

ственности национальной классики в области академической и эстрадной музыки, что приобщает зрителя к белорусской культуре, активизирует внимание к знаковым для национальной культуры традициям, национальным истокам культуры и искусства.

1. Ювченко, Н. А. Музыка в драматическом театре Беларуси: XX – начало XXI столетия / Н. А. Ювченко. – Минск : Белорус. наука, 2007. – 270 с.

Н. Г. Полицкая, аспирант

Белорусского государственного университета культуры и искусств

ПРИМЕНЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ ХОРЕОГРАФИЧЕСКИХ ПОСТАНОВОК

Современный зритель предъявляет все более высокие требования к хореографическим постановкам, и в частности к их сценографическим решениям. В связи с этим возникает необходимость создания новых танцевальных сценических постановок и их модификации.

В современных спектаклях отмечается выраженное стремление авторов и исполнителей к созданию зрелищности представления, а также наблюдается устойчивая тенденция к расширению использования в качестве основных средств выразительности современных мультимедийных технологий в хореографических постановках. Как следствие – в настоящее время развитие хореографического искусства в целом во всех его видах, жанрах и образных решениях тесно связано с внедрением и активным использованием технологий мультимедиа.

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, аудиовизуаль-

ное, цирковое, акробатическое и иные виды искусства с современными компьютерными технологиями. Тем самым формируя новый синтетический вид современного искусства.

На основании работ ряда авторов, среди которых Т. В. Астафьева, В. И. Березкин, О. В. Шлыкова, Е. Г. Яременко можно утверждать, что мультимедийные технологии представляют собой совокупность аппаратных и программных средств, позволяющих объединить в едином информационном пространстве текст (хореографический, музыкальный, сценографический и т. д.), звук, видео, графику, анимацию [1; 2; 5], проецируя при этом мультимедийные средства на создание визуального (видео, анимация, графика, танцевальный рисунок) и звукового (музыкальное звучание классических или современных произведений, их жанрово-музыкальная принадлежность) контента.

Мультимедийные технологии и средства, используемые в ходе создания и реализации хореографической постановки, можно разделить на аппаратные, программные и комбинированные.

К аппаратным и программным технологиям относятся мультимедийные средства визуального оформления:

- видеозаписи;
- световое оформление;
- экраны и визуальные индикаторы;
- управление светом;
- видеообработки.

К программным средствам относятся мультимедийные технологии звукового оформления:

- звукомонтаж;
- пространственная звукопередача;
- обработка звука;
- создание звуковых спецэффектов;
- воспроизведение и усиление звука [1; 2; 4; 5].

Комбинированные мультимедийные технологии и средства представляют собой совокупность нескольких видов мультимедийных средств, представляющих собой сложные программно-аппаратные комплексы, такие как система «компьютерное зрение», системы виртуальной (VR) реальности, системы дополненной реальности (AR) и системы смешанной реальности

(XR). В ходе разработки хореографической постановки мультимедийные технологии могут применяться на всех этапах создания и разработки проекта.

Мультимедийные технологии используются в ходе репетиционного процесса в проектах, в которых артист взаимодействует с мультимедийными объектами, виртуальными декорациями, аватарами персонажей, световыми проекциями. В процессе разработки и проектирования хореографического спектакля при помощи специализированного программного обеспечения создается проект постановки и определяется последовательность действий артистов и их взаимодействия с визуальным и звуковым оформлением, рисунок танца, расположение объектов на сцене и прочее.

Следующим важным направлением применения мультимедийных технологий в процессе создания хореографических постановок является создание виртуальных объектов, в качестве которых могут выступать аватары танцоров, виртуальные декорации, элементы реквизита, созданный анимационный, графический и видеоконтент или другие дополнительные элементы.

Сложное световое оформление постановки, включающее проекции, видеоэлементы, управление световой картиной и цветовой палитрой, гармоничное взаимодействие света и цвета с хореографией требует использования современных программных компьютерных средств на этапе создания постановки и мультимедийных аппаратных средств в репетиционном процессе, а также в ходе дальнейшей практической реализации.

