

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Гончарик, Н. Г. Основы информационных технологий : учебно-методический комплекс для всех специальностей [Электронный ресурс] / Н. Г. Гончарик, Л. А. Серегина.– Минск : БГУКИ, 2022. – 176. – Режим доступа: <http://hdl.handle.net/123456789/26557>. – Дата доступа: 10.03.2024.
2. Научно-образовательный портал «Большая российская энциклопедия», Мультимедиа [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://bigenc.ru/c/mul-timedia-95e38d?ysclid=ltukcs9npq314673634>. – Дата доступа: 18.08.2023.
3. Полицковская, Н. Г. Мультимедийные технологии в театральном искусстве современности [Электронный ресурс] / Н. Г. Полицковская. – Режим доступа: <https://belorussij.ru/junior/post/multimediynyu-tekhnologii-v-teatralnom-iskusstve-sovremennosti>. – Дата доступа: 05.01.2019.

Бахто Н. М., студент 108А группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Кунцевич О. М.,
старший преподаватель

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ХОРЕОГРАФИЧЕСКОМ ИСКУССТВЕ

Танец появился с возникновением человека и присутствует во многих сферах его жизни. Люди передают через движения тела свое внутреннее эмоциональное состояние. Танец отображает культуру

народа. Танец помогает людям справляться с трудностями. Танец подчеркивает красоту тела. Танец развивает мышление и самодисциплину. Со временем танец принимает различные формы: игра, развлечение, самоидентификация и конечно искусство. Танцевальное искусство тесно взаимосвязано как с развитием музыкального искусства, так и современных информационных технологий. В настоящее время в танцевальном искусстве мультимедийные технологии занимают огромное влияние.

Мультимедиа – спектр информационных технологий, использующих различные программные и технические средства с целью наиболее эффективного воздействия на пользователя (ставшего одновременно и читателем, и слушателем, и зрителем) [3].

Активное использование мультимедийных технологий привело к расширению жанровых разновидностей хореографических постановок, а также числа способов их реализации. В ряде современных хореографических спектаклей происходит процесс слияния различных видов искусства в единое художественное целое, где в одном творческом пространстве могут активно взаимодействовать и интегрироваться хореографическое, актерское, музыкальное, декорационное, аудиовизуальное, цирковое, акробатическое и иные виды искусства с современными компьютерными технологиями. Тем самым формируя новый синтетический вид современного искусства [2, с. 138].

Одним из базовых элементов мультимедиа в хореографической постановке является игра со светом и тенью, которая начала использоваться в танце многократно. Свето-оператор может детализировать движения танцора и подчеркнуть определенные части его тела. Если поставить один фонарь позади сцены, который будет направлять свет в зрительный зал, то мы сможем рассмотреть эмоции

человека в движениях тела, а не на лице, смотря на его мимику. Это подчеркивает профессионализм и искренность танцора. Одним из главных результатов работы над светом и тенью в танце стал театр теней. Танец проецируется на экран (натянутая ткань) с задней стороны – зритель видит лишь тени. Не сильно сложный механизм, но здесь очень важна игра со светом танцоров и работа свето-режиссера. Чем ближе к фонарям танцор, тем больше его изображение, и наоборот. Режиссер может создать необычное изображение, например, двойное изображение происходящего, неожиданное исчезновение и появление актера и тому подобное. Суть такого перформанса – показать красоту пластики тела.

Как мы можем судить, что большим преимуществом внедрения в танец игры света и тени является то, что зритель может почувствовать эмоции танцора через движения тела, но в то же время иногда это может сыграть и минусом, если эмоции на лице важны. Так же свето-операторы должны быть профессионалами, которые смогут быстро реагировать на перемещения танцора и прорепетировать заранее постановку света.

Более сложные мультимедийные технологии получили широкое применение в телевизионных танцевальных проектах. Одним из таких популярных шоу на ТВ является проект «Танцы на ТНТ».

В 2014 году, когда начался первый сезон проекта, использовался только большой мультимедийный экран, который обозначал место событий сюжета постановки. После шоу «Танцы» продолжили снимать аналоговый проект «Новые танцы», для которого создали усовершенствованную сцену с мультимедийными экранами на заднем плане, окружающих сценах и на полу. Это позволило полностью погрузиться в атмосферу выступлений и использовать мультимедийный пол как реквизит дополнения реальности.

Более сложное использование мультимедийных экранов можно рассмотреть на примере выступления российского исполнителя Сергея Лазарева на конкурсе «Евровидение-2016» с песней «You Are the Only One» (русс. Ты –единственная). На таком масштабном телевизионном конкурсе, чтобы запомниться и выиграть, кроме песни и исполнения, нужна еще эффектная хореография и постановка. Греческий режиссер Фокас Евангелинос использовал для этого мультимедийный экран и неожиданную трансформацию пространства. Спереди зрительного зала и через экран для телезрителей складывается ощущение, что исполнитель пошел по воздуху – по картинке на экране [1]. Недостаток такого механизма – такое выступление нужно смотреть только спереди, а не сбоку. Теряется вся магия, ведь сбоку видны ступеньки, по которым поднимается исполнитель, наклон экрана назад, и плохо видно, что изображается на экране. Так же на выступление Сергея Лазарева используется такой прием как дополнения костюма исполнителя. На белом экране появляется черное крыло, как костюм исполнителя, и артист должен заранее прорепетировать, где ему стоять и совпадать движениями с изображением по времени. Такая постановка очень трудная, потому что требует идеального исполнения всех движений. Артисту нужно полностью совпадать с видеорядом на экране, что требует серьезных и долгих тренировок. Так же это довольно травмоопасно, потому что исполнителю нужно подниматься на высоту и на ненадежные ступеньки без страховки.

