

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Министерство культуры, туризма и архивного дела Республики Коми
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Сыктывкарский государственный университет имени Питирима Сорокина»
(ФГБОУ ВО «СГУ им. Питирима Сорокина»)



КУЛЬТУРА СЕВЕРА: КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ И СОВРЕМЕННОСТЬ

Всероссийская научно-практическая конференция
12–13 марта 2020 года

Сборник статей

Сыктывкар
Издательство СГУ им. Питирима Сорокина
2020

УДК 008
ББК 72
К90

*Печатается по постановлению научно-технического совета
ФГБОУ ВО «СГУ им. Питирима Сорокина»*

Ответственные редакторы:

Л. В. Гурленова, д-р филол. наук, профессор;
Н. Ф. Зюзев, д-р филос. наук, профессор.

Редакционная коллегия:

Т. Ф. Волкова, д-р филол. н., профессор, **Р. П. Попова**, канд. филол. н., доцент,
О. Г. Минина, канд. филол. н., доцент

К90 **Культура Севера: культурно-историческая память и современность:**
Всероссийская научно-практическая конференция (12—13 марта 2020 года) :
сборник статей / отв. ред. Л. В. Гурленова, Н. Ф. Зюзев. — Сыктывкар: Изд-во
СГУ им. Питирима Сорокина, 2020. — 102 с.

В сборник вошли материалы Всероссийской научно-практической конференции «Культура севера: культурно-историческая память и современность». Конференция организована в рамках III Северного культурного форума как дискуссионной площадки для обсуждения актуальных вопросов развития сотрудничества северных территорий и открытого диалога экспертов в сфере культуры, туризма, образования и науки.

СОДЕРЖАНИЕ

ПЛЕНАРНЫЙ ДОКЛАД	5
<i>Косенко Д. В.</i> РОССИЙСКО-ФИНСКИЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ ДОКУМЕНТЫ: В АСПЕКТЕ СОТРУДНИЧЕСТВА ПРЕЗИДЕНТСКОЙ БИБЛИОТЕКИ С ЗАРУБЕЖНЫМИ И ОТЕЧЕСТВЕННЫМИ АРХИВАМИ	5
СЕКЦИЯ «Искусство Севера: историческое наследие и современность»..	11
<i>Добрякова А. А., Федосов Л. С.</i> К ВОПРОСУ: СЕВЕР — ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ РАЗВИТИЯ СИНТЕЗА ИСКУССТВ	11
<i>Игнатова А. И.</i> ТВОРЧЕСКИЙ ВКЛАД Л. Д. ЧУВЬЮРОВОЙ В РАЗВИТИЕ АВТОРСКОГО МУЗЫКАЛЬНОГО САМОДЕЯТЕЛЬНОГО ПЕСЕННОГО ИСКУССТВА В РЕСПУБЛИКЕ КОМИ	17
<i>Куделина Е. А., Демьянюк А. В., Ившин К. С.</i> СЕВЕРНЫЕ МЕТАМОРФОЗЫ СТУДЕНЧЕСКОГО ДИЗАЙН-ТВОРЧЕСТВА	21
<i>Муравьев В. В.</i> МИРОВОЗЗРЕНЧЕСКИЕ КОМПОНЕНТЫ ДУХОВНОЙ КУЛЬТУРЫ РЕСПУБЛИКИ КОМИ: ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ И СОВРЕМЕННОСТЬ	26
<i>Ольшевская Е. В.</i> СПОСОБЫ ПРОДВИЖЕНИЯ ТУРИСТСКОГО ИМИДЖА РЕГИОНА	34
<i>Першина Д. В., Ившин К. С.</i> СЕВЕРНЫЙ КУЛЬТУРНЫЙ КОД В ДИЗАЙНЕ ЦИФРОВЫХ НОСИТЕЛЕЙ	38
<i>Регинская Н. В.</i> АРКТИКА В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ	43
<i>Кузнецова И. В., Раина О. В., Хмелевский М. С.</i> П. П. ЧУБИНСКИЙ — АВТОР ТЕКСТА СОВРЕМЕННОГО ГИМНА УКРАИНЫ И ИССЛЕДОВАТЕЛЬ РУССКОГО СЕВЕРА	51
<i>Ширяева Н. А.</i> КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ СЕВЕРНОГО НАРОДА КОМИ В АНИМАЦИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ	54
<i>Бажукова Е. В.</i> О ТРАГИЧЕСКИХ СУДЬБАХ РЕПРЕССИРОВАННЫХ РУССКИХ НЕМЦЕВ В КОМИ КРАЕ	56
СЕКЦИЯ «Особенности и проблемы коми национальной культуры, языка, литературы»	60
<i>Гуляева Н. И.</i> КОММУНИКЕМЫ С ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ ОЦЕНКОЙ В КОМИ ЯЗЫКЕ	60

