

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования

«Российский государственный профессионально-педагогический
университет»

Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра музыкально-компьютерных технологий, кино и телевидения

**МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ СПЕКТАКЛЯ
В КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ЦЕНТРЕ ВУЗА КАК СРЕДСТВО
ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНТОВ**

Выпускная квалификационная работа бакалавра
направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
профиля «Художественное образование»
профилизации «Музыкально-компьютерные технологии»

Идентификационный код ВКР:

Екатеринбург, 2016

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования

«Российский государственный профессионально-педагогический
университет»

Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра музыкально-компьютерных технологий, кино и телевидения

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:

Заведующая кафедрой МКТ

_____ Л.В. Кордюкова

«___» _____ 2016 г.

**МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ СПЕКТАКЛЯ
В КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ЦЕНТРЕ ВУЗА КАК СРЕДСТВО
ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНТОВ**

Выпускная квалификационная работа бакалавра
направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
профиля «Художественное образование»
профилизации «Музыкально-компьютерные технологии»

Идентификационный код ВКР:

Исполнитель:

студент группы МЗ-411

Н.С. Остяков

Руководитель:

доцент кафедры МКТ, канд. пед. наук

Е.Ю. Коробейникова

Нормоконтроль:

зав. Кафедрой МКТ, канд. искусств., доцент

Л.В. Кордюкова

Екатеринбург, 2016

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ СПЕКТАКЛЯ В КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ЦЕНТРЕ ВУЗА КАК СРЕДСТВО ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНТОВ	9
1.1. Содержание понятия «эстетическое воспитание».....	9
1.2. Роль культурно-образовательного центра в эстетическом воспитании студентов.....	16
1.3. Функции и характеристика мультимедийного сопровождения спектакля и его влияние на эстетическое воспитание студентов.....	24
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ СПЕКТАКЛЯ В КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ЦЕНТРЕ ВУЗА КАК СРЕДСТВО ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНТОВ	32
2.1. Содержание мультимедийного сопровождения в пространстве театра.....	32
2.2. Технология создания мультимедийного сопровождения на примере спектакля «Малыш».....	45
2.3. Анализ апробации мультимедийного сопровождения	59
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	68
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	70
Приложение 1. Анкета для зрителей спектакля «Малыш»	75

ВВЕДЕНИЕ

Широкое применение компьютерных и мультимедийных технологий в образовательной сфере вуза составляет одну из примечательных особенностей современного этапа развития системы образования. В условиях повышения научно-технического и информационного прогресса, а также важнейших экономико-социальных преобразований, осуществляемых в стране, на первый план в области высшего образования выходит проблема подготовки специалистов, соответствующих требованиям времени, обладающих, помимо качественной профессиональной подготовки, также развитым творческим мышлением, неординарным воображением.

Формирование творческого мышления и активности студенческой молодежи становится приоритетным направлением государственной культурной и образовательной политики. В нормативных документах подчеркивается значение художественно-творческой активности современной молодежи в частности и необходимость приобщения молодого поколения к социокультурным ценностям в целом.

Так, например, в Законе Российской Федерации от 9 октября 1992 г. № 3612-1 «Основы законодательства Российской Федерации о культуре», государство закрепляет право каждого человека на все виды творческой деятельности в соответствии со своими интересами и способностями; это право может осуществляться как на профессиональной, так и на непрофессиональной (любительской) основе [15, с. 31].

Развертывание художественно-творческой активности студенческой молодежи находит себя как в сфере материально-предметной, так и духовно-интеллектуальной деятельности и сопровождается качественными изменениями личности. В рамках студенческого досуга создаются оптимальные условия для умножения духовной культуры, создания культурной среды, реализации интеллектуального и творческого потенциала, приобретения опыта активной адаптации в социуме и успешной

социализации личности. Значимым аспектом досуга молодежных объединений является активизация студентов на художественно- творческую деятельность.

В настоящее время актуальной проблемой в образовании студентов- бакалавров, обучающихся по профилю художественное образование, становится тот факт, что студенту не обладает высоким уровнем духовно- нравственной и художественной культуры, что в свою очередь, формируется в процессе целенаправленного эстетического воспитания. Важнейшими элементами содержания эстетического воспитания в высшем учебном заведении является развитие у студентов художественного восприятия и приобщение обучающихся к художественному творчеству, развитие их творческих способностей [25, с. 12].

Одной из форм деятельности, содействующих самовыражению студента, стремлению к гармоничному бытию и здоровым отношениям с людьми, творческому отношению к жизни, уверенностью в себе, прочному доброжелательному отношению с окружающими, является театральное искусство. Театральная студия обладает огромным потенциалом и неограниченными возможностями практического применения потенциала в процессе организации эстетического воспитания студентов в высшем учебном заведении.

В систему современной театральной студии, функционирующей на базе вуза активно внедряются цифровые технологии, использующие мощнейший компьютерно-технический инструментарий для материализации творческого замысла режиссёра-постановщика и дальнейшей реализации его на сцене. В основе театрального искусства всегда лежит синтез множества искусств, одним из вариантов которого является взаимодействие мультимедийных технологий и самого театрального искусства в целом. Мультимедийные средства позволяют режиссёру-постановщику визуализировать свои мысли, работать с мыслеформой; решать проектно- художественные задачи на новом уровне.

Однако на практике возникают **противоречия** между:

- большими возможностями культурно-образовательного центра вуза в эстетическом воспитании студентов недостаточным применением этих возможностей на практике;
- актуальностью применения мультимедийного сопровождением спектакля в эстетическом воспитании студентов и недостаточной разработанностью технологии его создания в культурно-образовательном центре вуза

Исходя из указанных противоречий, **проблема** исследования сформулирована следующим образом: выявление возможностей мультимедийного сопровождения спектакля в эстетическом воспитании студентов.

Выявленная проблема определила **тему** исследования: «Мультимедийное сопровождение спектакля в культурно образовательном центре как средство эстетического воспитания студентов».

Цель выпускной квалификационной работы: теоретически обосновать, разработать и апробировать мультимедийное сопровождение для театральной постановки «Малыш» в культурно-образовательном центре вуза.

Объект исследования: процесс эстетического воспитания студентов в культурно-образовательном центре вуза.

Предмет исследования: возможности применения мультимедийных технологий в оформлении спектакля.

В основу работы положена **гипотеза**, согласно которой процесс эстетического воспитания в культурно-образовательном центре студентов будет успешным если:

- мультимедийное сопровождение театральной постановки будет нацелено на углубление и раскрытие основного замысла спектакля;
- будут разработаны этапы мультимедийного сопровождения.

В соответствии целью были сформулированы следующие **задачи**:

- 1) раскрыть понятие эстетического воспитания;
- 2) раскрыть роль культурно-образовательного центра в эстетическом воспитании студентов;
- 3) определить влияние мультимедийного сопровождения на эстетическое воспитание студентов;
- 4) разработать мультимедийное сопровождение для спектакля «Малыш»;
- 5) апробировать мультимедийное сопровождение спектакля и проанализировать полученные результаты.

Методологической основой исследования являются: теории эстетического воспитания в отечественной педагогике (Акопджанян Е.С., Волкова Г.Н., Галеева Б., Киященко Н.И., Коникова И.А., Лейзерова Н.Л., Мейлаха Б.С., Самохваловой В.И. и др.); исследования в области возникновения и развития мультимедийного сопровождения в театральном искусстве (Петров В.О., Сошников В.Д., Шадхан И.А., Кровоспицкая Я.В.); труды по применению современных мультимедийных технологий в пространстве театра (Астафьева Т.В., Галкин Д.В., Мусский И.А., Веллингтон А.Т., и др.).

Методы исследования:

- теоретические – анализ психологической, научно-методической литературы по проблеме исследования;
- эмпирические – включённое наблюдение, анкетный опрос, анализ разработанного мультимедийного сопровождения.

Теоретическая значимость работы состоит в описании технологии создания мультимедийного сопровождения к спектаклю в студенческом театре культурно-образовательного центра.

Практическая значимость работы состоит в возможности применения представленного опыта в работе культурно-образовательного центра в системе высшего образования.

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялись в культурно-образовательном центре ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет» (Екатеринбург).

Работа состоит из введения, двух основных глав, заключения и списка литературы.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ СПЕКТАКЛЯ В КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ЦЕНТРЕ ВУЗА КАК СРЕДСТВО ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНТОВ

1.1. Содержание понятия «эстетическое воспитание»

Термин «эстетическое воспитание» связан с понятием эстетики (от греч. *aisthesis* – ощущение, чувство), обозначающим философскую науку о прекрасном. Сущность эстетического воспитания состоит в организации разнообразной художественно-эстетической деятельности обучающихся, направленной на формирование у них способности полноценно воспринимать и правильно понимать прекрасное в искусстве и в жизни, на выработку эстетических представлений, понятий, вкусов и убеждений, а также развитие творческих задатков и дарований в области искусства [1, с. 214].

Эстетическое воспитание личности начинается с рождения человека. Та окружающая среда, в которой воспитывается ребенок, играет большую роль в его формировании. Важным является осуществлять эстетическое воспитание целенаправленно на всех возрастных этапах, особенно в дошкольном и младшем школьном возрасте. Эстетическое воспитание также необходимо и для студентов, особенно будущих воспитателей и преподавателей, так как студенты педагогических вузов должны обладать такими качествами, которые будут способствовать воспитанию чувства прекрасного у подрастающего поколения.

