. 1 – URL: https://shamanism.siberia.ru

ЦИФРОВИЗАЦИЯ ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ ПОМОЩИ: РАЗРАБОТКА АВТОМАТИЗИРОВАННОГО ГЕНЕРАТОРА ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ДОМАШНИХ ЗАДАНИЙ

Иванова Анджела Евгениевна, Гаврильева Сандаара Тимофеевна, 2 курс, группа ПИ-24
Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

Современный этап развития дефектологической науки характеризуется активным внедрением цифровых технологий в диагностическую, коррекционную и консультативную практику [1, с. 45]. Этот процесс, известный как цифровизация, трансформирует традиционные подходы, предлагая новые инструменты для повышения эффективности и доступности логопедической помощи. Одной из наиболее трудоемких и рутинных задач для специалиста является подготовка индивидуальных домашних заданий, которые являются неотъемлемым звеном успешной коррекции речевых нарушений. Ручная подготовка таких материалов, требующая постоянного поиска, оформления и вариативности упражнений, отнимает значительную часть рабочего времени логопеда, которое могло бы быть направлено на непосредственную работу с ребенком или анализ его прогресса [2, с. 112], в связи с чем создание специализированных программных решений, автоматизирующих данный процесс, представляется крайне актуальным направлением в цифровой педагогике. Подобные инструменты не только решают проблему оптимизации времени специалиста, но и способствуют стандартизации качества предоставляемых материалов, их персонализации и повышению мотивации всех участников образовательного процесса – ребенка, логопеда и родителей.

В рамках данного исследования для разработки генератора домашних заданий как инновационного инструмента оптимизации труда логопеда и повышения эффективности домашней коррекционной работы нами рассмотрены основные понятия логопедической помощи детям.

Домашняя логопедическая работа представляет собой неотъемлемый и равнозначный компонент целостного коррекционно-педагогического процесса, эффективность которого определяется систематичностью, последовательностью и активным включением родителей в занятия [3, с. 67].

Логопедическое домашнее задание — это индивидуальная форма учебной деятельности ребёнка, которая осуществляется без непосредственного руководства и контроля со стороны учителя-логопеда, но по его поручению. Суть домашних заданий — закрепление навыков, знаний и умений, которые были получены детьми на индивидуальных или групповых занятиях. Индивидуальные домашние задания позволяют проводить точечную коррекцию, так как учитывают особенности речевого дефекта ребенка.

Ключевые функции домашних заданий включают:

1. Функция закрепления навыков - обеспечивает переход от первичного усвоения правильного звукопроизношения к его устойчивой автоматизации в спонтанной речи. Многократное, распределенное во времени повторение создает условия для формирования прочных речевых навыков.
2. Функция включения родителей - трансформирует роль родителей из пассивных наблюдателей в активных участников коррекционного процесса. Через систему четких инструкций и методических рекомендаций родители становятся компетентными помощниками логопеда.
3. Функция индивидуализации - позволяет адаптировать содержание, объем и темп работы к актуальным возможностям и потребностям каждого ребенка, обеспечивая тем самым его поступательное развитие.

На практике логопеды сталкиваются с рядом проблем при организации домашней работы: недостаток времени на подготовку качественных материалов, трудности в подборе адекватных и интересных упражнений для каждого ребенка, а также сложности в установлении эффективной обратной связи с родителями. Цифровые технологии, в частности автоматизированные системы генерации контента, призваны нивелировать эти противоречия, предлагая структурированное, персонализированное и профессионально оформленное решение.

Объектом исследования выступил прототип веб-приложения «Генератор заданий», созданный для автоматизации подготовки индивидуальных домашних заданий в логопедии. Материалом для анализа послужили визуальный интерфейс для логопеда и структура итогового документа.

В результате был разработан и проанализирован прототип сайта «Генератор заданий». Анализ позволил выделить его модульную архитектуру, основанную на персонализации, структурированности и инклюзивности. Ключевое преимущество генератора - модульная структура, обеспечивающая комплексный подход к созданию учебных материалов. Система начинается с модуля персонализации, где логопед указывает имя ребенка, выбирает целевой звук, тип заданий и уровень сложности, адаптируя контент под конкретного ребенка. Центральный компонент - модуль генерации контента, который создает задания в строгой последовательности: от артикуляционной гимнастики к работе со слогами и словами. Материалы имеют продуманную структуру с четкими блоками и заголовками для лучшего восприятия. Отдельный модуль работы с родителями содержит советы по организации домашних занятий и чек-листы для отслеживания прогресса. Для ребенка чек-лист служит инструментом визуализации достижений, для родителя - планом действий, для логопеда - способом мониторинга.

Система имеет потенциал для расширения базы заданий для различных речевых нарушений. Эффективность можно повысить за счет интеграции аудио- и видеоматериалов. Стратегически важной задачей является создание системы отслеживания прогресса с адаптивным алгоритмом, корректирующим сложность заданий на основе успеваемости.

Разработанный генератор заданий решает проблему нехватки времени у логопеда на подготовку материалов, предлагая методически выверенную структуру занятия. Инструмент обеспечивает управляемую персонализацию, позволяя настраивать задания под конкретного ребенка, сохраняя индивидуальный подход. Перспективы развития включают расширение базы заданий, внедрение мультимедиа и создание системы отслеживания прогресса. Дальнейшая работа требует апробации инструмента в реальной практике и корректировки на основе обратной связи от логопедов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Филичева Т.Б., Чиркина Г.В. Устранение общего недоразвития речи у детей дошкольного возраста. – М.: Айрис-пресс, 2018. – 224 с.

2. Акименко В.М. Новые логопедические технологии: учебно-метод. пособие. – Ростов н/Д: Феникс, 2019. – 173 с.

3. Волкова Л.С. и др. Логопедия: Учебник для студентов дефектол. фак. пед. вузов. / Под ред. Л.С. Волковой. – М.: ВЛАДОС, 2019. – 703 с.

4. Лопатина Л.В., Серебрякова Н.В. Логопедическая работа с детьми дошкольного возраста с минимальными дизартрическими расстройствами. – СПб.: Союз, 2019. – 192 с.

5. Гаркуша Ю.Ф. Система коррекционных занятий логопеда в детском саду для детей с нарушениями речи. – М.: Мозаика-Синтез, 2020. – 128 с.

6. Филичева Т.Б. Логопедия. Теория и практика. - 2-е изд. - М.: Эксмо, 2020. - 608 с.

7. Косинова Е.М. Большой логопедический учебник с заданиями и упражнениями для самых маленьких. - М.: Эксмо, 2012. - 174 с.

ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ ИНТЕГРАЦИИ КОРПОРАТИВНЫХ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ НА ПРИМЕРЕ ИНТЕГРАЦИИ 1С:УНИВЕРСИТЕТ ПРОФ И LMS MOODLE

Иванов Эдгар Дмитриевич, 4 курс, ПИ-22-Б

Научный руководитель: Черкашин Валентин Валентинович,

доцент кафедры информатики

Современный этап цифровизации высшего образования характеризуется интенсивным развитием и широким применением информационных технологий в учебном процессе и управлении вузами. Одной из важнейших тенденций становится интеграция корпоративных и образовательных информационных систем, направленных на улучшение координации и качества предоставления образовательных услуг. В частности, широкое распространение получили решения, сочетающие университеты с автоматизированными системами управления и платформами электронного обучения.

Примером подобной интеграции служит комбинация двух популярных систем: 1С:Университет ПРОФ, используемой для автоматизации административных и учебных процессов в вузах, и платформы Moodle, широко применяемой для поддержки дистанционного обучения и повышения качества образовательных программ. Подобная интеграция создает предпосылки для формирования единого цифрового пространства, обеспечивающего высокую прозрачность и управляемость образовательного процесса, снижение нагрузки на преподавательский состав и упрощение контроля над выполнением учебных планов.

Тем не менее, несмотря на очевидные преимущества, реализация интеграции сталкивается с рядом серьезных препятствий технического, организационного и методологического характера. Среди них выделяются проблемы совместимости форматов данных, вопросы безопасности передаваемой информации, необходимость адаптации существующих бизнес-процессов и подготовка квалифицированного кадрового состава.

Эти факторы определяют сложность и длительность внедрения интегрированных решений, существенно ограничивая их массовое применение.

Цель настоящей статьи заключается в исследовании возможностей и ограничений интеграции корпоративных и образовательных информационных систем на примере объединения платформ 1С:Университет ПРОФ и Moodle. Основное внимание уделяется анализу существующей ситуации, определению путей преодоления затруднений и формированию предложений по совершенствованию механизмов интеграции, направленных на ускорение цифровизации образования и повышение качества предоставляемых образовательных услуг.

Интеграция корпоративных и образовательных информационных систем представляет собой сложную задачу, поскольку затрагивает многочисленные аспекты функционирования университета и организации учебного процесса. Одним из центральных барьеров является проблема совместимости форматов данных и протоколов обмена между системами. Так, различия в структуре базы данных, отсутствие унифицированных стандартов хранения и обработки информации создают серьезные преграды для эффективной интеграции. Согласно Черкашину В. В. и Саввиной В. В. [1], даже незначительное расхождение в представлении данных способно привести к значительным задержкам в обмене информацией и ошибкам в расчетах.

Еще одной важной проблемой является обеспечение высокого уровня защиты данных при передаче и хранении информации в интегрированном пространстве. Киселева Н. С. подчеркивает риски несанкционированного доступа и утечки персональных данных студентов и сотрудников [2]. Нарушение конфиденциальности может нанести серьезный ущерб репутации вуза и негативно повлиять на доверие учащихся и работодателей.

Организационная составляющая интеграции также вызывает трудности. Реализация проекта требует значительных усилий по изменению устоявшихся процессов управления и взаимодействия внутри университета. Лактионов М. В. описывает ситуацию, когда традиционные подходы к ведению документации и отчетности вступают в противоречие с новыми возможностями, предоставляемыми современными информационными технологиями [3]. Следовательно, возникает потребность в обучении сотрудников новым инструментам и процедурам, что повышает временные затраты и увеличивает риск сопротивления изменениям.

Несмотря на существующие трудности, интеграция корпоративных и образовательных информационных систем открывает большие перспективы для улучшения качества образования и повышения конкурентоспособности вузов. Голованова Н. И. и Смирнова Е. А. отмечают позитивные эффекты, связанные с повышением

доступности учебных материалов и облегчением мониторинга успеваемости студентов [4]. Иванова О. В. подчёркивает, что использование корпоративных информационных систем помогает лучше организовать учебный процесс и повысить вовлеченность студентов в изучение сложных дисциплин [5].

Создание единой цифровой образовательной среды посредством интеграции программных комплексов, таких как 1С:Университет ПРОФ и Moodle, способствует снижению административного давления на профессорско-преподавательский состав и улучшает общее восприятие студентами университета как современной инновационной структуры. Опыт внедрения таких решений в ряде высших учебных заведений показывает положительные результаты, свидетельствующие о росте удовлетворённости среди студентов и преподавателей.

Чтобы минимизировать возможные негативные последствия и эффективно реализовать проект интеграции, рекомендуется предпринять следующие шаги:

1. Разработать единый стандарт представления данных, согласованный с основными участниками процесса (руководством вуза, сотрудниками и разработчиками программного обеспечения);

2. Создать механизмы автоматической проверки целостности и защищенности передаваемой информации;

3. Организовать специализированные курсы и семинары для сотрудников и преподавателей, направленные на освоение новых инструментов и методик работы в интегрированной среде;

4. Регулярно проводить оценку эффективности внедрения и вносить необходимые коррективы в процессы интеграции.

Реализация этих мер позволит значительно ускорить внедрение интегрированных систем и создать условия для устойчивого роста эффективности образовательных учреждений.

Исследование показало, что интеграция корпоративных и образовательных информационных систем, таких как 1С:Университет ПРОФ и Moodle, представляет собой важный инструмент повышения качества и эффективности образовательного процесса. Тем не менее, этот процесс сопряжен с множеством серьёзных вызовов, таких как техническая несовместимость форматов данных, вопросы кибербезопасности и сложности организационного порядка.

Основной вывод состоит в том, что эффективное решение этих проблем возможно лишь при условии комплексного подхода, включающего разработку единых стандартов данных, обеспечение надежной защиты информации и активное вовлечение

педагогического коллектива в процесс освоения новых технологий. Создание единого цифрового образовательного пространства открывает новые горизонты для автоматизации процессов управления вузом, улучшения взаимодействия между преподавателями и учащимися, а также облегчения администрирования и учета показателей деятельности университета.

Практические рекомендации, выдвинутые в статье, направлены на минимизацию рисков и увеличение преимуществ интеграции. Они включают разработку стандартов обмена данными, регулярное проведение тренингов для сотрудников и преподавателей, а также постоянный мониторинг и коррекцию хода внедрения.

Дальнейшие исследования в данном направлении могли бы сосредоточиться на разработке стандартных моделей интеграции для широкого спектра вузов и корпораций, а также углубленном изучении воздействия интегрированных систем на развитие профессиональных компетенций и карьерный рост выпускников.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Черкашин В. В., Саввина В. В. Автоматизация учебного процесса в Арктическом государственном институте культуры и искусств с использованием «1С:Университет ПРОФ» и «1С:Документооборот государственного учреждения» // Новые информационные технологии в образовании: сборник научных трудов XXIV Международной научно-практической конференции. – Москва: ООО «1С-Паблишинг». – 2024. – С. 56–57.

2. Киселева Н. С. Технологии платформы «1С:Предприятие» как инструмент создания единой информационной среды вуза // Новые информационные технологии в образовании: сборник научных трудов XXIV Международной научно-практической конференции. – Москва: ООО «1С-Паблишинг». – 2024. – С. 13–15.

3. Лактионов М. В. Модель и алгоритмы системы управления обменом информацией в образовательной организации // Актуальные исследования. – 2025. – №17 (252). – Режим доступа: URL: https://apni.ru/article/11868-model-i-algoritmy-sistemy-upravleniya-obmenom-informaciej-v-obrazovatelnoj-organizacii (20.10.2025)

4. Голованова Н. И., Смирнова Е. А. Трансформация учебного процесса: управление интеграцией цифровых технологий и современных образовательных стратегий // Вестник РУДН. – Серия: Государственное и муниципальное управление. – 2025. – Том 12, №1. – С. 115–125. – Режим доступа: DOI: 10.22363/2312-8138-2025-12-1-115-125

5. Иванова О. В. Использование корпоративной информационной системы в обучении студентов математическим дисциплинам // Russian Journal of Education and Psychology. – 2024. – Том 15, №6. – С. 29–49. – Режим доступа: DOI: 10.12731/2658-4034-2024-15-6-564

СОЗДАНИЕ ДИЗАЙНОВ ПЕРСОНАЖЕЙ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММ

Иванова Валентина Семеновна, 1 курс, Г(ИК)-25

Актуальность: На сегодняшний день существуют множество различных компьютерных игр. Одним из важнейших компонентов как разработки игрового проекта в целом, так и его визуальной составляющей в частности является создание образа персонажей, через взаимодействие с которыми пользователь и осуществляет игровую деятельность. Разработка дизайнов персонажей играет важную роль и оказывает значительное влияние на эмоциональное восприятие компьютерной игры и вовлеченность игрока.

