

начали развиваться недавно, однако обладают большим потенциалом в сфере культуры и являются перспективным инструментом передачи цифровой информации благодаря синтезу реальных и виртуальных объектов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Кузнецов, В.А. Об использовании виртуальной и дополненной реальности [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ob-ispolzovanii-virtualnoy-i-dopolnennoy-realnosti>. – Дата доступа: 27.02.2021.
2. Сергеев, С.Ф. Образование в глобальных информационно-коммуникативных и техногенных средах: новые возможности и ограничения [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovanie-v-globalnyh-informatsionno-kommunikativnyh-i-tehnogennyh-sredah-novye-vozmozhnosti-i-ogranicheniya>. – Дата доступа: 27.02.2021.
3. Azuma, R.T. A Survey of Augmented Reality [Electronic resource] / Department of Computer Science University of North Carolina at Chapel Hill – Mode of access: <http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>. – Date of access: 28.02.2021.
4. Digital resiliency for the future enterprise [Electronic resource] / IDC. – Mode of access: <https://www.idc.com/>. – Date of access: 28.02.2021.

Свидерская А. М., студент 402а группы
Научный руководитель – Шелупенко Н. Е.,
кандидат культурологии, доцент кафедры

ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ КИНОИСКУССТВА В СОВРЕМЕННОЙ БЕЛАРУСИ

Развитие киноискусства с 1990 годов и до нашего времени ознаменовалось появлением двух разных направлений кино: технически впечатляющий блокбастер со специальными компьютерными эффектами и независимый, низкобюджетный фильм. Возможности спецэффектов были расширены, когда студии начали снимать в цифровом формате.

В современной сфере киноискусства нет единого общепринятого набора жанров, по которому можно было бы точно классифицировать все кинофильмы. Кроме того, большинство художественных кинофильмов можно смело отнести к более, чем одному жанру [3].

По предмету, воплощенному на экране, по способу этого воплощения и ориентации на потребности зрителей выделяют несколько видов современного киноискусства.

Художественное (игровое) кино – произведение, имеющее в основе сюжет, воплощенный в сценарии и интерпретируемый режиссёром, который создаётся с помощью актёрской игры, операторского и прочих искусств. Вид киноискусства, включающий фильмы эпического, лирического и драматического жанров, изображающий действительность в образах, созданных соединенными усилиями сценариста режиссера, оператора, актера.

Мультипликация (анимация) – происходит от латинского слова «умножение» – много рисунков или много снятых кадров необходимо, чтобы создать подобный фильм. Слово «анимация» переводится как «одушевление» – одушевляют персонажей художники и актеры. И те, и другие находятся «за кадром», зрители их не видят, а герои, которые благодаря им появляются, живут [4].

Документальное кино – еще один вид киноискусства, в котором нет актеров. Герои и сюжет фильма основан на реальных событиях. Режиссер в документальном кино тоже «играет», правда не актерами, а кадрами.

Научное кино – область кинематографии, развивающаяся в четырех самостоятельных видах: научно-популярное, учебное, научно-исследовательское и научно-производственное кино.

Кинохроника – оперативная киноинформация (репортаж) об актуальных событиях и фактах современной жизни.

Киножурнал – вид кинохроники, содержащий короткую информацию о жизни страны, внутренних и международных политических событиях и др.

Музыкальное кино – вид киноискусства, в котором музыка играет главенствующую роль.

Панорамное кино – вид кинематографа, в котором фильм обычно снимают одновременно на три киноплёнки, причем на каждой получается треть изображения объекта; проецирование осуществляется тремя проекторами на сильно прогнутый экран больших размеров.

Стереokino – вид кинематографа, технические средства которого (очки и др.) позволяют создавать у зрителя иллюзию объемности изображаемых на экране объектов [3].

В последние годы производство фильмов значительно изменилось под влиянием стремительно развивающихся цифровых технологий. Хотя фильмы всё ещё могут снимать на плёнку, большинство последующих процессов (редактирование, специальные эффекты) выполняются на компьютерах. Всё больше кинотеатров вкладывают средства в цифровую проекцию, которая способна создавать на экране изображения более высокого качества.

Первый фильм, снятый на цифровую камеру («Видок» Питофа), вышел в 2001 году. Многие копии цифровых фильмов по-прежнему записываются на плёнку для показа в кинотеатрах. Первой картиной, не только почти целиком снятой на цифровые носители, но и впервые не перезаписанной на плёнку, стал вышедший в 2007 году фильм «300» Зака Снайдера. Его показывали с помощью специальных цифровых проекторов [1].

Другим важным направлением в современном киноискусстве является использование новых технологий, таких как виртуальная реальность (VR). Использование видео в формате 360 сейчас набирает популярность при создании трейлеров и промороликов. Например, к премьере фильма Кристофера Нолана «Дюнкерк» (2017 г.) на YouTube вышел занимательный видеоролик, посвященный истории картины. В качестве другого интересного кейса использования VR в продвижении кинокартин можно привести промо к фильму «Оно» (2017 г.).