Эстетическое воспитание служит показателем уровня эстетического развития студента. По своей сущности человек призван творить красоту и реализовать себя через эстетическую культуру. Под эстетической культурой личности следует понимать определенный уровень потенциала, насыщенности и целенаправленности эмоционально-чувственным

переживаниям и духовным наслаждениям, радостью человека от всех видов его жизнедеятельности [2, с. 312]. Воспитание человека может выражаться в слове или жесте, в математической формуле или в историческом трактате. Но главным способом выражения является трудовая деятельность, так как именно в труде открываются безгранично широкие возможности для проявления всех сущностных сил человека. А также труд является фактором возвышения и развития личности. Видеть в труде созидательное начало красоты – значит творить прекрасное и в соответствии с ним преобразовывать окружающую действительность.

Эстетическое воспитание служит формированию всесторонне развитой личности, которое способствует нравственному и интеллектуальному самосовершенствованию личности студента. В процессе формирования эстетического отношения к действительности у студентов развивается эстетическое сознание, которое позволяет судить о степени эстетической культуры человека [2, с. 312].

Эстетического воспитания – сложное и многоплановое явление, зависящее от множества целей самого студента. Поэтому важно, чтобы студенты понимали значимость и возможности эстетического воспитания в пространстве вуза. Воздействуя на будущего специалиста духовно и культурологически, эстетическое воспитание наполняет прекрасным внутренний мир студента, побуждает его двигаться в соответствии с требованиями современного процесса развития обществ, будущее которого – творчески развитые, компетентные специалисты, осознающие значимость культурных ценностей, достижений мировой культуры, формирующей роли искусства.

Формирование эстетического воспитания, а, следовательно, и изменение личности студента происходит в результате усвоения им новых знаний, умений и навыков, которые он приобретает в процессе собственной учебной и внеучебной деятельности [2, с. 312]. В свою очередь, учебная деятельность является объектом управления обучающей системы, которая

в целостном учебно-воспитательном процессе вуза представляет совокупность двух элементов – обучающего и воспитывающего. Усиление интегративного свойства эстетического воспитания, его способности целенаправленно изменять личность студента, может быть достигнуто только за счет погружения студента в деятельность воспитательного пространства вуза и наполнения его эстетической деятельностью [8, с. 568].

Основы формирования эстетического воспитания будущего специалиста невозможны без изучения наследия прошлого, накопленного на разных этапах исторического развития общества, богатого опыта в философии и педагогике. Анализ философско-педагогической литературы по проблемам эстетического воспитания позволяет сделать вывод, что для каждой эпохи формирование эстетической культуры, были характерны свои, особенные черты понимания этой проблемы.

Смена эпох, образовательных парадигм, так или иначе, меняли представление педагогов и философов о сущности эстетического воспитания, но всегда органичной составляющей в него входила музыка. Это позволяло ученым во все времена проследить связь эстетического и музыкального воспитания с нравственным (средние века), считать, что эстетическое является немаловажным фактором воспитывающего обучения (Я.А.Коменский, И.Г.Песталоцци), утверждать, что музыка обладает свойством быть воспитательницей нравов, а искусство способствует нравственному восхождению личности (Ш. Монтескье, К.Гельвеций), представлять идеи развития искусства, эстетической культуры как средства развития человека (И.Кант, Г. Фихте, Ф.Гегель). С течением времени все заметней менялось отношение к эстетическому воспитанию, и особенно ярко эта проблема обозначилась в петровскую эпоху (Бецкой И., Истомин К., Ломоносов М., Новиков Н., Салтыков Ф., Татищев В.), когда самое пристальное внимание стало уделяться целям, задачам, содержанию эстетического воспитания.

В советский период эстетическое воспитание как важное средство развития духовного потенциала личности рассматривают такие известные педагоги и профессора как: А.В. Луначарский, В.Н. Шацкие, А.С. Макаренко. В середине XX века ученые (Э.Б.Абдуллин, Ю.Б.Алиев, О.А.Апраксина, Н.А.Дмитриева, Д.Б. Кабалевский, Б.Т.Лихачев, А. А.Мелик-Пашаев, Б. М. Неменский, В.А. Разумный, В.А. Сухомлинский и др). определяют и конкретизируют принципы, функции, содержание и формы эстетического воспитания и образования, обозначают связь эстетического воспитания с творческой деятельностью, на основе чего стала развиваться современная система эстетического воспитания, изучаться роль искусства в воспитании [2, с. 312].

Сегодня в образовательных учреждениях существует проблема организации эстетического воспитания студентов, поэтому основными задачами учебных заведений по формированию у студентов эстетического отношения к действительности будут являться:

- формирование способности у студента воспринимать, чувствовать, правильно понимать и ценить прекрасное в окружающей действительности и искусстве, формирование навыков использования средств искусства для познания жизни людей и самой природы;
- развитие глубокого понимания красоты природы, способности беречь эту красоту;
- вооружение знаниями, а также привитие умений и навыков в области видов искусств – музыки, пения, рисования, художественного слова, театрального искусства;
- развитие творческих способностей, умений и навыков у студентов чувствовать и создавать красоту в окружающей жизни, на занятиях, дома;
- развитие понимания красоты в человеческих отношениях, желание и умение вносить красоту в быт [17, с. 58].

Одной из важнейших функций системы высшего образования является культурно-образовательная направленность. С точки зрения деятельностного подхода, выражающего сущность самого человека, культура рассматривается как:

1) специфический способ организации и развития человеческой жизнедеятельности, представленный в системе социальных норм и учреждений, в духовных ценностях, в совокупности отношений людей к природе, между собой и к самим себе;

2) качественное своеобразие исторически-конкретных форм этой жизнедеятельности на различных этапах общественного развития;

3) особенность сознания, поведения и деятельности людей в конкретных сферах общественной жизни [17, с. 375].

Развитие личности осуществляется в процессе формирования эстетической культуры в воспитательном пространстве вуза, для чего необходимо окружить человека эстетизированными продуктами деятельности, непосредственно связанными с культурой, которые определяют духовную направленность личности, в том числе и уровень её эстетического развития. Формирование эстетической культуры происходит в воспитательном пространстве вуза, во взаимоотношения с которым личность вступает «посредством системы эстетических отношений к различным её объектам». Формирование эстетического воспитания студента в воспитательном пространстве вуза, наиболее эффективно осуществляется тогда, когда сам студент станет его «творцом» и это качество можно реализовать в условиях как учебной, так и внеаудиторной работы. Сущность этого процесса заключается в эстетическом воздействии на участников через:

а) приобретение (слушание), создание (творческие задания), хранение (участие в различных художественных объединениях), а также распространение и пропаганду художественных ценностей;

б) выработку художественных ценностных ориентаций участников коллектива, посредством приобщения каждого человека к искусству (музыкальному, театральному, художественному и другому) [2, с. 312].

Эстетическое воспитание студентов оказывается возможным при понимании линии образование – культура – искусство как основы эстетической культуры личности и предусматривает, прежде всего, развитие современного мировоззрения, опирающегося на духовное обогащение, выработку ценных установок и основ эстетического мировосприятия. Сформированные взгляды, идеалы и убеждения определяют способность личности к эстетическому творчеству в любой сфере общественной деятельности, где в качестве важного этапа процесса реализации эстетического сознания в эстетическую деятельность вступают культурные отношения. Формирование эстетической культуры невозможно без личностной активности и осознанности человека.

Для достижения высоко-эстетически развитого студента нужно, чтобы вся система эстетического воспитания была единой и объединяла всю общественную и творческую жизнь студента, где каждый вид деятельности вносит свой вклад в формирование эстетической культуры личности студента.

Эстетическое воспитание в вузе способствует активизации самосознания студентов, формированию их активной социальной позиции, основанной на гуманистических ценностях; гармонизирует эмоционально-коммуникативную сферу и снижает остроту реагирования на стрессовые ситуации, то есть оптимизирует поведение студента и расширяет его возможности для общения в совместной деятельности с коллективом.

Средствами эстетического воспитания в вузе могут являться организация и проведение таких мероприятий, как:

- посещение театральных представлений
- экскурсии в музеи;
- походы на природу;

- конкурсы фотографий, рекламных роликов;
- студенческие мероприятия;
- научно-практические конференции;
- социально значимые проекты на актуальные проблемы

современности. Воздействие этих средств на студентов будет способствовать не только расширению их умственного кругозора, а также самореализации творческих способностей и укреплению эстетической позиции [47, с. 257].

Оценивая роль эстетического воспитания в развитии студентов, в целом, можно утверждать, что оно способствует формированию их творческого потенциала, оказывая разнообразное положительное влияние на развитие различных характеристик, входящих в творческий комплекс личности. Эстетическое воспитание играет большую роль в воспитании высокообразованного, культурного и нравственного человека, обеспечивает комплексный подход к развитию личности, формирует отношение к людям, к труду, к искусству и к жизни в целом.

Таким образом, эстетическое воспитание – целенаправленное, систематическое воздействие на личность с целью ее эстетического развития, то есть формирования творчески активной личности, способной воспринимать и оценивать прекрасное в природе, труде, искусстве, общественных отношениях с позиций эстетического идеала, а также испытывать потребность в эстетической деятельности.

1.2. Роль культурно-образовательного центра в эстетическом воспитании студентов

Культурно-образовательный центр – это подразделение университета, целью работы которого является создание во внеучебной работе студентов условий для формирования общекультурных компетенций студентов, развития их творческих дарований в различных видах и формах культурно-творческой деятельности, эстетического воспитания и потребности в творческой самореализации.