Цель: создать дизайны персонажей для компьютерных игр с помощью программ

Задачи:

1. изучить теоретические основы дизайны персонажей в компьютерных играх
2. проанализировать существующие программы для разработки персонажей компьютерных игр
3. разработать несколько концептуальных дизайнов персонажей с использованием программ

Объект исследования: Дизайны персонажей для компьютерных игр

Предмет исследования: программы для создания дизайнов персонажей компьютерных игр

Методы исследования:

1. теоритический метод
2. метод анализов
3. практический метод разработки дизайнов

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дизайн персонажей как фактор восприятия компьютерной игры – nagoroh.ru https://nagoroh.ru/p/project/dizayn-personazhey-kak-faktor-vospriyatiya-kompyuternoy-igry

2. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ РАЗРАБОТКИ ПЕРСОНАЖА В РАМКАХ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА Казакова Наталья Юрьевна, кандидат филологических наук, преподаватель, кафедра дизайна среды, Московский государственный университет дизайна и технологии (г. Москва, РФ). E-mail: temporary-use@mail.ru - https://oaji.net/articles/2016/774-1467782192.pdf

ОПТИМИЗАЦИЯ РЕНДЕРИНГА В VR-ПРИЛОЖЕНИИ НА UNITY ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ

Касьянов Анатолий Анатольевич, 4 курс, ПИ-22

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н.,

доцент кафедры информатики

Современные образовательные учреждения всё чаще сталкиваются с необходимостью подготовки студентов к действиям в условиях реальных угроз — пожаров, перебоев с электроснабжением, террористических актов и других чрезвычайных ситуаций (ЧС) [1]. Традиционные методы обучения (инструктажи, схемы эвакуации) не обеспечивают достаточного уровня вовлечённости и практических навыков. В этой связи особую актуальность приобретают иммерсивные тренажёры на базе Unity, позволяющие моделировать опасные сценарии без риска для жизни и здоровья [2].

Как показывают исследования, эффективность VR-обучения напрямую зависит от стабильности производительности: даже кратковременные просадки частоты кадров вызывают у пользователей тошноту, головокружение и снижают концентрацию [3]. Поэтому оптимизация рендеринга становится не просто технической задачей, а педагогически обоснованным требованием к качеству образовательного VR-продукта.

Центральным подходом к повышению производительности является использование компонентно-ориентированной архитектуры, реализуемой в Unity по умолчанию. Как отмечается в работе Сидорова М.И., такой подход позволяет строить модульные сценарии, в которых каждый элемент интерактивной среды (дверь, огнетушитель, табличка эвакуации) является независимым объектом с набором компонентов [3]. Это даёт возможность:

- динамически загружать и выгружать части сцены в зависимости от текущего этапа обучения;
- использовать объектный пул (Object Pooling) для часто используемых элементов (например, дымовых частиц);
- отключать физику и рендеринг для невидимых или неактивных объектов.

Модульность сценариев также облегчает их адаптацию под разные учебные заведения — достаточно заменить модель здания или план эвакуации, не переписывая логику взаимодействия [1].

Для обеспечения стабильной частоты кадров в Unity рекомендуется применять следующие меры [3, 4]:

- Использование LOD (Level of Detail): детализация объектов снижается с увеличением расстояния от пользователя. Например, мебель в соседней аудитории может быть представлена упрощённой моделью.
- Оптимизация материалов: отказ от сложных шейдеров в пользу стандартных URP-материалов, использование атласов текстур, минимизация количества draw calls.
- Отказ от постобработки: эффекты размытия, bloom и motion blur не только снижают FPS, но и нарушают естественное восприятие в VR, особенно при обучении действиям в стрессовых ситуациях [5].
- Single-Pass Instanced Rendering: при настройке URP этот режим позволяет рендерить оба глаза за один проход, что значительно снижает нагрузку на GPU.

В контексте обучения безопасности особое внимание следует уделить визуальной читаемости: даже при упрощённой графике обучающийся должен однозначно распознавать аварийные выходы, огнетушители и интерфейсы оборудования [1].

Современные VR-проекты в Unity всё чаще используют официальный пакет XR Interaction Toolkit, который предоставляет готовые компоненты для взаимодействия: Grab, Teleport, UI-кнопки и др. [3]. Его применение позволяет:

- сократить объём кастомного кода, часто являющегося источником утечек памяти и лишних вызовов в Update();
- использовать событийную модель вместо постоянного опроса состояния контроллеров;
- минимизировать нагрузку от отрисовки лучей и подсказок — например, вместо полупрозрачного цилиндра использовать простую линию с минимальной толщиной.

Кроме того, важно обеспечить синхронизацию с частотой обновления VR-гарнитуры: в Unity это достигается через включение VSync и использование метода WaitForEndOfFrame при обновлении UI или смене сцены [5].

В работе Корнилова Ю.В. и Угарова Л.О. описан иммерсивный тренажёр на Unity, отрабатывающий действия в пяти типах ЧС: возгорание, задымление, перебои с электропитанием, блокировка основного эвакуационного выхода, террористический акт [1]. Для каждой ситуации реализованы:

- интерактивные объекты (огнетушители, двери, выключатели);
- аудиовизуальные подсказки (сирена, дым, мигающие лампы);
- система оценки действий (время реакции, последовательность шагов, ошибки).

Опыт апробации показал, что студенты, прошедшие обучение в VR, демонстрируют в 2–3 раза меньше ошибок при реальной эвакуации и быстрее принимают решения

[1]. Однако это достижимо только при условии стабильной работы приложения — что подтверждает необходимость комплексной оптимизации рендеринга.

Оптимизация рендеринга в VR-приложениях для обучения безопасности — это междисциплинарная задача, объединяющая требования педагогики, эргономики и компьютерной графики. Использование компонентно-ориентированной архитектуры, упрощение графических ресурсов, отказ от избыточных визуальных эффектов и интеграция современных инструментов (XR Interaction Toolkit, URP) позволяют достичь стабильной производительности без ущерба для образовательной ценности. Как показывает практика, именно техническая стабильность определяет уровень погружения и, как следствие, эффективность формирования навыков безопасного поведения [1, 2, 3].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Корнилов Ю.В., Угаров Л.О. Применение иммерсивных технологий для обучения студентов действиям в чрезвычайных ситуациях в образовательных учреждениях // Педагогика. Психология. Философия. 2024. №4 (36). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-immersivnyh-tehnologiy-dlya-obucheniya-studentov-deystviyam-v-chrezvychaynyh-situatsiyah-v-obrazovatelnyh-uchrezhdeniyah (дата обращения: 08.11.2025).
2. Свиридов С. Г., Пеньков Н. А., Митрофанов Д. В. Внедрение технологий виртуальной реальности в процесс подготовки военных специалистов // Воздушно-космические силы. Теория и практика. 2017. №4 (4). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vnedrenie-tehnologiy-virtualnoy-realnosti-v-protsess-podgotovki-voennyh-spetsialistov (дата обращения: 10.11.2025).
3. Сидоров М.И. РАЗРАБОТКА СИСТЕМЫ МОДУЛЬНЫХ VR-СЦЕНАРИЕВ В UNITY // Вестник науки и образования. 2025. №8 (163)-2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/razrabotka-sistemy-modulnyh-vr-stsenariev-v-unity (дата обращения: 09.11.2025).
4. Шестаков Е.И., Пирматов А.З., Жолдошов Т.М. ПРИМЕНЕНИЕ UNITY 3D ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКОВ // ВОГУ. 2024. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-unity-3d-dlya-razvitiya-professionalnyh-navykov (дата обращения: 10.11.2025).
5. Томашин Е. Д., Арсентьев Д. А. ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ ИГР ДЛЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ // Вестник науки. 2020. №1 (22). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-razrabotki-igr-dlya-virtualnoy-realnosti (дата обращения: 11.11.2025).

АНАЛИЗ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ POWER BI И VISIOLOGY ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ДАШБОРДОВ И ОТЧЁТОВ

Курбанов Виктор Наврузович, Михайлов Максим Афанасьевич, ПИ-22

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

Современный бизнес функционирует в условиях постоянного увеличения объемов информации. Задача состоит не только в ее хранении, но и в эффективном преобразовании в содержательные инсайты для принятия стратегических и операционных решений. В этом контексте инструменты бизнес-аналитики, особенно платформы для создания интерактивных дашбордов и отчетов, становятся crucial элементом ИТ-архитектуры любой успешной компании.

Среди многообразия рыночных предложений Microsoft Power BI утвердился в роли общепризнанного стандарта, во многом благодаря своей универсальности и мощному функционалу. Его популярность зиждется на нескольких столпах:

- Широкая библиотека графиков и диаграмм позволяет строить интерактивные и наглядные дашборды, которые упрощают восприятие сложных данных.
- Платформа легко интегрируется с базами данных, облачными хранилищами и API, что обеспечивает всесторонний анализ.
- Встроенные механизмы автообновления данных поддерживают актуальность аналитики без ручного вмешательства.
- Благодаря интеграции с машинным обучением пользователи могут строить и использовать прогнозные модели.
- Облачная архитектура предоставляет гибкий удаленный доступ к отчетности.
- Облачная природа продукта обеспечивает легкий и безопасный удаленный доступ к отчетности.
- Встроенные средства шифрования и строгой аутентификации надежно защищают конфиденциальную информацию.

Универсальность Power BI находит подтверждение в его успешном применении across различных индустрий: от анализа потребительского спроса в ритейле и управления рисками в финансах до оптимизации логистических маршрутов и повышения эффективности в энергетике. [1]

В то же время российская платформа Visiology представляет собой robust и конкурентоспособное решение, которое активно развивается и укрепляет свои позиции на отечественном рынке BI. Особую актуальность этот продукт приобрел в свете курса на

импортозамещение, предлагая организациям полноценную альтернативу зарубежному программному обеспечению. [2]

Среди ключевых преимуществ Visiology, объясняющих его растущий спрос, можно выделить:

- Полная локализация разработки и развертывания, нахождение в Реестре отечественного ПО и сертификация ФСТЭК делают платформу безопасным и предсказуемым выбором для госсектора и компаний с повышенными требованиями к защите данных.
- Поддержка языка DAX и сходство с концепцией Tabular Object Model (TOM) значительно снижают порог входа для специалистов, знакомых с Microsoft Power BI, и упрощают перенос проектов.
- Собственный движок, основанный на колоночной СУБД ClickHouse, обеспечивает высокую скорость обработки больших данных, позволяя строить сложные отчеты в реальном времени.
- Наличие маркетплейса с дополнительными виджетами и возможность глубокой кастомизации с использованием JavaScript позволяют адаптировать дашборды под уникальные бизнес-процессы. [3]
- Платформа включает не только модуль для дашбордов (Visiology Dashboards), но и инструмент для сбора данных через веб-формы (Visiology Smart Forms), охватывая полный цикл работы с информацией.
- Интуитивный конструктор позволяет сотрудникам без глубоких технических знаний самостоятельно создавать и настраивать отчеты, разгружая ИТ-департаменты. [4]

Наиболее эффективные сценарии для применения Visiology включают:

- Формирование отчетности в полном соответствии с законодательством о локализации данных и использовании российского ПО.
- Построение централизованной системы отчетности с жесткими требованиями к безопасности и детализированным разграничением прав доступа.
- Прямая миграция с Power BI и других зарубежных BI-платформ с минимальными доработками существующих моделей и отчетов.
- Благодаря открытой архитектуре и маркетплейсу виджетов возможно создание специализированных дашбордов для мониторинга технологических процессов, логистических схем и других нестандартных задач.

Таким образом, Visiology является не просто локальным аналогом, а самостоятельным, зрелым продуктом, стратегия развития которого ориентирована на специфические потребности российского рынка. Его выбор становится стратегически

обоснованным в условиях, когда приоритет отдается соблюдению нормативных требований, информационной безопасности и технологическому суверенитету. [1]

Обе рассмотренные платформы демонстрируют высокую эффективность в визуализации данных, подготовке отчетов и поддержке принятия управленческих решений. Тем не менее, их ключевые различия предопределяют оптимальные области применения. Power BI сохраняет за собой статус наилучшего выбора для международных компаний, тесно связанных с экосистемой Microsoft, где не действуют строгие нормы по локализации данных.

Visiology, в свою очередь, является стратегическим решением для российского рынка. Его главные козыри — полное соответствие законодательству РФ, возможность локального развертывания и удобство миграции с Power BI — делают его идеальным для государственного сектора, госкомпаний и проектов в рамках импортозамещения.

Следовательно, финальный выбор платформы определяется не столько их техническими характеристиками, которые в целом сопоставимы, сколько внешними факторами: нормативными требованиями, общей ИТ-стратегией компании и необходимостью обеспечения технологического суверенитета.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Обзор функциональности BI-системы Visiology [Электронный ресурс] // Первый Бит. — 2025. — 6 июня. — URL: https://1solution.ru/events/articles/obzor-funktsionalnosti-bi-sistemy-visiology/. (дата обращения: 16.10.2025)
2. Microsoft Power BI: высокопроизводительный инструмент бизнес-аналитики / К. Смирнова // Вестник ИТ. 2024. Т. 15, № 2. С. 88-102. (дата обращения: 18.10.2025)
3. Те О. Ю. Microsoft Power BI как современный инструмент бизнес-аналитики / О. Ю. Те // Международные стандарты учета и аудита: практика применения в условиях цифровой экономики: Сборник статей Международной научно-практической конференции, Москва, 29 февраля 2024 года. – Москва: Российский университет дружбы народов им. П. Лумумбы, 2024. – С. 232-234. – EDN PBYBUY. (дата обращения: 15.10.2025)
4. Рынок BI-технологий в России: анализ перехода на отечественные решения в контексте импортозамещения / О. Иванова, А. Петров // Бизнес-информатика. 2025. № 3. С. 45-57. (дата обращения: 16.10.2025)

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕХОДА НА УДАЛЕННУЮ РАБОТУ И РОЛЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОРГАНИЗАЦИИ ДИСТАНЦИОННОГО ТРУДА

Корнилов Эрик Робертович, Шестакова Евгения Андреевна,
Саввинова Аэлина Андреевна, 3 курс, ПИ-23-Б
Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

Статья посвящена актуальным проблемам и особенностям перехода на удалённую форму трудовой деятельности, а также значению информационных технологий в обеспечении эффективного функционирования удалённых рабочих мест. В условиях растущего спроса на гибкость и мобильность рабочего процесса возникает потребность в изучении механизмов успешной интеграции технологий в организационную структуру предприятий. Особое внимание уделяется рассмотрению изменений, произошедших в результате вынужденного массового перехода на дистанционный труд вследствие распространения пандемии COVID-19, и выявлению факторов, определяющих успешность адаптационного периода.

Исследуются ключевые аспекты, оказывающие влияние на организацию удалённой работы, такие как выбор коммуникационных каналов, обеспечение необходимой технической поддержки, формирование корпоративной культуры и управление мотивацией сотрудников. Таким образом, исследование позволяет сформировать целостное понимание специфики удалённой работы и подходов к построению устойчивого дистанционно управляемого бизнеса.

Цель и задачи: Исследовать особенности дистанционной работы, сформировать целостное понимание специфик удаленной работы, узнать о преимуществах и недостатках данного формата.

Методы исследования: Анализ, с Результаты:

В данной статье мы представили всесторонний анализ феномена удаленной работы, рассматривающие исторические предпосылки, этапы становления и современный ландшафт этого формата. Были также проанализированы его преимущества и недостатки, с выделением положительных эффектов для сотрудников и работодателей, а также рисков, связанных с управлением производительностью и эмоциональным состоянием дистанционных работников.

Кроме того, значительное внимание было уделено различным моделям организации удаленной работ, включая гибридные схемы и роль технологий в их реализации. Были

рассмотрены вопросы культурного восприятия удаленной работы, основные организационные аспекты, широкий спектр технологических решений и тенденции, формирующие будущий облик этой сферы.

Выводы: Информационные технологии представляют собой ключевой фактор успеха в дистанционной работе, обеспечивая бесперебойное функционирование производственных процессов, эффективное управление персоналом и качественное взаимодействие между членами удаленных команд. Информационные технологии охватывают широкий спектр решений, используемых для организации и управления удаленным трудом. Наиболее востребованы следующие категории: Онлайн-коммуникации и коллаборация, Управление проектами и задачами, Хранение и обмен данными, Автоматизация административных процессов, Безопасность и конфиденциальность.