Еще один способ удивить зрителя и передать по-своему картинку танца – это светодиодные костюмы. Нужны пиксельные костюмы-экраны, которые транслируют разные видеоэффекты и изображения. Для выступления выключается свет на сцене. Танцоры могут исчезать и появляться на сцене, работая с включением света на своих костюмах, как по всему телу, так и на определенной части тела. Это дает больше

возможностей рассказать историю и подчеркнуть пластику тела танцора. Но есть проблема – в таких костюмах не так просто двигаться, нашитые на одежду технологии сковывают движения тела. Светодиодные выступления очень заинтересовали людей, постановки стали более продуманными – так такие перформансы стали популярны и востребованы. Такие номера стали интересны, как и просто для развлечения на мероприятиях, так и как отдельные масштабные светодиодные шоу.

Танцевать любят не только профессионалы, а все, кто любит повеселиться. Так в современном анимированном мире видеоигр появилась танцевальная игра Just Dance, которая создана средствами мультимедийных технологий. Just Dance (с англ. – «Просто танцуй») – музыкальная игра, разработанная и изданная компанией Ubisoft исключительно для игровой приставки Wii. Релиз состоялся 17 ноября 2009 года в Северной Америке, 26 ноября в Австралии и 27 ноября в Европе [4].

В игре на экране под музыку анимированный танцор показывает движения и задача игрока – повторять их. Побеждает тот, кто более точно повторил танец. Чтобы играть, надо поставить камеру, которая будет отображать ваши движения. Игра запоминает ваше лицо и следит именно за вами. Для создания танцующих персонажей в игре, проводились съемки настоящих танцоров в ярких костюмах и на зеленом фоне, который называется Хромакей (от английского chromakey – дословно «цветовой ключ»). Такая технология позволяет легко заменить фон в кадре практически любым изображением или видео. Потом проводится большая работа создания в игре из настоящих людей, анимированных персонажей и разработки самого приложения. Так благодаря мультимедийным технологиям сейчас любой желающий может попробовать себя в танцах или просто развлекаться, удовлетворяя потребность в движении.

В заключение мы можем сделать вывод, что танец как вид искусства существует для передачи эмоций и повествования истории через язык тела. Но с развитием информационной культуры и мультимедийных технологий, танцевальное искусство пошло в ногу со временем. Непрофессиональным зрителям уже надо что-то новое и захватывающее, а танцорам и хореографам хочется экспериментировать и получать вау-эффект у зрителей. Поэтому мультимедийные технологии сейчас играют важную роль в мире танца и создают отдельные произведения искусства. Мультимедийные технологии дают шокирующий эффект у зрителя, открывают новые возможности в использовании реквизита в танце, расширяют виды и стили танца, создают другую реальность в пространстве и создают развлекательный формат танца.

Но есть недостатки в использовании мультимедиа в танцевальной среде: скрывается искренность танцоров, их эмоции теряют востребованность, у зрителей востребованность шоу преобладает над танцем; теряется ценность профессионализма танцора. Также техника всегда может быть опасна и требует максимальной проверки в надежности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Быстрянцева, Н. Чем запомнилось выступление Лазарева и как устроено его световое шоу [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://daily.afisha.ru/culture/1522-chem-zapomnilos-vystuplenie-lazareva-i-kak-ustroeno-ego-svetovoe-shou/>. – Дата доступа: 20.02.2024

2. Полицковская, Н. Г. Применение мультимедийных технологий в процессе создания хореографических постановок / Н. Г. Полицковская // Барышевские чтения : материалы Международной заочной научной конференции (Минск, 29 апреля 2021 г.) / Белорусский государственный

университет культуры и искусств. - Минск, 2021. – С. 138-142. – Библиогр.: с. 142 (6 назв.).

3. Программы для обработки мультимедиа. Государственное учреждение образования «Минский городской институт развития образования» Центр информационных технологий [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://iso.minsk.edu.by/main.aspx?guid=33453>. – Дата доступа: 24.02.2024.

4. Харькова, С. А. Музыкальная игра Джаст – Денс [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/muzykalnaia-igra-dzhast-dens.html>. – Дата доступа: 20.02.2024.

Бежок П. М., студент 415 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Ренанский А. Л.,
профессор кафедры

ДРАМАТУРГИЯ КОНСТАНТИНА СТЕШИКА

Известный белорусский драматург, сценарист и поэт Константин Леонидович Стешик родился в 1979 в Солигорске.

Уже в 2005 году он дебютировал в качестве драматурга с пьесой «Мужчина – Женщина – Пистолет». Дебют был отмечен дипломом на Международном театральном фестивале современной драматургии «Коляда Plays» в Екатеринбурге, а пьеса была опубликована в журнале «Современная Драматургия», органе Союза театральных деятелей России.