

ОПУБЛИКОВАТЬ СТАТЬЮ

в изданиях НИЦ "Социосфера"



[ПОДРОБНЕЕ](#)

СОЦИОСФЕРА

- *Российский научный журнал*
- *ISSN 2078-7081*
- *РИНЦ*
- *Публикуются статьи по социально-гуманитарным наукам*

PARADIGMATA POZNÁNÍ

- *Чешский научный журнал*
- *ISSN 2336-2642*
- *Публикуются статьи по социально-гуманитарным, техническим и естественно-научным дисциплинам*

[ПОДРОБНЕЕ](#)



СБОРНИКИ КОНФЕРЕНЦИЙ

- *Широкий спектр тем международных конференций*
- *Издание сборника в Праге*
- *Публикуются материалы по информатике, истории, культурологии, медицине, педагогике, политологии, праву, психологии, религиоведению, социологии, технике, филологии, философии, экологии, экономике*



[ПОДРОБНЕЕ](#)

Bibliography

1. The State vocal and choreographic ensemble "Rus". – <https://traditions33.ru/folk-groups/gosudarstvenniy-vokalno-horeographicheskiy-ansambl-rus/> (accessed 10/25/2022)
2. Classification of amateur creativity. – URL: https://studopedia.ru/17_77719_klassifikatsiya-samodeyatelnogo-tvorchestva.html (accessed 10/25/2022)
3. What Russia sings about. – URL: <https://www.culture.ru/materials/79893/o-chem-poet-rossiya> (accessed 10/25/2022)
4. Russian folk choirs. – URL: http://ya-zemlyak.ru/mus_hor.asp?id_hor=10 (accessed 10/25/2022)

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ И ЦИФРОВИЗАЦИЯ В СОВРЕМЕННОМ СЦЕНИЧЕСКОМ ИСКУССТВЕ

Т. В. Ступка

*Магистр
Харьковская государственная
академия культуры,
г. Харьков, Украина*

Summary. The article analyzes the technologies of visualization and digitalization, virtual reality and immersive technologies, which have become a powerful and promising entertainment tool in the context of contemporary performing arts, which develops the information space as a space of art and real communication between people.

Keywords: visualization and digitalization in contemporary performing arts; digital entertainment content; virtual reality technologies; immersive technologies.

Попытаемся рассмотреть визуализацию и цифровизацию в современном сценическом искусстве. Главным образом, можно выделить несколько критериев, присущих цифровой производительности как основополагающие. Следует рассмотреть, как такие понятия, как промежуточность, прозрачность и гипермедиальность (Болтер, 2000), что представлены в цифровом сценическом пространстве и как они трансформируют и расширяют пространственное восприятие и создают иммерсивную и кинетическую театральную сценографию. Рассмотрим различные технические и художественные подходы к визуализации и цифровизации, в частности такие понятия, как погружение и интерактивность, медиа, видеомэппинг, проблемы в реализации цифрового сценического зрелища, которые широко используются в сценическо-цифровом пространстве [1; 2].

Автор опирается на исследования и публикации, в которых рассматривались аспекты проблемы виртуальных сред и иммерсивных технологий зарубежных авторов: Mikropoulos, T. A., & Natsis, A., Warburton, S., Dede, C., Blascovich, J., Loomis, J., Beall, A. C., Swinth, K. R., Hoyt, C. L., & Bailenson, J. N., Sanchez-Vives, M. V., & Slater, M. Freitas, S. d., & Neumann,

T., Hew, K. F., & Cheung, W. S., Dunleavy, M., Dede, C., & Mitchell, R., Cummings, J. J., & Bailenson, J. N., Potkonjak, V., Gardner, M., Callaghan, V., Mattila, P., Guetl, C., Petrović, V. M., & Jovanović, K.

