

Smart-технологии в культуре современной Кореи

Научный руководитель – Халина Наталья Васильевна

Бакланова Виктория Викторовна

Студент (бакалавр)

Алтайский государственный университет, Факультет массовых коммуникаций,
филологии и политологии, Кафедра связей с общественностью и рекламы, Барнаул,
Россия

E-mail: baklanova.v00@gmail.com

Smart technologies in the culture of modern Korea.

V.V. Baklanova

Annotation

The article describes the features of smart technologies in Korea and how it affect the culture of the country. There introduction of smart technologies are considers into music, history, education and other areas of Korean life, as well as their impact on contemporary art.

Keywords

Smart technologies, culture of Korea, Korea, smart city.

Smart-технологии в культуре современной Кореи.

Бакланова В.В.

Аннотация

В статье описываются особенности smart-технологий Кореи и то, как они влияют на культуру страны. Рассматриваются как внедрение smart-технологий в музыку, историю, образование и другие области жизни корейцев, так и их влияние на современное искусство.

Ключевые слова

Smart-технологии, культура Кореи, Корея, умный город.

Введение Раньше передовые цифровые технологии прежде всего уходили в военную промышленность, но сейчас они помогают обрабатывать информацию и моделировать опыт в разных областях обычной жизни, в том числе и культуре.

Внедрение smart-технологий позволяет выполнять рутинные задачи и принимать решения без участия человека. Цифровизация в автоматизации процессов переводит информацию в более доступную цифровую среду, где её проще проанализировать. Основные инструменты здесь - это Big Data, машинное обучение, нейронные сети, ИИ (искусственный интеллект), человеко-машинные интерфейсы, виртуальная реальность, интернет-вещей и роботизация.

Участники отрасли культуры сами идут навстречу «умным» технологиям, поэтому примеров много (интернет-поисковик культурных мероприятий, дополненная реальность в музеях, карты с комфортными маршрутами для прогулок родителей с детьми и другие).

Smart-технологии делают культуру доступнее для человека.

1 Технологии, которые могут изменить сферу культуры и искусства 1.1 **Са-**
мообучающиеся <https://rb.ru/opinion/biznes-na-chat-botah/> Чат-боты сегодня успешно заменяют человека, отвечая на рутинные вопросы аудитории. Они имеют довольно сложную логику и готовы отвечать даже на абстрактные вопросы. Даже простой помощник, который сможет подсказать время работы музея, ответить, на какие сеансы в кино остались билеты, или показать, как добраться до театра, — это маленькая революция в каждом отдельно взятом учреждении культуры.

Грамотно реализованная технология проактивного общения с пользователями — будущее мира искусства, потому что привлечение новой аудитории — одна из первостепенных задач современного музея и театра [[i]].

1.2 Дополненная реальность Технология <https://rb.ru/tag/ar/> (AR) замечательно решает задачу демонстрации того, чего не видно взглядом. Например, на выставке при демонстрации экспоната, значительная часть которого утрачена, но исследователи точно знают, как он выглядел, AR-технология позволяет показывать существующий физический подлинник и дополнить его воссозданным изображением остальной части экспоната на экране.

Качественный контент должен быть выполнен с большим вкусом, хорошим пониманием арт-контекста и основан на глубоких знаниях в области искусства [[ii]].

1.3 Виртуальная реальность Виртуальная реальность (VR) отличается от дополненной тем, что в первом случае фантазия создателей контента ничем не ограничена: ни географическим местоположением, ни размерами помещений, ни погодными условиями, а иногда даже некоторые законы физики как будто подчиняются воображению авторов.

Такие условия открывают огромный простор для организации виртуальных выставок любого масштаба без необходимости перемещать коллекцию, а также дают возможность посетителю «потрогать» и «покрутить» даже самый хрупкий экспонат.

Например, в Сеуле имеется арт-инсталляция — бушующая волна, как будто заключенная в гигантском аквариуме. Проект описывается как «анаморфная иллюзия», он был создан для демонстрации самого большого в мире экрана с трехмерным эффектом (длиной 80 метров и высотой 20 метров) [[iii]].