VR также используют и на съемочной площадке. VR было использовано на съёмочной площадке ремейков фильмов «Книга джунглей» и «Король Лев». Тогда актёры, режиссёры и операторы получили возможность в реальном времени исследовать пространство фильма "изнутри". Вместо зелёного экрана актёры смогли увидеть искусственно воссозданные декорации в VR, что помогло им в понимании контекста происходящего [2].

Технологический прогресс – не только создание инноваций, но и усовершенствование старого. Это можно наблюдать на примере производства мобильных телефонов, которые за последние 20 лет сделали значительный шаг в развитии. С каждым годом смартфоны становятся совершеннее, а их камеры всё более и более продвинутыми. Такие телефоны, как Huawei P20 Pro, iPhone XS и Google Pixel 3, способны снимать видео высочайшего качества и их можно сравнивать даже с профессиональными камерами.

В 2018 году Стивен Содерберг представил фильм «Не в себе» (Unsub), который был полностью снят на iPhone. С помощью приложения FiLMiCPro режиссёр создал полноценный триллер, который можно было посмотреть на большом экране. В одном из интервью он отметил, что смартфон предоставил ему целый ряд возможностей, которые выгодно отличают мобильные телефоны от профессиональных камер [4].

Дальнейшее развитие в сфере кино получила организация международных кинопроектов: кинофестивалей, кинорынков, конкурсов, которые объединяют разные жанры киноискусства.

Сегодня в сфере киноискусства сформировались новые направления, которые способствовали появлению новых видов международных кинофестивалей. Международный кинофестиваль – это смотр достижений киноискусства разных стран. Наиболее знаменитыми и общепризнанными являются киносмотр, проводимые в Канне, Венеции, Берлине, Сан-Себастьяне, Карловых Варах, Роттердаме и Москве [2].

Существует множество специализированных фестивалей, среди которых можно выделить:

- кинофестивали, посвященные определенной тематике (фестиваль «A FILM FOR PEACE» в Италии – ориентирован на фильмы гуманистической направленности, «Perspective» в Германии – посвящен правам человека);

- кинофестивали молодежных и детских фильмов (фестивали «Lucas» в Германии, «de Cine de Gijón» в Испании);

- кинофестивали, посвященные кинематографу разных стран или регионов (кинофестиваль российского кино в Онфлере);

- кинофестивали, посвященные определенному жанру («Biff» в Брюсселе показывает фильмы в жанре фэнтези и научной фантастики).

Наиболее престижными кинофестивалями считаются смотры с конкурсной программой, имеющие аккредитацию Международной федерации ассоциаций кинопродюсеров – Роттердамский, Берлинский, Московский кинофестивали и т.д [3].

Таким образом, развитие современного киноискусства характеризуется разнообразием жанров и направлений. Основными направлениями развития киноискусства являются: использование технологий виртуальной реальности в кинопроизводстве; использование цифровых технологий в кинопроизводстве; мобильное кино; организация международных проектов в сфере киноискусства.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Кино-театр.ру [Электронный ресурс] – Минск, 2019. – Режим доступа: <https://www.kino-teatr.ru/blog/y2019/12/1318/> – Дата доступа: 16.03.2021.
2. Редакция tut.by [Электронный ресурс] – Москва, 2014. – Режим доступа: <https://news.tut.by/culture/344182.html> – Дата доступа: 15.03.2021.
3. Терминологический словарь [Электронный ресурс] – Минск, 2015. – Режим доступа: <https://studwood.ru/800618/kulturologiya/razvitie> – Дата доступа: 14.03.2021.
4. Festagent – агентство по продвижению фильмов на кинофестивали [Электронный ресурс] – Москва: ИНФРА-М, 2010. – Режим доступа: <https://festagent.com/ru/festivals> – Дата доступа: 12.03.2021.

Севковская А. И., студент 416а(р) группы
Научный руководитель – Грачёва О. О.,
кандидат искусствоведения, доцент

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ МЕТОДЫ К. С. СТАНИСЛАВСКОГО,
РАСКРЫТЫЕ В ЕГО РАБОТЕ «РАБОТА АКТЕРА НАД СОБОЙ»**

Каждая профессия требует наличия определенных умений, навыков и знаний, без которых нельзя стать специалистом в той или иной сфере деятельности. И художественные профессии не являются исключением. Необходимость овладения основами своего искусства, будь то музыка, изобразительное искусство или хореография, не вызывает сомнений. Но, когда речь заходит о профессии драматического актера, возникает множество дискуссий. Говорят, что талантливый актер будет превосходно играть и без специальных навыков, полученных в театральной школе, а бездарному никакая школа не поможет. Данные высказывания ошибочно