

10. Социальные сети и виртуальные сетевые сообщества / отв. ред. Верченнов Л. Н., Ефременко Д. В., Тищенко В. И. Москва: ИНИОН РАН, 2013. 360 с.
11. Узнать, сколько заработали денег ютуберы. [Электронный ресурс]. URL: <https://uznatbablo.ru/> (Дата обращения : 10.02.2022).
12. Формирование и развитие профессионализма в вокальной культуре волго-уральских мусульман / Газиев И.М. / автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата искусствоведения / Казанская государственная консерватория им. Н.Г. Жиганова. Казань. 2009. 203 с.
13. TMTV. Татарский музыкальный телеканал. [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/@tmtvtatar/> (Дата обращения 08.04.2023).
14. TATSHOP.RU – Татарское видео и музыка. – [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/@TATSHOPru/> (Дата обращения : 08.04.2023).
15. TATVIDEOLAR. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/@TATVIDEOLAR/> (Дата обращения : 08.04.2023).

References:

1. Vse avtory pesen. Tatarskie pesni. [Elektronnyj resurs]. URL: <https://erlar.ru/all-autors/> (Data obrashhenija : 28.03.2023).
2. Vse tatarskie kompozitory – [Elektronnyj resurs]. URL: <https://erlar.ru/all-composer/> (Data obrashhenija : 28.03.2023).
3. Efimov E.G. Social'nye Internet-seti (metodologija i praktika issledovanija). – Volgograd: Volgogradskoe nauchnoe izdatel'stvo. 2015. 168 s.
4. Korshunov A. M. Dialektika sub#ekta i ob#ekta v poznanii. Moskva, 1982. S. 107-108.
5. Sajdasheva Z.N. Pesennaja kul'tura tatar Volgo-Kam'ja: (jevoljucija zhanrovo-stilevyh norm v kontekste nacional'noj istorii): avtoreferat dis. ... doktora iskusstvovedenija [Mosk. Konservatorija]. Moskva, 1998. 198 s.
6. Salitova F.Sh. Razvitie muzykal'no-pedagogicheskoy kul'tury tatarskogo naroda (ot istokov vozniknovenija do formirovanija kak ustojchivogo javlenija): avtoreferat dis. ... doktora pedagogicheskikh nauk [Kazan. gos. ped. un-t] Kazan', 2003. 48 s.
7. Salimov A.M. Social'nye seti kak sredstvo razvitiya i prodvizhenija istoriko-kul'turnogo nasledija tatarskogo naroda // Vlijanie pandemii i cennostej cifrovogo transgumanizma na perspektivy razvitiya sfery uslug: materialy Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii s mezhdunarodnym uchastiem, 23-25 aprelja 2022 g. Kazan', 2022. S.46-50.
8. Salimov A.M., Kalimullina O.A. Muzykal'naja tradicionnaja pesennaja kul'tura volgo-ural'skih tatar v social'nyh setjah (osnovnye tendencii razvitiya) // Bulletin of The International Centre of art and education / Bjulleten' mezhdunarodnogo centra "Iskusstvo i obrazovanie". 2023 g. № 6–2.S.66-76.
9. Social'nye seti : monografija / V.P. Klochkov, Ju. S. Tjunnikov, K. G. Jerdyneeva, A. Ju. Bliznevskij [i dr.]. Kurgan : Izd-vo Kurganskogo gos. un-ta, 2022. – 184 s.
10. Social'nye seti i virtual'nye setevye soobshhestva / отв. ред. Verchenov L. N., Efremenko D.V., Tishhenko V. I. M.: INION RAN, 2013. 360 s.
11. Uznat', skol'ko zarabotali deneg jutjubery [Elektronnyj resurs]. URL: <https://uznatbablo.ru/> (Data obrashhenija : 10.02.2022).
12. Formirovanie i razvitie professionalizma v vokal'noj kul'ture volgo-ural'skih musul'man / Gaziev I.M. / avtoreferat disertacii na soiskanie uchenoj stepeni kandidata iskusstvovedenija / Kazanskaja gosudarstvennaja konservatorija im. N.G. Zhiganova. Kazan'. 2009. 203 s.
13. TMTV. Tatarskij muzykal'nyj telekanal. [Elektronnyj resurs] URL: <https://www.youtube.com/@tmtvtatar/> (Data obrashhenija 08.04.2023).
14. TATSHOP.RU Tatarskoe video i muzyka. [Elektronnyj resurs]. URL: <https://www.youtube.com/@TATSHOPru/> (Data obrashhenija : 08.04.2023).
15. TATVIDEOLAR. – [Elektronnyj resurs]. URL: <https://www.youtube.com/@TATVIDEOLAR/> (Data obrashhenija : 08.04.2023).