Также существует велотренажер VR Carver Inc., специально разработанный для имитации экстремальных гонок и педалирования. Устройство размещено на специальной круглой платформе и может отклоняться в шести направлениях. А для большей реалистичности «машина» интегрирована в виртуальную реальность. Велотренажер подключен к Интернету, поэтому с помощью специального приложения можно соревноваться в реальном времени с другими игроками, как друзьями, так и случайными пользователями.

Программа виртуальной реальности 4thevision от компании Vfact Maker позволяет «ходить по магазинам» и даже примерять одежду, не выходя из дома, а еще петь со звездами K-Pop прямо на сцене.

В Корее уже применяются гиперпространственной платформы "eSpace", которая позволяет копировать реальный мир в виртуальное пространство, и "Т-реальная платформа", где могут легко создаваться и совмещаться составляющие дополненной реальности. С момента запуска первой в мире сети 5G - 1 декабря 2018 года, мобильный оператор активно развивает разнообразные услуги 5G, включая дополненную реальность и виртуальную реальность, чтобы перевести восприятие потребителей на новый уровень. 23 марта 2019 года огнедышащий крылатый дракон транслировался в прямом эфире по спортивным каналам. [[iv]].

1.4 Нейросети В сфере культуры за много веков накопилось количество информации, которое не может вместить мозг даже самого продвинутого специалиста.

Любому — от новичка до многолетнего поклонника искусства — требуется грамотный гид, который способен учитывать огромное количество факторов — от персонального вкуса до модных тенденций.

В грамотной пропорции смешать дисциплины для каждого человека, чтобы он занимался тем, что ему действительно нужно и интересно — очень сложная задача, с которой при существующем объеме информации люди часто не справляются, а у <https://rb.ru/story/deepfakes-world/> при правильном развитии — есть шанс.

Сейчас таких сервисов, основанных на нейросетях, множество (а в разработке находится еще больше), которые смогут решить проблему ориентирования человека в огромном культурном пространстве.

1.5 Блокчейн <https://rb.ru/tag/blockchain/> способен обеспечить максимальный уровень защиты подлинности любого объекта и его принадлежности кому-либо, поэтому, в первую очередь, это очень надежный инструмент для аутентификации предметов искусства. Эта технология может гарантировать подлинность не только самого физического объекта, но и его цифровых копий, а также контролировать их количество.

С помощью блокчейна цифровое искусство перестанет бесконтрольно копироваться и распространяться. Воспроизведение копий предметов искусства может быть ограничено, а значит, ценность каждой из них может быть соотнесена с ценностью самого шедевра.

Блокчейн позволяет оцифровать экспонаты галереи и сделать уникальную коллекцию музея доступной пользователям по всему миру.

1.6 Искусственный интеллект Искусственный интеллект (AI) уже начинает входить в жизнь корейцев. Уже существует оцифрованный двойник молодой ведущей Ким Чжуха, который ведет ежедневные выпуски новостей [[v]].

Возможно через несколько лет цифровые двойники будут не только озвучивать новости, но и играть в кино.

2 Образование Корея продолжает стирать границы между технологиями и образованием в рамках проекта «Умное образование» ('Smart Education' project). Недавние исследования показали, что внедрение электронных учебников оказало позитивное воздействие на учащихся. Особенно ощутимыми были результаты в достижении самостоятельности организации процесса обучения, поиске новой информации, решении поставленных задач, появлении внутренней мотивации и рефлексии. Электронные учебники способствовали устранению пропасти при подготовке студентов из небольших городов и небогатых семей и влиянию гендерного фактора на развития навыков чтения. В проект также входят такие инициативы, как разработка Виртуальной системы обучения на дому для улучшения возможностей обучения вне школы, а также создание системы доступа к программам дистанционного образования, KOEL, которая позволит обмениваться опытом в данной сфере с коллегами по всему миру.

