

Государственный историко-архитектурный и художественный  
музей-заповедник «Казанский Кремль»  
Казанский (Приволжский) федеральный университет

**Историко-культурное наследие  
как потенциал развития туристско-  
рекреационной сферы**

Материалы XI Международной научно-практической  
конференции,  
18-19 апреля 2022 г.

Казань  
2022

УДК 379.822+351.853(100)

ББК 94.31

И90

**Редакционная коллегия:**  
Коновалова С.А., Муратова Д.В.

**Научный редактор:**  
Измайлов Б.И.

**И90 Историко-культурное наследие как потенциал развития туристско-рекреационной сферы:** материалы XI Международной научно-практической конференции (Казань, 18-19 апреля 2022 г.). – Казань: Изд-во АН РТ, 2022. – 296 с.

**ISBN 978-5-9690-1057-4**

В сборник вошли материалы XI Международной научно-практической конференции «Историко-культурное наследие как потенциал развития туристско-рекреационной сферы», прошедшей 18-19 апреля 2022 года в г.Казани. В ней приняли участие музейеды, искусствоведы и культурологи из разных регионов России.

Сборник рассчитан на историков, музейных работников, культурологов, искусствоведов, а также всех интересующихся историко-культурным наследием России.

---

Подписано в печать 14.12.2022. Бумага офсетная. Формат 60x84 1/16.  
Гарнитура «TimesNewRoman» Печ. л. 18,5. Усл. печ. л. 17,2.  
Тираж 40 экз. Заказ № 14/12-1

Издательство Академии наук Республики Татарстан  
420011, г. Казань, ул. Баумана, 20  
e-mail: izdat.anrt@yandex.ru

---

**ISBN 978-5-9690-1057-4**

© Государственный историко-архитектурный  
и художественный музей-заповедник  
«Казанский Кремль», 2022  
© Коллектив авторов, 2022

**Раздел 3.  
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОХРАНЕНИИ И ПОПУЛЯРИЗАЦИИ  
КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ**

<b>Алексушин Г.В.</b> Роль и возможности цифровых виртуальных музеев ближайшего будущего ....	130
<b>Галанин С.Ф., Хакимова А.С.</b> Технология организации инклюзивных городских туристских маршрутов и культурных пространств (с помощью мультимедиа технологий) в рамках социального туризма.....	132
<b>Го Чжэньдо, Ма Шанвэнь, Николюк Я.Н.</b> Культурное наследие Республики Татарстан в сети Интернет для туристов из КНР .....	135
<b>Карагодин Е.В.</b> Опыт Ставропольского государственного музея-заповедника им. Г.Н. Прозрителева и Г.К. Пправе по созданию информационных ресурсов и популяризации историко-культурного наследия Ставропольского края .....	137
<b>Мансуров И.А., Дмитриева А.В.</b> Зарождение цифрового искусства (к постановке проблемы) .....	142
<b>Нигъмәтзянова А.Ф., Галанин С.Ф.</b> Эффективность блогинга как инструмента продвижения туризма в Республике Татарстан .....	146
<b>Тихонова М.С.</b> Информационные и креативные проекты на выставках Центра «Эрмитаж-Казань».....	151
<b>Червячкова Т.Н.</b> Цифровая культура: онлайн-трансляции как форма презентации и популяризации культурного наследия региона (опыт МРОКМ им. И.Д. Воронина) .....	153

**Раздел 4.  
РОЛЬ МУЗЕЕВ И МУЗЕЕВ-ЗАПОВЕДНИКОВ В СОХРАНЕНИИ И ПРЕЗЕНТАЦИИ  
КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ**