Удаленная работа прочно вошла в современную реальность, демонстрируя неуклонный рост популярности среди сотрудников и работодателей. Масштабные изменения, вызванные развитием цифровых технологий и глобальными потрясениями, такими как пандемия COVID-19, показали, насколько эффективно можно организовать профессиональное взаимодействие вне рамок традиционного офиса.

Удаленная работа доказала свою жизнеспособность и эффективность, оставаясь одним из значимых трендов современности. Способность адаптироваться к новому формату обеспечит компаниям и профессионалам значительное конкурентное преимущество в динамичном мире XXI века.интез, наблюдение.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Вударской В. Удалённая работа: история, преимущества и возможности [Электронный ресурс] // Сайт компании «скворец» / ИП Калугин А.Н. — 2025. — Режим доступа: https://skvorets.ru/media/karera/udalennaya-rabota-istoriya-preimushhestva-i-vozmozhnosti/. — Загл. с экрана (дата обращения: 10.11.2025).

2. Ильина, О. Н. Этические риски в командах проектов во время удаленной работы / О. Н. Ильина, Л. Г. Ципес // Управление проектами и программами. — 2022. — Т. 3. — С. 188–202.

3. Компания МИП Эксперт. Перевод на дистанционную работу: как организовать в компании [Электронный ресурс] // Сайт компании «Митрофанова и партнеры» / ООО «Митрофанова и партнеры». — 2021. — Режим доступа: https://mip-expert.ru/articles/udalennaya-rabota/perevod-na-distantsionnuyu-rabotu-kak-organizovat-v-kompanii/. — Загл. с экрана (дата обращения: 10.11.2025).

РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОГО ВЕБ-САЙТА «ФАУНА ЯКУТИИ ОНЛАЙН»

Керемясова Диляра Анатольевна, 2 курс, Прикладная информатика

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

Современные цифровые технологии открывают широкие перспективы для экологического и природоведческого образования. В этой статье рассматривается веб-проект «Фауна Якутии Онлайн» — интерактивная энциклопедия, посвящённая животному миру Якутии. Данный ресурс представляет собой современный способ подачи научных сведений, используя визуализацию и интерактивные элементы, что делает изучение фауны не только доступным, но и увлекательным для разнообразной аудитории — от школьников до любителей природы.

«Фауна Якутии Онлайн» построен на основе интерактивной трехмерной карты территории, на которой обозначены улусы и города республики. Это даёт пользователям возможность получать информацию, ориентированную как географически, так и тематически. Все кликабельные объекты раскрывают перечень видов, обитающих на выбранных участках, с краткими аннотациями и ссылками на более подробные страницы. Такой метод подачи информации эффективно демонстрирует ареалы распространения животных и их связь с природными условиями региона. Наличие функций масштабирования и сдвига карты позволяет пользователям гибко исследовать территорию, создавая ощущение погружения и виртуального путешествия по Якутии.

Ключевая особенность проекта — высокое качество контента. Для каждого вида предоставлено подробное описание, включая внешний облик, поведение и среду обитания. Также на сайте представлены интерактивные карты, отображающие ареалы каждого вида, что поддерживает углубленное изучение географических и экологических особенностей Якутии. Это усиливает понимание взаимосвязей между видами и окружающей средой, подчёркивая важность охраны экосистем.

С точки зрения дизайна «Фауна Якутии Онлайн» построена по принципам адаптивности и удобства. Основной элемент навигации — интерактивная карта, что соответствует визуальному типу восприятия и помогает быстро находить интересующую информацию. Интерактивные функции — увеличение, выделение зон и дублирующие информационные панели — повышают вовлечённость и удерживают внимание пользователей. Цветовая гамма и графика ориентированы на комфортное восприятие, а структура контента логична и последовательна. Визуальный стиль ресурса гармонично сочетает эстетику и функциональность, обеспечивая оптимальный пользовательский опыт. Современные тренды в веб-дизайне для сайтов о природе предусматривают минимализм в

избыточности информации и максимальное использование визуальных средств, что в полной мере реализовано в этом проекте[1].

Сравнивая «Фауну Якутии Онлайн» с другими аналогичными ресурсами, можно выделить такие проекты, как сайт образовательные платформы «Чевостик»[2] и «Всероссийский заповедный урок»[3], журналы-энциклопедии «Дикий мир - ZOO», а также региональные и глобальные 3D-карты для экологического анализа.

Особенностью «Фауны Якутии» является её узкая региональная направленность, сочетающая подробный научный контент с трехмерной геоинформационной системой. Это существенно повышает эффективность локального экологического просвещения и способствует активному вовлечению местного сообщества.

Интерактивная 3D-карта — одна из ведущих технологических особенностей сайта. Исследования в области визуализации данных и геоинформационных систем показывают, что подобные интерактивные карты повышают понимание пространственных взаимосвязей и улучшают опыт пользователей. Для рендеринга карты используется библиотека JavaScript Three.js, которая работает на базе WebGL и предоставляет инструменты для создания 3D-сцен, камер, объектов и анимаций[4]. Это даёт пользователям возможность вращать, масштабировать и взаимодействовать с картой, создавая эффект виртуального путешествия и облегчая восприятие сложных данных.

Серверная инфраструктура реализована на Node.js, что обеспечивает устойчивую работу сайта при обработке множества запросов одновременно благодаря неблокирующему и событийно-ориентированному вводу-выводу[5]. Эта технология позволяет эффективно работать с базами данных и реализовывать сложную бизнес-логику для оперативного обновления информации о животных и их ареалах.

Особое внимание в проекте «Фауна Якутии Онлайн» уделяется 3D-моделям областей в карте, которые создаются полностью с нуля в программе Blender. Такой подход позволяет добиться высокой детализации и реалистичности изображений, что значительно улучшает визуальное восприятие представленных видов.

Использование Blender как инструмента для создания трехмерной графики подчеркивает технологический уровень проекта, так как это мощное и универсальное программное обеспечение предоставляет весь необходимый набор средств для моделирования и текстурирования. Кроме того, наличие реалистичных 3D-моделей способствует более глубокому погружению в изучение природы Якутии. Это помогает формировать у пользователей чувство уважения и интереса к животному миру, а также стимулирует образовательный процесс через визуализацию и интерактивное взаимодействие. Такой подход отвечает высоким требованиям научной точности и

эстетики, делая проект не только полезным, но и привлекательным для широкой аудитории — от школьников до людей интересующих фауну Якутии.

Интерактивная энциклопедия «Фауна Якутии Онлайн» — это современный комплексный образовательный ресурс, который объединяет передовые веб-технологии и научно обоснованные материалы. Фокус на региональной природе помогает пользователям глубже понять биоразнообразие Якутии и важность каждого вида в экосистеме региона. Это способствует формированию экологического мировоззрения и ответственности в отношении охраны окружающей среды.

Современный удобный дизайн и функциональность интерактивной карты, созданной на основе Three.js и Blender, позволяют не просто ознакомиться с животными, а визуально воспринимать их среду в полноформатном трехмерном пространстве, что значительно повышает образовательный эффект. Использование Node.js для серверной части гарантирует стабильную работу ресурса при высоких нагрузках. Проект выступает примером успешного внедрения цифровых технологий в экологическое образование, что особенно важно в условиях современных глобальных экологических вызовов. «Фауна Якутии Онлайн» не только информирует, но и вдохновляет к сохранению природы, становясь мостом между научным знанием и обществом.

Таким образом, этот ресурс демонстрирует, как инновационные цифровые решения могут эффективно поддерживать экологическое просвещение и устойчивое взаимодействие человека с природой. Для разработчиков, педагогов и экологов этот проект — ценный пример успешного цифрового обучения, где сочетаются научная точность, инновации и удобство для пользователей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Веб-дизайн // wikipedia.org [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Веб-дизайн

2. – Интерактивные уроки для познания мира для детей // chevostik.ru [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://chevostik.ru

3. Животные - Дикий мир – Животные // dikiymir-zoo.ru [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://dikiymir-zoo.ru

4. Самые полезные библиотеки JS для красивых анимаций // habr.com [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://habr.com/ru/companies/bothub/articles/805737/

5. Языки программирования для веб-разработки // kurshub.ru [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://kurshub.ru/journal/blog/luchshie-yazyki-programmirovaniya-dlya-veb-razrabotki-v-2025-godu/

ТЕХНОЛОГИЯ АНАЛИЗА ДИНАМИКИ

Леонтьев Никита Васильевич, 4 курс. ПИ-22

Современные условия развития науки и технологий требуют от исследователей умения анализировать не только состояние систем, но и их изменения во времени. Технология анализа динамики представляет собой совокупность методов и инструментов, предназначенных для выявления тенденций, закономерностей и аномалий в изменении различных процессов.

Анализ динамики основан на изучении временных рядов, отражающих последовательные значения показателей. Его ключевая цель — определить структуру изменений, выделить тренд, циклические колебания и случайные отклонения. При этом особое значение имеют методы обработки данных, позволяющие минимизировать влияние случайных факторов.

Среди основных методов анализа динамики выделяются статистические, математические и интеллектуальные подходы. К статистическим относятся методы скользящих средних, корреляционно-регрессионный анализ и экспоненциальное сглаживание. Математические модели, такие как ARIMA или марковские процессы, позволяют более точно описывать эволюцию систем. Методы искусственного интеллекта, включая нейронные сети LSTM и GRU, обеспечивают прогнозирование сложных нелинейных процессов.

Практическое применение технологии анализа динамики охватывает экономику, промышленность, социальные и информационные системы. В экономике анализ динамики используется для прогнозирования инфляции и изменения рыночных показателей. В промышленности — для мониторинга технического состояния оборудования и предупреждения отказов. В ИТ — для анализа активности пользователей, выявления аномалий в сетевом трафике и повышения надежности программных систем.

Развитие технологий искусственного интеллекта способствует совершенствованию методов анализа динамики. Актуальными направлениями являются разработка самообучающихся моделей, гибридных систем анализа и инструментов реального времени. Эти решения позволяют повысить точность прогнозирования и адаптивность управления динамическими объектами.

Таким образом, технология анализа динамики является неотъемлемой частью современного научного инструментария. Она обеспечивает глубокое понимание процессов изменений, способствует принятию эффективных решений и открывает новые

возможности для анализа данных в различных областях человеческой деятельности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Айвазян С. А., Мхитарян В. С. Прикладная статистика и основы эконометрики. — М.: Юнити-Дана, 2014. — 656 с.

2. Бобровский В. И. Методы анализа временных рядов. — М.: Финансы и статистика, 2010. — 312 с.

3. Грин П. Анализ временных рядов и прогнозирование. — СПб.: Питер, 2018. — 480 с.

4. Chatfield C. The Analysis of Time Series: An Introduction. — CRC Press, 2019. — 356 p.

5. Hamilton J. D. Time Series Analysis. — Princeton University Press, 2020. — 800 p.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ СТУДЕНТОВ АГИКИ

Местникова Виктория Владимировна, Степанов Тимур Алексеевич, 4 курс, ПИ-22-Б

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

В последние годы искусственный интеллект становится неотъемлемой частью образовательной среды, трансформируя подходы к обучению и самообразованию студентов. Согласно ряду исследований, более 85% студентов в России активно применяют ИИ в учебной практике [1], что свидетельствует о высокой востребованности и доверии к новым цифровым инструментам. Также в 2024 был издан указ Президента РФ "О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации" [2]. Особое внимание развитию искусственного интеллекта уделило образовательное учреждение АГИКИ, где уже введён предмет, посвященный ИИ – Системы искусственного интеллекта. Пока что предмет введен только по одному направлению Прикладная информатика. Опрос проводился среди студентов различных направлений и курсов АГИКИ. В анкетировании приняли участие 52 студента, согласившихся на участие, имена студентов не собирались, была собрана информация об направлениях опрошенных. Всего было 7 вопросов - 3 с одним вариантом ответа, 1 вопрос с несколькими вариантами ответа и 2 открытых вопроса. Вопросы были следующие: «Используете ли вы ИИ в учебе и/или повседневной жизни?», «Каким видом ИИ чаще всего пользуетесь?», «Как часто обращаетесь к ИИ для решения учебных задач?»,

«Как, по вашему мнению, ИИ помогает Вам лучше понимать учебный материал?», «Как вы считаете, влияет ли использование ИИ на вашу способность учиться самостоятельно? Почему?» и вопрос о мыслях по поводу ИИ и учебы.

Результаты опроса

1. Уровень распространённости и частота использования ИИ

- 96,2% респондентов используют ИИ в учебной деятельности и/или повседневной жизни.
- Из них 36,5% пользуются ИИ для решения учебных задач раз в неделю, 32,7% пользуются помощью ИИ в учебе ежедневно.
- Наиболее популярными инструментами являются чат-боты (ChatGPT, GigaChat, DeepSeek, Gemini и др.), которые используют практически все опрошенные 72,6%. Генерация изображений и презентаций (Kandinsky, Шедеврум, Stable Diffusion, Sora) занимает второе место с 18,8%, особенно среди студентов творческих направлений.
- Лишь двое используют другие инструменты такие как Визуализатор графиков и графические редакторы (Photoshop).

2. Влияние ИИ на образовательный процесс

- Большинство респондентов 34,6% отмечают, что ИИ только в некоторой степени помогает, вероятно, потому что информацию, предоставляемую ИИ зачастую приходится перепроверять.[3]
- Большинство студентов размышляют, что ИИ должен быть использован только как инструмент, например для сокращения времени выполнения рутинных задач.
- Некоторые респонденты отмечают, что ИИ помогает им упрощать сложные для понимания темы или составлять план самостоятельной учебы
- Отдельные участники опроса считают, что преподаватели должны поощрять рациональное использование ИИ и сами активно внедрять эти технологии в образовательную практику.
- Многие студенты также согласны, что ИИ пока находится в ранней стадии развития и может выдавать неправильные ответы, такие как галлюцинации [4].

Результаты опроса подтверждают общероссийские тенденции [1]: ИИ становится важнейшим элементом образовательной среды, особенно среди студентов технических и творческих специальностей. Преимущества использования ИИ включают персонализацию обучения, снижение стресса, повышение мотивации и эффективности учебного процесса. Однако сохраняются вызовы, связанные с этикой, необходимостью развития критического мышления и ответственным отношением к цифровым данным. [5] Большинство студентов выступают за интеграцию ИИ в учебный процесс, но подчеркивают важность сохранения

роли преподавателя как наставника и консультанта. Студенты отмечают, что ИИ должен использоваться для автоматизации рутинных задач, а не для полной замены человека в образовательном процессе. В заключении можно сделать выводы, что искусственный интеллект, несмотря на недостатки, уже активно используется современными студентами АГИКИ всех специальностей. Студенты используют все возможные инструменты для помощи в своем обучении, такие как программы «Виртуальные собеседники» и «Нейро-генераторы». Некоторые утверждают, что студенты просто копируют ответы предоставляемые ИИ, однако на практике использование ИИ стимулирует студентов к более глубокому анализу. ИИ становится инструментом, который помогает расширить образовательные возможности, а не заменяет личные усилия и знания учащихся.

СПИОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Исследование онлайн-опрос на тему "Образ жизни студентов" ИНТЕРФАКС - Ассоциация студенческих олимпиад "Я – профессионал" [Электронный ресурс].
2. Указ Президента РФ от 10.10.2019 г. № 490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации» (вместе с «Национальной стратегией развития искусственного интеллекта на период до 2030 года») // «Собрание законодательства Российской Федерации». – 14.10.2019. – № 41. – ст. 5700.
3. Kabir S. et al. Is stack overflow obsolete? an empirical study of the characteristics of chatgpt answers to stack overflow questions //Proceedings of the 2024 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. – 2024. – С. 1-17.
4. Maleki N., Padmanabhan B., Dutta K. AI hallucinations: a misnomer worth clarifying //2024 IEEE conference on artificial intelligence (CAI). – IEEE, 2024. – С. 133-138.
5. Кожуховская Ю. Н., Бекузарова Н. В. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ И ВОВЛЕЧЁННОСТИ УЧАЩИХСЯ // Вестник науки. 2025. №5 (86). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-kak-sredstvo-povysheniya-motivatsii-i-vovlechyonnosti-uchaschihsya (дата обращения: 19.05.2025).