Зиявадинова О. С. ГАРМОНИЯ СЕВЕРА В КОМИ ПРОЗЕ ПЕРВОЙ ТРЕТИ XX ВЕКА	64
Мышьякова Н. М. ОБРАЗ ПРОСТРАНСТВА В МИФОЛОГИИ КОМИ	68
Остапова Е. В. ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КОРРЕКТИРОВКА ОБРАЗА СЕВЕРА В ПРОЦЕССЕ ПЕРЕВОДА НА РУССКИЙ ЯЗЫК РОМАНА Я. М. РОЧЕВА «КЫК ДРУГ» / «ДВА ДРУГА»	72
Попова Р. П. ОСОБЕННОСТИ КОЛОРАТИВНОЙ ЛЕКСИКИ В КОМИ- ПЕРМЯЦКИХ ПОЭТИЧЕСКИХ ТЕКСТАХ	76
СЕКЦИЯ «Развитие системы наставничества: формы, способы, условия реализации, проблемы и лучшие практики»	83
Минина О. Г. РАЗВИТИЕ СИСТЕМЫ НАСТАВНИЧЕСТВА В РАМКАХ РОССИЙСКО-АМЕРИКАНСКОЙ ПРОГРАММЫ ADVANCE.....	83
Уваровская О. В. ФОРМЫ И ТЕХНОЛОГИИ НАСТАВНИЧЕСТВА В МОДЕЛИ ОБРАЗОВАНИЯ 3.0	87
Рачина С. В. ПОДГОТОВКА КЛАССНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ К ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ С УЧАЩИМИСЯ В УСЛОВИЯХ МНОГОНАЦИОНАЛЬНОГО КЛАССА	96

Итак, задачи формирования туристского имиджа Республики Коми должны рассматриваться путем всестороннего анализа его составляющих и образа республики в представлении целевых групп общественности.

Республика Коми представляет собой регион с богатым природным и историко-культурным потенциалом, с перспективами развития не только природо-ориентированных видов туризма, но и культурно-познавательного, событийного, этнографического и других.

В настоящий момент основными чертами имиджа региона являются в основном ее природные богатства и возможности. Потенциальные потребители недостаточно много знают о других возможностях отдыха в регионе. Прежде всего, это обусловлено недостатком информации о культурно-познавательном потенциале республики, а также позиционировании республики на туристском рынке. Необходимо усилить работу по продвижению туристских возможностей республики, делая акцент на этническом и культурном богатстве и возможностях, а также развитии туристской инфраструктуры и устранения препятствий для посещения республики.

1. Основные направления развития туризма в Республике Коми на период до 2020 года : распоряжение Правительства Республики Коми от 31.12. 2010, № 615-р // СПС «КонсультантПлюс».

2. Отчет о результатах деятельности Государственного автономного учреждения Республики Коми «Центр культурных инициатив ”Югöр”» 2016 г. и 2017 г.