<b>Глаголева Л.Э., Зацепилина Н.П., Вискова Е.В., Сехниев М.Е.</b> Влияние традиций Центрально-Черноземного района на воспитание молодежи .....	158
<b>Глаголева Л.Э., Зацепилина Н.П., Ковалева Е.Н., Сандберг А.Б., Зацепилина Л.С.</b> Инклюзивный туризм в г. Воронеже .....	161
<b>Дронова В.В.</b> Тобольский историко-архитектурный музей-заповедник как фактор развития туристской дестинации региона: потенциал, перспективы, потребности .....	164
<b>Жуйкова Т.Н., Зацепилина Н.П.</b> Духовная культура как фактор становления развития общества: основные составляющие .....	167
<b>Ильин И.А.</b> Христианские церкви Симбирска – Ульяновска: судьба исторических памятников .....	170
<b>Курочкина К.В.</b> Историко-культурное наследие как основа просветительских проектов музея: опыт МРОКМ им. И.Д. Воронина.....	176

популярные статьи, снимали видеоролики по истории Ставрополя и Ставропольского края, проводили онлайн-выставки, рассказывали о фондовых предметах и коллекциях.

Эта работа продолжается и в 2021-2022 гг. Несмотря на то, что ограничения, связанные с пандемией, были значительно смягчены, сотрудники музея по-прежнему насколько действенным является этот информационный ресурс для презентации деятельности учреждения и расширения спектра предоставляемых услуг. Кроме того, это позволяет учреждению активно работать над выполнением целевых показателей ФЦП «Культура».

Помимо этого, администрация музея регулярно сотрудничает с региональными СМИ в рамках презентации текущих и предстоящих выставочных проектов, музейно-краеведческих мероприятий, крупных культурных акций.

#### Список источников и литературы

1. Колесникова М.Е. Ставропольская губернская ученая комиссия: страницы истории // Третьи Прозрителевские чтения: сборник материалов научно-практической конференции 21-22 ноября 2006 г. – Ставрополь. 2007.

УДК 7:004.9  
ББК85.72

*Мансуров И.А., Дмитриева А.В.*

#### ЗАРОЖДЕНИЕ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА (К ПОСТАНОВКЕ ПРОБЛЕМЫ)

**Аннотация.** В статье рассматриваются основные этапы становления цифрового искусства. Особое внимание уделено классификации видового многообразия диджитал-арта. На конкретных примерах воссоздается история зарождения искусства новых медиа при помощи развития цифровых технологий.

**Ключевые слова:** цифровое искусство, медиаискусство, массовая культура, киберискусство, цифровые технологии.

*Мансуров И.А., Дмитриева А.В.*

#### ЦИФРА СЭНГАТЬНЕЦ БАРЛЫККА КИЛУЕ (БАРЛЫККА КИЛУ ПРОБЛЕМАСИ)

**Аңлатма.** Цифра сэнгатънец төп этапларын өйрәнелә. Диджитал-арта сэнгатънец төрлеләген классификацияләүгә аерым игътибар бирелә. Конкрет мисалларда цифра технологияләр үсеше ярдәмендә яңа медиа сэнгатънец барлыкка килү тарихы сурәтләнә.

**Төп сүзләр:** цифралы сэнгатъ, медиа сэнгате, массакуләм культура, кибер сэнгатъ санлы технологияләр.

*Mansurov I.A., Dmitrieva A.V.*

#### THE BIRTH OF DIGITAL ART (TO THE FORMULATION OF THE PROBLEM)

**Annotation.** The article discusses the main stages in the development of digital art. Particular attention is paid to the classification of the species diversity of digital art. Specific examples recreate the history of the birth of new media art with the help of the development of digital technologies.

**Keywords:** digital art, media art, mass culture, cyber art, digital technologies.

Цифровая эра невообразимыми темпами развивается и пронизывает все сферы нашей жизни, в том числе и культурную. Современные художники активно ищут пути самовыражения в новых, неизученных сферах. С начала 1960-х гг. происходит постепенное развитие и распространение в массы цифрового искусства. Однако резкий скачок в популярности и повсеместности цифровые технологии получили только в 1990-х гг. в связи с появлением Интернета. Художники, наряду с учеными, тогда стремились первыми взаимодействовать и экспериментировать с цифровыми медиа задолго до «официальной» цифровой революции.