АНАЛИЗ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ POWER BI И VISIOLOGY ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ДАШБОРДОВ И ОТЧЁТОВ

Михайлов М. А., 4 курс бакалавриата, Курбанов В. Н., 4 курс бакалавриата

Научный сотрудник: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н.,

доцент кафедры информатики

Современный бизнес функционирует в условиях постоянного увеличения объемов информации. Задача состоит не только в ее хранении, но и в эффективном преобразовании в содержательные инсайты для принятия стратегических и операционных решений. В этом контексте инструменты бизнес-аналитики, особенно платформы для создания интерактивных дашбордов и отчетов, становятся crucial элементом ИТ-архитектуры любой успешной компании.

Среди многообразия рыночных предложений Microsoft Power BI утвердился в роли общепризнанного стандарта, во многом благодаря своей универсальности и мощному функционалу. Его популярность зиждется на нескольких столпах:

- Широкая библиотека графиков и диаграмм позволяет строить интерактивные и наглядные дашборды, которые упрощают восприятие сложных данных.
- Платформа легко интегрируется с базами данных, облачными хранилищами и API, что обеспечивает всесторонний анализ.
- Встроенные механизмы автообновления данных поддерживают актуальность аналитики без ручного вмешательства.
- Благодаря интеграции с машинным обучением пользователи могут строить и использовать прогнозные модели.
- Облачная архитектура предоставляет гибкий удаленный доступ к отчетности.
- Облачная природа продукта обеспечивает легкий и безопасный удаленный доступ к отчетности.
- Встроенные средства шифрования и строгой аутентификации надежно защищают конфиденциальную информацию.

Универсальность Power BI находит подтверждение в его успешном применении across различных индустрий: от анализа потребительского спроса в ритейле и управления рисками в финансах до оптимизации логистических маршрутов и повышения эффективности в энергетике. [1]

В то же время российская платформа Visiology представляет собой robust и конкурентоспособное решение, которое активно развивается и укрепляет свои позиции на отечественном рынке BI. Особую актуальность этот продукт приобрел в свете курса на

импортозамещение, предлагая организациям полноценную альтернативу зарубежному программному обеспечению. [2]

Среди ключевых преимуществ Visiology, объясняющих его растущий спрос, можно выделить:

- Полная локализация разработки и развертывания, нахождение в Реестре отечественного ПО и сертификация ФСТЭК делают платформу безопасным и предсказуемым выбором для госсектора и компаний с повышенными требованиями к защите данных.
- Поддержка языка DAX и сходство с концепцией Tabular Object Model (TOM) значительно снижают порог входа для специалистов, знакомых с Microsoft Power BI, и упрощают перенос проектов.
- Собственный движок, основанный на колоночной СУБД ClickHouse, обеспечивает высокую скорость обработки больших данных, позволяя строить сложные отчеты в реальном времени.
- Наличие маркетплейса с дополнительными виджетами и возможность глубокой кастомизации с использованием JavaScript позволяют адаптировать дашборды под уникальные бизнес-процессы. [3]
- Платформа включает не только модуль для дашбордов (Visiology Dashboards), но и инструмент для сбора данных через веб-формы (Visiology Smart Forms), охватывая полный цикл работы с информацией.
- Интуитивный конструктор позволяет сотрудникам без глубоких технических знаний самостоятельно создавать и настраивать отчеты, разгружая ИТ-департаменты. [4]

Наиболее эффективные сценарии для применения Visiology включают:

- Формирование отчетности в полном соответствии с законодательством о локализации данных и использовании российского ПО.
- Построение централизованной системы отчетности с жесткими требованиями к безопасности и детализированным разграничением прав доступа.
- Прямая миграция с Power BI и других зарубежных BI-платформ с минимальными доработками существующих моделей и отчетов.
- Благодаря открытой архитектуре и маркетплейсу виджетов возможно создание специализированных дашбордов для мониторинга технологических процессов, логистических схем и других нестандартных задач.

Таким образом, Visiology является не просто локальным аналогом, а самостоятельным, зрелым продуктом, стратегия развития которого ориентирована на специфические потребности российского рынка. Его выбор становится стратегически

обоснованным в условиях, когда приоритет отдается соблюдению нормативных требований, информационной безопасности и технологическому суверенитету. [1]
Обе рассмотренные платформы демонстрируют высокую эффективность в визуализации данных, подготовке отчетов и поддержке принятия управленческих решений. Тем не менее, их ключевые различия предопределяют оптимальные области применения.

Power BI сохраняет за собой статус наилучшего выбора для международных компаний, тесно связанных с экосистемой Microsoft, где не действуют строгие нормы по локализации данных.

Visiology, в свою очередь, является стратегическим решением для российского рынка. Его главные козыри — полное соответствие законодательству РФ, возможность локального развертывания и удобство миграции с Power BI — делают его идеальным для государственного сектора, госкомпаний и проектов в рамках импортозамещения.

Следовательно, финальный выбор платформы определяется не столько их техническими характеристиками, которые в целом сопоставимы, сколько внешними факторами: нормативными требованиями, общей ИТ-стратегией компании и необходимостью обеспечения технологического суверенитета.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Обзор функциональности BI-системы Visiology [Электронный ресурс] // Первый Бит. — 2025. — 6 июня. — URL: https://1solution.ru/events/articles/obzor-funktsionalnosti-bi-sistemy-visiology/. (дата обращения: 16.10.2025)
2. Microsoft Power BI: высокопроизводительный инструмент бизнес-аналитики / К. Смирнова // Вестник ИТ. 2024. Т. 15, № 2. С. 88-102. (дата обращения: 18.10.2025)
3. Те О. Ю. Microsoft Power BI как современный инструмент бизнес-аналитики / О. Ю. Те // Международные стандарты учета и аудита: практика применения в условиях цифровой экономики: Сборник статей Международной научно-практической конференции, Москва, 29 февраля 2024 года. – Москва: Российский университет дружбы народов им. П. Лумумбы, 2024. – С. 232-234. – EDN PBYBUY. (дата обращения: 15.10.2025)
4. Рынок BI-технологий в России: анализ перехода на отечественные решения в контексте импортозамещения / О. Иванова, А. Петров // Бизнес-информатика. 2025. № 3. С. 45-57. (дата обращения: 16.10.2025)

АНАЛИЗ ПРОГРАММНЫХ РЕШЕНИЙ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ VR-СИМУЛЯТОРА

Охлопков Максим Афанасьевич, Тимофеев Анатолий Ильич, 4 курс, ПИ-22

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

Ключевыми платформами являются Unity (кроссплатформенность, низкий порог входа, обширная база ассетов) и Unreal Engine (высококачественная графика в реальном времени, продвинутый рендеринг).[1]

- Unity: Сильные стороны — быстрая разработка прототипов, поддержка большого количества VR-устройств. Ограничение — сложность достижения фотореализма без глубокой оптимизации.
- Unreal Engine: Сильные стороны — высочайшая визуальная точность, встроенные инструменты для сложных материалов и освещения. Ограничение — более высокие требования к производительности и сложность освоения.

Оба движка имеют встроенную поддержку VR-шлемов (Oculus, HTC Vive) и средств разработки для реализации взаимодействий (контроллеры, отслеживание рук).[2]

Для создания виртуальных естественных сред используются профессиональные 3D-пакеты (Blender, 3ds Max, Maya) в связке с движками. Широко применяются процедурные методы генерации ландшафтов и готовые ассеты растительности.

Реалистичное поведение животных и природных элементов достигается за счет систем ИИ, процедурных анимаций и использование встроенных физических движков.

Распознавание движений осуществляется через VR-шлем и контроллеры с использованием внутренних сенсоров для точного отслеживания положения и ориентации головы и рук пользователя в пространстве.

Программные SDK предоставляют стандартизированные API для унифицированного доступа к данным с контроллеров различных производителей, обработки их ввода (нажатие кнопок, триггеры) и привязки действий в приложении.[3]

Для усиления погружения используются:

- Тактильная: Вибрация на контроллерах для симуляции тактильных ощущений (рывок рыбы, отдача).
- Звуковая: Пространственный 3D-звук, который точно передает расположение и перемещение источников звука в виртуальной среде.

Ключевые методы включают поддержание стабильно высокого FPS (90 Гц и выше), снижение задержки (motion-to-photon latency) и эффективное использование ресурсов GPU за счет оптимизации графики (уровни детализации LOD, атласы текстур, окклюзия).

Применяется сжатие текстур и 3D-моделей для уменьшения объема данных, а также потоковая подгрузка контента для работы с большими виртуальными мирами без подтормаживаний.

Критически важным является предотвращение пропуска кадров (dropped frames). Для этого используются методы прогнозирования движения (motion smoothing/reprojection), которые интерполируют кадры при падении производительности, чтобы сохранить комфорт пользователя. [4]

Основными проблемами являются создание фотореалистичной природы в реальном времени, разработка правдоподобного ИИ для животных и обеспечение тактильной обратной связи для сложных действий (например, ощущение сопротивления удочки). Высокие требования к производительности также ограничивают доступность симуляторов. Перспективы связаны с использованием искусственного интеллекта для генерации динамических сред и поведения, развитием систем тактильной обратной связи (haptics) и внедрением технологий отслеживания мимики и полного тела для более глубокого погружения.[5]

Проведенный анализ показывает, что создание эффективного VR-симулятора требует комплексного подхода. Выбор программного решения не является универсальным и должен определяться конкретными задачами симулятора. Для коммерческих и образовательных продуктов, где важна доступность, оптимальным выбором может стать Unity. Для научных и презентационных целей, где критична визуальная достоверность, предпочтительнее Unreal Engine. Ключевым фактором остается не сам движок, а грамотная интеграция всех рассмотренных технологий в единую, оптимизированную систему.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Unity Documentation // Unity.com, URL: https://docs.unity.com/en-us (дата обращения: 07.11.25)
2. Свечков Р., Unity: что это за движок, для чего нужен и почему так популярен // Skillbox.ru // URL: https://skillbox.ru/media/gamedev/unity-chto-eto-za-dvizhok-dlya-chego-nuzhen-i-pochemu-tak-populyaren (дата обращения: 07.11.25)
3. Соколова В., Разработка VR-приложений в Unity: что нужно знать разработчику? // Kurshub.ru // URL: https://kurshub.ru/journal/blog/razrabotka-vr-prilozhenij-v-unity-chto-nuzhno-znat-razrabotchiku (дата обращения: 07.11.25)
4. Как использовать Unreal Engine для разработки VR-приложений? // Dzen.ru // URL: https://dzen.ru/a/aDr_GmgYIDFEpTnt (дата обращения: 07.11.25)
5. Как аналитика помогает разработать игры, кот понимают своих игроков // Habr.com, URL: https://habr.com/ru/companies/serverspace/articles/857988 (дата обращения: 07.11.25)

ВЛИЯНИЕ ИИ НА ИНДУСТРИЮ АНИМАЦИИ: ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

Павлова А.А., 1-ый курс специалитета

Научный руководитель: Афонская Анна Михайловна, старший преподаватель НХКиСКД

Современная анимационная индустрия стоит на пороге революции, движущей силой которой является искусственный интеллект. Если предыдущие технологические прорывы были связаны с усложнением инструментов, то ИИ бросает вызов основам производственного процесса. Автоматизация рутинных задач и генерация любого контента «по текстовому запросу» — все это уже не какая-то фантастика из будущего, а реальность крупных студий и независимых авторов. Какие же будут плюсы от внедрения ИИ в процесс создания анимации, и с какими минусами придется столкнуться.

Плюсы:

· Ускорение работы: ИИ берет на себя долгую рутинную работу. Вот, например, аниматор рисует ключевые кадры (допустим начало и конец прыжка). ИИ анализирует их и автоматически «достраивает» траекторию движения, создавая недостающие кадры. Или же заполнение фонов. Вместо того чтобы вручную прорисовывать каждый листок в лесу или каждое окно в небоскребе, художник делает набросок, а ИИ детализирует его в нужном стиле. Так же ИИ может автоматически подбирать цветовые схемы для разных сцен, добавлять эффекты (дождь, пыль, лучи света) и даже генерировать уникальное звуковое сопровождение (зловещий скрип двери в заброшенном доме).

· Снижение стоимости производства: Нейросеть сокращает время и затраты, делая создание качественной анимации более доступным. Это дает шанс для небольших студий и независимых авторов раскрыть свой потенциал и теперь они могут создать, например, пилотную серию используя разные визуальные решения, которые раньше были под силу только гигантам вроде Disney.

· Расширение творческих возможностей: Генерация фонов, текстур, концепт-артов и разных визуальных стилей по текстовому описанию даёт волю фантазии и гибкости в работе. Так же внесение правок (например, изменение цвета, стиля персонажа или фона) становится быстрее и проще, так как не требует перерисовки с нуля.

·Создание новых стилей: ИИ может смешивать несочетаемые техники, рождая уникальную графику. Например, создать персонажа, который выглядит как живая акварель, постоянно перетекающая из одной формы в другую.

Минусы:

· Сокращение рабочих мест: Автоматизация угрожает профессиям, связанным с рутинной работой, требуя от специалистов переквалификации.

· Однотипность: ИИ обучается на уже существующих данных — фильмах, мультфильмах и картинах. В результате он часто выдает «усредненный» продукт, лишенный художественного вкуса. Вместо смелых визуальных экспериментов мы можем получить поток однообразной, хоть и технически грамотной графики.

· Проблемы с авторскими правами: Вопросы авторского права на сгенерированный ИИ контент остаются спорными и не урегулированными. Большинство моделей ИИ обучались на миллионах изображений из интернета, взятых без ведома и разрешения оригинальных авторов. Многие художники чувствуют, что у них «крадут» их стиль и используют для обучения машины, которая, возможно, заменит их в будущем.

· Потеря "души": Анимация, созданная ИИ, может лишиться эмоциональной глубины , которые может придать только человек. Художник может превратиться из создателя в обычного сортировщика ,который будет распределять сгенерированные ИИ варианты, нажимая кнопки «нравится» и «не нравится». Это может привести к потере глубокой связи между автором и его произведением, к утрате того самого «волшебства», которое мы ценим в анимации.

Таким образом ИИ - это мощный инструмент , который поднимет индустрию анимации на новый уровень. Но полностью заменить людей ему не под силу, так-как у него нет того самого жизненного опыта и понимания эмоций, которые в любом творчестве обязательно.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Международный научный журнал «ВЕСТНИК НАУКИ» № 2 (23) Т.1. “МОЖЕТ ЛИ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ЗАМЕНИТЬ ЧЕЛОВЕКА?”

2. Статья из рубрики "Экранная культура и экранные искусства" :Нейросети в современном анимационном искусстве: эстетические инновации и новые горизонты.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И «ПРАВДОПОДОБНЫЕ ЛЖИ»: ПОЧЕМУ СТУДЕНТЫ ОШИБОЧНО ПРИНИМАЮТ ОШИБКИ ИИ ЗА ИСТИНУ

Птицын Андрей Александрович, Цой Данил Михайлович,
Михайлов Петр Николаевич, 3 курс, ПИ-23
Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, к.п.н.,
доцент кафедры информатики

Искусственный интеллект (ИИ) всё глубже проникает в образовательный процесс, становясь инструментом для написания рефератов, поиска информации и проверки фактов. Однако его способность генерировать убедительные, но ложные ответы — «галлюцинации» и «правдоподобные иллюзии» — создаёт серьёзную угрозу академической честности. В данной работе анализируются ключевые причины таких ошибок ИИ и их последствия для студентов, с акцентом на когнитивные и методологические аспекты.

