

рекламодатели могут рассчитывать на повышение лояльности целевой аудитории к объектам рекламирования.

1. Андреева, Г.М. Социальная психология. / Г.М. Андреева – М. : Наука, 2014. – 281 с.

3. Мокшанцев, Р.И. Психология рекламы: Учеб. Пособие. / Р.И. Мокшанцев – М. : ИНФРА–М; Новосибирск : Сибирское соглашение, 2015. – 273 с.

4. Рюмшина, Л.И. Манипулятивные приемы в рекламе. / Л.И. Рюмшина – М. : ИКЦ Март, 2015. – 59 с.

Цивинская Д.Ф., студентка 620 гр.

Научный руководитель – Гулицкая О.А.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СЦЕНИЧЕСКОМ ОФОРМЛЕНИИ ХОРЕОГРАФИЧЕСКИХ ПОСТАНОВОК

Хореографическое искусство – это очень объемное понятие, которое содержит балет, искусство народного современного танца и технологий в сценическом оформлении хореографических постановок. Хореография сформулировала целую систему специфических средств и приемов, свой художественно выразительный язык, с помощью чего создается хореографический образ, который возникает из музыкально ритмичных движений. Он имеет условно обобщенный характер и раскрывает внутреннее состояние и духовный мир человека.

Организация пространства сцены, неразрывно связанная с новыми достижениями науки в техническом оснащении театра, так же влияет на

создание хореографического образа. Доминирующее средство выразительности приобретает световое художественное оформление, использование в спектаклях различных видео- проекций и экранов. Такая творческая работа требует соответствующих технических возможностей сценической площадки и дополнительного, довольно дорогостоящего оборудования. Современная сцена становится на инновационный путь развития, используя достижения новых технологий в основных составляющих постановочного процесса: режиссерской экспликации, создании эскизов декораций и костюмов, а также в осуществлении сценографического решения хореографических постановок. Новые технологии оказывают огромное влияние на развитие хореографии как вида искусства: появляются уникальные формы хореографии, новые специальности, специфические технологии постановочного творчества и сценических постановок.

Следует отметить, что в результате технической революции произошли кардинальные перемены во всех сферах человеческой деятельности, в том числе и в хореографическом искусстве. Новые технологии оказали влияние на художественную среду и в результате возник новый феномен – цифровые искусства.

Под цифровыми искусствами понимаются такие виды художественной деятельности, концептуальная и продуктивная база которых определяется цифровой средой. Возникшее новообразование активно обсуждается специалистами широкого спектра областей, относящихся и к искусству, культуре, так и науке, технике. Появление цифровых искусств повлекло за собой появление новых художественных жанров и форм. Такие области как, например, трехмерная анимация, виртуальная действительность, интерактивные системы и интернет обнаружили небывало широкие творческие возможности. На уже

устоявшиеся художественные формы – кино, двухмерную анимацию, видеоискусство, музыку – цифровые технологии также сильно повлияли, способствуя созданию новых жанровых подвидов.

Используя язык цифровой культуры, появление цифровых искусств сразу же противопоставило себе все остальное искусство – традиционное, которое именуется по отношению к цифровому аналоговым. Цифровое искусство – открытая система, поэтому развивается в контексте всего искусства и активно взаимодействует с аналоговым искусством, оказывая на него влияние. Так, в первую очередь подверглись влиянию цифровых искусств наиболее традиционные виды изобразительного искусства – живопись, графика, скульптура. Начали появляться голографические изображения, имитирующие картину, скульптуру, рельеф, даже архитектуру. Наиболее активно арт-медиа повлиял на синтетические искусства – хэппенинг, перформанс.