Культурно-образовательный центр наделён широким спектром возможностей в организации внеучебной работы студентов, что в свою очередь является одним из важнейших средств формирования эстетического воспитания и личности студентов в целом. Использование свободного времени молодежью – это своеобразный индикатор ее культуры, круга духовных потребностей и интересов конкретной личности молодого человека или социальной группы, и культурно-образовательный центр университета предоставляет здесь большие возможности для использования свободного времени студентов, и направления его во внеучебную работу [16, с. 257].

Воспитательное пространство является необходимым и эффективным механизмом личностного развития студента. Под воспитательным пространством в нашей дипломной работе понимается часть особо организованной социокультурной и педагогической среды, содержащей необходимые условия для личностного и творческого развития каждого включенного в него индивида. Воспитательное пространство вуза строится на следующих важнейших методологических и антропологических принципах: будущая профессиональная деятельность субъектов воспитательного пространства рассматривается как личностная категория, как созидательный процесс и результат творческой деятельности, в которой рефлексия является основным механизмом осмысления своих личностных

достижений; воспитательное пространство вуза интегрирует в себе пространственно-временные и содержательно-событийные характеристики процесса профессионального становления студента; акмеологический подход к построению воспитательного пространства акцентирует непреложность создания ситуации успеха, уверенности в себе, удовлетворенности своей профессией для всех субъектов образовательного процесса [16, с. 223].

Воспитательное пространство, ориентированное на формирование эстетического воспитания и эстетической культуры студентов, на основе учета их индивидуальных художественно-творческих способностей и предрасположенностей, в культурно-образовательном центре обладает рядом возможностей по развитию творческой составляющей личности студентов, развития их эмоционально-чувственного восприятия, формированию эстетического вкуса и пр. Воспитательное пространство, таким образом, обеспечивает комфортность существования и развития всех субъектов воспитания, персонализацию среды (фиксация определенной части среды как своего «я»), создание «среды для меня», т.е. индивидуальной траектории творческого развития каждого; обеспечение личностного роста субъектов воспитательного пространства [16, с. 257].

В воспитательном пространстве Российского государственного профессионально педагогического университета связующим звеном является культурно-образовательный центр, где проходят выступления студенческих творческих коллективов как самого университета, так и других учебных заведений города, различных музыкальных коллективов, артистов, научные семинары т.д. (Рис.1).

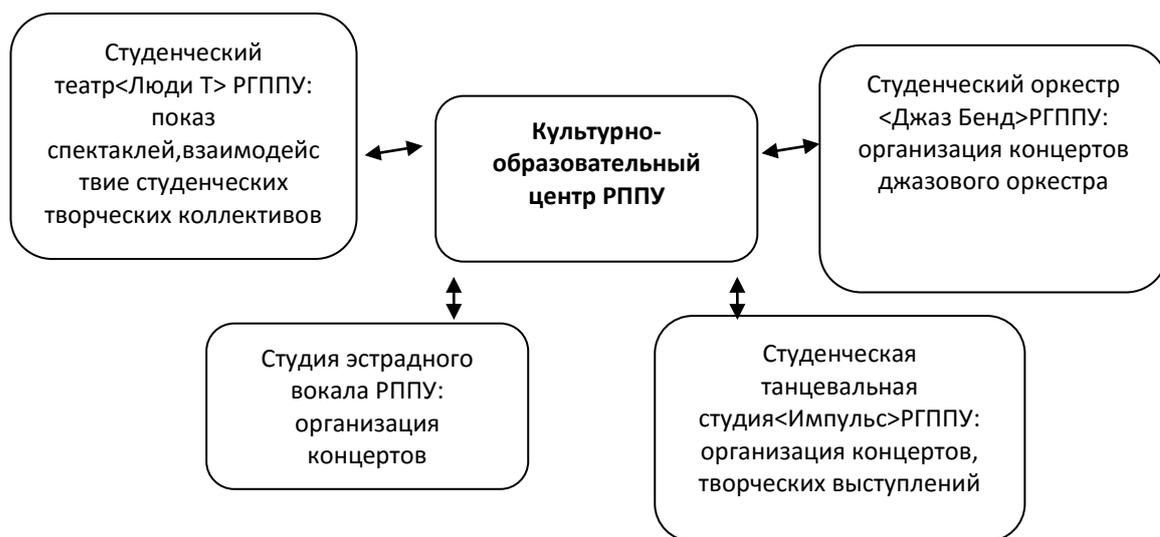


Рис.1 – Воспитательное пространство культурно-образовательного центра РГПУ

В культурно-образовательном центре РГПУ внеучебная деятельность студентов представляет как традиционные студенческие мероприятия, которые студенты сами разрабатывают и реализовывают на площадке культурно-образовательного центра, так и новые по форме и содержанию мероприятия – выезды, загородные походы, экскурсии, что положительно влияет на формирование устойчивого интереса студентов к участию в художественно-творческой, культурно-образовательной, массовой просветительской и досуговой деятельности.

Благодаря всевозможной направленности деятельности и мероприятий, такой как музыкально-художественная, общественно-политическая, военно-патриотическая, центр воспитывает эстетический вкус; гуманную позицию и патриотизм, расширяет художественный кругозор студентов. Центр способствует участию творческих коллективов РГПУ в профессиональных и социально-значимых молодежных проектах городского, регионального, Всероссийского и Международного уровней; способствует раскрытию творческих дарований студенчества путем привлечения к участию в работе творческих коллективов и кружков университета по интересам. Функционирующий как подразделение университета и, вместе с тем, координирующий свою работу с другими его подразделениями, культурно-

образовательный центр дополняет аудиторную деятельность и создаёт среду плодотворного развития личности студента во внеучебное время.

Значение внеучебной работы возрастает в условиях информационного общества, быстрого устаревания информации, когда навыки и готовность к профессиональному самообразованию стали неотъемлемым признаком специалиста любой отрасли. В современной российской образовательной системе меняется сложившееся соотношение аудиторных занятий и самостоятельной работы 1:1, в сторону увеличения, следуя за практикой Европейских стран, участниц Болонского процесса, где отмечается устойчивая тенденция снижения общего времени на чтение лекций и повышения времени самостоятельной работы студентов. В среднем оно составляет 1:3. Именно такое, трёхкратное превышение времени на самостоятельную работу студентов по сравнению с лекционной формой занятий считается, в среднем, наиболее эффективным для улучшения качества подготовки специалистов.

В условиях внеаудиторной работы со студентами могут быть особенно продуктивными такие виды, как тренинг общения, шоу-технологии, информационное зеркало. Тренинг общения, как утверждает Поляков, позволяет участникам обрести позитивный коммуникативный опыт (опыт взаимодействия, взаимопонимания, опыт поведения в проблемных ситуациях). Тренинговые упражнения используются для различных целей, что проявляется на разных этапах. Шоу-технологии (публичные конкурсы, соревнования, КВН) дают опыт эмоционального реагирования в культурных формах – опыт индивидуальной и совместной публичной соревновательности, а также способствуют проявлению личностных качеств (артистические, организаторские, оформительские, идеологические). Не менее продуктивны и другие формы, которые готовят молодого человека к автономному, нонконформистскому существованию, развивают способность независимо реализовывать свое жизненное предназначение,

осуществлять индивидуальный выбор (технология групповой проблемной работы) [20, с. 114].

Поляков С.Д. также отмечает что, коллективное творческое дело (КТД) может быть разной направленности, а потому решает различные задачи. Общественно-политическое в основе имеет морально-политические аспекты воспитания; трудовые КТД в основе своей имеют ориентацию на формирование трудовых навыков; Художественное КТД ориентированы на художественно-эстетическое творчество; спортивное КТД заботится о решении задач спортивного и оздоровительного характера. Воспитательные возможности любого КТД проявляются наиболее эффективно, если КТД составляют единство с другими средствами учебно-воспитательной работы [20, с. 102].

Социализация молодежи может осуществляться двумя путями: традиционным (нормативное воспитание) и гуманистическим (воспитание с учетом интересов и запросов личности обучаемого, его индивидуальных потребностей и возможностей). Избранный путь предполагает свои особые педагогические технологии, которые различаются по формам работы и конечному результату. Новая идеология образования требует, чтобы педагогические технологии были личностно ориентированными и направленными на самоорганизацию личности в ее деятельности по обретению навыков осмысления основополагающих принципов жизни, а не механического накопления определенной суммы знаний и поведенческих нормативов [17, с. 25].

Поляков С.Д. подчёркивает, что процесс самореализации студента как личности также нуждается в поддержке со стороны куратора, поскольку самореализация молодого человека зачастую осуществляется на спонтанном и эмоциональном уровнях. Ситуация оппозиции социализации и индивидуализации личности, контролируемая преподавателем, приносит позитивные результаты в том случае, если оценивается «культурное значение поступка, а не человека, его совершившего» (П. Блонский), если при этом

педагог исходит не из своих интересов (организация учебно-воспитательного процесса), а из интересов, обучаемых, выпадающих из процессов самореализации, самоопределения и саморазвития [20, с. 120].