УДК: 7:004.9

Ю.Ю. Рыбасова, Е.Е. Новгородова, Е.В. Крепкогорская **ВНЕДРЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО**

Сегодня актуально говорить об особенностях внедрения цифровых технологий, которые коснулись всех сфер общества, включая современное искусство. Практика показывает, что их использование помогает создать новый интерактивный художественный продукт. С помощью него участники цифровой среды могут без границ взаимодействовать и коммуницировать.

Современные цифровые технологии создают площадки для проявления таланта и творчества в области искусства. История знает множество примеров, когда талант был не только денежным эквивалентом, а проявлял себя через произведения искусств. Это была великая эпоха Ренессанса, ее деятели с помощью своих творений оставили наследия, которые сегодня уже оцифрованы и помогают изучать художественные произведения этого и других периодов культуры искусства.

Медиаискусство в цифре помогает совершенствоваться и позволяет искать инновационные технологии для изменения содержательной стороны творений прошлого с помощью прочтения в современной диджитал – среде.

Ключевые слова: чат-бот-технологии, VR и AR-технологии, блокчейн-технологии, диджитальное искусство, медиаискусство, цифровая эволюция, гуманисты-мыслители, цифровизация, информационные компьютерные технологии, художественный продукт

Для цитирования: Рыбасова Ю.Ю., Новгородова Е.Е., Крепкогорская Е.В. Внедрение цифровых технологий в современное искусство // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2024. № 1. С.15-19.

Elena E. Novgorodova, Yulia Yu. Rybasova, Evgeniya V. Krepkogorskaya THE INTRODUCTION OF DIGITAL TECHNOLOGIES INTO CONTEMPORARY ART

Today it is important to talk about the peculiarities of the introduction of digital technologies, which have touched all spheres of society, including contemporary art. Practice shows that their use helps to create a new interactive artistic product. Participants in the digital environment can interact and communicate without boundaries.

Modern digital technologies create platforms for the manifestation of talent and creativity in the field of art. History knows many examples when talent was not just a monetary equivalent, but manifested itself through works of art. This was the great Renaissance era, and its figures through their creations left legacies that today have been digitized and help to study the artistic works of this and other periods of art culture.

Media art in digital helps to improve and allows us to search for innovative technologies to change the content of the creations of the past with the help of reading in the modern digital environment.

Key words: chatbot technology, VR and AR technology, blockchain technology, digital art, media art, digital evolution, humanist thinkers, digitalization, information computer technologies, artistic product

For citation: Rybasova Y.Y., Novgorodova E.E., Krepkogorskaya E.V. The introduction of digital technologies into contemporary art // Bulletin of Kazan State University of Culture and Arts. 2024. № 1. С. 15-19.

Введение

Современный человек живет в эпоху информационных средств, которая называется цифровизацией современного общества. Особую ценность сегодня имеет такое направление, как диджитальное искусство или медиаискусство, соединившее в себе информационные компьютерные технологии.

Практика показывает, что информационные технологии и совершенные медийные средства изменили традиционные представления о современном искусстве. Авторы художественных произведений сегодня не являются единственными создателями своих шедевров. Более того, они лишь только посредники или путеводители своих художественных продуктов в цифровой эволюции современного искусства [10]. Однако хотелось бы помнить, что, загоняя в рамочную цифровую среду произведение искусства, человек может потерять особенную природную составляющую художественного продукта – живость.