3. Устав № 142-од от 18.03.2011г. Государственного автономного учреждения Республики Коми «Центр культурных инициатив ”Югöр”».

Д. В. Першина,

магистрант

ФГБОУ ВО «УдГУ»

К. С. Ившин,

д-р техн. наук, профессор, зав. каф. дизайна

ФГБОУ ВО «УдГУ»

СЕВЕРНЫЙ КУЛЬТУРНЫЙ КОД В ДИЗАЙНЕ ЦИФРОВЫХ НОСИТЕЛЕЙ

Несмотря на то что национальный контент мало представлен в виртуальных ресурсах, выполняющих функцию сохранения книжных, археологических, эт-

нокультурных памятников в оцифрованной форме, он является полноценной художественной средой и интересен широкой аудитории современных пользователей Интернета и компьютерной индустрии.

Необходимость разработки виртуальной среды на основе этнографических исследований отмечают исследователи в области культуры, культурологии в своих научных работах последних 10 лет, формулируя концепции создания такого рода виртуального музея. Так, Помпеев Александр Юрьевич, кандидат культурологии, в диссертационной работе «Особенности письменной культуры в виртуальной среде», рассматривая и анализируя письменность, её развитие, современную среду информационных технологий, «экранную типографику», приходит к заключению: «...генеральной задачей книжного искусства на современном этапе является не традиционное художественное оформление книги, а интенсивная комплексная разработка её как организации, как целостной, гармоничной функциональной формы создания и функционального использования элементов письменной культуры. В этой форме текст и графика становятся единым визуальным полем, образ которого формирует монтаж на основе компьютерных программ» [1].

В статье «Виртуальный музей рукописной книги в преподавании гуманитарных дисциплин» Н. Л. Панина утверждает, что потенциал такого ресурса огромен, в том числе и для образовательного процесса. Но с появлением любительских сайтов формируется тенденция к обесцениванию в сети «Интернет» понятий «музей» и «книга». Автором формулируется концепция виртуального ресурса книжной культуры: «...виртуальный музей должен включать цифровые коллекции объектов с возможностью поиска, виртуальные выставки, экскурсии (лекции), т. е. большие массивы различным образом иллюстрированной и структурированной вербальной информации, будь то текст, аудио, видео, желательно с возможностью выбора нескольких траекторий просмотра этой информации» [2, с. 61]. Ядром виртуального ресурса должна являться цифровая копия книги, фонд, она же является «первой оболочкой». «Второй оболочкой», внешней, должны являться виртуальные экскурсии, лекции, где необходимо выделить структурные части книги (на примере рукописной книги): основной текст, миниатюры, элементы оформления листа (буквицы, заставка, бордюр и др.), неосновные тексты — комментарии и пометы, вкладные, писцовые, владельческие записи и т. д. Все вышеперечисленное должно составлять единое пространство листа, но при необходимости может быть после клика по миниатюре увеличено для подробного рассмотрения и сопровождено комментарием [2, с. 63].

Вышеперечисленные концепции могут послужить базисом для проектирования сайта виртуального ресурса регионального контента. В аспекте практики дизайна данный массив данных необходимо оформить в грамотное виртуальное

пространство в соответствии с указанными выше тенденциями цифрового дизайна.

Таким образом, на сегодняшний день существует высокая потребность в создании виртуальных ресурсов объектов культуры с организованным виртуальным пространством, наличием художественного замысла, грамотной структурой, снабженным визуальным, графическим материалом с авторскими комментариями, аудио- и видеоинформацией, направленной на популяризацию книжной культуры, выполняющей просветительскую и познавательную функции. Задачей дизайнера является разработка такого виртуального пространства, которое бы отвечало потребностям как специалистов в этой области, так и неподготовленного пользователя. Исходя из этого среда должна быть разработана с использованием современных технологических возможностей программирования, двухмерной или трехмерной графики [3], анимации для привлечения новой аудитории, соответствия современным тенденциям в дизайне. Информация на сайте должна быть структурирована и снабжена гиперссылками для возможности поиска необходимой информации, ознакомления со структурой книги и пр. Все вышеперечисленное должно являться «единым полем», выстроенным по законам проектирования экспозиции.