Первая причина — зависимость ИИ от качества обучающих данных. Например, при высокой частоте совместного упоминания понятий ИИ может «связать» их ошибочно, выдавая вымышленные факты или цитаты. Если в корпусе текстов часто упоминается «российский актёр» + «Голливуд» + «фильм», ИИ уверенно выдаёт ложный ответ: «Константин Хабенский снимался в «Мстителях»». На самом деле он играл лишь в русской версии дубляжа. Такие «статистические ассоциации» заменяют проверку источников, особенно когда студенты не имеют достаточного культурного фона для критической оценки [1].

Вторая причина — отсутствие у ИИ когнитивных основ здравого смысла. Как показывают исследования в области искусственного интеллекта, ИИ, в отличие от человека, опирающегося на интуитивное понимание физических и социальных закономерностей не различает подлинное знание и его имитацию. Он не осознаёт культурный контекст цитат, метафор или исторических событий, что делает его ответы логически стройными, но по смыслу неверно. Когда человек видит пешехода на дороге — он реагирует мгновенно. ИИ же тратит секунды на классификацию объекта, потому что его алгоритм ориентирован не на выживание, а на идентификацию. То же происходит в образовании: ИИ не понимает, что «цитата из Достоевского» — это не просто набор слов, а часть культурного кода.[2].

Особую проблему представляет «чёрный ящик» — отсутствие прозрачности и объяснимости в процессе принятия решений алгоритмами машинного обучения и генеративных моделей. Несмотря на способность ИИ генерировать сложные, грамматически правильные и логически выверенные ответы, пользователи — включая

преподавателей и студентов — зачастую не имеют возможности понять, на основании каких данных и логических связей был сформирован тот или иной результат [2].

В контексте образования такая непрозрачность создаёт несколько рисков. Во-первых, невозможность отследить происхождение ответа затрудняет проверку достоверности и научной корректности сгенерированного материала. Студенты, не имея инструментов анализа внутренней логики модели, склонны воспринимать результат как достоверный только потому, что он представлен в убедительной форме. Это усиливает риск эпистемической зависимости — доверия к технологии без понимания её ограничений [2]. Следствием становится снижение академической самостоятельности и рост числа фальсифицированных работ. Важно, чтобы вуз не запрещал ИИ, а учили его критически использовать. Не как библиотеку, а как ассистента, чьи ответы требуют верификации.

Таким образом, феномен «правдоподобных лжи» не является техническим сбоем, а отражает природное ограничение статистического интеллекта, который не мыслит, а лишь прогнозирует. В образовательной практике ИИ следует рассматривать не как источник истины, а как инструмент, требующий постоянной верификации и критического осмысления. Развитие у студентов «информационного скептицизма» становится необходимым условием ответственного использования ИИ в обучении.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Д.С. Сухоруков. Персонализация процесса обучения с помощью технологий искусственного интеллекта и машинного обучения: опыт образовательных платформ, Санкт-Петербург: Национальный исследовательский университет ИТМО, 2025 . – С. 1, 181, 185.
2. Stfalcon. *Does AI Make Mistakes?* [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://stfalcon.com/en/blog/post/does-ai-make-mistakes , свободный. — Дата обращения: 10.11.2025.

ВОЗМОЖНОСТИ ПЛАТФОРМЫ ROBLOX ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ

Постников Эдуард Алексеевич, 2 курс, группа ПИ-24-Б

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, доцент кафедры информатики

Левел-дизайн содержит в себе много важных этапов: от идеи, логики игры и геймплея до визуальных эффектов. Проработанные и продуманные макет уровней создают понятный «язык» игры. Уровень должен провожать игрока через игру, куда нужно идти и какая цель.

Левел-дизайнер — это профессионал, который занимается разработкой уровней в видеоиграх. Его главная задача заключается в создании пространства, которое будет увлекать игрока, а также обеспечивать ему комфортные условия для игры. Левел-дизайнер работает в тесном сотрудничестве с программистами, художниками и геймдизайнерами, чтобы сделать игровой процесс захватывающим. Он должен уметь предугадывать действия игроков и создавать сценарии, основанные на их возможностях и потребностях. [1]

Рассмотрен процесс создания игрового пространства. Выяснены преимущества и слабые стороны платформы Roblox для создания игровых пространств. Платформа Roblox была сравнена с другими популярными платформами для разработки.

В работе было выполнено исследование этапов левел-дизайна. Он включает в себя:

- Создание прототипа. Художником создается зарисовка примерного представления уровня. На этом этапе определяют основную задачу уровня.
- Создание блокаута. Он включает в себя несколько этапов: грей-боксинг и уайт-боксинг. На этапе грей-боксинга создается базовая структура уровня. Грей-бокс помогает проверить основные элементы геймплея, как игрок будет перемещаться по уровню и какие препятствия встретятся на его пути. На этапе уайт-боксинга базовые формы усложняются. Некоторые объекты заменяются на полноценные 3D-модели.

На этапе прототипа часто создают метрики. Метрики – это заранее заготовленные параметры, по которым удобно ориентироваться в масштабе самого уровня и понимать как игрок будет с ним взаимодействовать. Благодаря грей-боксу можно вносить изменения в структуру и механику уровня, не тратя время на детализированные модели и текстуры. Создание играбельного прототипа помогает заранее выявить проблемные участки и отладить ключевые механики. Что в итоге приводит к более плавному и увлекательному игровому процессу.

Каждый уровень имеет свою цель и атмосферу и поэтому есть разные типы уровней. Типы уровней зависят от жанра игры и целей, которых разработчики хотят добиться. Существует несколько основных структур:

- Линейные уровни. Такие уровни предполагают, что игрок идёт чётко по определённому пути, с минимальными отклонениями. Линейные уровни хорошо подходят для игр с акцентом на повествование истории, поскольку они позволяют разработчикам максимально точно контролировать ритм игры и напряжённость
- Кластерные уровни. Это сеть центральных локаций, соединенных дополнительными путями. Кластерная структура позволяет игрокам выбирать направление, при этом основные события остаются связанными с центральными точками. Игроки могут исследовать мир, но всегда возвращаются к ключевым местам. Этот тип уровней часто встречается в ролевых и приключенческих играх.
- Нелинейные уровни. Игроку предоставляется полная свобода выбора пути. Уровни состоят из кластеров и ответвлений, а игрок может исследовать мир как пожелает. Такой тип хорошо подходит для открытых миров, где акцент ставится на исследовании и взаимодействии с миром.

Далее проводится этап тестирования геймплея необходим для того, чтобы убедиться, что уровень удобен для игрока, интуитивно понятен и функционален. Этот процесс помогает выявить проблемы и баги.

Внутреннее тестирование — начальный этап, когда уровень проверяется самими разработчиками. Оно помогает выявить основные ошибки и оптимизировать игровые механики. После проводится внешнее тестирование. Когда уровень тестируют люди, не знакомые с его дизайном. Это обеспечивает объективный взгляд и позволяет понять, как реальная аудитория взаимодействует с игрой. Наблюдение за поведением тестировщиков также может дать полезные подсказки о том, какие части уровня вызывают сложности или требуют доработки.

Финальный этап создания уровня заключается в детальной проработке всех элементов, чтобы достичь высокой графической и игровой оптимизации. Процесс включает в себя:

- Финальную детализацию. Художники добавляют детализированные модели, качественные текстуры, эффекты освещения и различные мелкие элементы.
- Оптимизацию производительности. Поскольку детализированные элементы могут увеличить нагрузку на систему, проводится оптимизация текстур, моделей и эффектов, чтобы снизить нагрузку на систему.

- Заключительное тестирование. После окончательной сборки уровня выполняются последние тесты, чтобы выявить и устранить оставшиеся баги, влияющие на производительность.

Игровой движок — это программный каркас, предназначенный для разработки и запуска видеоигр. Он предоставляет разработчикам необходимые инструменты, библиотеки и API для решения таких задач, как рендеринг графики, управление звуком, обработка ввода, моделирование физики и т. д. Игровые движки упрощают процесс разработки игр, позволяя авторам сосредоточиться на создании игрового контента и логики без необходимости прорабатывать все с нуля.[2]

- Unity 3D. Универсальный инструмент для создания игр на различных платформах. Unity 3D привлекает разработчиков своей доступностью, мощными инструментами и активным сообществом. Недостатками являются стоимость, что может привести к увеличению затрат. Кроме того многие требуют значительных временных ресурсов для обучения персонала и адаптации процессов.
- Unreal Engine 4. Оно является одним из самых известных игровых движков в мире. Эта версия движка выделяется своими достижениями в фотореалистичной графике, динамическом освещении, а также системами разрушения и частиц, поэтому его используют для создания высококачественных игр и приложений. Основным недостатком является сложность в использовании, ограниченность визуального скриптового языка, а также высокие системные требования.
- Roblox. Главный инструмент платформы — редактор Roblox Studio. Он доступен бесплатно и работает на языке программирования Luau (упрощенный вариант Lua). Главными преимуществами являются доступность, простота использования и возможность публикации в общем доступе. Несмотря на то, что на Roblox есть много детализированных игр она все еще является ограниченной и платформа создана в основном для детей. Чтобы защитить младший контингент присутствует сильная цензура.

Выявление преимуществ и слабых сторон показало, что платформа Roblox подходит для относительно простых проектов, чем на таких популярный движках как Unity 3d и Unreal Engine 4. Создание игрового пространства в Roblox Studio легкое для новичков, в то время, как другие движки требуют предварительного опыта. Также она предлагает много инструментов из общего доступа для упрощения моделирования игрового пространства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анастасия Л. Левел-дизайнер // Университет синергия. [Электронный ресурс]. URL: https://synergyonline.ru/professions/design/level-dizayner (дата обращения: 10.11.2025).
2. Движок для разработки игр // media content — 2024. — 17 сентября [Электронный ресурс]. URL: https://media.contented.ru/glossary/dvizhok-dlya-razrabotki-igr/ (дата обращения: 10.11.2025).

ВИЗУАЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА

Румянцева Ангелина Петровна , Кириллин Егор Андреевич , Нелюбина Галина Алексеевна, Карпова Нарыйа Константиновна, 3 курс, живопись-23

Научный руководитель: Николаева Наталья Васильевна, доцента кафедры живописи и графики

Актуальность данного волонтёрского проекта обусловлена комплексом социальных и медицинских факторов. В последние годы отмечается значительный рост количества детей с речевыми, поведенческими и интеллектуальными нарушениями, что требует разработки специальных подходов к их адаптации в медицинских учреждениях. Использование визуальной поддержки признано эффективным инструментом помощи таким детям, однако качественная реализация визуальных материалов требует привлечения профессиональных художников.

Волонтёрство в настоящее время является активной составляющей гражданского общества, проявлением ответственности, гуманности и готовности прийти на помощь. Деятельность добровольческих движений, отражающая актуальные проблемы общества, широко распространена по всей России и поддерживается на государственном уровне, в том числе в рамках Концепции развития добровольчества до 2025 года. [4]

Арктический государственный институт культуры и искусств (АГИКИ) как творческий вуз уделяет приоритетное внимание арт-волонтерству. В январе 2025 года студенты кафедры живописи и графики группы Ж23 откликнулись на просьбу врачей детского неврологического отделения Хатасской больницы и взялись за реализацию социального проекта «Визуальная поддержка» для детей с неврологическими заболеваниями.

10 января руководитель проекта, Николаева Наталья Васильевна, посетила отделение для ознакомления с техническим заданием. Врач Елизавета Сивцева пояснила, что рост числа детей с речевыми, поведенческими и интеллектуальными нарушениями требует особого подхода. Основным инструментом адаптации к незнакомой обстановке больницы стало использование визуальных подсказок – рисунков, которые помогают ребенку понять последовательность действий, снизить тревожность и чувствовать себя увереннее.[3]

13 января состоялась встреча студентов с врачом-психологом, которая подробно разъяснила задачи проекта. Разработка эффективных визуальных подсказок требует профессионального подхода. Врачи подготовили специальные материалы, которые необходимо было воплотить в виде понятных и доброжелательных изображений. Визуальная поддержка включает в себя различные наглядные материалы: от простых иллюстраций до схем, показывающих последовательность действий (например, график дня, правила гигиены, этапы медицинских процедур).[1,2]

С 13 по 21 января студенты работали над эскизами росписи стен и сопутствующих наклеек. Работа началась с разработки образов главных героев – мальчика и девочки. После их утверждения студенты приступили к созданию пошаговых инструкций и эскиза росписи «Времена года», который был поручен Галине Нелюбиной.

Галина Нелюбина поделилась процессом работы: «Нам предоставили примеры, стиль и цветовую палитру для ориентира. Требовался минимализм и не слишком пёстрые оттенки. Сначала я делала эскизы без персонажей... После утверждения эскизов я отрисовала их на графическом планшете... Нужно было изобразить не просто состояние природы, а действие: летнее купание, сбор грибов осенью, катание на горках зимой и весенние работы в огороде. В процессе было много поправок, поэтому финальный результат получился значительно другим. Окончательный вариант получил положительную реакцию сотрудников».

Ангелина Румянцева рассказала о командной организации: «Мы разделились на 2 команды: «графический» — рисуют на планшетах наклейки, и «роспись» — занимаются росписью на стене акриловыми красками». В графической команде работали Ангелина Румянцева, Анжелика Осипова, Галина Нелюбина, Александра Докторова и Нарыйа Карпова. Команду росписи составили Айтал Алексеев, Егор Кириллин, Галина Корнилова и Юнона Слепцова.

Ангелина отметила: «Перед нами встала задача придумать дизайн для зверей-врачей (терапевт, логопед и массажист) и главных героев – детей... Мы остановились на терапевте-лисичке, логопеде-вороне... Мы поделили обязанности: Карпова Нарыйа нарисовала

спортивные упражнения; Осипова Анжелика – наклейки в ванной комнате; Нелюбина Галина – наклейки для столовой. Лично я нарисовала, как ребенок сидит у терапевта и логопеда, а также как дети занимаются в общем зале. Мы также нарисовали наклейки для больших часов на всю стену, где на каждом кружочке изображено действие, которое должны выполнять дети в течение дня: подъем, чистка зубов, завтрак и т.д. Благодаря этому опыту скорость рисования на планшете значительно повысилась. Это стал важный урок о том, как даже небольшие изменения могут оказать значительное влияние на настроение людей».

С 22 по 25 января студенты под руководством Николаевой Н.В. выехали в Хатассы для выполнения росписи на месте.

Егор Кириллин вспоминал о процессе: «Самым главным на первом этапе было подготовить стену: выровнять и загрунтовать... После высыхания грунта начали наносить эскиз с помощью малярного скотча и карандаша, а затем приступили к росписи акриловыми красками от крупных форм к деталям... Мы получили бесценный опыт: работу с материалами, умение работать с большим пространством, на высоте. Это была основа командной работы по единому эскизу. Мы освоили, как грунтовать стену, рассчитывать размеры, узнали особенности работы с акрилом. Роспись получилась очень красивая, красочная и позитивная. Это был первый опыт работы на большом объекте и мой первый опыт волонтерства».

Пациенты отделения и медицинский персонал отметили, что атмосфера стала более уютной и дружелюбной. Врачи отделения убеждены, что использование визуальной поддержки помогает не только детям, но и их родителям и медперсоналу, существенно облегчая взаимодействие и создавая атмосферу доверия, что крайне важно для процесса адаптации и лечения.