В Национальной стратегии развития искусственного интеллекта на период до 2030 года говорится о поддержке со стороны государства – «развития системы сервисного обеспечения правовой охраны сделок с интеллектуальными правами и защиты прав результатов интеллектуальной деятельности в онлайн - и офлайн-средах, иных необходимых правовых и финансовых услуг» [6]. Данный документ свидетельствует о сохранении и памяти произведений искусств и дальнейшей эволюции в рамках цифровизации при передаче их последующим поколениям. В подтверждение вышеизложенного можно вспомнить о выдающемся деятеле эпохи Ренессанса Леонардо да Винчи.

Гуманисты-мыслители эпохи Возрождения считали, что человек, наделенный от природы телом и душой, моралью и нравственностью, личной свободой, должен совершенствовать себя в искусстве, помнить и не забывать о красоте и гармонии. Человек как личность должен быть интеллектуально развит. Творить, предпринимать, сохранять чувство собственного достоинства, уметь распределять свои мыслительные и волевые способности в процессе создания произведений искусства. Вкладывать умения и навыки в эволюцию развития, движения и хранения информации своего продукта искусствоведческой деятельности.

Материалы и методы

Авторами были использованы методы анализа документов, исторических хроник, изучены современные подходы цифровой эволюции в современном искусстве.

Исследуя вопрос цифровой эволюции в современном искусстве, обратимся к А.Ю. Демшиной, которая утверждает, что «искусство медиакультуры редко обращается к поискам запредельного мира, в основном концентрируясь на обустройстве мира данного, решает вопрос по формированию его виртуального абриса, изучению социокультурной реальности, исследования человека во всех его проявлениях» [2].

Литературный обзор

Л.А. Королева подтверждает точку зрения А.Ю. Демшиной: «...необходимость использования цифровых технологий, как и развитие инновационных «цифровых» форм искусства, обусловлены, во-первых, самой природой творчества, во-вторых, меняющейся эволюцией познания и новым сформированным сознанием, и применением цифровых технологий...» [4].

Аксель Кроммер, Мартин Линдер в монографии «Навигатор цифрового образования» утверждают, что цифровизацию сегодня надо рассматривать как путь продвижения и развития в современном искусстве образования. Цифровые технологии проникают в культурные практики. В условиях цифровизации и диджитальности возникают совершенно новые цели, которые важны как для всего общества, так и для человека в отдельности [12].

С помощью цифровых технологий можно практически безгранично расширять представления о мире. Российские ученые С.В. Кувшинов и Ю.С. Воронков, исследователи творчества великого художника-инженера эпохи Возрождения Леонардо да Винчи, отмечают: «AR-технологии каким-то пугающим образом коррелируются с древними идеями, но, в любом случае, снимают ограничения в конструировании собственного мира и образа» [5].

Результаты

Современное цифровое искусство объединило разные виды художественной деятельности, теоретической и практической основой которых стала компьютерная среда. Цифровая эволюция в современном искусстве создала предпосылки для появления инновационных художественных жанров и форм. Примером тому являются такие области, как трехмерная анимация, виртуальная действительность и большое количество интерактивных систем с различными направлениями цифровых технологий (чат-бот-технологии, VR и AR-технологии, блокчейн-технологии и другие) [3].

Практика показывает, что каждая из этих технологий имеет широкий спектр совершенствования современного искусства, эволюцию развития и полноту законченности художественного произведения. Такая деятельность и работоспособность проявила себя в эпоху Возрождения. Титанический труд был свойственен великим деятелям этого периода, в частности, Леонардо да Винчи.

Талант великого мастера проявился в области разных видов искусств. Он был скульптором, живописцем, архитектором, музыкантом, инженером. Рассмотрим произведения Леонардо да Винчи, к которым можно применить современные цифровые технологии.

