

так же помимо звуков в игру внедряется музыка, если игра в ней нуждается. Музыка и звуки должны гармонично вписываться в сеттинг, и не отличаться стилистически. Как можно заметить, озвучка видеоигр, особенно для игр высшего класса, так называемые «AAA Тайтлы», занимает большое количество времени, и задействует много профессий.

Таким образом, основными этапами работы звукового дизайнера при озвучке видеоигр являются; знакомство с игрой; разработка общей концепции звука в игре и продумывание логической системы в озвучке; непосредственное созданию звуков; внедрение звуков в игру.

---

1. Геймплей [Электронный ресурс] // Википедия: свободная энциклопедия. Режим доступа : <http://ru.wikipedia.org/wiki>. – Дата доступа : 13.02.2016.

2. Деникин, А.А. Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа / А.А. Деникин. – М. : ГИТР, 2012. – 394 с.

3. Деникин, А.А. Аудиотехнологии в профессии дизайнер звука / А.А. Деникин // Научно-технический журнал «Звукорежиссер». – 2012. – № 08. – С. 52.

**Фаенко Е.С.**, студ. 411а гр.

Научный руководитель – Карнажицкая Т.В.

## **ТЕАТР КАК ПРЕДМЕТНАЯ СФЕРА АРТ-МЕНЕДЖМЕНТА**

Государственная политика в области театра и театральной деятельности является составной частью культурной политики государства и основывается на признании важнейшей роли театра как неотъемлемого

элемента культуры, средства сохранения национального самосознания и языков народов, населяющих государство, одного из социальных институтов, имеющих важное значение для общественного развития. Кардинальные трансформации в различных сферах современного общества обозначают принципиальные изменения характера деятельности театров: расширяется круг их социального партнерства, меняется роль в обществе, появляются новые формы их взаимодействия с социумом. Театры все больше ориентируются на участие в общесоциальных, культурных и экономических процессах. Это создает платформу для расширения оказываемых ими культурных услуг и модернизации видовых и жанровых форм.

Театральное искусство – сложноструктурированная, многоуровневая система, в которой существует множество разнообразных подсистем и элементов, связанных между собой прочными связями искусства. Театр, как общественный институт, направленный на воспитание, развитие, социализацию, движение на новый уровень восприятия и сознания всех тех, кто с ним соприкасается, вобрал в себя социальные и культурные функции. Современный театр является предметной сферой арт-менеджмента.

Арт-менеджмент в современной литературе схематично представлен тремя позициями: «как научная дисциплина, поскольку она включает теоретическую основу (теория, принципы, методы), а также впитывает отдельные положения других наук (сегодня именно интегративность играет доминирующую роль); как практика, поскольку задолго до теоретических изысканий были известны методики, стили руководства и управления творческими коллективами и процессами; как искусство, поскольку осуществление руководства и управления в искусстве и культуре требуют высокой степени умения и мастерства» [1, с. 3–6].

Сегодня мы переживаем очередную жанровую реформу сценического искусства. Кардинально изменилась техника музыкальной сцены благодаря режиссерским новациям и медиатехнологиям, обеспечивающим зрелищность постановки. Концертно-театральная афиша демонстрирует многообразие постановочных проектов, как например: музыкальная феерия, опера-концерт, опера-модерн, опера-балет, фолк-поп-рок-опера и балет, мюзикл-шоу, мюзикл-балет, драматический спектакль с музыкой и др. Расширяются границы сценического пространства от классической театральной сцены до сцены-трансформера спортивных и массовых культурно-развлекательных комплексов. Новацией стали медиапроекты под открытым небом (open-air) – концерты классической музыки, пленэрные спектакли. Театр пытается уйти от однообразия, став эмоционально и визуально притягательным для зрителя.

Визуализация современного спектакля – актуальный процесс. Обыгрывание сценического действия, а также «игра» с художественными образами и сценическими героями пришлись по вкусу и зрителям, и арт-мэйкерам (англ. art-make – букв. «делающий искусство»), создав реальность иного зрелишно-развлекательного порядка. Из игрового линейного, созерцательно-статичного пространства произведения перешли на уровень мультиплановости, многомерности, интерактивности. Кроме структурных (формообразующих) изменений актуализируются медийные технологии. 3D, 4D и видеоинсталляции декораций, режиссура фонографического и спектрального пространства, электроакустическая и динамическая регулировка сценического звука, премастеринг и иные технологии привели к разрушению сложившихся академических стереотипов и созданию нового «игрового» эффекта. В музыкальном театре к этому списку добавляются искусство музыкантов оркестра, дирижера, хористов, хормейстера, хореографа. Помимо творческих

работников, в производстве и обслуживании спектакля занято еще огромное количество рабочих разных профессий – плотников, столяров, швей, декораторов, реквизиторов, монтировщиков, осветителей. Театру необходимы администраторы, бухгалтера, уборщицы и т.д. и т.п. Одним словом, театр – это сложный организм, сочетающий в себе искусство и менеджмент, художественное творчество и жесткое планирование производственного процесса, сценическую импровизацию и беспрекословное соблюдение всеми предписанных норм и правил, творческую свободу и дисциплину [2, с. 112].

Поэтому сегодня как никогда становится актуальным создание такого альтернативного арт-феномена, как «Мюзикл-театр», который будет удовлетворять всем техническим, материальным и качественным требованиям современных постановок, при этом являясь привлекательными и продаваемыми для современного зрителя. Такие нововведения пользуются большой популярностью на Западе и активно внедряются в социокультурную жизнь передовых стран. Сегодня музыкальное искусство находится в центре художественно-технологических экспериментов. Мюзикл как синтетический вид, основанный на объединении выразительных средств традиционных и техногенных искусств, шоу-бизнеса, массовой и элитарной культуры, становится универсальным зрелищным видом досуга, оказывая на протяжении XX в. значительное влияние на развитие мировой арт-индустрии.

---

1. Колбер, Ф. Маркетинг культуры и искусства / Ф. Колбер [и др.]; пер. с англ. Л. Мочалова; под ред. М. Наймарк. – СПб., 2004 – 345 с.

2. Левшина, Е. Активизация театральной жизни российской провинции // Е. Левшина / Летопись театрального дела рубежа веков. СПб., 2008 – 112 с.

**Федорович А.В.**, студ. 315 гр.

Научный руководитель – Пасютина З.М.

## **ИТАЛЬЯНСКИЙ ТЕАТР ДЕЛЬ АРТЕ И ЕГО ТРАНСФОРМАЦИЯ В ТЕАТРЕ И В КИНО**

Театр комедии дель арте (LaCommedia dell'arte) – пик развития сценического искусства итальянского театра эпохи Возрождения. Актуальность данной темы связана с тем, что традиции итальянской комедии дель арте снова обретают успех во всём мире и находят отражение в постановках современного театра и кино. Этот жанр, развившись в Италии, оказал профессиональное влияние на всё европейское искусство. Комедия дель арте (комедия масок) – вид народного (площадного) театра, спектакли которого создавались методом импровизации, на основе сценария, содержащего краткую сюжетную схему представления, с участием актёров, одетых в маски. Комедия масок носила такие названия как сценарный театр или театр импровизации [4].

Комедия масок просуществовала с середины XVI до конца XVIII в., оказав при этом значительное воздействие на дальнейшее развитие западноевропейского драматического театра. Труппы, игравшие комедии масок, были первыми в Европе профессиональными театральными труппами, где закладывались основы актёрского мастерства(термин комедия дель арте, или «искусный» театр, указывает на совершенство