Изначально свое творчество они показывали только на локальных фестивалях, конференциях, посвященных технологиям. Но при этом, уже в начале XX в. закрепился термин «цифровое искусство», а произведения цифрового искусства стали экспонироваться в крупнейших и популярнейших галереях и музеях по всему миру. Теперь же цифровое искусство все чаще можно охарактеризовать как повседневность, поскольку нас окружают различные инновации и технологии. Их можно применять как в бытовых целях, так и в духовных, а также и для создания искусства.

В широком смысле «цифровое искусство» (диджитал-арт, сетевое искусство, медиаискусство, киберискусство, искусство новых медиа) относится к искусству, которое опирается на компьютерное цифровое кодирование или на электронное хранение и обработку информации в различных форматах – тексте, числах, изображениях, звуках – в общем двоичном коде [1, с. 3].

Цифровая фотография может быть продуктом манипулируемого образца визуальной информации, снятой цифровой камерой с «живой» сцены или сканером с традиционной целлулоидной фотографии. Музыка может быть записана, а затем манипулирована в цифровом виде или создана в цифровом виде с помощью специализированного компьютерного программного обеспечения. И фильм теперь является продуктом чрезвычайно сложной последовательности выбора между аналоговыми и цифровыми процессами на этапах захвата изображения и звука или композиции, редактирования изображений и звука, цветокоррекции или мастеринга звука, производства спецэффектов, а также отображения или проекции.

Большинство произведений цифрового искусства создаются в специальных компьютерных программах. Программа – это список инструкций, которые являются строками цифр. Современный цифровой компьютер имеет компоненты, которые служат для копирования и хранения программ внутри машины, а также для предоставления инструкций процессорам компьютера для реализации в соответствующем порядке. Способность цифрового компьютера к ветвлению, благодаря его цифровой программируемости, позволяет осуществлять автоматизации более высокого уровня, связанные с использованием приложений обработки изображений и последовательной генерацией изображений. Художники используют открытый исходный код, библиотеки и коммерческое программное обеспечение, которое автоматически и мгновенно предоставляет строки кода, необходимые для выполнения их решений и задач [1, с. 7].

Существует много видов сетевого искусства, включая различные формы экспериментальной онлайн-литературы, концептуальное браузерное искусство и работы, основанные на программном обеспечении и компьютерных игровых конвенциях. Обширные онлайн-коллекции визуального и аудиовизуального сетевого искусства тщательно курируются и в то же время немедленно доступны обычным пользователям Интернета.

Александр Александрович Шлемин, специалист в области цифровых технологий и NFT, выделяет следующие виды цифрового искусства:

1. Оцифрованное искусство.

Процесс перевода существующего физического оригинала в цифровой формат последующей цифровизацией и созданием токена. Часто художники делают это с целью увековечивания своей работы. Хорошим примером такого искусства является знаменитая работа Бенкси «Mogons», сначала она была оцифрована, а потом оригинальная физическая версия была публично сожжена, за счет этого возросла ценность NFT токена этой работы

#### 2. Коллаж.

Современный коллаж создается в специальных программах, сохраняется в цифровых форматах, и является хорошим способом передать задумку автора, мнение, видение какой-либо ситуации. Стиль создается за счет обтравки и объединения картинок по замыслу художника. Процесс цифрового коллажа является сложным и потребует особых навыков для выполнения работы, основным инструментом является Photoshop, он доступен всем и используется практически всеми дизайнерами для создания контента на сайтах и в социальных сетях.

#### 3. Цифровая фотография.

Художник создает неповторимые спецэффекты с помощью камеры на телефоне, путем художественной обработки фотографии для получения желаемого результата. Говоря о цифровой фотографии, стоит упомянуть и Фотобаш. Фотобаш (Photo – фотография, Bash – разбирать) это процесс создания фотографии путем разбора и наложения нескольких фрагментов разных фотографий в одну целостную композицию, которые выглядят как одно целое.

#### 4. Цифровая живопись.

Цифровая живопись бывает двух форматов – 2d и 3d, но второй используется преимущественно профессионалами, так как он сложнее. Есть еще автоматическое и полностью цифровое рисование, который называется динамическим. Искусство, созданное без помощи человека революционно, и служит источником для вдохновения художников.

