

История кей-попа продолжительна с конца XIX века до настоящего времени, что делает этот жанр привлекательным для исследования.

Популярность кей-попа связана с использованием традиционной корейской музыки, значительным составом участников (от трех до тринадцати человек), обращением к английским выражением в тексте композиций, которые хорошо запоминаются.

1. Сергеева, А. В чем заключается феномен жанра К-поп [Электронный ресурс] / А. Сергеева // MEGAPOISK.COM. – Режим доступа : <http://megapoisk.com/k-pop-populjarnye-korejskie-gruppy#osobennosti-k-pop>. – Дата доступа : 15.02.2018.

2. Monkey_mii. К-поп: история успеха [Электронный ресурс] / Monkey_mii // Livejournal. – Dec. 14, 2013. – Режим доступа : <http://monkey-mii.livejournal.com/2903.html>. – Дата доступа : 20.01.2018.

Красилов Б.А., студент

Научный руководитель – Ефремова Л.П.

ПРИМЕНЕНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ХОРЕОГРАФИЧЕСКОМ ИСКУССТВЕ

В современном мире высокие технологии, развитие науки и техники прямым образом влияет на создание и формирование новых, инновационных методов и форм в хореографическом искусстве. В современном художественном пространстве процесс развития информационных (мультимедийных, проекционных, аудиовизуальных) технологий происходит так динамично, что их возможности, востребованные многими видами художественного творчества, становятся безграничными. Именно поэтому инновационные технологии обретают особое значение в современной культуре

и хореографическом искусстве в целом. Продолжая путь поиска новых постановочных форм – невозможно избежать интеграции хореографического искусства и технологий. Это также связано с развитием качественного коммуникативного пространства (интернет), запросов и интересов публики, приобщение к демонстративной культуре.

Обращаясь к современному этапу развития аудиовизуального экранного искусства, нужно отметить, что стало возможным осуществлять сложные пространственно-графические световые проекции, сочетая их с хореографией, осуществляя их взаимодействие, образное единство, равноправный синтез хореографии и виртуального изображения [1]. В массовых мультимедийных шоу сегодня находят широкое применение лазерные эффекты, способные проецировать различные изображения, объекты на сцене или на самом исполнителе. Так, например, при помощи современных технических программ возможно создание иллюзии или «световой копии» танцора, которая способна вторить движениям реального человека. Широко используются светодиодные, пиксельные установки и атрибуты, которые способны усилить пластический эффект исполнителя [2].

Еще одним вектором развития можно назвать мультимедийную сценографию, т. е. использование технологий мультимедиа и средств компьютерной графики при непосредственном участии целой группы танцоров. В постановке крупных танцевальных проектов активно используют технологии 3D-видеомэппинга (видеомэппинг или проекционное шоу), представляющие собой объединение – видеоискусства, 3D-технологий и хореографического искусства. Процесс заключается в создании 3D-проекции, которая активно взаимодействует с движениями артиста, с учетом его местоположения и перемещения в пространстве, что позволяет создать объёмную визуальную картинку [3]. Возможности технологии 3D-видео-мэппинга позволяют создавать не только глобальные шоу или выступления артистов на мировых аренах, но и устраивать камерные мероприятия. Создавать целые

хореографические спектакли на взаимодействии изображения, звука и движения.

Впервые подвижные проекции применил Фридрих Кайслер (Frederick Kiesler) в пьесе Карела Чапека «РУР». В этой постановке был использован круглый киноэкран, дистанционное управление, а также камера в режиме реального времени. Так, например, немецкий теоретик театра и режиссер Эрвин Пискатор пытался построить специальный театр, где при помощи новых технологий и различных видов искусства, в том числе и хореографии, он смог бы реализовывать самые смелые и технически сложные постановки. Планировалось создать гигантскую круговую панораму, семь проекций по периметру зрительного зала, девять проекторов и проекционную башню над публикой, создавая пространство из потоков света, которые могли бы пересекаться во всех трех пространственных измерениях, создающих образы из бесконечно изменяющихся в невидимой сети координат видений, возникающих в затемненном зрительном зале [1]. К сожалению, этот театр так и не был построен.