Детское неврологическое отделение ХУБ ЯГБ №3 выразило благодарность за помощь в реализации проекта Главного врачу ГАУ РС(Я) ЯГБ №3 Парфеновой Анне Ильиничне и коллегам, а так же ФГБОУ ВО «АГИКИ» в лице Ректора - Игнатьевой Саргыланы Семеновны, зав. Кафедрой живописи и графики - Шапошниковой Туйааре Ефимовне, руководителю практики - Николаевой Наталье Васильевне и студентам группы Ж-23.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Американская психиатрическая ассоциация. Диагностическое и статистическое руководство по психическим расстройствам (DSM-5). – 5-е изд. – Арлингтон, ВА : American Psychiatric Publishing, 2013. – С. 50–59

2. Казьмин А. М. Опыт использования методов структурированного обучения и визуальной поддержки при аутизме / А. М. Казьмин, Н. Ю. Казьмина // Аутизм и нарушения развития. – 2014. – № 2 (41). – С. 15–22.
3. Никольская О. С. Аутичный ребенок. Пути помощи / О. С. Никольская, Е. Р. Баенская, М. М. Либлинг. – 8-е изд. – Москва : Теревинф, 2019. – 288 с.
4. Концепция развития добровольчества (волонтерства) в Российской Федерации до 2025 года : [утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 27 декабря 2018 г. № 2950-р.] – URL: http://static.government.ru/media/files/e6LFLgABRP4MyQ8mW7HClCGR8esYBYgq.pdf) (дата обращения: 08.11.2025). – Текст : электронный.

ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ В ЭПОХУ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Суздалов Филипп Дмитриевич, Романов Кэскил Лукич,
Чичигинаров Василий Константинович, 3 курс, ПИ-23-Б
Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна,
к.п.н., доцент кафедры информатики

Современный этап развития креативных индустрий характеризуется интеграцией искусственного интеллекта (ИИ) в интерактивные формы развлечений, что кардинально трансформирует пользовательский опыт. Целью данного исследования является анализ потенциала адаптивных нарративных систем на основе ИИ для создания персонализированного игрового контента.

Ключевым направлением выступает развитие технологий процедурной генерации контента (ПГК), которые позволяют создавать бесконечные вариации игровых миров и сценариев, значительно повышая реиграбельность продуктов [1]. В отличие от классических подходов, современные алгоритмы на основе машинного обучения способны генерировать не только окружение, но и осмысленные повествовательные структуры.

Особый интерес представляет архитектура интерактивных драм, где управление сюжетом осуществляется драма-менеджером — программным модулем, который в реальном времени адаптирует повествование в ответ на действия игрока. Ярким примером, опередившим своё время, является игра «Facade», где взаимодействие строится через

естественно-языковой интерфейс, а драма-менеджер динамически выстраивает отношения между персонажами, создавая уникальную историю для каждого пользователя [2].

Внедрение подобных систем порождает ряд этических и технологических вызовов. К ним относятся проблемы конфиденциальности данных игроков, используемых для персонализации, риск смещения алгоритмов (bias) и необходимость сохранения авторского замысла при стохастической генерации контента [3].

Перспективы применения адаптивных нарративных систем выходят за рамки игровой индустрии. На основе разработанных архитектур возможна реализация образовательных платформ, интерактивного кино и цифровых музеев, что соответствует стратегическим направлениям развития креативных индустрий в Арктическом регионе [4, 5].

Таким образом, технологии ИИ открывают новые возможности для создания глубоко персонализированных и динамичных развлекательных продуктов, где граница между потребителем и соавтором контента становится все более размытой.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Mateas, M. Facade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama [Текст] / M. Mateas, A. Stern // Game Developers Conference (GDC). – 2003.

2. Тогелиус, Ю. Процедурная генерация контента в играх: учебное пособие [Текст] / Ю. Тогелиус, Н. Шульц. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 234 с.

3. Яннакакис, Г.Н. Искусственный интеллект в играх [Текст] / Г.Н. Яннакакис, Ю. Тогелиус // Открытые системы. Базы данных. – 2018. – № 3. – С. 12-18.

4. Ланкоски, П. Игровой дизайн. Как создать интересную игру [Текст] / П. Ланкоски, С. Бьёрк. – СПб.: Питер, 2020. – 256 с.

5. Иванов, П.В. Машинное обучение для адаптации игрового процесса [Текст] / П.В. Иванов // Цифровое искусство. – 2022. – № 4. – С. 45-52.

ВОЗМОЖНОСТИ ПЛАТФОРМЫ ROBLOX ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ

Сысолятин Айдынныын Александрович, 2 курс, группа ПИ-24-Б

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна, доцент кафедры информатики

Левел-дизайн содержит в себе много важных этапов: от идеи, логики игры и геймплея до визуальных эффектов. Проработанные и продуманные макет уровней создают понятный «язык» игры. Уровень должен провожать игрока через игру, куда нужно идти и какая цель.

Левел-дизайнер — это профессионал, который занимается разработкой уровней в видеоиграх. Его главная задача заключается в создании пространства, которое будет увлекать игрока, а также обеспечивать ему комфортные условия для игры. Левел-дизайнер работает в тесном сотрудничестве с программистами, художниками и геймдизайнерами, чтобы сделать игровой процесс захватывающим. Он должен уметь предугадывать действия игроков и создавать сценарии, основанные на их возможностях и потребностях. [1]

Рассмотрен процесс создания игрового пространства. Выяснены преимущества и слабые стороны платформы Roblox для создания игровых пространств. Платформа Roblox была сравнена с другими популярными платформами для разработки.

В работе было выполнено исследование этапов левел-дизайна. Он включает в себя:

- Создание прототипа. Художником создается зарисовка примерного представления уровня. На этом этапе определяют основную задачу уровня.
- Создание блокаута. Он включает в себя несколько этапов: грей-боксинг и уайт-боксинг. На этапе грей-боксинга создается базовая структура уровня. Грей-бокс помогает проверить основные элементы геймплея, как игрок будет перемещаться по уровню и какие препятствия встретятся на его пути. На этапе уайт-боксинга базовые формы усложняются. Некоторые объекты заменяются на полноценные 3D-модели.

На этапе прототипа часто создают метрики. Метрики – это заранее заготовленные параметры, по которым удобно ориентироваться в масштабе самого уровня и понимать как игрок будет с ним взаимодействовать. Благодаря грей-боксу можно вносить изменения в структуру и механику уровня, не тратя время на детализированные модели и текстуры. Создание играбельного прототипа помогает заранее выявить проблемные участки и отладить ключевые механики. Что в итоге приводит к более плавному и увлекательному игровому процессу.

Каждый уровень имеет свою цель и атмосферу и поэтому есть разные типы уровней. Типы уровней зависят от жанра игры и целей, которых разработчики хотят добиться. Существует несколько основных структур:

- Линейные уровни. Такие уровни предполагают, что игрок идёт чётко по определённому пути, с минимальными отклонениями. Линейные уровни хорошо подходят для игр с акцентом на повествование истории, поскольку они позволяют разработчикам максимально точно контролировать ритм игры и напряжённость
- Кластерные уровни. Это сеть центральных локаций, соединенных дополнительными путями. Кластерная структура позволяет игрокам выбирать направление, при этом основные события остаются связанными с центральными точками. Игроки могут исследовать мир, но всегда возвращаются к ключевым местам. Этот тип уровней часто встречается в ролевых и приключенческих играх.
- Нелинейные уровни. Игроку предоставляется полная свобода выбора пути. Уровни состоят из кластеров и ответвлений, а игрок может исследовать мир как пожелает. Такой тип хорошо подходит для открытых миров, где акцент ставится на исследовании и взаимодействии с миром.

Далее проводится этап тестирования геймплея необходим для того, чтобы убедиться, что уровень удобен для игрока, интуитивно понятен и функционален. Этот процесс помогает выявить проблемы и баги.

Внутреннее тестирование — начальный этап, когда уровень проверяется самими разработчиками. Оно помогает выявить основные ошибки и оптимизировать игровые механики. После проводится внешнее тестирование. Когда уровень тестируют люди, не знакомые с его дизайном. Это обеспечивает объективный взгляд и позволяет понять, как реальная аудитория взаимодействует с игрой. Наблюдение за поведением тестировщиков также может дать полезные подсказки о том, какие части уровня вызывают сложности или требуют доработки.

Финальный этап создания уровня заключается в детальной проработке всех элементов, чтобы достичь высокой графической и игровой оптимизации. Процесс включает в себя:

- Финальную детализацию. Художники добавляют детализированные модели, качественные текстуры, эффекты освещения и различные мелкие элементы.
- Оптимизацию производительности. Поскольку детализированные элементы могут увеличить нагрузку на систему, проводится оптимизация текстур, моделей и эффектов, чтобы снизить нагрузку на систему.

- Заключительное тестирование. После окончательной сборки уровня выполняются последние тесты, чтобы выявить и устранить оставшиеся баги, влияющие на производительность.

Игровой движок — это программный каркас, предназначенный для разработки и запуска видеоигр. Он предоставляет разработчикам необходимые инструменты, библиотеки и API для решения таких задач, как рендеринг графики, управление звуком, обработка ввода, моделирование физики и т. д. Игровые движки упрощают процесс разработки игр, позволяя авторам сосредоточиться на создании игрового контента и логики без необходимости прорабатывать все с нуля.[2]

- Unity 3D. Универсальный инструмент для создания игр на различных платформах. Unity 3D привлекает разработчиков своей доступностью, мощными инструментами и активным сообществом. Недостатками являются стоимость, что может привести к увеличению затрат. Кроме того многие требуют значительных временных ресурсов для обучения персонала и адаптации процессов.
- Unreal Engine 4. Оно является одним из самых известных игровых движков в мире. Эта версия движка выделяется своими достижениями в фотореалистичной графике, динамическом освещении, а также системами разрушения и частиц, поэтому его используют для создания высококачественных игр и приложений. Основным недостатком является сложность в использовании, ограниченность визуального скриптового языка, а также высокие системные требования.
- Roblox. Главный инструмент платформы — редактор Roblox Studio. Он доступен бесплатно и работает на языке программирования Luau (упрощенный вариант Lua). Главными преимуществами являются доступность, простота использования и возможность публикации в общем доступе. Несмотря на то, что на Roblox есть много детализированных игр она все еще является ограниченной и платформа создана в основном для детей. Чтобы защитить младший контингент присутствует сильная цензура.

Выявление преимуществ и слабых сторон показало, что платформа Roblox подходит для относительно простых проектов, чем на таких популярный движках как Unity 3d и Unreal Engine 4. Создание игрового пространства в Roblox Studio легкое для новичков, в то время, как другие движки требуют предварительного опыта. Также она предлагает много инструментов из общего доступа для упрощения моделирования игрового пространства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анастасия Л. Левел-дизайнер // Университет синергия. [Электронный ресурс]. URL: https://synergyonline.ru/professions/design/level-dizayner (дата обращения: 10.11.2025).
2. Движок для разработки игр // media content — 2024. — 17 сентября [Электронный ресурс]. URL: https://media.contented.ru/glossary/dvizhok-dlya-razrabotki-igr/ (дата обращения: 10.11.2025).

СОЗДАНИЕ ЦИФРОВЫХ 3D–МОДЕЛЕЙ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ НАРОДОВ СЕВЕРА

Степанов Тимур Алексеевич, 4 курс, ПИ-22

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна,

к.п.н., доцент кафедры информатики

Цифровое моделирование традиционных музыкальных инструментов народов Севера является перспективным направлением сохранения и изучения культурного наследия. Эти традиционные инструменты отражают уникальные музыкальные и культурные практики коренных народов и имеют важное значение для этнографических исследований. Использование технологий трёхмерного моделирования позволяет точно фиксировать морфологические и структурные особенности артефактов, предоставляя возможности для комплексного анализа, виртуальной реставрации и использования в образовательных и исследовательских целях. Внедрение цифровых технологий способствует расширению методов документирования и популяризации традиционной музыкальной культуры народов Севера в условиях современного технологического развития.

Музыкальные инструменты северных племен вытянуты тесной связью с их обрядами, обычаями и мировоззрением. между ними из возможных можно отделять:

Бубен – ударный инструмент, состоящий из согнутой в виде круга деревянной обечайки и натянутой на нее мембраны с одной стороны. В обечайке часто делают прорези, в которые вставляют штифты с нанизанными на них металлическими пластинками. С внутренней стороны иногда подвешивают бубенцы и колокольчики. [3, с. 71];

Варга, который обозначает «рот», или от греческого органон – «инструмент» – музыкальный инструмент в виде свободно колеблющегося в проеме рамки язычка, приводимого в движение пальцем или дерганьем за нитку [2, с. 95];

Пастушьи рожок – русский духовой музыкальный или сигнальный инструмент в виде трубки с расширяющимся конусовидным концом, в узкий конец которого вставляется мундштук, который крестьяне называют свистулькой [1, с. 5];

Струнные инструменты, схожие с арфой или гуслями, встречавшиеся у некоторых этнических групп Сибири, например Чатхан – главный музыкальный инструмент хакасского народа типа цитры. Число его струн варьировалось от 3 до 6 или 7 и более, Корпус-резонатор в форме продолговатого ящика, чаще без дна, с прикрепленными вдоль струнами [5, с. 1].

С течением времени многие из этих инструментов стали редкостью, а традиции их изготовления и исполнения постепенно утрачиваются. В этом контексте цифровое моделирование становится важным инструментом этнографической и музейной работы.

Создание цифровых 3D-моделей традиционных музыкальных инструментов – это многоэтапный процесс, включающий работу с физическими объектами, цифровыми данными и специализированным программным обеспечением. Одним из ключевых инструментов для реализации таких проектов является Blender – это бесплатное программное обеспечение с открытым исходным кодом для создания 3D. Он поддерживает весь 3D-конвейер: моделирование, риггинг, анимацию, симуляцию, рендеринг, композитинг, отслеживание движения и видеомонтаж [4, с. 1].

1. Подготовка.
2. 3D-сканирование и фотограмметрия.
3. Обработка модели в Blender.
4. Текстурирование и создание материалов.
5. Освещение и визуализация.

Создание цифровых 3D-моделей традиционных музыкальных инструментов народов Севера помогает сохранять и изучать культурное наследие. Эти модели служат архивными копиями, защищая оригиналы от потери и износа. Они применяются в образовательных и музейных проектах, предоставляя доступ к редким экспонатам на расстоянии.

Кроме того, 3D-модели полезны для научных исследований, так как позволяют изучать строение и акустические характеристики инструментов без опасности их повредить. В мире искусства и музыки цифровые реконструкции помогают

восстанавливать забытые традиции и создавать современные интерпретации народного звучания.

Создание цифровых 3D-моделей традиционных музыкальных инструментов народов Севера сочетает в себе использование технологий и этнокультурные исследования. Этот процесс помогает сохранить уникальное наследие и делает его доступным для новых поколений. В эпоху цифровизации такие проекты связывают прошлое с будущим, традиции с нововведениями.

Данное исследование демонстрирует важность и потенциал создания цифровых 3D-моделей традиционных музыкальных инструментов народов Севера как современного инструмента сохранения культурного наследия. Использование таких технологий, как 3D-сканирование, фотограмметрия и моделирование в программе Blender, позволяет не только точно документировать физические объекты, но и проводить их виртуальную реконструкцию, анализ и популяризацию.

Цифровые модели служат надежными архивными копиями, обеспечивая долгосрочную сохранность хрупких и редких артефактов. Они открывают новые возможности для научных исследований, образования и музейного дела, позволяя изучать инструменты дистанционно, без риска повреждения. Кроме того, такие модели способствуют возрождению интереса к традиционной музыке и могут стать основой для современных творческих интерпретаций.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Жаворонкова Е. Тверской пастушковый рожок – 2013 – С.
2. Келдыш Г.В. Музыкальный энциклопедический словарь – М.: Советская энциклопедия – 1990. – С. 95.
3. Нарышкина Т., Нарышкин В. Музыкальные инструменты Средневековой Руси – 2023 – С. 71.
4. Пабло В. Blender 5.1 Manual – 2025 – С. 1. https://docs.blender.org/manual/ru/dev/getting_started/about/index.html
5. Стоянов К. Чатхан у хакасов: историко–этнографическое обозрение – 2008 – С. 1.

