

Подводя итоги, отметим, что на смену роскошному, по-западноберлински "объективистскому" штайновскому иллюзионизму 70-80-х годов, покоившемуся на изучении режиссерских партитур Станиславского и восприятию Чехова как некоего театрального и философского абсолюта, пришли венские спектакли Петера Цадека ("Вишневый сад") и Люка Бонди, не отрицающие универсальности русского классика, но возвращающие ему реальные измерения. "Актерский" Чехов у Бонди получился пронизательным и безжалостным. Значит, ничуть не старомодным и сбросившим усталость векового утешителя.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Должанский Р. Почему застрелился Константин: «Чайка» Петера Штайна в Москве. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.kommersant.ru/doc/463518>. – Дата доступа : 03.03.2022
2. Должанский Р. «Уставшая «Чайка» в Вене. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/152630>. – Дата доступа : 03.03.2022
3. Международный театральный фестиваль им. А.П. Чехова. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://chekhovfest.ru/festival/projects/performances/chayka-20011/>. – Дата доступа : 03.03.2022

Мороз А.А., студент 108 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Гончарик Н.Г.,
старший преподаватель

В XXI веке многим известно, что наука и искусство дополняют друг друга и своей взаимосвязью создают нечто новое. Большую популярность набирают все возможные развлечения виртуальной реальности, игры и нестандартные выставки. Люди из спокон веков тянулись к тому, что поражает их воображение, что считали сверхъестественными силам или магией. Ещё пятьдесят лет назад никто не мог представить, что появятся, например, очки виртуальной реальности, которые каждую секунду могут погрузить человека в другой виртуальный мир. А в настоящее время не самым новым, но всё ещё набирающим популярность является голография. Деннис Габор открыл голограмму в 1947 году, проводя эксперимент по повышению разрешающей способности электронного микроскопа. Тогда же он сформулировал термин «голография», по-гречески – holos, который интерпретируется как «весь, полностью». Термин был выбран изобретателем с отсылкой на полную запись оптических свойств объекта.

В XVII веке стереоскопические картины создал нидерландский художник Герард Дау. Вдохновившись его работами, технику голографии в 60-х годах XX века использовал Сальвадор Дали. Результаты творчества привели художника к мнению, что голография является синтезом оптической науки и художественного творчества [1]. Так как голография формирует реальное объемное изображение по законам оптики, то без совместной работы ученых, художников и конструкторов невозможно обойтись. National Geographic в декабре 1988 года на обложке своего журнала использовал голограмму планеты Земля, и когда на неё попадал свет, она переливалась разными цветами. В технике голографии работают современные художники Дитер Юнг, Сетцуко Ишии, Мэри Харман и другие. Голограммы используются в фильмах, чтобы придать герою больше фантастичности. В музеях голограммы воспроизводят утраченные объекты, которые можно рассмотреть со всех сторон. Сегодня стали популярны голографические инсталляции различных художественных объектов.

Голография стала использоваться как художественное изобразительное средство. В ней есть своя магия, эстетика, яркость красок, чистота цветов, свойство трехмерности – всё это дает уникальные возможности для творческих поисков. Художники, скульпторы и дизайнеры наряду с традиционными искусствами стали использовать голографию. С появлением цифровой голографии расширились возможности воплощения своих фантазий для компьютерных дизайнеров и художников. Современной новинкой в голографии стал голографический вентилятор. Это устройство вывода, позволяющее воспроизводить 3D анимацию с голографическим эффектом.

Визуально он выглядит как вентилятор с несколькими лопастями, на которых располагаются светодиоды. При вращении с высокой скоростью создается эффект парящего в воздухе трёхмерного изображения, которое привлекает внимание зрителей. Информация воспроизводится непосредственно с памяти устройства [2]. Конечно, создание 3D контента с голографическим эффектом требует технических и художественных знаний, умений использовать компьютерные технологии, чтобы создать объемный и динамический объект, парящий в воздухе.

В 2016 году были созданы новации в виде галереи искусств с опорой на голографические экспозиции. Основой галереи является выставочное пространство, на стенах которого развешаны установки с голо-вентиляторами, на которых, в свою очередь, отображаются различные произведения искусства: от статуй до картин, принадлежащих музеям разных стран. Вокруг световых инсталляций можно ходить и рассматривать объект выставки со всех сторон. Так, с помощью всего одного прибора можно увидеть яркий и трехмерный шедевр из любой точки мира. Если позволит доработка функционала, то, возможно, картины в скором времени смогут приобрести новые функции, стать трехмерными. Новизна таких выставок не

только привлекает и удивляет посетителей, но это возможность не тратить природные материалы для создания репродукций шедевров искусства.

Наблюдая, как развивается виртуальная среда от виртуальных туров в интернете до виртуальных очков, можно предположить, что разработанная техника голографических дисплеев и программ для создания и трансляции информации будет использована для надежного отображения шедевров искусства, и сама станет самостоятельным видом искусства в ближайшие годы. Благодаря голографическим галереям многие смогут приобщиться к нескучному искусству, что явно понравится большинству своей необычностью.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Акилов, А. Голография в изобразительном искусстве / А. Акилов, М. Шевцев // Континиум – голографическая лаборатория [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://holographypro.com/ru/biblioteka/golografiya-v-izobrazitelnom-iskusstve/196-golografiya-v-izobrazitelnom-iskusstve> – Дата доступа: 12.03.2022.
- 2 Голографический вентилятор – как это работает // MediaPix. Голографическая реклама [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://mediapix.pro/golograficheskij-ventiljator/> – Дата доступа: 12.03.2022.

Напорко Д.Е., студент 108 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Гончарик Н.Г.,
старший преподаватель

ПРОЯВЛЕНИЕ КУЛЬТУРЫ В ИГРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