Для анализа выбрано цифровое шоу «Super Vision», отмеченное наградами компании Intermedia Performance The Builders Association, которое проанализируем как приемы «нового поколения», опираясь на критерии, предложенные Стивом Диксоном. Рассмотрим различные художественные подходы, которые применяются в этой цифровому зрелищному контенту. Приведем анализ применительно не к аспекту живого выступления (на сцене), а к записанному видео, т.к. нет такой возможности посмотреть выступление вживую, поэтому выбран такой вариант, как канал на YouTube. Это несколько другой способ восприятия сценического действия через видео, нежели на сцене. По своей природе видео направляет внимание зрителя, указывая, что смотреть и когда. Это позволяет увидеть моменты, которые, возможно, были бы пропущены во время живого выступления, оказывая на зрителя эмоциональное воздействие.

Рассмотрим взаимодействие сценического действия и цифровых технологий, в частности как использование цифровых медиа изменяет современное сценическое и театральное искусство. Эта тема важна для понимания состояния театра сегодня с точки зрения влияния новых, постоянно меняющихся и совершенствующихся мультимедийных средств и инструментов, а также дальнейших перспектив их использования. Современные цифровые технологии уже стали неотъемлемой частью нашей жизни, это касается и художественной сферы. Изучая визуализацию и цифровизацию, хотелось бы понять, как использовать их с пользой, не разрушая при этом прочный классический фон сценического действовани^я /театральной игры.

Театральные представления, в которых используются цифровые медиа и компьютерные проекции, имеют долгую историю, насчитывающую около ста лет. В данной работе попытаемся подвергнуть сомнению и понять, что действительно нового в онтологии новых медиатехнологий и их применении в сфере сценического искусства. Какие новые цифровые устройства используются сегодня и как они меняют восприятие аудитории. Можно утверждать, что компьютер действительно порождает уникальные художественные способы выражения и новые универсальные формы сетевого и интерактивного воплощения, что оспаривает утверждения Мэтью Кози, который заявляет: «В киберпространстве и экранизированном пространстве нет ничего, таких технологий виртуального, которые еще не исполнялись на сцене». Но в равной степени признано, что в контексте визуализации и цифровизации компьютерные технологии обуславливают новые процессы и явления.

Театр всегда был междисциплинарной, «мультимедийной», формой, на протяжении веков был тесный союз с музыкой и визуальными элементами декораций, реквизита, костюмов и освещения, дополнительно выдвигая на первый план человеческий голос и устный текст. На протяжении ве-

ков театр быстро распознавал и использовал драматический и эстетический потенциал новых технологий.

Путь развития цифровых технологий в театре начался сравнительно недавно, но уже сейчас можно подчеркивать его масштабность и разнообразие. Цифровое творчество в сфере сценического искусства и театра развивается с огромной скоростью. Ежегодно разрабатываются новые технологические устройства, способные реализовать любые режиссерские идеи. Наибольшие успехи в этой сфере мы можем наблюдать в XXI в.

Визуализация и цифровизация, во-первых, должны обладать живостью. Это означает, что без живых актеров и событий, протекающих в данный момент, было бы сложно говорить о сценическом действе даже при наличии цифрового фона. Во-вторых, визуализация и цифровизация должны опираться на разговорный или языковой контент. Без языкового содержания сценическое действо превращается в музыкально-танцевальный спектакль.

Отвечая на главный вопрос о влиянии новых цифровых устройств на сценическое искусство /театр через такие понятия, как интермедийность, прозрачность, гипермедийность, погружение и взаимодействие, нужно заметить, что все эти концепции в цифровом сценическом действе /спектакле помогают максимально погрузить зрителя в происходящее на сцене. Это помогает также расширить возможности актеров во взаимодействии с цифровым пространством и видение и восприятие зрителей. Использование мультимедийных технологий дает возможность создать на сцене такой необычный прием, как взаимодействие реальных актеров с виртуальными. Самое главное в реализации любого цифрового сценического действа /театрального спектакля – сохранить баланс между виртуальной реальностью и живыми актерами. Чрезмерное использование цифровых устройств может привести к упрощению информации с точки зрения визуального восприятия [1; 2; 6; 7].