Современная сценография сегодня востребована не только как одна из составляющих хореографического процесса, но и как способ самостоятельной арт-деятельности в дизайнерском оформлении хореографических, световых шоу, выставок, водных феерий, художественных акциях. Организация пространства сцены неразрывно связана с использованием новых достижений науки в техническом оснащении сцены (светодиодные табло, мобильные проекционные дисплеи, адаптированные для небольших залов и концертных площадок, проекционные натяжные экраны, плазменные панели с разными диагоналями, мульти функциональные световые приборы, светодиодные матрицы, туманный экран, интерактивный пол, интерактивное стекло, различные постановочные приемы, использующиеся в видео-проекции). В целом, все это позволяет достигнуть эффекта, высоко оцениваемого зрителем.

В организации театрального процесса хореографических постановок современные технологии способствуют формированию новых принципов осуществления этого рода деятельности. Они представляют совокупность методов, производственных и программно-технологических средств, объединенных в технологическую цепочку, обеспечивающую сбор, хранение, обработку, вывод и распространение информации.

Современные сценографы профессионально осваивают компьютерные технологии не ради того или иного эффекта, а лишь в контексте поставленной творческой режиссерской задачи, которая решается техническими средствами. Компьютерным художникам сегодня подвластны такие традиционно сложные объекты, как огонь, дым, прозрачные и жидкие материалы (вода, стекло, и т. п.). Подобные эффекты, так же как эффекты взрывов, создаются на основе точнейшего моделирования. Наряду с традиционной компьютерной мышкой художники теперь могут использовать виртуальную перчатку, начинают творить с помощью виртуального костюма (скафандра), кибернетического дельтаплана и других систем, отражающих естественные движения человека. Речь, конечно, идет об использовании цифровых технологий в тех случаях, когда съемка реальных объектов и ситуаций представляет для актеров известный риск или вообще невыполнима. Театр является синтезатором различных сообщений, и именно в театре родились виртуальные миры в целостном виде, где изображение, трехмерная сцена, музыка, тексты, игра актеров погружают зрителей в виртуальные миры. На современной стадии развития хореографии, театра созрели условия для выполнения исследований в области закономерностей и структурных особенностей спектакля, соответствующего потребностям современного зрителя. В настоящее время с помощью компьютерной графики и мультимедийных проекторов можно создавать многослойные декорации,

перемещение которых обеспечивается передачей информации по каналам связи. Сегодня на смену внешним эффектам пришли поиски театральных приемов, способных послужить своего рода мостом между театральной условностью и виртуальной реальностью.

Сегодня актуальными представляются следующие задачи:

Освоение виртуального пространства как новой художественной среды и сферы «бытования» зрителя;

Совмещение (взаимодействия) виртуальных и реальных жанров и технологий;

Развитие визуальной культуры. Необходимость совершенствования творческого хореографического процесса средствами информационных технологий.

Эта работа связана с поиском путей решения насущных проблем искусствоведения:

Совершенствование творческого процесса режиссуры и сценографии с применением новых технологий постановочного процесса;

Использование средств компьютерного моделирования, мультимедиа программ для создания образа спектакля.

В настоящее время появилась необходимость и возможность активно внедрять в теорию и практику работы театра современные методы управления постановочным процессом. Развитие средств компьютеризации, моделирования сценографии, возможностей, предоставляемых виртуальными технологиями, позволили создать автоматизированное рабочее место (АРМ) художника-постановщика, полезное одновременно для работы режиссера и членов театрального постановочного коллектива. Практическая реализация постановочных задач стала возможной благодаря освоению АРМ, позволяющего моделировать элементы материальной части спектакля и репетиционной

работы на основе технологий виртуальных миров. В отличие от классического искусства, виртуальные арт-миры в идеале ориентированы не на изображение жизни, а на ее свободное моделирование, они претендуют быть самой этой жизнью, самоорганизующейся в сложной нелинейной психотехногенной системе: человек – компьютер – сетевой пространственно-временной континуум. Фактически это ничем не ограниченный пучок «возможных жизней» человека, активно использующий все органы чувств и способы реагирования на внешние раздражители.