СИНТЕЗ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

Тимофеева Елизавета Иннокентьевна, 4 курс, группа Г-22

Интеграция (национального) искусства и культуры в нынешнюю эпоху с помощью современных инструментов создания мультимедийного контента. Актуальность темы проекта основана тем, что в быстром темпе развития цифровой технологии, ныне каждый человек способен внести свой вклад для сохранения культурного наследия, используя современные методы проектирования интерактивного цифрового искусства. При помощи таких способов создания мультимедиа как графический дизайн и анимация (моушн-дизайн). И ныне при помощи различных платформ специализирующихся на создании медиа на базе Искусственного Интеллекта (ИИ).

Главная цель данной научной работы заключается в осмотре синтеза культуры и мультимедиа в контексте цифровой эпохи, а также в анализе влияния новых технологий на процессы создания и восприятия искусства. В условиях стремительного развития цифровых технологий и интернета, традиционные формы искусства претерпевают значительные изменения, что открывает новые горизонты для творческого самовыражения и взаимодействия с аудиторией.

При выявление ключевых аспектов этого синтеза, можно выявить такие как использование интерактивных медиа, виртуальной реальности и цифровых платформ для распространения художественных произведений. Также будет рассмотрено, как мультимедийные элементы влияют на восприятие искусства, расширяя его границы и создавая новые формы взаимодействия с зрителем.

При развитии данного направления смешения национального искусства и технологий воспроизводства медиа-контента в наше время, возникает вопрос о защите культурного наследия и авторских прав в цифровом мире. С развитием цифровых медиа возникают новые вызовы и задачи в сфере защиты культурного наследия и авторских прав. Цифровизация культурных ценностей дает возможность доступа к множеству культурных артефактов, от произведений искусства до архивов и музейных экспонатов в цифровом формате. Это открывает новые возможности для их сохранения и исследования, но также требует разработки стратегий по их долгосрочному хранению и защите. Что в свою очередь поднимает вопрос об авторских правах и пиратстве защищенных авторскими правами материалами. В интернете легко распространять контент, что создает новые вызовы в области защиты авторских прав. Разработка эффективных механизмов защиты и соблюдения авторских прав становится неотъемлемой частью современной культурной индустрии. С цифровыми медиа возникают новые этические вопросы, связанные с

использованием культурных образов, ценностей и данных. Стремление к соблюдению культурной чувствительности и этичности становится важным аспектом создания и распространения контента.

Цифровые медиа преобразуют культурную сферу, предоставляя как новые возможности, так и новые вызовы. Важно разрабатывать стратегии, которые бы способствовали сохранению культурного наследия и обогащению культуры, сохраняя при этом уважение к авторским правам и этичным нормам.

Взаимодействие аудитории с культурными инициативами в онлайн-среде существенно развивается благодаря возможностям социальных сетей и цифровых коммуникаций. Публичные фигуры, музеи, артисты и культурные организации используют платформы социальных медиа для установления диалога с своей аудиторией, обсуждения культурных тем и распространения информации о своих мероприятиях и проектах. Тренды, хештеги и вызовы предоставляют пользователям возможность активно участвовать в различных культурных кампаниях, объединяя их вокруг общих инициатив. Помимо этого, художники и культурные учреждения нередко реализуют совместные творческие проекты, вовлекая аудиторию в процесс создания и обмена искусством. Благодаря цифровым медиа и современным технологиям культура стала более доступной, интерактивной и масштабируемой, что способствует расширению аудитории и созданию более глубоких и насыщенных впечатлений для участников и зрителей.

Современные цифровые медиа оказывают значительное влияние на общественную и культурную сферы как на глобальном уровне, так и в России. Благодаря цифровым платформам происходит культурный обмен между разными странами стал более доступным и быстрым, что подводит к глобализации культурных явлений. Это способствует распространению культурных образцов, искусства и традиций по всему миру, делая их более универсальными и узнаваемыми.

Но при всех положительных аспектах передачи и распространении культурных особенностей более малочисленных и не известных на глобальном уровне народностей возникает вопрос об сохранении разнообразия культур. Цифровое медиа в свою очередь является лишь инструментом, который может играть роль в сохранении культурного наследия, предлагая малым культурным сообществам возможность делиться своими традициями и искусством с широкой аудиторией. Однако существует и риск "увядания" культурных различий под воздействием доминирующих глобальных трендов (неправильное использование священных практик, злоупотребление реликвий и символик для построения айдентики бренда человеком далеким от сказанной культуры и т.д.) Что касается России, использование цифровых медиа может стать мощным

инструментом для распространения уникальных культурных особенностей малых народов и этнических групп, проживающих в ее составе. Благодаря интернет-платформам представители малых народов могут публиковать видеоролики, музыку, литературу и образовательные материалы, что поможет не только сохранить их традиции, но и повысить их узнаваемость на федеральном и международном уровнях. Такой подход способствует формированию более многогранного и насыщенного культурного ландшафта страны, укрепляя идентичность малых народов и повышая их культурную самобытность в условиях глобализации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Горбачева А.Г. Массовое искусство и цифровая революция, 2017. С. 115-126.
2. https://sdk-putilovo.ru/news-paznoe/item/198-iskusstvo-i-kultura-v-epokhu-tsifrovykh-media (Дата обращения 05.11.2025)

ВЫБОР ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО СТЕКА ДЛЯ СОЗДАНИЯ КАЛЕНДАРЯ ТРАДИЦИОННЫХ ПРАЗДНИКОВ: СРАНЕНИЕ REACT, VUE и SVELTE

Тисяков Захар Альбертович, Иванов Аял Павлович, 4 курс, ПИ-22-Б

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна,

к.п.н., доцент кафедры информатики

Современные веб-приложения требуют эффективного стека для производительности и удобства. В работе анализируются React, Vue и Svelte для календаря традиционных праздников с учетом функциональности, производительности, удобства и поддержки сообществом. Актуальность связана с ростом интереса к интерактивным приложениям и сохранением культурного наследия. Фронтенд ушел от императивного jQuery к декларативным реактивным подходам, лидерами которых стали React, Vue и Svelte с разной архитектурой и методами построения интерфейсов.

React – Это библиотека JavaScript, которая используется для создания пользовательского интерфейса, в частности одностраничных приложений, где контент обновляется динамически, не требуя полной перезагрузки страницы [4, с. 1]. React (Meta) по-прежнему доминирует благодаря компонентной модели, Virtual DOM и мощной экосистеме. Его подход «всё - компонент» и поддержка TypeScript делают его выбором для масштабных приложений. Однако для новичков он может показаться перегруженным из-за

необходимости настройки инструментов и понимания концепций вроде состояния и эффектов.

Vue.js – это JavaScript-фреймворк, который создал разработчик Эван Ю. В 2012 году Эван работал в Google, где успел попробовать Backbone.js и Angular [2, с. 1]. Его шаблонный синтаксис интуитивен, а встроенная реактивность позволяет быстро создавать интерактивные интерфейсы. Особенно популярен во внутренних и образовательных проектах, где важна скорость разработки и читаемость кода.

Svelte – это фреймворк для создания пользовательских интерфейсов в Интернете. Он использует компилятор для преобразования декларативных компонентов, написанных на HTML, CSS и JavaScript, в экономичный, строго оптимизированный JavaScript [5, с. 1]. Svelte отличается тем, что компилирует компоненты в чистый JavaScript на этапе сборки, исключая Virtual DOM и уменьшая размер бандла. Это делает его подходящим для лёгких, высокопроизводительных приложений, таких как интерактивные учебные модули и мультимедийные культурные проекты.

Все три фреймворка активно используются в образовательной и культурной сферах: от платформ вроде Khan Academy (React) до цифровых архивов музеев (Vue) и экспериментальных визуализаций в The New York Times (Svelte). Выбор между ними сегодня – не столько вопрос «что лучше», сколько – «что лучше подходит под задачу».
Сравнили три современных JavaScript-фреймворка: React, Vue.js и Svelte. Оценка проводилась по таким критериям, как архитектура, производительность, удобство разработки, локализация и масштабируемость.

React значительно позволяет разработчикам создание динамических и интерактивных веб-приложений. Первый релиз библиотеки увидел свет в марте 2013 года [4, с. 1]. Она предлагает разнообразные возможности и адаптивность, но требует обширной настройки и знания JSX. С поддержкой Next.js и множеством доступных библиотек, например, react-i18next, React подходит для крупных корпоративных проектов.

Vue.js представляет собой фреймворк с понятным синтаксисом и встроенной реактивностью. Он легок в освоении и предлагает функциональную адаптивность. Встроенная поддержка локализации (vue-i18n) и хорошая производительность делают Vue хорошим выбором для проектов средней сложности, таких как образовательные приложения и мультиязычные календари [2, с. 1].

Svelte отличается тем, что компилирует компоненты в чистый JavaScript, минуя виртуальный DOM, что сокращает размер сборки и ускоряет загрузку. Но ограниченная экосистема и малое количество готовых решений могут затруднить масштабирование [5, с. 1].

Исследование показало, что Svelte обеспечивает лучшую производительность (размер сборки около 95 КБ, производительность Lighthouse – 96%), Vue.js выделяется удобством и функциональностью, а React лучше всего подходит для масштабирования и интеграции в корпоративные системы.

Исследование показало, что выбор технологического стека влияет на производительность, удобство разработки и поддержку веб-приложений. Изучение трех фреймворков – React, Vue.js и Svelte – показало, что каждый из них имеет свои преимущества и ограничения, которые определяют их наилучшее использование.

React подходит для создания крупных корпоративных порталов, где требуется расширяемость архитектуры, возможность интеграции с различными API и большое сообщество разработчиков. Его модульность и развитая экосистема делают его стабильным решением для долгосрочных проектов, но он требует более высокого уровня знаний для начала работы и настройки по сравнению с другими фреймворками.

Svelte лучше всего подходит для создания легких и быстрых пользовательских интерфейсов. Компиляция компонентов в чистый JavaScript обеспечивает малый размер сборки и быструю загрузку, что делает его идеальным для мобильных или приложений, работающих без подключения к интернету.

Vue.js занимает среднюю позицию между этими подходами. Он успешно используется в веб-приложениях, мобильных решениях (через фреймворки Quasar и Ionic Vue) и настольных приложениях (через Electron), что делает его удобным для проектов с разнообразной аудиторией. Vue легко осваивается благодаря интуитивному синтаксису и четкой структуре проекта, что делает его доступным даже для начинающих разработчиков. Это особенно полезно в образовательных и культурных проектах. Vue также обеспечивает высокую производительность за счет эффективного обновления интерфейса через виртуальный DOM. Официальная библиотека vue-i18n упрощает реализацию мультиязычности и локализации, что важно для календаря традиционных праздников. Развитая экосистема и поддержка сообщества способствуют стабильности и развитию проекта.

Таким образом, Vue.js является хорошим выбором для создания межплатформенного, мультиязычного и производительного календаря традиционных праздников, который обеспечивает удобство разработки и адаптацию под разные устройства реализации календаря традиционных праздников наиболее подходящим является Vue.js.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Адам Д. С., Мэтью М., Шелли П. JavaScript. Рецепты для разработчиков [Текст]/ Адам Д. С., Мэтью М., Шелли П. 3-е изд. – СПб.: Питер, 2023. – ISBN 978-5-4461-2001-7
2. Константин Б. Vue.js: что такое, как он устроен и чем отличается от React [Электронный ресурс]/ Константин Б. – 2022. – URL: https://skillbox.ru/media/code/vuejs-chto-takoe-kak-on-ustroen-i-chem-otlichaetsya-ot-react/ – 1 с.
3. Лоренс Л. С., Майке В., Роб П. JavaScript с нуля до профи [Текст]/ Лоренс Л. С., Майке В. – СПб.: Питер, 2023. – ISBN 978-5-4461-2269-1
4. Попов Е. Руководство по React [Электронный ресурс]/ Попов Е. – 2025. – URL: https://metanit.com/web/react/1.1.php – 1 с.
5. Рич Х. Svelte Documentation [Электронный ресурс]/ Рич Х. – 2025. – URL: https://svelte.dev/docs/svelte/overview – 1 с.

АНАЛИЗ ПРОГРАММНЫХ РЕШЕНИЙ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ VR-СИМУЛЯТОРЫ

Тимофеев А. И., Охлопков М. А., 4 курс бакалавриата

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна,

к.п.н., доцент кафедры информатики

Ключевыми платформами являются Unity (кроссплатформенность, низкий порог входа, обширная база ассетов) и Unreal Engine (высококачественная графика в реальном времени, продвинутый рендеринг).[1]

- Unity: Сильные стороны — быстрая разработка прототипов, поддержка большого количества VR-устройств. Ограничение — сложность достижения фотореализма без глубокой оптимизации.
- Unreal Engine: Сильные стороны — высочайшая визуальная точность, встроенные инструменты для сложных материалов и освещения. Ограничение — более высокие требования к производительности и сложность освоения.

Оба движка имеют встроенную поддержку VR-шлемов (Oculus, HTC Vive) и средств разработки для реализации взаимодействий (контроллеры, отслеживание рук).[2]

Для создания виртуальных естественных сред используются профессиональные 3D-пакеты (Blender, 3ds Max, Maya) в связке с движками. Широко применяются процедурные методы генерации ландшафтов и готовые ассеты растительности.

Реалистичное поведение животных и природных элементов достигается за счет систем ИИ, процедурных анимаций и использование встроенных физических движков.

Распознавание движений осуществляется через VR-шлем и контроллеры с использованием внутренних сенсоров для точного отслеживания положения и ориентации головы и рук пользователя в пространстве.

Программные SDK предоставляют стандартизированные API для унифицированного доступа к данным с контроллеров различных производителей, обработки их ввода (нажатие кнопок, триггеры) и привязки действий в приложении.[3]

Для усиления погружения используются:

- Тактильная: Вибрация на контроллерах для симуляции тактильных ощущений (рывок рыбы, отдача).
- Звуковая: Пространственный 3D-звук, который точно передает расположение и перемещение источников звука в виртуальной среде.

Ключевые методы включают поддержание стабильно высокого FPS (90 Гц и выше), снижение задержки (motion-to-photon latency) и эффективное использование ресурсов GPU за счет оптимизации графики (уровни детализации LOD, атласы текстур, окклюзия).

Применяется сжатие текстур и 3D-моделей для уменьшения объема данных, а также потоковая подгрузка контента для работы с большими виртуальными мирами без подтормаживаний.

Критически важным является предотвращение пропуска кадров (dropped frames). Для этого используются методы прогнозирования движения (motion smoothing/reprojection), которые интерполируют кадры при падении производительности, чтобы сохранить комфорт пользователя.[4]

Основными проблемами являются создание фотореалистичной природы в реальном времени, разработка правдоподобного ИИ для животных и обеспечение тактильной обратной связи для сложных действий (например, ощущение сопротивления удочки). Высокие требования к производительности также ограничивают доступность симуляторов.

