

ажно сталі пукатымі, і неспадзявана як пасунуліся долу – доктарка стала апускацца на тратуар, бы ей адмовілі ногі” [1, с. 315] – так аўтар перадаў страх Ларысы Стральчак у эпізодзе сустрэчы з Віктарам, у сына якога яна, урач-тэрапеўт, не выявіла прыкметы хваробы, што прывяло ў будучым да яго смерці.

Такім чынам, у аснове ідэйна-мастацкага свету рамана В.Гапеева “Пазл” думка аб тым, што жыццё – своеасаблівая гульня-галаваломка, якая вучыць чалавека знаходзіць сувязі паміж прыватным і агульным, індывідуальным і калектыўным, імгненным і вечным і правільна іх успрымаць. Аўтар паказвае, што адбываецца гэта ў жыцці часта, на жаль, толькі ў выніку перажытай індывідуальна трагедыі.

СПІС ВЫКАРЫСТАНЫХ КРЫНІЦ

1. Бабіна, Н., Скурко, П. Добра і для многіх: новы раман Гапеева “Пазл” / Н. Бабіна, П. Скурко // Наша ніва [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://nn.by/?c=ar&i=226593> – Дата доступу: 17.02.2021
2. Гапееў, В. Пазл / В.Гапееў. – Мінск: “Галіяфы”. – 2018. – 330 с.
3. Драздова, З. Проза Валерыя Гапеева: праблема псіхалагізму / З.Драздова // Польша. – 2020. – № 7. – С. 5–15.
4. Кислицына, А. Пять убийств в провинции. Почему стоит читать книгу Валерия Гапеева / А.Кислицына // Рэжым доступу: <https://news.tut.by/culture/628445.html> – Дата доступу: 17.02.2021

Киневич А. А., студент 320с группы
 Научный руководитель – Гутковская С. В.,
 кандидат филологических наук, доцент

**КИНОТАНЕЦ В ЭПОХУ
 РАЗВИТИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Наша культура стремительно меняется под натиском визуальных средств представления информации и, неоспоримо, является «культурой экрана». Распространение информации в современной культуре посредством преимущественно визуальной экранной формы нередко становилось причиной возникновения нового художественного течения, трансформации выразительного языка и даже рождения новых видов искусств.

Экранная культура в том числе повлияла на появление и развитие такого феномена как кинотанец–гибридного жанра искусства, стоящего на перекрестке кино и хореографии. Кинотанец – относительно молодое явление, стремительно развивающееся на протяжении всего 20 века и окончательно устоявшееся как самостоятельный жанр в 1990-е годы[2]. На сегодняшний день танцовщики связаны с видеотехнологиями как никогда ранее: создание и размещение видео на просторах интернета – стандартная процедура для независимых художников всех мастей. С каждым годом возрастает количество фестивалей танцевального кино, вовлекающее творческий процесс как новых наблюдателей, так и новых лиц, заинтересованных в создании произведений в этом жанре. Помимо очевидной популяризации, кинотанец эволюционировал в качественном отношении. Если раньше художники работали с киноплёнкой, то сейчас в ход идут технологии виртуальной и дополненной реальности, компьютерная анимация, 3Dмоделирование и так далее. Появление подобных практик компьютерного получения изображения, разумеется, предоставляет мастерам разных сфер искусства новые и очень широкие возможности для реализации их идей.

«Что такое движение человека без участия его тела?» – ответом на данный вопрос может стать работа под названием «Охота за привидениями» (1999) – цифровая художественная инсталляция, объединяющая танец, рисунок и компьютерную анимацию [5]. «Охота за привидениями» – результат сотрудничества цифровых художников Пола Кайзера и Шелли Эшкара с американским хореографом Биллом Т. Джонсом. Работа стала

возможной благодаря достижениям в области захвата движения, технологии, которая отслеживает датчики, прикрепленные к движущемуся телу. Полученные данные отражают положение и вращение тела исполнителя в пространстве без сохранения его физического подобия, то есть движение извлекается из тела исполнителя. В данном произведении технология захвата движения позволила представить движущее тело танцовщика в виде трехмерного рисунка, в котором новая анатомия танцора – это переплетение небрежно нарисованных штрихов [3]. Таким образом, современные технологии позволяют нам создавать новые цифровые тела и пространства для размещения в них конкретных движений.