Технология чат-бот используется для аналитики, поддержки пользователя, создания

общего информационного пространства, путеводителем и помощником под конкретного пользователя информацией [8]. Мы рассмотрим эту технологию на примере фрески «Тайная вечеря». В последний пасхальный ужин Иисус Христос со своими учениками передает информацию о грядущих изменениях и участи каждого из них.

Фоном общего информационного пространства служит трапезная, где Учитель, раздавая своим ученикам пропитанный вином хлеб, доведя информацию до конкретного пользователя, указывает путь, где помощником становится его пророческое слово, а аналитикой служит реакция каждого из апостолов на высказанную фразу. Леонардо ходил по городу, говорил с простыми людьми, наблюдал за их эмоциями на лицах, и завершающим этапом фрески стало отображение знаменитого ужина с чисто гуманной точки зрения – все равны между собой. Это искусство взаимодействия, простоты и гармонии.

VR и AR-технологии мы применим к картине «Джоконда» или «Мона Лиза». Цель этой технологии – решение конкретной проблемы и нахождение наиболее оптимальных путей ее совершенствования. С начала написания картины и по сей день образ Джоконды представляет собой олицетворение красоты. Ее взгляд и улыбка – это сердцевина золотого сечения. Как назвал сам Леонардо да Винчи – «божественная пропорция», в которой соединены эстетически привлекательные пропорции для человеческого глаза. Математики такое соотношение объясняют как чувство очарования, и они также говорят о том, что если нарисовать прямоугольник, который соединит в себе подбородок, макушку и нос, то таким образом черты Моны Лизы будут идеально выровнены.

Особенностью цифровых технологий является качественное хранение информации [7]. Блокчейн-технологии представляют образец накопления информационного ресурса для коммуникативного и диалогового совершенствования. Работа Леонардо да Винчи «Витрувианский человек» является математической и художественной ценностью. Изображение раскрывает всесторонний характер ученых, художников и творческих людей, их знания в диалоге и передачи информации.

Заключение

Особенность цифровой эволюции в современном искусстве заключается в стремлении

современного российского общества к достижениям и совершенствованиям во всех областях. Сегодня много внимания уделяется талантливой молодежи, для которой создаются разные платформы для выявления и проявления способностей. Президентская платформа «Россия – страна возможностей», которая начала свою деятельность с 2018 года, стала кузницей талантов. Платформа запустила большое количество проектов, цель которых – показать свои возможности, пройти комплексную оценку компетенций, написать план индивидуального развития и найти модель своего продукта в рамках цифровой эволюции современного искусства.

Чат-бот-технологии, VR и AR-технологии и блокчейн-технологии создают комфортные условия для полноценной деятельности в сфере современного искусства. Проявляя свою самостоятельность, человек сам ищет виртуально выходы из сложных ситуаций,

управляет процессом и предлагает свои идеи для его совершенствования. Цифровая эволюция и ее грамотное применение в современном искусстве – это, прежде всего, научение управлению своего таланта и создания качественного искусствоведческого продукта [11].

Понимание и интегрирование цифровой технологии в эволюционный процесс современного искусства – это эффективность расширения границ художественного творчества и интеллекта. Если в далекую эпоху Возрождения великие деятели создавали свои произведения искусства очень долгое время, то сегодня цифровое компьютерное искусство предлагает минимум времени и большие возможности для реализации себя. Путеводителем и помощником стали социальные сети как один из видов искусств в эволюции современных технологий.