Нами было подробно изучено «Положение о культурно-образовательном центре», положения творческих коллективов и должностных инструкций руководителей. В результате этого выявились основные направления работы студенческого клуба, и работы коллективов, их основные задачи и формы контроля. Можно сказать, что пункты положения не противоречат развитию и проявлению общекультурных компетенций студентов. В ФГОС отмечается, что «ГОУ ВПО обязано сформировать социокультурную среду вуза, создавать условия, необходимые для всестороннего развития личности». Каковы же возможности культурно-образовательного центра в организации эстетического воспитания студентов?

В «Положении об культурно-образовательном центре» РГППУ изложена цель его деятельности – это создание во внеучебной работе условий для формирования творческо-активной личности и повышения эстетического воспитания, развитие эстетических качеств студентов, саморазвитие творческих дарований в различных видах и формах культурно-творческой деятельности и воспитания потребности в творческой самореализации [16, с. 157].

К задачам культурно-образовательного центра относится:

- *формирование устойчивого интереса* студентов РГППУ к участию в художественно-творческой, культурно-образовательной, массовой просветительской и досуговой деятельности; решению этой задачи, несомненно, содействует широкий спектр направленности деятельности в центре: концерты, спектакли, дни первокурсника, КВН, олимпиады, конкурсы, фестивали и др. Как отмечено в положении «о КОЦ» – центр проводит как традиционные студенческие мероприятия («День первокурсника», «Новогодний вечер», «Бал выпускников», смотры

художественной самодеятельности и т.п.), так и новые по форме и содержанию мероприятия с привлечением сторонних организации для организации и проведения культурно-просветительных мероприятий (спектаклей, популярных лекций, концертов и т.п.).

- *воспитание эстетического вкуса;* гуманной позиции и патриотизма, направленных на сохранение и преумножение культурных и нравственно-этических ценностей; расширение художественного кругозора студентов; На решение этих задач направлены такие мероприятия как, конкурсы молодых дизайнеров «Дизайн-форма» 2016; музыкальный фестиваль посвященный теме «Весна дружбы между Китаем и Россией» с выступлениями как творческих коллективов прибывшей китайской молодежной делегации из Хунаньского педагогического университета, так и коллективов из РГППУ; концерт «Героев музыкой воспеть...», программу которого составили песни военных лет и мирного времени российских и советских композиторов, литературно-музыкальная композиция, выступление оркестра РГППУ; концерт, посвящённый дню Победы, с участием джаз-оркестра РГППУ под руководством Заслуженного артиста РФ Журавлева А.Ю.

- *организация системы художественно-творческой и культурно-образовательной активности* [10, с. 7]; в университете были организованы следующие мероприятия: встреча с главой Орджоникидзевского р-на г. Екатеринбурга О. Л. Лефтоном, посвящённые выборам; семинар «О защите персональных данных в образовательных учреждениях»; Встреча с кандидатом в областную Думу, ректором УрГПУ Игошевым; и др.

- *участие творческих коллективов РГППУ в профессиональных и социально-значимых молодежных проектах городского, регионального, Всероссийского и Международного уровней* (фестивалях, смотрах, конкурсах, акциях и т.д.) решению этой задачи способствовали: фестиваль современного студенческого творчества «Уральская студенческая весна», на которой приняли участия студенты из разных вузов города Екатеринбурга;

фестиваль современного рока «Rock'n'Spring»; молодежный рэп-фестиваль «Beatstrike» с участием исполнителей из РГППУ и других вузов города.

- *раскрытие творческих дарований* студенчества путем привлечения к участию в работе творческих коллективов и кружков университета по интересам (в том числе на основе самокупаемости); для решения этой задачи проведена открытая лига «КВН РГППУ 2016» с привлечением команд КВН нашего университета и команды из Первоуральска; создание и поддержка имиджевых творческих коллективов и кружков университета; сохранение и приумножение культурных традиций университета;

- *оказание центром поддержки* (художественной, технической, организационной) подразделениям РГППУ в реализации культурно-образовательных и художественно-творческих мероприятиях Проведение дней первокурсника различных факультетов университета.

- *создание базы данных и творческих портфолио* креативной молодёжи университета; создание культурно-информационного пространства университета [10, с. 8]. Решению этой задачи служат Интернет-сайт и видеоканал на YouTube Российского государственного профессионально-педагогического университета, Сообщество культурно-образовательного центра в сети «В контакте». Данные ресурсы предоставляют исчерпывающую информацию о творческой студенческой жизни нашего университета [10, с. 7].

Таким образом, культурно-образовательный центр играет большую роль в эстетическом воспитании студентов. Воспитательное пространство культурно-образовательного центра способствует развитию творческих дарований студентов в различных видах и формах культурно-творческой деятельности. В структуру культурно-образовательного центра входят следующие коллективы: студенческий театр, хореографическая студия, вокальная студия, джазовый оркестр.

1.3. Функции и характеристика мультимедийного сопровождения спектакля и его влияние на эстетическое воспитание студентов

Мультимедиа (от лат. multimedia, букв. «многосредность») – современный вид синкретичного сверхтехнологичного экранного искусства, а также совокупность цифровых и электронных устройств, средств и продуктов (художественно-эстетических, утилитарных и др.), обладающих многосоставностью (по видам искусства, художественным и техническим формам, по сферам деятельности), объединяющий различные виды и жанры аудиовизуальных произведений, средств массовой коммуникаций [17, с. 56].

Мультимедиа применяются сегодня в различных областях – в искусстве, образовании, индустрии развлечений, технике, рекламном бизнесе, театре, научных исследованиях, медицине, математике и др. Так же оно открывает новые возможности для создания и продвижения творческих работ в области кино, теле-аудио и других экранных искусств. Мультимедиа позволяют объединить кино, видео, анимацию, видеопроекцию компьютерную графику, фото, текст, звук в одном цифровом представлении, а также задают способ интерактивного взаимодействия с последним.

Мультимедийность возникает как решение задачи полифункциональности, многонаправленности, как попытка нагрузить одно устройство целым кластером или веером разнообразных свойств и возможностей, совместить их в одном агрегате, под одним кожухом, в одном корпусе – и тем самым реализовать возможность универсальных, комплексных, многосторонних, многоуровневых подходов к решению поставленных задач [43, с. 126].

С другой стороны, средства мультимедиа именно вследствие своего универсализма и разносторонности нашли применение в самых разных сферах и для самых разных целей – хранения, систематизации и упорядочения информации (электронные базы данных, каталоги, библиотеки, реестры и т.п.), для математических расчетов разного рода,

трехмерного моделирования в математике, физике, архитектуре, дизайне и т.д., для создания виртуальной реальности в тренажерах и компьютерных играх, в кино и анимации [43, с. 130].

Для понимания структурной сути мультимедиа приведем простой пример. Обычно мы видим глазами, слышим ушами. Но есть люди, способные читать книги кончиками пальцев и видеть любой частью тела, например, затылком. Некоторые способны не только слышать, но и видеть звуковые волны как визуальные образы (явление синэстезии). Для них уже не существуют отделенные друг от друга «каналы информации» в виде специализированных «органов чувств» – последние как бы равномерно распределены по всему телу, совместились, сдвинулись друг с другом, конвергировали и образовали единое поле восприятия, чутко улавливающее и воспринимающее любые типы воздействия. При этом всё тело сразу становится единым «органом чувств» [43, с. 138].

Пожалуй, описанный тип восприятия идеален. Ныне он присущ немногим (экстрасенсы, духовидцы и т.п.), когда-нибудь в будущем им будет обладать каждый. Это и есть «проективный человек» как желаемый человек будущего. Средства мультимедиа – это по своей сути технологическая модель такого человека, который способен к комплексному, многосреднему, конвергентному восприятию, размывающего отдельность и отдалённость различных органов чувств. Именно поэтому определения мультимедийной среды и локусов, в которых она существует, несут явный оттенок синкретизма, глобализма и универсализма [43, с. 142].

По существу, мультимедийность – это выражение тяготения к совершенству, это очередная (бессознательная) попытка достичь идеала, создать еще одну, более совершенную и всеобъемлющую, технологическую имитацию «продвинутого», проективного сознания.

Мультимедия открывают новые перспективы для театральной среды, особенно в пространстве вуза. В контексте глобализации существенную роль приобретает эстетическое воспитание студентов. Оно осуществляется

как в учебном процессе вуза, по средствам мультимедийных продуктов, так и в среде творческой – театральной, где мультимедийность в синтезе с театральной средой оказывает наибольшее эстетическое воздействие путём максимальной реализации мультимедийных технологий [43, с. 148].

Использование мультимедиа в театральной сфере вуза влечет за собой существенные трансформации как в создании театральных произведений, так и в способе их мульти-реализации. Происходят изменения в постановочном процессе. Изменяется сознание в системе взаимодействия человека и мультимедийной среды. Появляется эстетическая специфика мультимедиа, которая влияет на художественное формообразование театральной постановки в целом [43, с. 132].

Первые попытки создать мультимедийный образ были выражены ещё в XIX веке и сформированы Ричардом Вагнером в его концепции «Совокупного художественного произведения». Идея немецкого композитора и теоретика искусств заключалась в объединении и гармоничном существовании различных форм искусства (театра, света, музыки, танца, поэзии и дизайна) в единое произведение. Вагнер преследовал главную цель – «погружении зрителя».

В театральных постановках нашего времени эффект «погружения зрителя» достигается за счёт создания мультимедийного сопровождения спектакля. Мультимедийное сопровождение – является своеобразным эстетическим образом. Оно нацелено на раскрытие основанного сюжета спектакля, создание полноценной мультисреды с которым может взаимодействовать актёр на сцене, разработку творческих задач и их реализацию при помощи мульти-технических средств [43, с. 169].