В результате появляется возможность полной электронной замены «реальной» жизни «виртуальной», создаваемой по законам net-искусства на паритетных началах программистами – net-артистами (сетевыми художниками/инженерами искусства будущего) и самим реципиентом-участником. Перед ним открываются неограниченные возможности перевоплощений (в другого человека, исторического или мифологического персонажа, животное, фантастическое существо, инопланетянина и т. п.). Важнейшим условие такого «перевоплощения» должно быть постоянное сохранение реципиентом и своего подлинного Я, ощущение дистанции между реальным Я и виртуальным. Только в этом случае виртуальная реальность может претендовать на статус феномена искусства и участвовать в акте эстетического опыта.

В современном театральном творчестве проявляются тенденции взаимодействия художественных языков, пересечения их смысловых полей. Новые виртуальные технологии позволяют зрителю перевоплотиться из наблюдателя в сотворца, способного влиять на развитие и модификацию произведения театрального искусства. Принцип интерактивности как форма сотворчества постановщика и зрителей

модифицирует произведение театрального искусства, способствует многообразию творчества.

Таким образом, информационные технологии в современной сценографии позволили сформировать новую культуру сценографии, дополнив эмоциональную сторону традиционной графической и живописной техникой создания эскизов более подробными профессиональными характеристиками: вариативностью, пространственной композицией, точным масштабом, обилием фактур и специальных эффектов; возможностью точного воспроизведения и передачи их в цифровом формате. Создание сценографии из файлов позволяет быстро воспроизводить элементы декорационного оформления; живописные задники, декоративные занавесы, имитацию фактур, не требует полного авторского надзора. Быстрая трансформация эскизов, их проработка в графических программах, компактное хранение и запись полнотекстовых файлов сценографии на цифровых носителях, компьютерное 3D моделирование, создание партитуры спектакля с использованием мультимедиа программ, сбор и передача профессиональной информации в глобальной сети интернет и многое другое объединяют в разнохарактерную, многокомпонентную деятельность сценографа, хореографа. АРМ «художник-постановщик», специфика использования которого позволяет осуществления полного цикла создания сценографии с элементами режиссуры, способствует принятию оптимальных решений в реализации хореографической постановки.

1 Астафьева Т.В. Современное театральное искусство как новая форма творческих отношений // Проблемы образования, науки и культуры. 2010. № 6(85).

2 Алдошина И.А. Искусство мультимедиа. Мультимедиа и техника // Новое в гуманитарных науках. Вып. 45. – СПб. : СПб ГУП, 2010. – 204 с.

3 Антонова О. А. Техника и технология современной сцены. С.-Петербург. гос. ун-т сервиса и экономики. – СПб. : Изд-во СПб ГУСЭ, 2010. – 387 с.

4 Антонова, О.А. Очерки по истории театра в учебных заведениях России моногр. / О.А. Антонова ; С.-Петербург. гос. акад. сервиса и экономики. – СПб. : Изд-во СПбГАСЭ, 2004. - 203 с.

5 Астафьева, Т.В. Совершенствование постановочного процесса в современном театре // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена: научный журнал. СПб. : 2009. № 115. С. 273-279.

6 Астафьева, Т.В. Компьютерные и медийные технологии в сценографии как фактор развития постановочного процесса // Общество. Среда. Развитие. 2011. № 3(20)

7 Астафьева, Т.В. Технология виртуальных миров в театре // Информатика для устойчивого развития / Под ред. М.Б. Игнатьева и М.А. Вуса. – СПб. : СПб ОНТЗ, Полиграф экспресс, 2009. С. 152-157.

8 Березкин В.И. Искусство сценографии мирового театра. Т. 1: От истоков до середины XX века. М.: ЛКИ, 2011. 536 с.

9 Базанов, В.В. Сцена, техника, спектакль. Л-М., 1963;

10 Борев, Ю.А. Художественная культура XX века. М., 2007.

11 Бычков, В.В., Маньковская, Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. Вып. 2. М. : ИФ РАН, 2006. С. 32-60.