Сущность виртуальной реальности рассматривается в сценическом искусстве / театре в традиционно программном смысле с присущими характеристиками:

1) трехмерные изображения объектов, максимально приближенные к реальным, созданные средствами программирования;

2) присутствие анимации (субъект имеет возможность менять положение в виртуальном пространстве, выполнять определенные действия, выбирать область обзора);

3) в режиме реального времени происходит процесс сетевой обработки данных (действия субъекта, например, его движения конечностями, изменение наклона головы, дают возможность изменять характер отображения виртуальной реальности и др.);

4) эффект присутствия (presence), созданный средствами программирования (субъект ощущает иллюзию содействия с предметами или другими субъектами в искусственно созданной информационной реальности) [5].

Набирающие популярность технологии виртуальной реальности определяют ключевые позиции в ближайшем будущем, а перспективы использования иммерсивных технологий позволяют по-новому взглянуть на систему взаимодействия человека с компьютером (human-computer interaction, HCI). Ретроспективный анализ развития VR-технологий свидетельствует о готовности и наличии технологических решений, отсутствие которых ранее препятствовало развитию индустрии VR. Иммерсивность позволяет качественно иначе взглянуть на современные технологии погружения и принцип наглядности, которые расширяются и дополняются в аспекте современных технических возможностей [8].

Понятие иммерсивности зарождается и чаще всего фигурирует именно в области театрального искусства (иммерсивный театр), определяющий формат, в котором зритель из позиции пассивного наблюдателя становится активным участником сцены, непосредственно включается в сценическую игру. Рассмотрение технологий телеприсутствия, выделяет такой показатель эффективности как иммерсивность (эффект погружения). Эффект погружения создает ощущение присутствия в виртуальной среде, как реальном месте, что значимо само по себе в контексте возможностей искусственных сред, которые открывают новые возможности для полноценного освоения различных информационных потоков [8].

Иммерсивность подразумевает трансформацию зрителя в актёра, действующего на сцене, наделенного ролью. Им ощущается присутствие действия, ощущение реальности всего происходящего вокруг него, воспринимается это не только аудиовизуальным каналом, но и всем телом, в т.ч. его перемещением.

Super Vision рисует сложный портрет линий связи современных технологий, раскрывая как их сильные и слабые стороны, так и сильные и слабые стороны их пользователей. Технологиями могут манипулировать отдельные лица или коммерческие предприятия и правительство, которые могут идентифицировать и нацеливать людей как желательных или угрожающих.

Технологии визуализации и цифровизации, виртуальной реальности и иммерсивные технологии, стали мощным и многообещающим зрелищным инструментом благодаря уникальным технологическим характеристикам. Ряд взглядов свидетельствует о кардинальном изменении привычного мира, революции, которая затрагивает все сферы, в частности зрелищных развлечений [3].

Разнообразие цифровых устройств открывает большие возможности для исследователей в этой области. Безусловно, цифровое сценическое действие /цифровой театр как новое направление современности будет расширять свои возможности, в том числе с интернетом в качестве необходимой медиаплощадки, с существованием в реальной и виртуальной реальности. В этом случае зритель будет взаимодействовать с экраном, а сценическое действие /театральный спектакль окажется в одном ряду с другими

объектами экранной культуры. В таком театре использование Gear VR может получить новое дыхание и открыть безграничные возможности для зрителей [4; 9].

Можно подытожить: внедрение цифровых технологий, тотальной визуализации и цифровизации, на наш взгляд, не искажает идею и дух сценического искусства /театра. Это по-прежнему замечательное, живое выступление, которое происходит здесь и сейчас. Новые технологии становятся гармоничным дополнением идеи автора, его задаче учить мыслить и сопереживать, спасать от душевной пустоты. Новые технологии помогают сделать этот процесс более ярким и выразительным на основе расширения VR-контента, который будет отвечать самым замысловатым и новейшим дизайнерским решениям, увлекая зрителей цифрового поколения, захватывая их эмоционально, развивая информационное пространство как пространства искусства и реальной коммуникации между людьми.