Мультимедийные сопровождение впервые были использованы в перформансах, где нашли большой отклик и позже стали одной из основ современных перформансов.

Перформанс (англ. performance – исполнение, представление, выступление) – вид современного искусства, где произведением являются

действия самого художника-исполнителя или группы художников. Если в других формах искусства объектом выступает картина скульптура, движущийся объект (кинетическое искусство), то в перформансе сам автор является произведением [47, с. 136].

Перформанс – это авангардное и концептуальное искусство. Изредка перформансом называют даже танец, театр, балет. В каком-то смысле это так и есть, однако под самим термином «перформанс» подразумевается нечто другое – то, что имеет отношение именно к узкоспециализированному жанру, или, когда выступление создаётся именно как перформанс и ничто другое [43, с. 142].

Один из первых кто успешно использовал мультимедийное сопровождение в перформансе является – Винзор Маккей (Winsor McCay, 1867 –1934) считавшийся, по мнению многих, «отцом анимации» и получивший широкую известность за его газетные комиксы «Маленький Немо в Стране Снов», своим творчеством оказал влияние на бесчисленные поколения иллюстраторов и аниматоров, включая Уолта Диснея. В 1914 году Маккей гастролировал с представлением «Gertie the Dinosaur» («Герти динозавр») [43, с. 139].

Маккей решил оживить динозавра, доказав, что его рисунки могут двигаться. Десять тысяч рисунков были созданы на рисовой бумаге. Он создал из Герти личность и наделил ее эмоциями. Мы видим, как она ест, пьет, играет, и даже плачет. В рамках водевиля Маккей, размахивая кнутом, располагался на сцене справа от киноэкрана, затем на экране появлялся динозавр, который как живой совершал различные действия и исполнял команды по приказу Маккея. В результате интерактивного взаимодействия на сцене анимационного динозавра и автора, во время финала Маккей присоединялся на экране к своей героине. В сущности, это представление являлось театральным мультимедийным перформансом, намного опередившим используемые в различных театрах современные цифровые приемы [47, с. 132].

Эффективное использование мультимедийных технологий в театральной среде возможно лишь при условии, что соответствующие технологии гармонично и обоснованно интегрируются в процесс, обеспечивая новые возможности и окажут эстетическое воздействие как на зрителя, так и актёров.

Одним из важнейших принципов использования мультимедийного сопровождения в театральной постановке является высокохудожественное эстетическое начало. Только при соблюдении законов красоты продукт мультимедийного сопровождения становится эффективным инструментом в руках всего театрального искусства.

Компонентами современного мультимедийного сопровождения в театральной постановке можно считать:

- световая проекция;
- видеоряд;
- аудиоряд.

Если обратиться к трудам Гёте о «Учении о цвете», то можно обнаружить следующую запись о влиянии цвета на человека:

«Так как в ряду изначальных явлений природы цвет занимает столь высокое место, несомненно с большим многообразием выполняя положенный ему простой круг действий, то мы не будем удивлены, если узнаем, что он в своих самых общих элементарных проявлениях, независимо от строения и формы материала, на поверхности которого мы его воспринимаем, оказывает известное действие на чувство зрения, к которому он преимущественно приурочен, а через него и на душевное настроение. Действие это, взятое в отдельности, специфично, в сочетании – частично гармонично, частично характерно, часто также негармонично, но всегда определено и значительно, примыкая непосредственно к области нравственного. Поэтому, взятый как элемент искусства, цвет может быть использован для содействия высшим эстетическим целям» [43, с. 132].

Так же в своей работе Гёте говорит о влиянии свете: «Цвета – деяния света, деяния и страдательные состояния. В этом смысле мы можем ожидать от них разяснения природы света. Цвета и свет стоят, правда, в самом точном отношении друг к другу, однако, мы должны представлять их себе, как свойственные всей природе: через них природа целиком раскрывается чувству зрения» [43, с. 130].

Таким образом, световая проекция в мультимедийном сопровождении спектакля оказывает влияние на душевное состояние зрителя. С помощью цвето-зрительных образов погружает в самую суть спектакля. Свето-цветовая проекция может быть использована для достижения высших эстетических целей.

Немаловажное влияние в мультимедийном сопровождении спектакля оказывает видеоряд и его восприятие. На рубеже XX века применение театрального пространства спектаклей кинокадров выполняло задачу, схожую с периодом раннего кинематографа. Стояла задача – произвести впечатление, эффект удивления и эпатажа. Впоследствии, по мере развития и изучения искусства касательно интеллектуальных исследований и попыток проникнуть в сущность онтологических дискурсов, применяемые в постановках и перформансах проекции, видео и кинокадры стали использоваться гораздо более осознанно и с точки зрения мультимедиа режиссуры, поднялись на новый уровень развития [49, с. 242].

Видеоряд в пространстве спектакля расширяет драматургические возможности и создаёт новые значения и художественные измерения. Видео сопровождение несёт в себе стремлением объединить виртуальные и физические тела, где сознание – это видео, а тело – сцена. Видеопроекции в современном театральной среде уже не являются видеорядом в прямом смысле этого слова. Это гибридный продукт, созданный на стыке графики, видео, трехмерного моделирования и анимации, иногда интерактивный, иногда создаваемые в режиме реального времени.

Компьютерные технологии создания и обработки видеоизображения повлияли на структуру языка театра, добавили в него дискретность и качественно повысили управляемость. Трансформация изображения во времени и ее взаимодействие со звуком, дополнив традиционные средства выразительности, способствовали рождению нового вида театрального творчества [45, с. 135].

Использование звуковых технологий в мультимедийном сопровождении спектакля становятся новым средством художественной выразительности. Сегодня наблюдается встречный процесс: многоканальные звуковые технологии влияют на художественную сторону театрального процесса, а новые эстетические запросы оказывают воздействие на развитие аудиосопровождений. Это лишь один из аспектов принципиального вопроса о том, способны ли технические новшества дать импульс к возникновению новых образных качеств и ценностей в экранных искусствах, каково их влияние на творческий процесс, сознание и подсознание реципиентов. Ведь совершенно очевидно, что краткий экскурс в историю развития компьютерных визуальных и звуковых эффектов в кино для нас – не самоцель. Это преамбула к анализу пока еще крайне редких случаев концептуального обращения к цифровым технологиям в современном киноискусстве, дающих значимый художественно-эстетический эффект.

Аудиоряд мультимедийного сопровождения спектакля включает речь, музыку, спецэффекты (шум, скрежет, скрип и т.д.). Главной проблемой при использовании этой группы мультисреды является информационная емкость. Аудиоряд в театральные постановки – активный драматургический фактор, имеющий большое эстетическое и формообразующее значение. Он способен создавать определённую эмоциональную атмосферу, подчеркнуть основной замысел спектакля, конкретизировать время и место действия, охарактеризовать персонаж, повлиять на темп и ритм спектакля, выделить основные кульминационные моменты, придать единство спектаклю с помощью сквозной интонации и развития лейтмотивов.

Влияние аудиоряда, непосредственно воздействует на чувства зрителей, формирует моральный облик. Богатство к музыке помогает воспринять героические образы и лирическое настроение, весёлый юмор ит.д. Разнообразные чувства, возникающие при восприятии аудиоряда, обогащают переживания зрителей, их духовный мир [43, с. 130].

Можно сделать вывод, что световая проекция, видеоряд и аудиоряд являются необходимыми компонентам в мультимедийном сопровождении спектакля. Синтезируясь между собой, они обеспечивают полноценный мульти-образ, который позволяют глубже погрузиться в происходящее на сцене и расширить эстетическое восприятие зрителей как путём наблюдения, так и взаимодействия с ним.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ СПЕКТАКЛЯ В КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ЦЕНТРЕ ВУЗА КАК СРЕДСТВО ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНТОВ

2.1. Содержание мультимедийного сопровождения в пространстве театра

Обратившись к истории, можно обнаружить, что мультимедийные технологии начали использоваться в искусстве театра ещё задолго до появления цифровой техники. Сама суть цифрового представления была высказана еще в XIX веке. И первоначально она была сформирована Рихардом Вагнером в его концепции Совокупного Художественного Произведения, которая была высказана в ряде его исследований, в частности, в работе «Произведение Будущего» (1849).

Идея знаменитого немецкого композитора и теоретика искусств заключалась в объединении различных форм искусства (театра, танца, музыки, поэзии, дизайна и света) в единое творческое произведение. Эта мысль, высказанная задолго до появления первых компьютеров, отразила всю суть современного цифрового произведения – слияние текста, изображения, звука и видео в театральной постановке для достижения максимальной зрелищности. Помимо идеи объединения разных форм искусства, Вагнер говорил о цели, к которой стремятся и мультимедийные произведения: погружение зрителя [2, с. 312].

С момента появления первых представлений о соединении нескольких объектов мультимедиа в одном пространстве, театр не стоял на месте и продолжал развиваться, преумножая накопленный опыт. В начале XX века появляется синтез традиционных театральных технологий и новейших

технических достижений на основе авангардных постановочных поисков, – об этом говорит Астафьева Т. В. в своем диссертационном исследовании «Новые технологии в современном постановочном процессе». Астафьева приводит примеры технических изобретений, обусловивших этот процесс: динамическая проекция, световая и цветовая партитура. Помимо этого, с приходом в театр проекционной техники и кино открываются новые возможности визуального воздействия на зрителя.

