

Д. Ю. Марченко,
*начальник отдела учебно-методического
обеспечения деятельности ИПКиПК*

**ИЗУЧЕНИЕ ВОПРОСОВ ИНТЕГРАЦИИ
МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В ПРОСТРАНСТВО СЦЕНЫ В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ
ПРОГРАММЫ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
«РЕЖИССУРА ПРАЗДНИКОВ И ЗРЕЛИЩ»**

В системе дисциплин, составляющих курс обучения слушателей переподготовки по специальности «режиссура праздников и зрелищ», одноименная учебная дисциплина («Режиссура праздников и зрелищ») является главным профилирующим предметом, содержание которого предусматривает изучение как художественных, так и организационных аспектов воплощения праздников и зрелищ, с учетом опыта мастеров зарубежной и отечественной театральной и концертной режиссуры, материалов этнологии и фольклористики, современных научных исследований в области искусствоведения.

Однако не стоит рассматривать праздники и зрелища только лишь как архаичные комплексы театрализованных, обрядово-ритуальных, массово-игровых и иных действий. Речь не идет о намеренном изменении, например, обряда, суть которого состоит в сохранении его в максимально приближенном к первоначальному виде, а рассматриваются современные мероприятия, которые существуют в виде совокупности разножанровых форм, заимствуя выразительные средства из разных видов искусств и используя, в том числе, передовые технологии.

Эксперименты и поиск актуальных форм для концертных программ, представлений и шоу на открытом воздухе, среди которых также «site-specific» и «променад-театр», физических перформансов, пластических и танцевальных постановок, тематических карнавалов, балов, парадных шествий и т. д. (мероприятий, зависящих от мультимедиа технологий) однозначно увеличивают зрелищность работ посредством внедрения инноваций, привлекают внимание массового зрителя, заставляют создателей развивать новые идеи, пересекая границы жанров, совершенствовать художественную и образную со-

ставляющие, искать различные способы общения с аудиторией, преследуя развлекательную и/или культурно-образовательную цели. Без технологий праздники и зрелища просто не могут быть современными и релевантными для широкой зрительской аудитории своего времени (а это одна из главных задач, стоящих перед режиссером), что обуславливает очевидную необходимость освещения данной темы – интеграции мультимедиа технологий в пространство сцены, через призму театра, в рамках изучения вышеуказанной дисциплины.

Технологические новшества, появившиеся с 1910-х гг. в пространстве театральной сцены, благодаря творческим поискам практиков того времени – режиссеров, художников, перформеров, внесли значительный вклад в историю, кардинально разрушив традиционные стереотипы представления об эстетике, формате представлений и сценографии.

Так, к основным художественным средствам выразительности театрального искусства (сценография, музыкальное оформление, световая партитура и т. д.) активно стали «присоединяться» новейшие постановочные средства и приемы, обусловленные бурным воздействием компьютерных и цифровых инноваций. Условно их можно разделить на следующие виды:

- включение видео- и кинофрагментов;
- документальные съемки в театре;
- проекция на нестатичной поверхности;
- виртуальные актеры;
- отдельный свето-цветовой фон;
- «video-mapping and face-mapping» (видеомэппинг и фэйс-мэппинг);
- «virtual reality and augmented reality» (виртуальная и дополненная реальность);
- «motion capture» (технология отслеживания движений/захвата движений);
- пластические перформансы с роботами;
- 3D-моделирование;
- звук.

Несмотря на то, что многие из этих мультимедиа технологий существуют еще с начала двадцатого века, они продолжают развиваться и совершенствоваться в чрезвычайно быстром темпе, сочетая в себе цифровые, визуальные, слуховые, тех-

нологические, компьютерные, театральные, временные и архитектурные формы. Все они на сегодняшний день находятся на пике популярности и преобладают не только в сфере театра. Во многих случаях по причине достаточно больших материальных затрат на их использование они обнаруживают себя быстрее на площадках, например, концертных мероприятий, нежели на театральных.

К таковым относится технология «face-mapping» (фэйс-мэппинг)¹ или, как ее называют, «face-hacking» (фэйс-хакинг), существующая менее трех лет, и случаев использования которой в театре пока не замечено (ввиду высокой стоимости специального проектора² с необходимыми вычислительными мощностями). Эксперименты с ней впервые были сделаны на 58-й церемонии вручения музыкальной премии «Grammy». Во время выступления певицы Леди Гаги с трибьютом Дэвиду Боуи на ее лицо во время живого вокального исполнения проецировалось видео растекающейся лавы, красного зигзага – фирменного символа Дэвида Боуи и т. д. Происходило абсолютное визуальное разъятие внешности певицы со сценическим образом и цифровое преобразование в реальном времени.

В рамках образовательного процесса необходимо раскрыть особенности каждой технологии. Ведь белорусская сцена не стала исключением и последние несколько лет все чаще можно наблюдать на площадках государственных театров, частных культурных заведений («Культурный хаб Ок16»), концертных заведений, стадионов, спортивных и городских площадок тенденцию включения мультимедиа в канву общего оформления или концепции художественного решения. Конечно, мультимедиа технологии пока еще не столь широко распространены и все попытки их использования оказываются вторичными, потому как основаны на заимствовании идей и опыта из-за рубежа, но режиссеры и художники стремятся попробовать, осмыслить и применить новые возможности в своих работах.

Решение церемоний открытия и закрытия «Европейских игр-2019» на площадке стадиона «Динамо» – достойный при-

¹ Технология, позволяющая проецировать динамическое изображение на движущееся лицо человека посредством создания объемной цифровой модели лица, на которое будет подаваться проекция с предполагаемой видеографикой.

² «Dana Flash» – видеопроектор, совместная разработка токийского университета и лаборатории Ishikana Watanabe 2015 г.

мер использования новейших технологий (проекция «virtual reality and augmented reality» (виртуальная и дополненная реальность); включение видеофрагментов; 3D-моделирование) и аудиовизуальных эффектов.

Слушатели, окончившие курсы переподготовки по специальности «режиссура праздников и зрелищ» и пришедшие работать в эти и другие заведения, должны быть хорошо подготовлены и осведомлены о том, как работать с имеющимися технологиями, их назначением, возможностями. Период обучения небольшой – 2 года (для сравнения, в учреждении образования «Белорусская государственная академия искусств» на режиссеров учатся в течение 5-ти лет), но в него нужно вложить максимум для того, чтобы выпустить специалиста, способного самостоятельно разработать и создать праздничное мероприятие любого формата и сложности, актуальное действительности.

Использование мультимедиа технологий способствует более динамичному развитию искусства, повышению культурного и эстетического уровня массового зрителя, изменению качества праздников и зрелищ, привлечению внимания и росту их популярности среди молодого зрителя. И в итоге обеспечивает художественное и коммерческое «обогащение», делает мероприятия актуальными, повышает их роль и значение в культурной и общественной сферах жизни страны.

*Д. Ю. Матуйзо, старший преподаватель
кафедры менеджмента социально-
культурной деятельности*

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫХ
УЧЕБНЫХ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ
САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ
В РАМКАХ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИВЕНТ-МЕНЕДЖМЕНТ»**

Современная система высшего образования существует в условиях все более динамично развивающейся экономики и общества в целом. Главной задачей вуза всегда являлась подготовка специалиста для определенной области деятельности,