В последние годы в нашей стране, в частности Республике Коми, стоит вопрос о сохранении и экспонировании культурного наследия.

Таким образом, одним из способов экспонирования объектов культуры может быть проектирование виртуальной экспозиции. Для этого необходимо определить методику проектирования виртуального интерактивного ресурса.

Для создания виртуального интерактивного ресурса необходимы специальные профессиональные знания во многих областях. Проектируемый ресурс или экспозицию надо проанализировать с разных точек зрения. Следовательно, нужно иметь некоторое представление о виртуальных ресурсах. Современные веб-ресурсы состоят не только из текстовых элементов, но также из анимированных иллюстраций, GIF-изображений, видеороликов, интерактивных взаимосвязей. Подготовка виртуальных приложений происходит с помощью специально для этого предназначенных компьютерных программных обеспечений, и при разработке необходимо в совершенстве уметь работать с этими программами.

Таким образом, типологию виртуальных интерактивных ресурсов можно различить: *по способу взаимодействия; принципам структурной организации; функциональному наполнению; способу моделирования; по технологии создания.*

Таблица

Типология виртуальных интерактивных ресурсов

Способ взаимодействия	Online
	Offline

Принципы структурной организации	Тематические
	Систематические
	Ансамблевые
	Монографические
Функциональное наполнение	Информационные
	Познавательные
	Развлекательные
Способ моделирования	2D-моделирование (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW)
	3D-моделирование (CINEMA 4D, Autodesk 3ds Max)
	Видеомоделирование (Adobe After Effects, VEGAS Pro)
Технология программирования	Онлайн-конструирование
	Ручное программирование

В моделировании и создании виртуальных интерактивных экспозиций принимает участие сложный по составу творческий коллектив, включающий научных консультантов музейных организаций, дизайнера-верстальщика, моушн-дизайнера, дизайнера-визуализатора, художника-графика, фотографа, специалистов звукового дизайна, веб-программирования, корректора текстового наполнения.

Общий алгоритм разработки виртуального ресурса в экспозиционном дизайне на основе регионального контента:

1. Оценка собранных материалов объектов культуры (объекты традиционной культуры, фотоархив, фольклорное наследие).

2. Выбор цифровизации.

В данный этап входит выбор технологий, позволяющих оцифровать весь собранный материал.

Сканирующее оборудование: цифровой фотоаппарат; планетарные (бесконтактные) сканеры.

Программное обеспечение для обработки фотоматериала: *Adobe Photoshop*; *Adobe Photoshop Lightroom*.

Аудиозаписывающее оборудование: *диктофон*, *микрофон*.

Программное обеспечение для обработки аудиоматериала: *Vegas Pro*, *Adobe Audition*.

3. Обоснование концепции создания виртуального ресурса.

В формулирование задач для разработки виртуальной экспозиции входит: *идейно-смысловое содержание*; *стиль графики*; *цветовая палитра*.

4. Определение структуры виртуального ресурса — раскадровка и составление сценария.

Сценарий виртуальной экспозиции — наглядное схематическое представление того, как должен будет работать сайт. Для этого разрабатывается эскизный макет — раскадровка. Выявляются все основные структурные элементы виртуальной интерактивной экспозиции.

5. Детальная разработка всех структурных элементов экспозиции.

6. Двух-, трехмерное моделирование элементов экспозиции.

Двухмерное моделирование происходит в программе Adobe Photoshop с помощью инструмента «Шкала времени». Трехмерное моделирование происходит в программе Cinema 4D и Autodesk 3ds Max.

7. Музыкальное сопровождение.