Технология как основа выразительной формы в сценографии использовалась еще со времен античного театра. Однако художники раннего модернизма стали активно включать технические новшества своей эпохи в создаваемые ими произведения [17, с. 56].

При анализе литературы по данной теме нами было выделено три этапа формирования мультимедийного сопровождения в театральной среде:

- Мультимедийный театр первой половины XX века
- Театр второй половины XX века
- Мультимедийный театр сегодня

Мультимедийный театр первой половины XX века

В начале XX века мультимедийные технологии начинают покорять пространство театра, развиваясь стремительно и принимая самые неожиданные формы. В сценографию спектакля уверенно проникают проекции. Видео может проецироваться не только на плоский экран, но и на самые необычные поверхности, например, на воду. В пространстве спектакля активно используются материалы кино и документальных съемок. Помимо проекций, в театре возникает первый опыт интерактивного взаимодействия живого актера и анимированного персонажа, который в дальнейшем найдет широкое применение.

В XX веке в арсенале театрального искусства появляются цифровые проекции. Танцовщица, основательница направления модерн в танце, Лои Фуллер, впервые организует проекцию видеоряда на свои прозрачные

одежды. Она также первой интегрирует видео в театральное представление во время Берлинского ревю в 1911.

В 1913 Валентина де Сен-Пуа, футуристская танцовщица, создала уникальное танцевальное представление с использованием мультимедиа. Под музыку Сати и Дебюсси на несколько матерчатых экранов и стены проецировались поэмы, световые эффекты и математические выражения.

Современный цифровой театр использует немало приемов, изобретенных еще сто лет назад. Так, в 1914 американский аниматор Винзор Маккей гастролировал по Соединённым Штатам с «Динозавром Герти». Маккей использовал нарисованный вручную мультфильм в представлениях на сцене: рассказывал короткое вступление, рисовал, а затем играл с нарисованными персонажами, демонстрируя различные трюки [25, с. 162].

Маккей жестами и словами давал команды Герти – молчаливому анимированному видеоперсонажу, проецируемому на экран в конце сцены. Благодаря точной синхронизации по времени, динозавр отвечал на его команды, наклоняя или покачивая головой, присаживаясь, отодвигаясь и исполняя трюки, как животное в цирке. Один из самых интересных эпизодов – аниматор на сцене жестами изображает бросок, используя муляж, а Герти на экране ловит его ртом [44, с. 245].

Представление Маккея, пользующееся большим успехом в США, стало одним из самых ранних примеров интеграции видеопроекции в пространство спектакля. Прием, создающий у зрителя ощущение живого диалога между реальным и анимированным актерами, а также трансформирование Маккея в его виртуальный аналог, стали одними из самых популярных в цифровом театре нашего времени.

Роберт Эдмонд Джонс, один из лидирующих Американских театральных декораторов 1940-х – начала 1950-х годов, придавал огромное значение смешению театра и кино, виртуальных и реальных персонажей. В 1941 году, на основе своих лекций, он создал новую концепцию «Театр Будущего». Ее суть заключается в следующем: на сцене актер

показывает лишь внешние проявления героя, а его внутренний мир, переживания, мечты передает изображение на экране [29, с. 169].

В России, особенно после революции 1917 года, на творчество театральных творцов большое влияние оказывал Итальянский футуризм. Шокирующие представления итальянских авангардистов имели сильнейший отклик во многих странах. Смелые футуристические декорации и новаторские шумовые эффекты стали настоящей революцией в мировом театре и нашли свое отражение в русском. Появлялись такие русские футуристические театральные группы, как Фабрика Экцентрического Актёра (ФЭКС). Их противоречивая театральная постановка «Женитьбы» Гоголя (1922) использовала также активно использовала видеопроекции.

В 1923 году Сергей Эйзенштейн превратил классическую комедию Александра Островского «На всякого мудреца довольно простоты» в так называемый «монтаж аттракционов». Это понятие было придумано самим Эйзенштейном и разъяснено им в одноимённой статье. Аттракционом называется всё, что способно предать зрителя сильному «чувственному воздействию»; а «монтаж» в данном случае – это соединение различных элементов – «аттракционов», выбранных произвольно, но подчинённых только развитию темы произведения. В «Мудреце» от оригинала остались только имена автора и героев, всё остальное было превращено в монтаж аттракционов: театр, цирковые представления, песни и танцы. Среди тех аттракционов была и небольшая киноставка под названием «Дневник Глумова» – первый кинематографический опыт Эйзенштейна. Таким образом, и здесь мы можем наблюдать соединение мультимедийных элементов в едином пространстве театра [6, с. 351].

Фридрих Кислер – архитектор, художник, дизайнер и теоретик искусств, разработал новую концепцию пространства, существующего в нескольких измерениях, в котором форма, цвет и свет создают единую вселенную.

В 1922 году его мультимедийный дизайн для Берлинской постановки научно-фантастической пьесы «Р.У.Р.» (Россумские Универсальные Роботы) Карела Чапека, был одним из самых необычных и высокотехнологичных в те годы. Он создал динамические элементы - движущиеся панели и диафрагму размером 2.5 метра, открывающуюся и закрывающуюся, чтобы ослеплять публику светом.

Мизансцена Фридриха Кислера предполагала, что вся постановка постоянно должна находиться в движении для создания необходимого напряжения. Монументальные декорации состояли из мерцающих неоновых огней, круглого видео экрана, и прямоугольного экрана, олицетворявшего монитор, используемый директором фабрики для наблюдения и осмотра посетителей. Для этого система зеркал за сценой отражала и «проецировала» живое изображение людей, двигавшихся в такой перспективе, как будто бы они находятся перед шпионской «камерой». Когда им разрешали доступ в секретную фабрику, директор использовал пульт дистанционного управления чтобы выключить экран, а посетители выходили на сцену из-за кулисы. На круглом же экране была проекция видеоряда с рабочими фабрики.

Экраны помогли режиссеру создать у зрителей ощущение «погружения» в события пьесы. Однако обилие проекционной системы в спектакле обеспокоило берлинскую полицию возможностью пожара. Режиссер придумал выход из положения, и над экраном был сконструирован жёлоб с водой, создающей водопад. Теперь видео проецировалось на него, создавая, по словам художника, «прекрасный полупрозрачный эффект». Так новаторское решение Фридриха Кислера сделало эту постановку первой в истории, совместившей проекцию и текущую воду [2, с. 312].

Этот прием используется и сегодня. В Санкт-Петербурге ежегодно проводится мультимедийное шоу на воде. Это сложное техническое шоу, сочетающее в себе проекцию, лазерную анимацию и лучевое лазерное шоу. Центральным эффектом является проекция на водяной экран. «На водяном

экране отлично смотрится не только лазерная анимация, но и видео. В шоу на воде проецируемые объекты кажутся воздушными, парящими в воздухе. Поверхность воды дублирует проецируемое изображение, отражая его, перед зрителями происходит настоящее волшебство, погружение в сказочный мир».

Однако быстрый темп развития авангардной деятельности, в том числе и в пространстве представления, с 1930-х годов начинает резко затухать, театр возвращается к своим традиционным корням. Видеопроекции и прочие технологические находки стали использоваться редко, и были второстепенными. Все это, безусловно, было связано с обострившейся политической обстановкой в мире. Причин для этого было достаточно: экономический кризис, развитие фашизма, диктатура 1934 года, когда министр культуры России Жданов, заявил, что Советское искусство должно полностью посвятить себя соцреализму. Начало Второй Мировой Войны в 1939 году и последующие политические потрясения обозначили 20 летний застой в истории театрального мультимедийного представления.

Мультимедийный театр второй половины XX века

После продолжительного перерыва мультимедийный театр вновь начал заметно развиваться в 50-е годы. Галкин Н.В. в своей работе говорит о переходе искусства на новый технологический уровень в 1950-60-х годах. Художественные эксперименты с компьютерной техникой 1960-х, которые Галкин называет кибернетическими, становятся значительной вехой в развитии современного искусства, в том числе и театрального, и дают начало формированию новой культурной реальности.

Масштабные технологические изменения затронули все грани искусства. Музыка, которая до этого момента записывалась на пленку, отныне могла быть рождена из чисел, радикально изменился музыкальный язык второй половины XX в [6, с. 471].

В 1953 году Гордон Паск, поэт и драматург, создал машину под названием Musicolor (название можно было бы перевести

как «Музоцвет»). Это светомузыкальное устройство задумывалось как световой автоматический аккомпаниатор живому исполнению музыки в ходе концерта, танцевального представления или спектакля. Его особенностью было активное вмешательство в игру музыканта. «Музоцвет» просто «скучал», если музыка была тонально или ритмически однообразна. Тогда он начинал самостоятельно изменять характер исполнения, задавая его музыканту изменением своей реакции на игру (реакция выражалась в мигании разноцветных ламп). Если музыкант отвечал на стимул машины, характер музыки изменялся, рождалась импровизация и развивался интерактивный процесс-диалог машины и музыканта, диалог музыки и света в реальном времени.

Компьютерные технологии отразились и в творчестве Юрия Анненкова, а именно, в его концепции «театр до конца». Согласно этой концепции, все в театре должно управляться машиной, а роль режиссера, сценографа и сценариста – лишь в организации ее функционирования.