Литература:

1. Алексеева Л.Д. Опыт саморефлексии в контексте медиареальности и цифровой культуры // Вестник Челябинского государственного университета. 2018. № 9 (419). С. 90-95.
2. Демшина А.Ю. Живопись в эпоху медиакультуры // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2018. № 2 (35). С. 19-24.
3. Кирилова Д.А., Маслов Н.С., Астахова Т.Н. Перспективы внедрения технологий блокчейн в систему образования // International Journal of Open Information Technologies. 2018. № 8. Т.6. С.31-37.
4. Королева Л.А. Цифровая эволюция искусства: социокультурный анализ в контекстах философии и культуры постмодерна // Культура и технология. 2018. Т.3, № 1-2. С. 20-28.
5. Кувшинов С.В., Воронков Ю.С. Цифровое осмысление творчества Леонардо да Винчи. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://perspectum.info/tsifrovoye-osmyslenie-tvorchestva-leonardo-da-vinchi> (Дата обращения: 23.08.2023).
6. Национальная стратегия развития искусственного интеллекта на период до 2030 года // Указ Президента РФ от 10 октября 2019 г. № 490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации». [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL:<https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/72738946/> (Дата обращения: 23.08.2023). Текст: электронный.
7. Петрова Н.П., Бондарева Г.А. Цифровизация и цифровые технологии в образовании // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 5(78). С.353-355.
8. Романов Е.В., Двигубский А.В. Чат-боты как элемент управления системой // Хронорэкономика. 2019. № 7(20). С.94-99.
9. Рождественская Е.А. Дигитальное пространство современного образования: гуманитарные аспекты исследования // Ценности и смыслы. 2021. № 6 (76). С. 150-157.
10. Шуляр Э.Ю. Современное искусство и Digital Art// Молодой ученый. № 30 (425). 2022. С. 85-87.
11. Axel Krommer, Martin Lindner, Dejan Mihajlovich, Yoran Muuss-Merholtz, Philipp Wampfler (with the participation of Lisa Rosa and Katrin Passing), 2021. Digital Education Navigator. The publishing company ACT, Moscow. 321 p.
12. Melnik G.S., Teplyashina A.N. The impact of digitalization of network space on journalism education// Медиаобразование. 2019. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/the-impact-of-digitalization-of-network-space-on-journalism-education> URL (Дата обращения: 23.08.2023).

References:

1. Alekseeva L.D. Opyt samorefleksii v kontekste mediareal'nosti i cifrovoj kul'tury // Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta. 2018. № 9 (419). S. 90-95.
2. Demshina A.Ju. Zhivopis' v jepohu mediakul'tury// Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury. 2018. № 2 (35). S. 19-24.
3. Kirilova D.A., Maslov N.S., Astahova T.N. Perspektivy vnedreniya tehnologij blokchejn v sistemu obrazovaniya //International Journal of Open Information Technologies. 2018. № 8. T.6. S.31-37
4. Koroleva L.A. Cifrovaja jevoljucija iskusstva: sociokul'turnyj analiz v kontekstah filosofii i kul'tury postmoderna // Kul'tura i tehnologija. 2018. T.3. № 1-2. S. 20-28.
5. Kuvshinov S.V., Voronkov Ju.S. Cifrovoye osmyslenie tvorchestva Leonardo da Vinci. [Elektronnyj resurs]. Rezhim dostupa: URL: <https://perspectum.info/tsifrovoye-osmyslenie-tvorchestva-leonardo-da-vinchi/> (Data obrashheniya: 23.08.2023).

