

Для участия в фестивале приглашаются творческие делегации до 25 человек. В репертуаре должны быть отражены национальные культурные традиции направляющей страны: песенного, музыкального или хореографического жанров, а также мастеров декоративно-прикладного творчества.

Выступления на фестивале не носят конкурсного характера и проходят под девизом равной значимости и художественной ценности его участников, национальных культур и традиций.

Хроменкова Д.С., студ. 308 гр.

Научный руководитель – Орешко Т.Д.

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ТЕАТРАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ**

На рубеже XX и XXI вв. был осуществлен фантастический прорыв в развитии новых средств коммуникации и массовой информации. Широчайшее внедрение компьютера, интернета, информационных технологий в жизнь обычного человека, начиная с самого раннего возраста, существенно меняет всю ментально-психическую структуру личности, переориентирует его с традиционного культурно-цивилизационного опыта на принципиально иной, далекий от всего, с чем человек имел дело в прежний, обозримый период истории. Общество по мере своего развития стало взаимодействовать с виртуальными структурами.

Новейшие технологии изменили эмоциональное и культурное восприятие зрительской аудитории, стремящейся к стереоскопическому

эффекту восприятия спектакля. Создавая новые формы театральных постановок, некоторые режиссеры начинают использовать прием «виртуальной реальности» для достижения полноты творческих замыслов.

Несмотря на то, что новые технологии нередко удивляли современников (появление кинематографа, коллажей), в целом, искусство сохраняло материальный носитель (холст, предметы из синтетических материалов, киноплёнка) [4].

В начале XXI в. появляется виртуальное искусство. Такие произведения не имеют материальной «привязки» к реальности, кроме специальной техники, благодаря которой оно только и может существовать, или фотоаппарата, который позволяет запечатлеть рассчитанную на короткий срок существования инсталляцию [3].

В театрах происходит череда реформаций, это касается как зрительного зала, так и сцены. Динамика развития отдельных течений сложна и противоречива, на некоторые из них мода приходила и уходила. Достаточно сильным было течение минимализма, в котором одним из принципов был отказ от живописных декораций, разнообразной бутафории и даже от занавеса, но усиливалась роль освещения. Другие направления постановок спектаклей и сценографии не вышли из категории экспериментальных, но тенденция их усложнения сохранилась. Для современного постановочного процесса использование традиционного театрального оборудования становится недостаточным.

Так же, в театрах осуществляется строительство театрально-зрелищных предприятий с высокотехнологичным производством и программированием систем управления, таких как: система управления постановочным освещением, проектирование комплексов постановочного освещения и систем управления механическим оборудованием, разработка и производство нестандартных электрифицированных элементов

сценографии и специальных эффектов, сервисное обслуживание систем, системная интеграция аудио, видео, медиа техники (электроакустические системы пожарного оповещения, акустическое озвучивание залов, видеоконференции, видео передача, видеонаблюдение, студийное оборудование, профессиональный звук, эффективное планирование и управление) [1].

В результате появляются новые театральные специальности и формы спектаклей, использующие технологии виртуальных миров, а, следовательно, использование интернета.

Театр не мог не начать искать во всемирной паутине свое место. Сначала это были просто информационные сообщения, потом – сайты театров, спектаклей и актеров, затем – Интернет-афиши, издания, заказ и бронирование билетов, и, наконец, театр сам вышел в онлайн – сценическое действие начали транслировать по спутниковым и наземным Интернет-каналам [2].

Требование конкурентоспособности, работа в условиях кризисного периода выдвинули новые проблемы: использование средств компьютерного моделирования, технологий виртуальных миров в развитии теории и практики театрального искусства.

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 [4].

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 театра созрели условия для выполнения исследований в области закономерностей и структурных особенностей спектакля, соответствующего потребностям современного зрителя. Проявлением тенденции виртуализации в театральной сфере являются виртуально аранжированные театрализованные представления. В настоящее время с помощью компьютерной графики и мультимедийных проекторов можно создавать многослойные декорации, перемещение которых обеспечивается передачей информации по каналам связи. И дело не только в оптимизации технической стороны творческого процесса, хотя театральные компьютерные разработки действительно позволяют в конечном итоге отработать на дисплее детали спектакля и увидеть его будущий облик в трех измерениях. Речь идет о художественно-эстетической стороне театрального развития. Сегодня на смену внешним эффектам пришли поиски театральных приемов, способных послужить своего рода мостом между театральной условностью и виртуальной реальностью [3].

В современном мире важно усмотреть основные тенденции, имеющие стратегическое значение для развития современной художественной культуры [5]. Актуальными представляются следующие задачи:

- освоение виртуального пространства как новой художественной среды и сферы «бытования» зрителя;
- взаимодействие виртуальных и реальных жанров и технологий; развитие визуальной культуры;
- необходимость совершенствования творческого театрального процесса средствами информационных технологий;
- использование средств компьютерного моделирования, мультимедиа программ для создания образа спектакля.

Одной из важных перспектив и тенденций использования культурного наследия является создание в театрах локальных баз данных, содержащих необходимые сведения по основным аспектам творческой, производственной и экономической деятельности театров.

Большинство театральных художников последнего десятилетия активно применяют в процессе создания образа художественного оформления спектакля компьютерную графику, позволяющую максимально расширить диапазон художественных форм сценографии. Работая над созданием образа спектакля, сценограф осуществляет как творческую, так и нетворческую – «рутинную» работу. Контролируемый человеком процесс решения задачи компьютером обусловил возникновение интерактивных технологий, позволил применить их в творческих областях человеческой деятельности для расширения возможностей индивидуума и ускорения рутинных операций. Развитие виртуальной сценографии смещает акценты в наших представлениях о природе искусства – не свойства материала, а возможности компьютерной программы теперь влияют на выражения замысла. Происходит становление нового типа творческих отношений «художник – машина», сквозь призму которых осуществляется восприятие мира в виртуальном пространстве [5].

Можно сделать вывод, что симбиоз искусства и современных технологий, необходимый для выбора оптимальных творческих решений, моделирования сценографии и постановочного процесса, позволяет достигнуть результатов, отвечающих потребностям современного зрителя.

---

1. Шехтер, Т.Е. Современный художественный процесс: основные тенденции и перспективы развития / Т.Е. Шехтер // Современное искусство и отечественный художественный рынок. – СПб. : СПбГУП, 2005. – 176 с.

2. Дворко, Н.И. Основы режиссуры мультимедиа программ / Н.И. Дворко. – СПб. : СПбГУП, 2005. – 304 с.

3. Архитектура виртуальных миров / М.Б. Игнатъев [и др.]; под общ. ред. Игнатъева М.Б. – СПб. : Политехника, 2005 – 150 с.

4. Proceedings.usu.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://proceedings.usu.ru>. – Дата доступа : 11.03.2014.

5. Дымников, А.И. Ресурсное обеспечение учреждений культуры в условиях рыночной экономики. / А.Г. Иксанов, Ф.И. Дымников. – М. : Театралис, 2008. – 184 с.

Цымбал И.А., студ. 1026 гр.

Научный руководитель – Филиппенко В.В.

**ВЛИЯНИЕ МЕЖКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ  
НА КУЛЬТУРОТВОРЧЕСТВО ЛИЧНОСТИ  
(ОПЫТ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ)**

Первые предметные научные исследования, посвященные взаимосвязи личности и культуры начались еще в 30-х гг. XX столетия.