#### 5. Цифровая иллюстрация.

Является модернизированным видом традиционной живописи. Программы имеют огромное количество кистей и их настроек, что позволяет художнику в полной мере выразить все свои идеи на цифровом холсте.

#### 6. Моушен-дизайн.

Довольно новое направление, включает в себя процесс создания анимационной графики. Анимация позволяет вдохнуть жизнь в любое произведение, будь то скульптура или известная картина.

#### 7. Пиксель.

Такие изображения получаются путем сжатия изображения до низкого разрешения, при котором наши глаза видят отчетливые большие пиксели. С помощью пиксельной графики создаются эффекты видеоигр 1980-х, которые в слабо развитых технологий были пиксельными, так как только в таком виде они запускались на компьютерах того времени. Сейчас пиксель-арт проникнул в современную ностальгии, поэтому он так нравится тем, кто застал время пиксельных игр.

#### 8. Изометрическое искусство.

Данная форма искусства похожа на пиксельную графику, но ее особенностью является акцент на 30%-ый угол камеры, изображения под таким углом создают иллюзию одновременного просмотра объекта с 3 сторон.

#### 9. Фрактальное искусство.

Такой вид искусства задействует правила алгебры. Это настоящее цифровое искусство, оно технологично и уникально. Вычислительная программа воспроизводит фрактальные изображения. Получаются неповторимые узоры, похожие на калейдоскопические проекции [2, с. 221].

Цифровое искусство зародилось в 1960-х гг. Одним из первопроходцев является Майкл Нолл, создатель первых изображений, сгенерированных компьютером, например, «Gaussian-Quadratic». Первыми цифровыми художниками были ученые, так как только у них в полной мере был доступ к компьютерам. Помимо этого, в 1960-х гг. были заложены основы большинства существующих сегодня инженерных решений, а кроме того, их начали применять в области искусства [3, с. 25]

В 1970 гг. стали активно использовать видеосъемку и спутниковую связь, часть экспериментов проводилось в форме «перформанса» с использованием цифровых сетей. В наше время массовым аналогом таких «живых перформансов» служат стриминговые социальные медиа, передающие звук и видео. Целью таких перформансов было задействовать спутники для телепередач в других сферах, чтобы преодолеть границы между странами. Так, американский художник Дуглас Дэвис (1933-2014 гг.) запустил спутниковую трансляцию примерно на 25 стран, она включала в себя перформансы самого Дэвиса, а также Шарлотты Мурман и Йозефа Бойса.

В середине 70-х – начале 80-х гг. XX в. начал развиваться «Флюксус» – международное движение, вставшее в противостояние академизму и коммерции в искусстве, стремившееся избавиться от границ между искусством и жизнью. Эксперименты с цифровыми технологиями начали затрагивать ряд новых направлений, которые сочетали в себе динамику и интерактив, искусство стало идентифицировано на процесс. По словам Кристиана Пола, немецко-американского куратора и специалиста в области компьютерного искусства, новых медиа и нет-арта: «Художник перестает быть единоличным «творцом» произведения искусства и часто берет роль посредника, облегчающего зрителю возможность взаимодействовать с объектом и вносить в него свой вклад» [4, с. 18]. Создание цифрового искусства становится трудом не только «творца», но и группы помощников, без которой одному человеку почти невозможно создать что-то, так как работа с созданием кода ложится на обученных программистов, реализация взаимодействия и создание того или иного физического объекта на инженеров, инновационными разработками занимаются ученые, визуализацией и взаимодействием между произведением и человеком занимаются дизайнеры. Происходит синергия между огромным множеством дисциплин, что расширяет значение слова искусство, оно начинает охватывать практически все сферы человеческой деятельности.