Площадки, которые оснащены современными технологиями, сегодня позволяют балетмейстеру создавать разноплановые и разно уровневые хореографические композиции, для этого используют подъёмные и выдвигные конструкции разных форм, где одновременно на разных пространственных уровнях могут находиться исполнители. Технологии могут продлить или расширить пространство сцены, создавая воображаемое танцевальное пространство, уничтожая границы или создавая многосложное пространство. Такие мультимедийные перфомансы открывают новые эстетические возможности и широкие перспективы для импровизации. Это означает, что, несмотря на предварительно записанные мультимедийные элементы, включая живых танцоров, можно каждый раз создавать уникальное произведение. Слияние технологий и хореографических образов создает новые формы интерактивного взаимодействия. Виртуализация и дематериализация изменяют традиционные художественные процессы, создавая новую эстетику.

Историк, изучающий искусство и технологии Фрэнк Поппер (Frank Popper) обобщил исторический опыт взаимоотношения между технологией и различными формами искусства, особенно в период с конца 1960х и в начале 1990х годов. В своих книгах «Истоки и развития кинетического искусства» и «Искусство действий и участия», Поппер описал, какую важную роль кинетическое искусство играет во внедрении оптических движений и в создании связей между наукой, технологией, искусством и окружающей средой [4].

Специалист по мультимедиа ученый Стэнфордского университета Дэвид Салц (David Saltz) утверждает, что цифровые технологии мультимедиа поддаются классификации, когда обнаруживаются их способности вступать в контакт с исполнителями перформанса и другими объектами на сцене. Трансформации и изменения вызываются действиями компьютерных техников по указанию режиссера. Интерактивные мультимедиа реагируют во время действия исполнителей и других элементов, что означает, что такого рода изменения происходят технологически и срабатывают на любой стадии физического движения исполнителей или изменения световой и звуковой партитуры [3].

По итогам данной работы можно сделать вывод о том, что инновационные технологии способствуют развитию и созданию новых хореографических форм и образов. Позволяют создать многофункциональные проекты, которые способны сформировать иную среду сцены, воплощая игровое, многослойное пространство без границ. Следовательно, открываются широкие перспективы для новых пластических решений и импровизации, формируя таким образом новую эстетику. Важно помнить о том, что технологии никогда не заменят реального действия и должны выполнять функцию сопровождения.

-
1. Алдошина, И. А. Искусство мультимедиа. Мультимедиа и техника / И. А. Алдошина, В. Д. Сошников, В. Ф. Познин, А. В. Денисов, П. В. Игнатов,

И. Р. Кузнецов, Т. Е. Шехтер // Новое в гуманитарных науках. Вып. 45. – СПб. : СПбГУП, 2010. – 204 с.

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

3. Галкин, Д. В. Техно-художественные гибриды, или искусство, политика и цифровые технологии в культурной динамике второй половине XX века / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. Вып. 4 Томск, 2008. – С. 50–75.

4. Дворко, Н. И. Мультимедиа: творчество, техника, технология / Н. И. Дворко // Новое в гуманитарных науках. Вып. 17. – СПб. : СПбГУП, 2005. – 176 с.

Красовская А.С., Черепанова Я.В. студенты,
Научный руководитель – Политевич Е.Э.

ПРОБЛЕМЫ ПОИСКА ИНФОРМАЦИИ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ

В современном мире успех человека в любой сфере деятельности напрямую зависит от его информированности, умения ориентироваться в постоянно растущем информационном потоке, быстро находить и обрабатывать нужную информацию, отличать достоверную от недостоверной. Сегодня, большинство жителей земли, используют Интернет для реализации своих потребностей основанных как на личностном, так и на профессиональном развитии, но не многие из них обладают достаточными умениями и навыками для эффективного использования возможностей Интернет-поисковиков. В XXI веке, как отмечает В.Е. Леончиков «в геометрической прогрессии растет объем информации и знаний, значительно увеличивается скорость их распространения. В то же время наблюдается