6. Nacional'naja strategija razvitija iskusstvennogo intellekta na period do 2030 goda // Ukaz Prezidenta RF ot 10 oktjabrja 2019 g. № 490 «O razvitii iskusstvennogo intellekta v Rossijskoj Federacii». [Elektronnyj resurs]. Rezhim dostupa: URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/72738946/> (Data obrashhenija: 23.08.2023).
7. Petrova N.P., Bondareva G.A. Cifrovizacija i cifrovye tehnologii v obrazovanii // Mir nauki, kul'tury, obrazovanija. 2019. № 5(78). S.353–355.
8. Romanov E.V., Dvigubskij A.V. Chat-boty kak jelement upravlenija sistemoj // Hronorjekonomika. 2019. № 7(20). S.94–99
9. Rozhdestvenskaya E.A. Digital'noe prostranstvo sovremennogo obrazovanija: gumanitarnye aspekty issledovaniya // Cennosti i smysly. 2021. № 6 (76). S. 150-157.
10. Shuljar Je.Ju. Sovremennoe iskusstvo i Digital Art // Molodoj uchenyj. № 30 (425). 2022. S. 85-87.
11. Axel Krommer, Martin Lindner, Dejan Mihajlovich, Yoran Muuss-Merholtz, Philipp Wampfler (with the participation of Lisa Rosa and Katrin Passing), 2021. Digital Education Navigator. The publishing company AST, Moscow. 321 p.
12. Melnik G.S., Teplyashina A.N. The impact of digitalization of network space on journalism education // Mediaobrazovanie. 2019. [Elektronnyj resurs]. Rezhim dostupa: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/the-impact-of-digitalization-of-network-space-on-journalism-education> (Data obrashhenija: 23.08.2023).

УДК 37. 032

А.С. Гилязеева

ИСТОРИЯ, ПРОИЗВОДСТВО И ТЕХНОЛОГИЯ КАЗАНСКИХ ИЧИГОВ

В статье рассматривается история и технология ичижного мастерства, изменения производства в соответствии с историческими циклами, технологическое обеспечение производства продукта на каждом историческом этапе, этапы его производства. Проведенное исследование описывает и воспроизводит процесс изготовления ичижной обуви, намечает перспективы его дальнейшего развития в современном производстве.

Ключевые слова: ичижная, казанская, точная обувь; технология изготовления, инструменты, материалы и приспособления, особенности производства

Для цитирования: Гилязеева А.С. История, производство и технология казанских ичигов // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2024. № 1. С. 19-26.

Albina S. Gilyazeeva HISTORY, PRODUCTION AND TECHNOLOGY OF KAZAN ICHIGS

The article deals with the history and technology of ichizhne craftsmanship, changes in production in accordance with historical cycles, technological support of the product at each historical stage, stages of its production. The conducted research describes and reproduces the process of ichig shoe making and outlines the prospects for its further development in modern production.

Key words: Ichizhny, Kazan, sleek, patterned, mosaic shoes, manufacturing technology, tools, materials and devices, production features

For citation: Gilyazeeva A.S. History, production and technology of Kazan ichigs // Bulletin of Kazan State University of Culture and Arts. 2024. № 1. С.19-26.

Введение

На территории Республики Татарстан живут представители сотни народов, каждый из которых имеет собственную уникальную культуру. Сохранить индивидуальность и отличия от других республик помогают характерные культурных особенности: это видимые и материальные элементы традиций и верований общества. Именно эти черты отличают одну культуру от другой и добавляют ей богатого разнообразия. Культурные особенности могут включать в себя многое: особенности архитектуры и искусства, музыки и танцев, еды, одежды и обуви, языка и литературы, религии и ритуалов, спорта и игр. Одним из элементов татарского костюма являются узорные сапожки, иногда их называют ичижными, казанскими.

Этот элемент костюма и технология соединения разноцветных кусочков кожи имеют многовековую историю. Почти полтора

века тому назад (1886 г.) мастер кожаных изделий и казанский публицист М. А. Рылов в газете «Волжский вестник» в статье «Забывтая отрасль труда» писал: "Многие ли знают, чьи руки выделывают казанскую обувь и ценою какого труда и каких лишений выпускаются в свет эти предметы мусульманского вкуса и восточной роскоши» [4, с 6].

«Уже более тысячи лет тому назад Волжские болгары», – как пишет М. Чулков, автор «Истории российской коммерции», – «во вспомоществование производимой ими коммерции, весьма склонны были к мануфактурам, а особливо с великим искусством и превосходством против других выделялись у них кожи, и от того самого Российская Юфть и до ныне называется у Бухарцев Булгар, так как и Турки сим же именем Сафьян свой называют и словом все Азиатские купцы выделанные кожи Булгари, т. е. товар Болгарский именуют. По сему Казанские Сафьяны и