

5. Сохор, А.Н. Вопросы социологии и эстетики музыки: сб. ст. : [в 3 т.] / А.Н. Сохор; Ленингр. гос. ин-т музыки и кинематографии; сост. Ю. Капустин. – Л. : Советский композитор, 1980–1983. – Т. 3. – 1983. – 304 с.

Шикунов П.С., студент 215 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Ренанский А.Л.,
доцент, профессор кафедры

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОМ ДРАМАТИЧЕСКОМ ТЕАТРЕ

Вступив в эпоху компьютерных технологий мировой театр сразу же начал использовать их для обновления и расширения своих выразительных средств. Сначала это были простые информационные тексты, потом стали появляться сайты театров с подробным обзором репертуара и творческими портретами актеров, затем появилась служба продажи и бронирования билетов онлайн. А вскоре наступил момент, когда спектакли начали транслировать по спутниковым и наземным интернет-каналам.

Стремление к успешной творческой конкурентоспособности и экономической эффективности в условиях кризисного периода стимулировали театры широко использовать различные способы компьютерного моделирования при создании виртуальных миров.

Вскоре компьютерные технологии изменила многие традиционные технологии в сценическом искусстве. Однако «цифровизация» театрального представления процесса не затронул самого существенного в актерской профессии – работы над образом.

Средоточием любой театральной постановки является актер, а самым важным результатом в диалоге театра и зрителя – наши мысли и переживания от увиденного. Для усиления воздействия на эмоциональный мир зрителя режиссеры широко используют выразительные возможности сценографии. В традиционном театре это были многообразные декорации, живописные задники, сложная система кулис и занавесов, обширный реквизит. Компьютерные технологии современного театра позволяют воссоздать на сцене любое пространство с его уникальной атмосферой. Появились программы, с помощью которых на сцене появляются виртуальные актеры, предметы бутафории, детали интерьера и другие объекты, необходимые для воссоздания предлагаемых обстоятельств. Режиссер с точностью до секунды может свести музыкальную и световую экспликацию, развить композиционную структуру мизансцен, динамику перемен художественного оформления в соответствии с сюжетно-фабульным развитием спектакля. Свою образную концепцию художник и режиссер могут творчески дополнять на любом этапе, включая монтаж и демонтаж декораций, расчеты временных и материальных ресурсов.

Для создания макета сценического пространства спектакля современные художники осуществляют макетирование в трехмерной проекции планшета сцены используя программу 3D Studio Max.2.

Сегодня изменилась не только сценография спектакля, но и технологии создания декораций, имитирующие живопись, ткани, различные фактуры (металл, камень, снег и т.д.). Появились инновационные средства идеального соответствия изготавливаемых декораций эскизам сценографа, с буквальной точностью передающие все его цветовые нюансы особенности авторского почерка – полноцветные принты и проекции декорационных росписей на экраны-задники.

В настоящее время с помощью компьютерной графики и мультимедийных проекторов можно создавать многослойные декорации,

перемещение которых обеспечивается передачей информации по каналам связи. И дело не только в оптимизации технической стороны творческого процесса, хотя театральные компьютерные разработки действительно позволяют в конечном итоге отработать на дисплее детали спектакля и увидеть его будущий облик в трех измерениях.

Для деятелей искусства сейчас особенно важно следовать тем тенденциям, которые имеют стратегическое значение для развития художественной культуры. Актуальными представляются следующие задачи:

- освоение виртуального пространства как новой художественной среды и сферы «бытования» зрителя;
- взаимодействие виртуальных и реальных жанров и технологий;
- развитие визуальной культуры;
- необходимость совершенствования творческого театрального процесса средствами информационных технологий;
- использование средств компьютерного моделирования, мультимедиа программ для создания образа спектакля.

Благодаря компьютерным технологиям спектакли ведущих театров мира можно увидеть в онлайн показах.

Из-за экономических соображений многие современные театры либо полностью отказались от материальных декораций, либо используют их частично. Театральная практика свидетельствует, что около 25% затрат на спектакль уходят на изготовление, хранение, транспортировку, ремонт и чистку декораций. Между тем, оборудование для создания виртуальных декораций очень компактно и мобильно и может представлять собой всего лишь камеру, заменяя при этом целый фургон антуража. Например, с помощью технологии видеомэппинга создается трехмерная графика высокого разрешения, проецируемая на пустую сцену. Виртуальные декорации сменяются одним нажатием кнопки.

В сегодняшнем театре даже искушенного зрителя почти всегда ожидает что-то странное, неожиданное и непредсказуемое. Спектакль может играть под открытым небом, где его декорациями становится средовое пространство мегаполиса, а действующими лицами и главными героями – сами зрители, как это происходит, к примеру, в проекте «RemoteX» немецкой группы Rimini Protokoll – одном из главных явлений современной театральной жизни. А может случиться и так: мы входим в привычный театральный зал, занимаем своё место и устремляем взор на сцену, в ожидании выхода актёров, но они могут вообще не появиться. В другом спектакле сцена может напоминать некую инсталляцию, как на выставке современного искусства, а главным в спектакле окажется вовсе не актёр, а звуковые и световые спецэффекты или какие-то хитроумные механизмы, дистанционно управляемые из-за кулис. Именно так это и происходит в одном из знаковых спектаклей немецкого режиссера и художника Хайнера Гёббельса «Вещь Штифтера». Актёры здесь так и не появятся, а на сцене только бассейны, наполненные водой, рояли, поставленные на бок, и пианино с обнаженным нутром. Яркий пример использования цифровых технологий представляет новая версия оперы «Аида» в Мариинском театре. Спектакль был дополнен фрагментами акробатических номеров знаменитого Cirque du Soleil, а также мультимедийными анимационными декорациями и световыми технологиями. Интересно, что видеомэппинг использовался и в костюмах исполнителей, помогая изменять визуальный образ спектакля в процессе его развития.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Компьютерные технологии в театре. [Электронный ресурс] . – Режим доступа : <https://infourok.ru/kompyuternye-tehnologii-v-teatre-4317772.html>. - Дата доступа : 13.03.2022

2. Использование информационных технологий в театральном искусстве. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://docplayer.com/62408503-Ispolzovanie-informacionnyh-tehnologiy-v-teatralnom-iskusstve.html>. - Дата доступа : 13.03.2022

Шкваркова Д.С., студент 331 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Галковская Ю.Н.,
кандидат педагогических наук, доцент

ФОРМИРОВАНИЕ БЛАГОПРИЯТНОГО СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО МИКРОКЛИМАТА В КОЛЛЕКТИВЕ БИБЛИОТЕКИ

Социально-психологическая атмосфера в социальных институтах оказывает большое влияние на душевное и физическое состояние работников, их трудоспособность, предприимчивость, а также на качество создаваемых продуктов и услуг. В профессиональной деятельности нередко возникают моменты, когда сотрудники ощущают себя некомфортно, стараются поскорее покинуть рабочее место. Как следствие – их личностное развитие начинает замедляться. Однако в иных обстоятельствах они демонстрируют работоспособность и стремление по максимуму всесторонне раскрыть собственный потенциал.

Коллективы библиотек не являются исключением. В процессе взаимодействия с библиотекой любой новый сотрудник, вливаясь в коллектив, приносит какие-либо инновации, идеи, незаметно изменяет окружение, таким образом приспособливаясь к уже сложившемуся психологическому микроклимату.