В 1958 году Йозеф Свобода и Альфред Радок создают в Чехословакии «Laterna Magika» – первый мультимедийный театр в мире. Они использовали видеопроекции на нескольких экранах и спецэффекты для создания иллюзий, и усиления зрелищности. В «Laterna Magika» живой актер входит в диалог с киноизображением, действие со сцены переходит на экран и обратно в любых интересных сочетаниях. На Всемирной выставке в Брюсселе в 1958 году, полиэкранный и Латерна Магика восхитили публику, вызывая большой интерес [17, с. 157].

Полиэкранный представлял собой систему различных по форме экранов, размещенных в пространстве, на которых проецировалось несколько чернобелых или цветных диапозитивов или кинолент. Все изображения синхронизировались, в результате получалась композиция различных действий, которые происходили на экране. Зрители могли наблюдать образы весенней Праги – ее людей, сады, улицы, мосты, которые появлялись крупным планом на экранах, расположенных на разной

высоте. На центральный экран проецировались в замедленном движении изображения картин великих чехословацких художников, старинные памятники, скульптуры. За перемещением изображений следили глаза девушек и юношей с других экранов, окружавших центральную проекцию. Эти глаза то отступали, то увеличивались до самого крупного плана, и создавалось впечатление движения людей, отступающих от предмета, или приближающихся к предмету, чтобы рассмотреть его лучше. Это все делало изображение объемным [2, с. 312].

«Латерна Магика» была театральным представлением, которое вобрало в себя полиэкранный, попытки соединить сценическое действие с кинематографической образностью, музыкой, пением, пантомимой, танцем, с игрой актеров. С помощью двух параллельных лент-транспортеров, которые пересекали сцену поперек в разных планах, производилось изменение пространства в представлении. Эти ленты ускоряли движения актеров, увозили и привозили детали оформления. Малые поворотные круги, подъемные площадки и другие механические устройства позволяли трансформировать не только пространство, но и экран (открывали и закрывали полностью и по частям).

Для Йозефа Свободы объединение видео и театра представляло уникальную междисциплинарную форму искусства, которая расширит драматургические возможности и создаст новые значения и художественные измерения. Равенство и баланс эстетических и драматических функций обеих форм являлись основой его концепции: «Игра актёров не может существовать без видео и наоборот – они становятся единым целым. Один не является фоном для другого; вместо этого вы получаете одновременность, синтез, слияние актёров и проекции и... Видео имеет драматическое предназначение» [2, с. 52].

1960-е годы – период величайших технологических инноваций. Появляются первые персональные компьютеры, которые могут генерировать изображения, и это ознаменует выделение новой, отдельной формы

искусства. Неуклонное развитие компьютерных искусств находит свое применение и в театре. Мультимедийные представления начали быстро распространяться. С 1960-х большое распространение получили мультимедийные хэппенинги. Одна из задач хэппенинга – преодоление границ между художником и зрителем. Хэппенинг обычно включает в себя импровизацию и не имеет, в отличие от представления, четкого сценария.

Лидирующей фигурой в этом виде искусства стал Роберт Уитман. Он был экспертом по совмещению реального и проецируемого, делая это удивительным и высокотеатральным образом. Синхронизируя фильм и живое представление, примерно таким же образом, как это делали *Laterna Magika*, Уитман создавал замечательные эффекты. Так, в одном из самых известных хэппенингов «Shower» (1965), он проецировал видео женщины, естественного размера, принимающей душ, на орошаемую водой душевую занавеску [6, с. 372].

На период с 1970-го и до конца XX века пришелся расцвет использования проекций в театре, с использованием и мониторов и проекционных экранов. Относительная дешевизна и простота использования видеотехнологий привели многих художников к исследованию возможностей интеграции цифровых элементов в свои живые выступления, а также к созданию самостоятельных произведений видеоарта. Начиная с 1970-го года, три последующих десятилетия стали периодом театральных экспериментов, впервые на театральной сцене возвысивших визуальное над вербальным [45, с. 312].

Фэдре Белл рассуждала о том, что кинолента и видео могут стать в театре первичными или вторичными – будь то фильм, с использованием представления, или представление, задействующее фильм. Она предложила третью категорию – диалогическое мультимедийное произведение, где существует равный баланс между записанными и живыми элементами. Этот акцент существенно проявил себя в 70х и 80х годах и стал центральным

и определяющим свойством работ цифрового театра в 1990х. Анализ, проведённый Белл, рассматривает сольное выступление Лауры Фарабо как показательную работу в жанре диалогового произведения, где живая Фарабо играет себя спящей, видео на мониторе показывают ее же в сознании, а проекция на экране отображает её сны. Тонкое взаимодействие трёх элементов – живого актера, видеомонитора и экрана, является основой работы [43, с. 142].

«Диалогический» обмен между сценой и экраном, происходящий в форме разговора между живыми и записанными актерами, в дальнейшем использовался довольно часто, как например в «Deep Sleep» («Глубокий сон») (1985) Джона Дезуруна. В представлении персонажи на сцене и на экране спорили о том, кто из них более реален, и живые исполнители постепенно переходили в пространство экрана, оставляя лишь одинокую фигуру на сцене в конце действия. Похожий диалог о природе живой и записанной реальности происходит и в его работе «White Water» («Белая вода») (1986), где живые актёры общаются с двадцатью четырьмя записанными, каждый из которых показан крупным планом на мониторах, окружающих публику [17, с. 127].

Одной из наиболее важных и заметных представительниц мультимедийного представления позднего XX века оправданно считается Лори Андерсон. Лори Андерсон – плодовитый мультимедийный художник, олицетворяющий оригинальное значение этого слова, т.е. художник, работающий с разными объектами мультимедиа для осуществления альтернативных творческих процессов, структур и «продуктов». Она получила мировую репутацию профессионала в этой области благодаря технологическим изобретениям и раннему применению цифровых технологий в музыке, повествовании, продуманных работах в мультимедийном театре, а также визуальных и электронных произведениях искусства.

Использование Андерсон новых технологий и, в особенности, создание новых инструментов, эффектов и звуков, исходило от её желания найти наиболее подходящее средство выражения для того, что она хочет сказать. Работы Лори демонстрируют постоянные изобретения с превращением объектов в медиаустройства: актеры становятся экранами (1975), громкоговорители помещаются в рот (1978), аудио очки (1979), очкифары (1983), видеоочки (1992) и многие другие эксперименты. Один из поздних спектаклей Лори Андерсон – «Моби Дик» (1999) – был оперой огромных масштабов, содержащий тысячи видео элементов и слайдов, проецируемых с помощью специального оборудования. По словам Андерсон, «абсолютно всё управлялось компьютером»

Мультимедийный театр сегодня

К началу XXI высокие технологии проникли во все сферы жизни человека, в том числе, и искусство. Мультимедиа стало восприниматься не просто как средство для создания объектов искусства, а как самоценный инструмент со своей собственной эстетикой. В XXI веке представление об искусстве сценографии сильно изменилось. Она находится на новом этапе развития, который можно охарактеризовать как этап инновационного оформления сценического пространства. Современный процесс глобализации разрушает традиционные стереотипы представления о театральных формах. В частности, Астафьева Т.В. так говорит о приобретении сценографией все большей художественной выразительности: «Постановщики, конкурируя на «театральном рынке», используют в спектаклях видеопроекции, электронные декорации с мультимедийными экранами, светодиодные костюмы и занавесы, множество световых спецэффектов, конструктивные элементы и площадки с дистанционным управлением».

Постепенно роль актера берут на себя сам художник, и даже зритель, которому предлагается активно взаимодействовать с произведением, самому стать игроком и разыграть свой собственный спектакль. Примером может служить интерактивный перформанс «Music Plays Images Images Play Music»,

созданный японскими художниками Иваи и Сакомото (1997г.). По сути, это был мультимедийный концерт, в котором была использована система из двух роялей и компьютера для визуализации музыки. Различными способами музыкальные звуки связывались с визуальными образами, создавая радикально новое пространство. Этот перформанс транслировался в интернет, задействуя таким образом его интерактивную среду и осуществляя через интернет дистанционный контроль за роялями.

На сцене были размещены два больших рояля, на заднем плане подвешен экран 8x10м. Крышки роялей были подняты, внутренние механизмы ярко освещены. В эту систему были включены компьютеры и видеокамеры, одной из которых снимали общий план, другими крупным планом клавиши роялей. В начале перформанса в полной тишине рояли начинают играть сами. Затем на экране появляется изображение Сакомото, играющего на рояле, которое медленно гаснет вместе с затихающей музыкой. Потом он сам появляется на сцене и начинает играть на маленькой переносной клавиатуре, и рояли тоже начинают играть. И в этот момент от них исходит свет. В следующей части перформанса Сакомото просто играет на рояле, световые образы, которые визуализируют каждую ноту, поднимаются и переходят на экран. Второй участник – Иваи – нажимает компьютерной мышкой на образы, и от них начинает исходить свет. А когда этот свет доходит до рояля и касается его, он снова начинает играть, а свет становится образами. Камера снимает Сакомото, его силуэт из света проецируется на экран [6, с. 467].