Процесс создания кинотанца редко обходится без компьютерной трансформации уже отснятого материала – как самой пластики, так и пространства, в котором она воплощается. Значимой для кинотанца является картина «Контроль движения» (2002) Лиз Агисс и Билли Коуи, состоящая из четырех частей: «Вступление», «Спальня», «Белая коробка», «Красное платье». Особенно показательной является часть «Белая коробка». На экране мы видим белую стену с прямоугольным отверстием, напоминающим коробку, в которой располагается тело танцовщицы. Главная героиня исполняет невообразимые движения, и на первый взгляд может показаться, что актрису снимали в месте, где вовсе отсутствует гравитация. В действительности, для того, чтобы достигнуть подобного эффекта актрисе не нужно исполнять ничего сложного, достаточно просто прибегнуть к нехитрому монтажу: режиссер поворачивает изображение коробки с исполнительницей на компьютере в разные стороны, создавая иллюзию невесомости. Компьютерная трансформация видеофрагментов позволяет добиваться разнообразных эффектов, с трудностью реализуемых или совсем неосуществимых без использования компьютера.

На сегодняшний день зрителя сложно удивить использованием VR-технологий на экране. Технологии виртуальной реальности все более активно используют и в танцкино, так как растет интерес к подобному

иммерсивному опыту. С VRгарнитурой зритель может свободно смотреть по сторонам, что одновременно создает проблему: у режиссера нет возможности приковать внимание зрителя к определенному объекту или сцене как в обычном кино. Тем не менее благодаря технологии виртуальной реальности вовлеченность зрителя в процесс вырастает как никогда ранее, создавая эффект присутствия[4].

Из вышесказанного можно сделать вывод, что современные компьютерные технологии открывают безграничные возможности в экранной культуре, а вместе с ними и порождают новые проблемы. Начиная с того, что изобилие новых форм и видов искусства ставит под угрозу веками существующую его типологию, заканчивая тем, что при излишнем использовании компьютерных спецэффектов в кино зритель может утратить чувство и значение реальности[1].

Для того, чтобы эффективно использовать новую технику, нам необходимо определить возникшие с приходом новейших технологий как возможности, так и проблемы. Стоит отметить, что среди создателей картин в жанре кинотанца, существует большое количество танцхудожников, выражающих осторожность и скептицизм в отношении использования новейших технологий в своих произведениях[6]. Зачастую автор в погоне за тем, чтобы показать, на что способны отдельные компьютерные инновации, создает творение, сосредотачивая все свое внимание на технологиях, забывая о том, что это только инструмент для раскрытия сути произведения.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бобкова, К.Д. Современные компьютерные технологии кино и телевиденья / К.Д.Бобкова, С.В. Плотникова // Современные наукоемкие технологии. – 2013. – № 8-2. – С. 180 –181.
2. Кривуля, Н.Г. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями/ Н.Г. Кривуля //Анимация как феномен культуры: сборник научных статей V Международной научно-практической конференции. –

Москва: Всероссийский государственный институт кинематографии, 2010. – 326 с.

3. Birringer, J. Choreographic performance systems / J. Birringer. // Contemporary Choreography: A Critical Reader / ed. by J. Butterworth, L. Wildschut. – London, 2017. – P. 465–479.

4. Is Virtual Reality the Future of Dance? [Электронный ресурс] / C. Escoda. – KQED, 2017. – Режим доступа: <https://www.kqed.org/arts/13811546/is-virtual-reality-the-future-of-dance>. – Дата доступа: 06.03.2021.

5. OpenEndedGroup. [Электронный ресурс]: из заявления художников Билла Т. Джонса, Пола Кайзера и Шелли Эшкар. – Режим доступа: <http://openendedgroup.com/artworks/gc.html>. – Дата доступа: 06.03.2021.

6. The Evolving Story of Dance on Film: An overview of new forms then and now [Электронный ресурс] / –K. Smith. – Dance International Magazine, 2018. – Режим доступа: <https://danceinternational.org/evolving-story-dance-film-overview-new-forms-now/>. – Дата доступа: 06.03.2021.

Кирилова В. В., Концовенко Д. А., студенты 208 группы
 Научный руководитель – Бачурина Т. В.,
 старший преподаватель

ИНСТАГРАМ КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩЕСТВЕННОГО СОЗНАНИЯ

Социальные сети стали неотъемлемой частью повседневной жизни человека, большинство людей тратят своё свободное время, пользуясь Всемирной Сетью Интернет. Наиболее популярными социальными сетями являются Инстаграм, Facebook, YouTube, Twitter, TikTok, ВКонтакте.