На данном этапе идет сотрудничество со специалистом. Необходимо показать концепцию моделируемого сайта, выявить потребность написания авторского музыкального сопровождения.

8. Программирование.

Специалисты в области веб-программирования производят размещение сайта на сервере хостинга, подбирая необходимые настройки. На данном этапе сайт пока закрыт для посетителей.

9. Запуск тестового режима.

Процесс тестирования включает в себя такие проверки, как вид страниц с уменьшенными / увеличенными размерами гарнитуры, вид страниц при разных размерах окна браузера, при отсутствии флэш-плеера, проверка удобочитаемости текстовых блоков, эргономичность объектов и т. д. Обнаруженные ошибки отправляются специалисту на исправление.

10. Устранение недочетов.

Обнаруженные недочеты поступают специалисту и исправляются до тех пор, пока не будет устраивать всех участников в проекте.

11. Публикация проекта на хостинге.

Подготовленный материал верстки сайта специалист размещает на сервере провайдера (хостинга).

12. Подготовка проекта для экспозиции в пространстве выставки.

Необходимо подготовить место для трансляции ресурса, проектор.

13. Запуск ресурса на проекторе для трансляции в пространстве выставки.

Запуск интерактивного приложения мультимедиа арт-проекта «Верёс да Гётыр. Свадьба на Коми земле» на проекторе для трансляции в пространстве выставки (см. рис. 1).

Развитие грамотного использования средств цифрового дизайна для моделирования виртуальных продуктов с северным культурным контентом позволит повысить, восстановить и сохранить носители данной культуры и таким образом создавать цифровые продукты на качественном и культурном уровне.

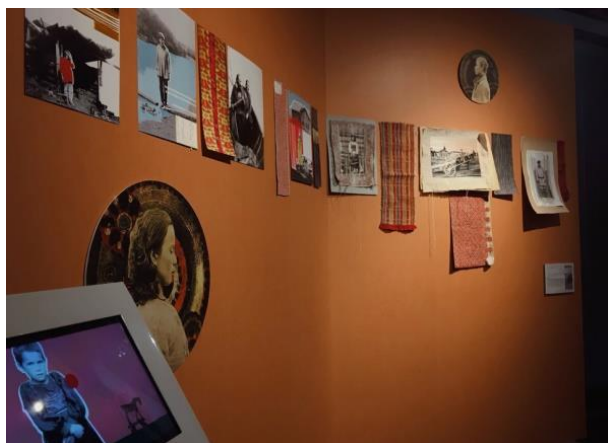


Рис. 1. Трансляция ресурса в пространстве выставки «RELATE NORTH 2018: Collaborative Art, Design and Education» ежегодный симпозиум и выставка, 6–8 ноября 2018 года, г. Несна

1. Помпеев А. Ю. Особенности письменной культуры в виртуальной среде : дис. ... канд. культурологии / СПбГИК. СПб., 2007. URL: <http://www.dissercat.com/content/osobennosti-pismennoi-kultury-v-virtualnoi-srede> (дата обращения: 23.10.2017).

2. Панина Н. Л. Виртуальный музей рукописной книги в преподавании гуманитарных дисциплин // Вестник РУДН. 2013. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/virtualnyy-muzej-rukopisnoy-knigi-v-prepodavanii-gumanitarnyh-distiplin> (дата обращения: 23.10.2018).

3. Ившин К. С., Башарова А. Ф. Принципы современного трехмерного моделирования в промышленном дизайне // Архитектон: известия вузов (электронный журнал). 2012. № 39.

Н. В. Регинская,
зав. каф. декоративно-
прикладного искусства и реставрации живописи
ФГБОУ ВО «РГГМУ»,
канд. культурологии, профессор,
член Союза художников, член АИСА

АРКТИКА В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ

Искусство как сфера человеческой культуры обладает универсальным языком. Значение произведения искусства сохраняют для современников и потомков информацию в подчеркнuto эмоциональной форме о социальных процессах