Схема светового оформления хореографической постановки предполагает наличие других мультимедийных систем:

- управления сценическим оборудованием (согласования различных потоков: свет, звук, видеопроекция и прочее) в сценическом пространстве;
- сетевых технологий для дистанционного управления сценическими объектами;
- звукового оформления, включающего в себя музыку и звуковые эффекты, где также используются мультимедийные программные средства: звукомонтаж, обработка звука и создание звуковых спецэффектов. По завершении разработки проекта вышеперечисленные элементы интегрируются в специальную программную среду разработки.

Таким образом, использование мультимедийных технологий в процессе хореографических постановок позволяет создавать:

- уникальные элементы;
- трехмерный формат места действия;
- трансформацию времени и пространства;
- интерактивное взаимодействие зрителя и элементов постановки;
- особую динамику;
- усиление эмоционального фона;
- виртуальную реальность;
- определенное восприятие зрителем декораций, костюмов и образов танцоров;
- необходимую атмосферу и настроение спектакля [1; 2; 4; 5].

Примерами таких постановок служат постановки театра русского балета «Talarium et Lux» спектаклей «Лебединое озеро», «Щелкунчик», «Шедевры мирового балета» и «Жизель». В данных постановках активно используются виртуальные проекционные декорации на заднем фоне и кулисах, анимация, активное взаимодействие артистов балета и проекций.

Еще более активное использование технологий мультимедиа в постановочном процессе привело к появлению принципиально новых постановок, представляющих собой синтез различных видов искусств. В танцевальном проекте французского хореографа Мурада Мерзуки «Пиксель» воедино сливаются элементы акробатики, капоэра, светового шоу и современных технологий. Артисты исполняют танец в полностью созданном цифровом мире, проецируемом на сцену с помощью системы светового оборудования. Компьютерные точки, линии и формы появляются в пространстве от сцены до потолка, виртуальные декорации, реквизит и другие объекты как будто отодвигаются, трансформируются, исчезают при любых движениях танцовщиков. Основными визуальными эффектами в постановке являются оптические иллюзии. Реализация данной постановки и аналогичных ей представляется невозможным без использования мультимедиа в процессе их создания.

В последние десятилетия появились примеры хореографических постановок, полностью созданных в среде виртуальной реальности [4]. Зритель может увидеть подобные постановки, исключительно используя специальную гарнитуру. Короткая

восьмиминутная балетная постановка «Night Fall» Питера Лунга в исполнении Нидерландского национального балета, созданная на основании нескольких классических балетных произведений, является первым примером использования технологии виртуальной реальности в балете. Использование данной технологии меняет восприятие зрителем балета за счет ряда эффектов, которые можно создать только в цифровой виртуальной среде: эффект «левитации», расположения камеры в центре сцены, возможность смены ракурса и поворота на 360 градусов, изменение рисунка танца и других.

Таким образом, использование мультимедийных технологий значительно расширяет возможности хореографического искусства. Использование комбинаций мультимедиа и хореографии приносит изменения в постановочный процесс, растет число вариаций художественной формы постановки, увеличивается число потенциальных художественных решений.

1. Астафьева, Т. В. Современное театральное искусство как новая форма творческих отношений / Т. В. Астафьева // Изв. Урал. гос. ун-та. Сер. 1. Проблемы образования, науки и культуры. – 2010. – № 6 (85). – С. 161–166.

2. Астафьева, Т. В. Компьютерные и медиатехнологии в сценографии как фактор развития постановочного процесса / Т. В. Астафьева // Terra Humanana. Общество. Среда. Развитие. – 2011. – № 3 (20). – С. 128–133.

3. Березкин, В. И. Искусство сценографии мирового театра / В. И. Березкин. – 2-е изд., испр. – М. : Изд-во ЛКИ, 2011. – Т. 1 : От истоков до середины XX века. – 536 с.

4. Кучай, А. В. Интеграция мультимедийных технологий в процессе обучения / А. В. Кучай // Карельский науч. журн. – 2013. – № 4. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/>. – Дата доступа: 16.02.2020.

5. Сиснерос, Р. Э. Виртуальная реальность и хореографическая практика: потенциал новых творческих методов / Р. Э. Сиснерос [и др.] // Body, Space & Technology. – 2019. – № 18 (1). – С. 1–32.

6. Шлыкова, О. В. Культура мультимедиа : учеб. пособие для студентов / О. В. Шлыкова // МГУКИ. – М. : ФАИР-ПРЕСС, 2004. – 415 с.