Перспективы связаны с использованием искусственного интеллекта для генерации динамических сред и поведения, развитием систем тактильной обратной связи (haptics) и внедрением технологий отслеживания мимики и полного тела для более глубокого погружения.[5]

Проведенный анализ показывает, что создание эффективного VR-симулятора требует комплексного подхода. Выбор программного решения не является универсальным и должен определяться конкретными задачами симулятора. Для коммерческих и образовательных продуктов, где важна доступность, оптимальным выбором может стать Unity. Для научных и презентационных целей, где критична визуальная достоверность, предпочтительнее Unreal Engine. Ключевым фактором остается не сам движок, а грамотная интеграция всех рассмотренных технологий в единую, оптимизированную систему.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Unity Documentation // Unity.com, URL: https://docs.unity.com/en-us (дата обращения: 07.11.25)
2. Свечков Р., Unity: что это за движок, для чего нужен и почему так популярен // Skillbox.ru // URL: https://skillbox.ru/media/gamedev/unity-chto-eto-za-dvizhok-dlya-chego-nuzhen-i-pochemu-tak-populyaren (дата обращения: 07.11.25)
3. Соколова В., Разработка VR-приложений в Unity: что нужно знать разработчику? // Kurshub.ru // URL: https://kurshub.ru/journal/blog/razrabotka-vr-prilozhenij-v-unity-chto-nuzhno-znat-razrabotchiku (дата обращения: 07.11.25)
4. Как использовать Unreal Engine для разработки VR-приложений? // Dzen.ru // URL: https://dzen.ru/a/aDr_GmgYIDFEpTnt (дата обращения: 07.11.25)
5. Как аналитика помогает разработать игры, кот понимают своих игроков // Habr.com, URL: https://habr.com/ru/companies/serverspace/articles/857988 (дата обращения: 07.11.25)

НАУЧНЫЙ АНАЛИЗ УЯЗВИМОСТЕЙ ВЕБ-САЙТОВ И МЕТОДЫ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ИХ БЕЗОПАСНОСТИ

Хомустахов Лев Георгиевич, 4 курс, ПИ-22

Научный руководитель: Готовцева Ольга Герасимовна,

к.п.н., доцент кафедры информатики

В статье проводится научный анализ уязвимостей веб-сайтов с целью выявления ключевых угроз информационной безопасности. Рассматриваются современные методы и технологии обеспечения защиты сайтов от несанкционированного доступа и атак.

Исследование основывается на систематическом подходе к идентификации, классификации и оценке уязвимостей, а также на оценке эффективности применяемых защитных решений.

Ключевые слова: научный анализ, уязвимость, информационная безопасность, веб-сайт, методы защиты.

В современном цифровом мире веб-сайты играют ключевую роль в функционировании бизнеса, государственного управления и коммуникации. Однако наряду с возможностями возрастают и риски, связанные с уязвимостями сайтов, которые могут привести к серьезным нарушениям в работе, утечке данных и финансовым потерям. Актуальность исследований обусловлена ростом числа и разнообразия кибератак, что требует комплексного и системного подхода к защите.

1. Классификация уязвимостей веб-сайтов. Основные уязвимости веб-приложений: межсайтовое исполнение сценариев (XSS), SQL-инъекции, предсказуемость идентификаторов сессий, подмена содержимого (Content Spoofing) [1].
2. Методы анализа уязвимостей. Автоматизированное сканирование, ручное тестирование, пентесты с методами «белого», «серого» и «черного» ящика с системным сбором и анализом структуры веб-приложений [2].
3. Методы обеспечения безопасности. Многоуровневые меры: SSL-шифрование, системы фильтрации трафика и файрволы, обновление программного обеспечения, многофакторная аутентификация, мониторинг и защита от DDoS-атак [3].
4. Оценка эффективности защитных решений. Современные системы сочетают сигнатурные методы, анализ поведения, машинное обучение, и обеспечивают быстрое реагирование на инциденты, сокращая время простоя и ущерб [4-6].

Комплексный подход позволяет существенно снизить риски несанкционированного доступа и атак.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Уязвимости сайтов [Электронный ресурс] // Anti-Malware.ru. URL: https://www.anti-malware.ru/threats/site-vulnerability (дата обращения: 10.11.2025).
2. Что такое анализ защищенности веб-приложений [Электронный ресурс] // DDoS-Guard.ru. URL: https://ddos-guard.ru/blog/analiz-zashchishchennosti-veb-prilozhenii (дата обращения: 10.11.2025).
3. ТОП-10 способов защиты сайтов: как обезопасить сайт от вирусов и взлома [Электронный ресурс] // Bmamonts.ru. URL: https://bmamonts.ru/blog/kak-obezopasit-sajt-ot-virusov-i-vzloma (дата обращения: 10.11.2025).

4. Безопасность веб-приложений: обзор методов и инструментов [Электронный ресурс] // Habr.com. URL: https://habr.com/ru/companies/webmonitorx/articles/781852/ (дата обращения: 11.11.2025).
5. Оценка уязвимостей: методики, порядок проведения и средства [Электронный ресурс] // RT-Solar.ru. URL: https://rt-solar.ru/services/jsoc/blog/5682/ (дата обращения: 11.11.2025).
6. How to Detect 10 Popular Pentester Techniques [Электронный ресурс] // Ptsecurity.com. URL: https://www.ptsecurity.com/research/analytics/how-to-detect-10-popular-pentester-techniques/ (дата обращения: 11.11.2025).

ВЛИЯНИЕ ГЕНЕРАТИВНОГО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ЦИФРОВЫХ ХУДОЖНИКОВ

Эльбядова В.С., 4 курс специалитета

Цифровая революция последних лет, ознаменованная появлением и массовой доступностью генеративных моделей искусственного интеллекта (таких как Stable Diffusion, Midjourney, DALL-E), оказала стремительное и неоднозначное воздействие на креативные индустрии. Профессиональное сообщество цифровых художников оказалось на передовой этих изменений, столкнувшись с явлением, которое одни воспринимают как инструмент невиданных возможностей, а другие — как экзистенциальную угрозу. Актуальность данного исследования обусловлена тем, что воздействие генеративного ИИ выходит за рамки простой автоматизации труда, затрагивая фундаментальные основы авторства, интеллектуальной собственности и экономической модели творческой профессии.

Цель данного исследования — проанализировать системное воздействие генеративного ИИ на профессиональную деятельность цифровых художников, выявив три ключевых аспекта: правовой, экономический и нормативный.

1. Правовой вакуум: Коллизия авторского права и машинного обучения

Современное законодательство об интеллектуальной собственности оказалось не готово к вызовам, порожденным генеративным ИИ. Центральной проблемой является правовой статус процесса обучения моделей.

Проблема обучения на данных. Модели генеративного ИИ обучаются на массивах данных (таких как LAION-5B), содержащих миллиарды изображений, зачастую защищенных авторским правом и извлеченных из открытого доступа без явного согласия авторов[1]. Компании-разработчики апеллируют к доктрине «добросовестного использования» (fair use), утверждая, что машинное обучение представляет собой трансформативное и некоммерческое использование данных на этапе исследований. Однако для художников это представляет собой систематическое извлечение экономической ценности из их труда без компенсации.

Невозможность защиты стиля. Действующее законодательство об авторском праве защищает конкретное произведение, но не идеи, методы или стиль. Генеративный ИИ, обученный на тысячах работ конкретного автора, научается с высокой точностью реплицировать его уникальный «почерк». Это порождает феномен «стилевого плагиата», когда по запросу «в стиле [имя художника]» генерируется изображение, не отличимое для рядового потребителя от оригинала, но не являющееся прямой копией. Ярким примером является случай польского художника Грега Рутковски, чье имя было использовано в промптах сотни тысяч раз, что привело к прямой конкуренции между ним и алгоритмом, имитирующим его стиль[4].

Судебные прецеденты. Наиболее показательными являются коллективный иск группы художников (Андерсен, МакКернан, Рутковски) против Stability AI, Midjourney и DeviantArt, а также иск Getty Images против Stability AI[4]. Исход этих разбирательств будет иметь прецедентное значение для формирования будущей правовой парадигмы, определяя, где проходит грань между «вдохновением» и «незаконным копированием» в эпоху ИИ.

2. Экономическая девальвация и смена рыночной парадигмы

Воздействие генеративного ИИ на экономику цифрового искусства носит двойственный характер: с одной стороны, инструмент демократизирует создание контента, с другой — подрывает традиционные экономические модели.

Обесценивание технических навыков. Наиболее уязвимыми оказались художники, специализирующиеся на рутинных и технических задачах: создание концепт-артов, фонов, стоковой иллюстрации, портретов по шаблону. Скорость и низкая стоимость генерации ИИ приводят к демпингу цен и усилению конкуренции, вынуждая художников либо снижать расценки, либо уходить с рынка.

Асимметрия экономических выгод. Формируется новая экономическая модель, в которой IT-корпорации, владеющие платформами ИИ, извлекают ренту (через подписки и API-доступ), в то время как создатели исходных данных, художники, системно исключены из распределения прибыли. Их труд, воплощенный в тысячах часов отточенного

мастерства, становится бесплатным ресурсом для обучения коммерческих алгоритмов. Это создает ситуацию структурной несправедливости.

Угроза «экономики плагиата». Художник, годами инвестировавший в развитие уникального стиля как своего главного актива, сталкивается с тем, что этот актив может быть скомпрометирован и девальвирован его же собственными работами, использованными для обучения ИИ. Клиенты получают возможность заказать «картину в стиле N» без участия самого N, что подрывает его рыночную уникальность и лишает заказов.

3. Нормативный кризис и поиск новых этических рамок

Сложившаяся ситуация требует выработки новых нормативных и этических механизмов, которые уравновесили бы интересы технологического прогресса и защиты прав творцов.

Принцип информированного согласия. Одним из ключевых предлагаемых решений является внедрение механизмов «opt-in» / «opt-out»[2]. Художники должны иметь юридически закрепленное право самостоятельно решать, могут ли их работы использоваться для обучения коммерческих ИИ-моделей. Техническая реализация таких систем (например, через метаданные вроде Initiative "NoAI") уже развивается.

Модели справедливого вознаграждения. Для решения проблемы экономической асимметрии необходимы прозрачные системы компенсации. Это могут быть:

- Системы коллективного управления правами (по аналогии с авторскими обществами в музыке), распределяющие отчисления от доходов ИИ-компаний между правообладателями.
- Партнерские программы и лицензионные соглашения, позволяющие художникам добровольно включать свои работы в датасеты за вознаграждение.

Воздействие генеративного ИИ на цифровых художников является ярким примером того, как технологический прорыв опережает развитие социальных и правовых институтов. Анализ показал, что этот вызов носит не технологический, а в первую очередь системный характер.

С одной стороны, генеративный ИИ выступает как мощный инструмент-дестабилизатор, обнажающий несовершенство существующего авторского права и создающий риски экономической маргинализации творческих профессий. С другой стороны, он выступает катализатором назревших перемен, заставляя пересмотреть устаревшие экономические модели и стимулируя создание новых правовых и этических норм.

Будущее профессии цифрового художника видится не в противостоянии с технологией, а в поиске симбиоза. Успешным окажется тот, кто сможет интегрировать ИИ в свой рабочий процесс как ассистента, взяв на себя роль «творческого режиссера» — человека, который обеспечивает концепцию, эмоциональную глубину, критическое мышление и финальное художественное решение, то есть те уникальные компетенции, которые остаются прерогативой человеческого интеллекта. Задачей регулирующих органов и профессионального сообщества является создание такой экосистемы, где инновации будут развиваться не за счет, а вместе с создателями, обеспечивая справедливое распределение обязанностей и защиту их прав.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Carlini, N., et al. (2021). Extracting Training Data from Large Language Models. USENIX Security Symposium.
2. Lemley, M. A., & Casey, B. (2020). Fair Learning. Texas Law Review, 99(4), 743-785
3. Samanh, A. (2023). The Artist in the Machine: Generative AI and the Future of Art. Berkeley Technology Law Journal, 38(1).
4. https://render.ru/ru/articles/post/24077 (11.11.2025)

РАЗРАБОТКА БАЗЫ ДАННЫХ ДЛЯ МУЗЕЙНОГО КАТАЛОГА ХОМУСОВ НАРОДА САХА

Ядрихинский Радомир Михайлович, Макаров Марис Иннокентьевич, 3 курс, ПИ-23.
Научный руководитель: Герасимова Ольга Герасмиовна, к.п.н., доцент кафедры информатики

В современных условиях цифровизации культуры и искусства особое значение приобретает создание эффективных информационных систем для учета и популяризации культурного наследия коренных народов Севера. Актуальность исследования обусловлена отсутствием специализированных цифровых платформ, способных обеспечить комплексное хранение, систематизацию и доступ к информации о хомусах (варганах) – уникальном музыкальном инструменте народа Саха, обладающем особой культурной и исторической ценностью [3].

Процесс проектирования базы данных начинался с тщательного анализа предметной области и определения ключевых сущностей. Были выделены основные объекты информационной системы: «Инструменты», «Материалы», «Техники изготовления», «Размеры» и «Футляры». Особое внимание уделено моделированию отношений между сущностями, в частности, отношениям «многие-ко-многим», характерным для связей между хомусами и материалами/техниками их изготовления. Для реализации таких связей были спроектированы связующие таблицы, обеспечивающие гибкость и нормализацию структуры данных [1].

Выбор системы управления базами данных PostgreSQL в качестве платформы реализации обусловлен рядом факторов: надежностью, масштабируемостью, поддержкой современных стандартов SQL, а также наличием расширенных возможностей для работы с географическими и мультимедийными данными [2]. PostgreSQL предоставляет развитые механизмы для обеспечения целостности данных, включая различные виды ограничений (constraints) и транзакций, что особенно важно при работе с ценной музейной информацией [4].

ER-диаграмма разработанной базы данных отражает логическую структуру информационной системы музея. Таблица «Инструменты» содержит основные атрибуты: инвентарный номер, название, дату создания, текстовое описание, дату поступления в музей и источник поступления. Таблица «Размеры» связана с основной таблицей отношением «один-к-одному» и хранит точные физические параметры каждого хомуса. Таблицы «Материалы» и «Техники изготовления» связаны с инструментами через связующие таблицы, что позволяет фиксировать сложные комбинации материалов и методов изготовления для каждого экземпляра [1].

Разработанная структура базы данных обеспечивает эффективную работу с запросами различной сложности. Пользователи могут осуществлять выборку инструментов по множеству критериев: по типу материалов, по техникам изготовления, по временным периодам создания, по физическим размерам. Например, запрос «показать все хомусы, изготовленные из бересты и кости в период с 1950 по 1970 годы» может быть легко сформирован с использованием JOIN-соединений между основными и связующими таблицами [2].

Применение нормализации данных на третьем уровне (3NF) позволило избежать избыточности и аномалий при обновлении информации. Это особенно важно для музеев, где требуется постоянное обогащение данных новыми сведениями о происхождении, истории и особенностях экспонатов. Внешние ключи обеспечивают ссылочную

целостность, предотвращая появление «сиротских» записей и сохраняя логические связи между различными аспектами информации об инструментах [1].

Созданная база данных является основой для будущей веб-платформы музея, которая позволит не только сотрудникам учреждения эффективно управлять коллекцией, но и даст возможность исследователям и широкой публике получать доступ к уникальной информации о хомусах. Это способствует выполнению важной социокультурной задачи – сохранению и популяризации нематериального культурного наследия коренных народов Севера в цифровой среде [5].

Таким образом, разработанная база данных представляет собой комплексное решение для систематизации и анализа информации о хомусах. Использование современных методов проектирования и надежной СУБД PostgreSQL обеспечивает эффективность и масштабируемость системы. Результаты работы демонстрируют возможность применения технологий управления данными в сфере культуры и искусства для решения практических задач сохранения и популяризации культурного наследия [3].

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Моргунов Е.П. PostgreSQL. Основы языка SQL: учеб. пособие. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018. – 336 с.
2. Рогов Е. PostgreSQL 16 изнутри. – М.: ДМК Пресс, 2024. – 664 с.
3. Костенко М.С. Информационные ресурсы по художественной культуре и искусству // СМИ (медиа) и массовые коммуникации. – 2015. – № 1512. – С. 149.
4. Александрова О.А. Современные информационные ресурсы культуры и искусства // Библиотеки в информационном обеспечении реализации государственной культурной политики. – 2018. – С. 139-149.
5. Блинова Е.А. Виды информационных ресурсов и услуг на сайтах музыкальных библиотек в контексте развития единого информационного пространства // Культура и образование. – 2024. – № 2 (53). – С. 150-164.