3 Влияние новых технологий на искусство В Южной Корее, одной из самых технологически развитых стран, молодые художники наряду с достижениями новейших технологий продолжают использовать для своих работ всю возможную палитру современных материалов и техник.

Скульптор Йи Хван Квона настолько деформирует традиционные пропорции человеческого тела, что на секунду перестаешь ориентироваться в пространстве. Его девочка и прохожий будто сплюснуты багом компьютерного экрана — только в формате 3D (рисунок 1). Художник играет с формой вполне в духе цифровой эпохи и призывает нас поразмыслить, насколько реально то, с чем мы сталкиваемся каждый день — например, на экране смартфона.

Пак Миок изучала графический дизайн в Берлинском университете искусств, где по-

лучила магистерскую степень. Она была участницей 13-й резиденции SeMA в Нанджи и членом 10-й креативной мастерской музея Ёнын. Пак Миок — художница-концептуалистка, которая работает с новыми медиа. Подобно переводу слова с одного языка на другой, она переводит звуки в тексты, а затем делает их осязаемыми, записывая их шрифтом Брайля (рисунок 2). Ее метод заключается в совмещении двух на первый взгляд несвязанных систем. В своих работах художница стремится выразить произвольный характер взаимоотношений между разными художественными реалиями.

Пэк Чжонги проявляет особый интерес к религии, науке и восточной философии. Он пытается объяснить принципы, которые не могут быть однозначно выражены словами. Художник уверен: наши слова переплетены с водой, которую мы используем и потребляем. Пэк старается передать эту идею визуальными средствами.

Эта работа поразительна тем, что для каждого пространства, для каждого музея, в котором она выставляется, Пэк Джонги заново ее собирает и разбирает потом. За этим кроется интересная довольно романтическая история: Йонгсо — это водопады, довольно популярное место в Корее, и существует поверье, что рядом с водопадами обитало существо, которое превратилось в дракона и затем улетело на небеса (рисунок 3).

Заключение Первое лицо государства подчеркнул, что корейский контент это «не просто область культуры», а «мягкая, но сильная сила», способствующая повышению ценности бренда и конкурентоспособности Южной Кореи.

«Поэтому мы делаем «агрессивные инвестиции» в мультимедийные продукты и связанные с ними предприятия, хотим поддержать творчество и инновации», — заявил президент.

Мун считает, что корейский рынок контента имеет все шансы совершить качественный скачок, особенно учитывая возможности использования сетей 5G, технологий виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR).

Музыка, кинематограф, танцы, наряды, блюда и искусство развивается и обретает новый характер с помощью новых smart-технологий.

[i]. Стеблев А. Пять технологий, которые изменят сферу культуры и искусства [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://rb.ru/opinion/tehnologij-kultura/> (дата обращения 17.10.2020)

[ii] Стартапы из Кореи в области технологий виртуальной и дополненной реальности (VR/AR) [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://b-mag.ru/startapy-iz-korei-v-oblasti-tehnologij-virtualnoj-i-dopolnennoj-realnosti-vr-ar/> (дата обращения 17.10.2020)

[iii] В Южной Корее создали арт-инсталляцию с гигантской виртуальной волной [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://officiel-online.com/all-news/virtual-wave-in-huge-glass-box-art-installation-in-seoul/> (дата обращения: 16.10.2020).

[iv] Шоу дополненной реальности с применением 5G [Электронный ресурс] - Режим доступа: [/rus/event/request/119405/report/"https://www.youtube.com/watch?v](https://rus/event/request/119405/report/"https://www.youtube.com/watch?v) (дата обращения 15.10.2020)

[v]. Искусственный интеллект (AI) уже рядом. В Корее [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://koreanst.livejournal.com/90537.html> (дата обращения 15.10.2020).

Иллюстрации



Рис. 1. Рисунок 1 – Скульптура девочки. Художник Ёи Хван Квона



Рис. 2. Рисунок 2 – Стихотворения, переведенные Пак Миок в различные системы языка



Рис. 3. Рисунок 3 – Элементы скульптуры Пэк Чжонги, напечатанные на 3D-принтере: головы драконов