Библиографический список

1. Берн Д. Цифровизация и визуализация / Джереми Берн ; пер. с англ. И. В. Берштейна. – М. : Изд. дом «Вильямс», 2003. – 330 с.
2. Галкин Д. В. Техно-художественные гибриды, или произведения искусства в эпоху его компьютерного производств / Д. В. Галкин. <http://huminf.tsu.ru/e-journal/magazine/4/gal.htm>.
3. Гройс Б. Феноменология медиальной откровенности // Гройс Б. Под подозрением. Феноменология медиа / Б. Гройс ; пер. с нем. А. Фоменко. – М. : Художественный журнал, 2006. – С. 57–69.
4. Гудмен Н. Способы создания миров / Н. Гудмен. – <http://www.e-reading-lib.org/book.php?book=106971>.
5. Данилкина И. И. Концепт визуализации воображения в творчестве как феномен культуры : автореф. дис. ... канд. филос. наук: 24.00.01 / И. И. Данилкина ; Тамб. гос. ун-т им. Г. Р. Державина. – Тамбов, 2009. – 20 с.
6. Елхова О. И. Онтологическое содержание виртуальной реальности : автореф. дис. ... д-ра филос. наук : 09.00.01 / О. И. Елхова. – Уфа, 2011. – 38 с.
7. Круткин В. Л. Техногенные изображения в социальном познании / В. Л. Круткин // Журнал социологии и социальной тантрологии. – 2012. Том XV. – № 2 (61). – С. 114–128.
8. Крыжановская Я. С. Визуальное и зрелищное / Я. С. Крыжановская // Вопросы культурологии. – 2009. – № 10 (октябрь). – С. 4–7.
9. Маклюен М. Понимание Медиа: Внешние расширение человека / М. Маклюен ; пер. с англ. В. Николаева ; закл. ст. М. Вавилова. – М. : КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. – 464 с.

СРОЧНОЕ ИЗДАНИЕ МОНОГРАФИЙ И ДРУГИХ КНИГ



*Два места издания Чехия или Россия.
В выходных данных издания
будет значиться*

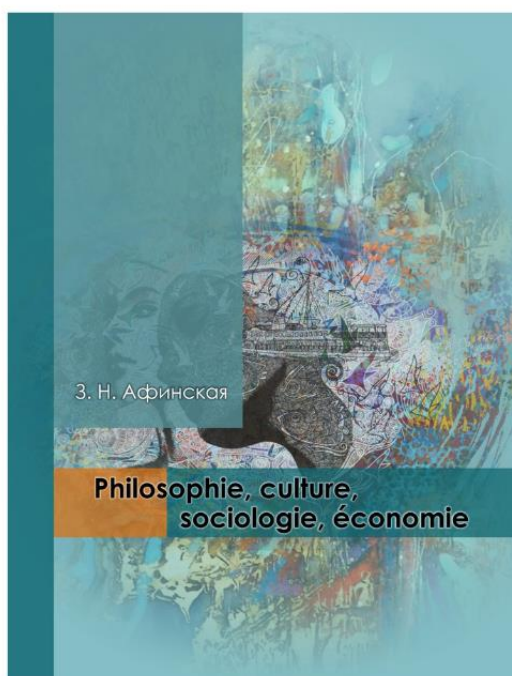
**Прага: Vědecko vydavatelské
centrum "Sociosféra-CZ"**

или

**Пенза: Научно-издательский
центр "Социосфера"**

РАССЧИТАТЬ СТОИМОСТЬ

- Корректурa текста
- Изготовление оригинал-макета
- Дизайн обложки
- Присвоение ISBN



У НАС ДЕШЕВЛЕ

- Печать тиража в типографии
- Обязательная рассылка
- Отсудка тиража автору