В 1984 г. был выпущен роман «Нейромант» Уильяма Гибсона, в котором появился очень важный для развития цифрового искусства термин – «киберпространство» – вымышленный мир в виртуальной реальности. Тем самым Гибсон предсказал вектор развития цифрового искусства, так как в наше время начались эксперименты с метавселенными. Метавселенная – аналог киберпространства – виртуальное пространство, в котором люди взаимодействуют между собой с помощью компьютеров и специальных VR устройств, таких как шлемы и контроллеры.

Цифровое искусство стало входить в массовую культуру в конце 1990-х гг. благодаря ряду удачно сложившихся факторов, таких как стремительное развитие компьютеров, их технических составляющих, огромных инвестиций в развитие программного обеспечения, появления экспозиций произведений цифрового искусства в галереях и музеях как нечто самостоятельного, появление фестивалей, посвященных произведениям цифрового искусства, например:

1. Европейский фестиваль медиа арта – ежегодный фестиваль, посвященный различным перформансам, инсталляциям, цифровому искусству, экспериментальному кино. Является одним из самых важных фестивалей медиа искусства в Европе;

2. Нидерландский фестиваль электронного искусства (сокращенно - DEAF) международное биеннале, посвященное технологиям, искусству, и будущему. Включает в себя огромную выставку интерактивных произведений.

Последнее стало толчком к популяризации компьютеров. Современный человек уже не может представить жизни без гаджетов, также и современные художники все чаще и чаще начинают использовать цифровые технологии для создания и дополнения своих произведений искусства. Но, несмотря на стремительное развитие DigitalArt, по самой своей сущности цифровые произведения далеко не во всем вписываются в традиционный мир искусства, в том числе и в традицию экспонирования, коллекционирования и хранения [4, с. 20]. Дополнительные сложности вызывают попытки разместить цифровые произведения предусмотренные для просмотра в интернете, в физическом пространстве.

Таким образом, появлению цифровой культуры во многом способствовали информационные технологии, проникшие во все сферы жизни. Цифровая культура это, в первую очередь, понимание современных информационных технологий и функционала, а также возможность грамотно использовать их в работе или быту. Грамотный специалист сегодня должен обладать навыками работы с базами данных, компьютерного моделирования, статистического анализа, работы с графическими редакторами и многое другое.

Цифровые технологии способствовали расширению возможностей для создания и обработки статичных и движущихся изображений и звука, что и повлияло на появление цифрового искусства. Начиная с 1960-х г., помимо аналоговых материалов – карандашей и красок, металла и глины, магнитной ленты для звуковой и видеозаписи, – в руках у художников оказались новые инструменты-посредники, чья работа связана с электронными вычислениями и представленными данными в виде кода. На протяжении полувека цифровое искусство называли по-разному: компьютерным, мультимедийным или киберискусством. Сейчас эти определения вытеснены широко распространенными терминами «медиаискусство» или «искусство новых медиа» [5].

#### Список источников и литературы

1. Кристиана П. Цифровое искусство. – М., 2017. – 272 с.
2. Цихлов А. Блокчейн: принципы и основы. – М., 2019. – 249 с.
3. Ванцовская А. А. Цифровое искусство на блокчейне и NFT-рынок // StudNet. – 2021 – Т.4. – №7. – С. 25.
4. Казанцев Т. Технология Блокчейн и NFT. Базовый курс. – [Б.м.], 2021. – 84 с.
5. The Philosophy of Digital Art // The Stanford Encyclopedia of Philosophy [Электронный ресурс]. – URL: <https://plato.stanford.edu/entries/digital-art/> (Дата обращения 03.09.2022).

УДК 316.772  
ББК 659.4

*Нигъмәтзянова А.Ф., Галанин С.Ф.*

#### ЭФФЕКТИВНОСТЬ БЛОГИНГА КАК ИНСТРУМЕНТА ПРОДВИЖЕНИЯ ТУРИЗМА В РЕСПУБЛИКЕ ТАТАРСТАН

**Аннотация.** В статье представлен анализ имеющихся travel-видеоблогов в Республике Татарстан. Выявлены факторы, влияющие на рост популярности travel-блога. Для эффективного продвижения внутреннего туризма в Республики Татарстан в условиях