

Учебный предмет «Музыка» занимает одно из ведущих мест среди дисциплин эстетической направленности в общеобразовательной школе. В процессе преподавания данного предмета не стоит забывать о том, что дети восприимчивы именно к эмоционально яркой подаче информации, которая кроме всего прочего, должна соответствовать интересам нового поколения, поэтому учитель обязан сделать урок как можно более насыщенным новыми технологиями. Очевидно, что использование информационных технологий в образовательном процессе имеет огромную перспективу.

1. Труды II Международного конгресса ЮНЕСКО. Информатика и образование. – Москва : Глобус, 1997. – 168 с.

2. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» [Электронный ресурс] / Информационные технологии на уроках музыки – Режим доступа : <http://festival.1september.ru/articles/100429/> – Дата доступа : 13.02.2016.

Пересецкий М.Д., студ. 415 гр.

Научный руководитель – Сашеко В.В.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ СПЕКТАКЛЯ «ВИЙ» ПО ПОВЕСТИ Н.В. ГОГОЛЯ

Художественный образ – одна из основных и наиболее сложных категорий искусства. Именно художественная образность отличает искусство от всех других форм отражения и познания действительности, само искусство – это способ мышления художественными образами [1,

с. 9]. Художественный образ спектакля создается при помощи многих компонентов – декораций, света, костюмов, специфики актерской игры. Найти эквивалент жизненного пространства по заданной драматургии, который бы не просто ее иллюстрировал, но выражал внутреннюю суть и перекликался с современностью – одна из самых сложных и увлекательных задач как режиссера, так и художника.

Обратимся к исследованию художественного образа спектакля «Вий», поставленного в Театральной мастерской «Студиозы» (режиссер В.В. Сащико, дата премьеры 7.03.2015, БГУКИ). Прежде всего, важно отметить, что создание художественного образа неразрывно связано с режиссерской концепцией спектакля, его идейным содержанием. Сюжет мистической повести Н.В. Гоголя носит яркие черты славянского фольклора. Однако в концепции спектакля режиссер отказывается от попытки реконструировать быт и колорит восточных славян прошлых столетий. Напротив, спектакль построен на реалиях современности: как читатель XXI в. воспринимает повесть «Вий». Что привлекает читателя повести в первую очередь? – мистический сюжет. Современный эквивалент повести – жанр хоррор-история, который нашел отражение во множестве мистических фильмов. Именно эта перекличка с фильмами ужасов иронически берется за основу художественного решения спектакля. Концептуальным решением спектакля избирается постмодернистский ход: молодые люди, воспитанные на мистическом кинематографе, решают «поиграть» со страшным текстом повести – вызвать дух Вия. Именно постмодернистская ирония позволила найти главное художественное средство спектакля. С помощью чего современная молодежь исследует и постигает окружающий мир? – с помощью гаджета (небольшие устройства, предназначенные для облегчения и усовершенствования жизни человека, например).

Гаджеты – смартфоны и ноутбуки – становятся ключевым художественным средством спектакля. Эпиграфом спектакля становится текст детского городского фольклора: «В черном-черном лесу стоит черный-черный дом...». Жанровая природа спектакля – «игра в страшное» – диктует световое решение спектакля. Как в детских играх, большая часть действия происходит в абсолютной темноте, когда основным источником света является фонарик (современные мобильные телефоны оснащены такими функциональными возможностями). Такой художественный ход позволяет создать игру света и тени, использовать выразительные средства теневого театра, осуществлять световые акценты на сцене, менять действие и в целом создавать мистическую атмосферу на сцене. Именно игра света, цвета и тени становится сильнейшим художественным средством создания атмосферы спектакля.

Само сценическое пространство решено предельно лаконично. Сцена – традиционный театральный «черный кабинет». Единственными декорациями в спектакле становятся восемь венских стульев, конструкция которых позволяет создать особое переплетение теней при подсветке их фонариками-смартфонами в темноте (напоминает переплетение корней деревьев). Перестановка стульев позволяет менять место действия, в частности, создавать образ гоголевской старой деревянной, почерневшей, покосившейся и неухоженной церкви: созданию этого эффекта способствует подсветка нагроможденных друг на друга стульев.

Визуальным центром светотеневой игры в спектакле становятся гаджеты – смартфоны и ноутбуки, которые становятся своеобразной дверью в мистический мир Н.В. Гоголя. Изначально с помощью гаджетов осуществляется выход в сеть Интернет, откуда молодые люди привычно скачивают необходимую информацию – повесть «Вий». Далее экран смартфона становится средством подсветки актеров при полном

затемнении, специальное приложение «фонарик» позволяет создавать резкие тени на черных кулисах сцены. Созданию теневых контрастов способствуют и костюмы молодых людей, играющих «в страшное», – черные джинсы и байки (ироническая отсылка к молодежной субкультуре готов). Возможности смартфонов позволяют менять цвета экрана: так, крест церкви, в которой Хома Брут читает молитвы, состоит из мозаики смартфонов и каждую ночь меняет свой цвет – от белого к красному и, наконец, к пылающему. Возможность смартфонов транслировать видео также используется в спектакле. Для создания образа Вия в полной темноте на экранах телефона загораются глаза, которые смотрят в разные стороны, разыскивают невидимого Хому Брута. Трансляция видео и картинок в спектакле также осуществляется с экранов мониторов ноутбуков. С помощью ноутбуков Хома рисует магический круг, который защищает его от Панночки (белый круг светится на мониторе), беспорядочное мелькание ветвей в транслируемом с монитора видео позволяет достичь эффекта скорости мистического полета ведьмы верхом на философе Хоме, квестовый эффект движения (квест – один из основных жанров компьютерных игр) позволяет достичь эффекта нагнетения напряжения, когда хуторяне рассказывают Хоме страшные истории о Панночке.

Таким образом, с помощью гаджетов на сцене создается художественный образ спектакля, пропитанный напряженной мистической атмосферой. При этом важно отметить, что сюжет спектакля остается классическим – в тексте Н.В. Гоголя не меняется ни единого слова. В то время как художественное решение пространства актуализует повесть "Вий" для современных людей, позволяет перенести действие повести в настоящее время.

4. Николаев, А.И. Основы литературоведения: учебное пособие для студентов филологических специальностей / А.И. Николаев. – Иваново : ЛИСТОС, 2011. – 255 с.

5. Художественный образ // Литературный глоссарий [Электронный ресурс]. – 2009. – Режим доступа : <http://www.bukinistu.ru/hudozhestvennyiy-obraz.html>. – Дата доступа : 10.03.2016.

Петровская А. Ю., студ. 311 а гр.

Научный руководитель – Макарова Е.А.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ КОРРЕКЦИИ ПОВЕДЕНИЯ ДЕТЕЙ С ОСОБЕННОСТЯМИ ПСИХОФИЗИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ

Проблема социально-психологической коррекции привлекает внимание представителей самых разных областей научного знания: медиков, психологов, педагогов, социологов и т.д., которые изучают самые разные аспекты и возможности коррекционной работы среди детей с ограниченными возможностями здоровья.

В современной литературе понятие «*коррекция*» определяется как исправление (частичное или полное) *недостатков психического и физического развития у детей с помощью специальной системы педагогических приемов и мероприятий*. И коррекция рассматривается как *педагогическое воздействие*, которое не сводится к тренировочным упражнениям, направленным на исправление (ликвидацию) отдельно взятого дефекта, а подразумевает воздействие на личность ребенка в