Наталья Макерова в статье «Снегурочка, Алинур и...мультимедиа» [17, с. 127], проводит подробный анализ двух, на первый взгляд абсолютно разных постановок – оперы «Снегурочка» Н.А. Римского-Корсакова, со времени первой постановки которой в Большом театре прошло уже 110 лет, и пьесы для детей «Алинур», написанной Всеволодом Мейерхольдом и Юрием Бонди в 1918 году, но впервые поставленной не самим великим режиссером, а только в наши дни. Последняя премьера «Снегурочки»

на Новой сцене Большого театра и премьера «Алинура» состоялись почти одновременно – в конце 2002 года. Главное связующее звено этих спектаклей – использование новейших мультимедийных технологий. Спектакли, о которых идет речь, – одни из первых опытов создания сценографии с помощью компьютерной анимации. «В отличие от проекционных декораций, дающих статичное изображение, или от привычного видео, компьютерная анимация расширяет возможности театрального художника необычайно. Но технологическая, а зачастую, и техническая сложность воплощения замысла в мультимедийной проекции, до сих пор не позволяла широко применять ее на большой сцене», – пишет Наталья Макерова

В Петербурге, в 2010 году, демонстрировалось мультимедийное шоу «Медный всадник» – один из самых сложных спектаклей, не имеющих мировых аналогов. Он проходил в Этнографическом музее. 3D-эффект создавался в пространстве площадью около 1000 кв. м без специальных очков. Стереоиллюзию дополняли отрывки из поэмы А.С. Пушкина «Медный всадник» и музыка Антона Грызлова. В итоге создавалась атмосфера старинного города, переживающего страшное бедствие – легендарное наводнение ноября 1824 года [38, с. 132].

На театральном фестивале High Fest в Ереване, в 2011 году демонстрировался 10-минутный танцевальный спектакль британского танцмейстера Билли Кауина «Танго одиночества» в формате 3D Сольный танец в исполнении танцовщицы Эми Холлингсуорт был спроецирован с экрана в зрительный зал, а зритель мог ощутить себя в одной плоскости с исполнителем.

Появление цифровых технологий в театре кардинальным образом изменило, улучшило и во многом облегчило работу светорежиссеров и светооператоров. Теперь, даже находясь в другом городе, они могут программировать световое шоу для спектаклей и даже проверять техническое состояние светоборудования. Качество света стало лучше, появился светодиодный экран, на котором могут идти субтитры, он же может стать

частью фона спектаклей. Появилась профессиональная лазерная система. «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 [23, с. 46].

Таким образом, мультимедийные технологии нашли широкое применение в сценографии современного театра. Они лежат в основе различных интерактивных представлений и инсталляций. Видеопроекции, получившие распространение еще в XX веке, вышли на новый технологический уровень, совмещая видео, графику, анимацию, эффекты 3D. Отныне все цветовое и световое оформление спектакля может управляться при помощи компьютера. Современный человек перешел на новый уровень эстетического восприятия информации.

2.2. Технология создания мультимедийного сопровождения

Технология – совокупность производственных методов и приемов в процессе производства какого-либо продукта [57, с. 34]. Технологический процесс создания мультимедийного сопровождения для спектакля описывается на примере театральной студии «ЛЮДИ-Т» в ФГАОУ ВО «Российском государственном профессионально-педагогическом университете» и спектакля «Малыш».

Студенческий театр РГППУ «ЛЮДИ-Т» (ЛЮбители Драматического Искусства – Театра) образовался в 2005 году на базе Дома Культуры РГППУ. Художественным руководителем со дня основания и по сей день является ведущий артист Екатеринбургского «ТЮЗа», лауреат премии Губернатора Свердловской области «За выдающиеся достижения в области науки

и искусства», лауреат премии Союза Театральных Деятелей «Браво» Борис Игоревич Зырянов.

Активная творческая и гражданская позиция театра, а также творческие достижения являются результатом коллективной деятельности всех его участников. Создан сплоченный творческий коллектив, готовый к работе и наполненный желанием двигаться вперед. Участие в этом коллективе прививает технической молодежи любовь к театральному искусству, а также раскрывает творческий потенциал студентов РГППУ.

Цель студенческого театра – объединение творческой молодежи для самореализации, знакомство со всевозможными формами творчества, создание спектаклей и интеграция в театральное пространство города. Большая часть спектаклей театра на остросоциальные темы о любви и насилии, судьбе, подростковых проблемах, вопросах отцов и детей, в которых переплетаются жесткость и сердечность, трагедия и комедия, вечное и мимолётное.

В репертуаре театра в настоящее время насчитывается 10 спектаклей, это классические постановки и уличные перформансы, детские и подростковые спектакли, абсурдистские и постмодернистские драмы, мюзикл и музыкальный спектакль. Большинство спектаклей удостоены дипломами и премиями различных фестивалей как городского масштаба, так и всероссийского:

1) Уильям Сароян «Эй, кто-нибудь!», 2007 г.

«Театральные встречи» (Всероссийский межвузовский фестиваль «Весна УПИ») г. Екатеринбург, 2007 год – три диплома «За лучшую Сценографию», «За Лучшую женскую роль», «За режиссерский дебют»;

2) Наталья Бортко «Варвара», 2008 г.

Фестиваль студенческих театров Урала и Западной Сибири «Диалог» г. Магнитогорск, 2008 год – два диплома «За лучшую женскую роль второго плана», «За мужество на новой сцене»;

3) Анастасия Зуева «Дверь в сердце», 2009 г.

Участник off-программы «Лучшая театральная работа года» Областного театрального фестиваля «Браво», 2008 г.

Приз зрительских симпатий Всероссийского фестиваля Арт-проектов «Театреш», 2009 г.

По пьесе «Дверь сердце» снят короткометражный художественный фильм с одноименным названием, получивший Гран-при на фестивале «Кинокресс» в рамках областного медиафестиваля в 2011 году;

4) Сергей Зырянов «Барышня-крестьянка», 2010 г.

XXII Международный межвузовский студенческий фестиваль «Весна УПИ», 2012 г. – дипломы «Лучшая Роль» Дарья Шешина и «Музыкальное прочтение произведения А.С.Пушкина»;

5) А. Сергеев «Место», 2010 г.

V Всероссийский молодежный фестиваль арт-проектов «ТЕАТРЭШ», 2010 г. - Гран-при, Приз зрительских симпатий и специальный приз жюри «Высший пилотаж» за исполнение роли.

«Театральные встречи» г. Екатеринбург, 2011 год - Спец-приз жюри.

Участник офф-программы Областного театрального фестиваля «Браво», 2012 г;

6) Ксения Драгунская «Все мальчишки – дураки!», 2011 г.

7) Эван Хантер «Враги», 2011 г.

VI Всероссийский молодежный фестиваль арт-проектов «ТЕАТРЭШ», 2011 г. Специальный приз жюри «За актуализацию классической ситуации и гуманизм в современном звучании»;

8) Петр Гладилин «Фотоаппараты», 2012г.

VII Всероссийский молодежный фестиваль арт-проектов «ТЕАТРЭШ», 2012 г. – дипломы за лучшие роли второго плана – Александр Щипанов и Илья Давыдов (роли Бабочки и Мухи);

9) Марк Равенхилл «С тобой всё кончено навсегда», 2013 г.

10) «Фандо и Лис», 2013 г.

Студенческий театр «Люди-Т» принимает участие в различных художественных акциях и мероприятиях, подготавливая специально для этого оригинальные перформансы:

- «Телефон», 2008 г., «Ночь музеев-2008», Екатеринбургский музей изобразительных искусств;
- «Уличный дождь», 2009 г. в рамках офф-программы Областного театрального фестиваля «Браво»;
- «Красная дорожка», «Битва подушками», 2010 г. в рамках офф-программы Областного театрального фестиваля «Браво»;
- «Дель Арте», 2011 г. в рамках офф-программы Областного театрального фестиваля «Браво»;
- «Театр.На.Улице», 2012 г. в рамках офф-программы Областного театрального фестиваля «Браво»;
- «Ночь в ТюЗе», проект-альтернатива Ночи музеев (22.10.2011);
- «Театр начинается с...», Всероссийский фестиваль уличных театров «Лица улиц», 2013 г;
- «Люди в черном», ОТКРЫТИЕ Всероссийского театрального фестиваля «Реальный театр», 2013 г.

Кроме того, за всю историю существования в РГППУ Студенческий театр уже показал более 50 эстрадных номеров, подготовленных специально для праздничных концертов РГППУ.

Театральные выступления студенческого театра «ЛЮДИ-Т» находятся в органической связи с целостной системой образовательной деятельности ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет». Театральные выступления в культурно-образовательном центре – не только своеобразный экзамен на художественную зрелость коллектива; благодаря обширному репертуару и высокой исполнительской культуре они оказывают большое воздействие на формирование ценностных ориентаций и эстетических вкусов молодёжной аудитории.

Мультимедийные технологии относятся к одним из наиболее динамично развивающихся и перспективных направлений в воспитательной деятельности учреждения высшего профессионального образования, в том числе в организации досуга студентов в культурно-образовательных центрах.

Режиссёр, Борис Игоревич Зырянов, активно внедряет в свой театр мультимедийные технологии. В связи с большими мультимедийными возможностями культурно-образовательного центра РГППУ, появилась идея создать постановку «Малыш» с использованием мультимедийного сопровождения данного спектакля.

Спектакль «Малыш» был поставлен по научно-фантастической повести Аркадия и Бориса Стругацких – советских и российских писателей, соавторов, сценаристов, классиков современной научной и социальной фантастики.

Сюжет повести рассказывает о планете Панта, где возникла угроза глобальной катастрофы, земляне решили переселить пантиан на другую планету. Для этой цели была выбрана планета Ковчег, которая считалась необитаемой. Операцией «Ковчег» руководил Михаил Сидоров (Атос), а одной из групп – его друг Геннадий Комов.

Высадившись на этой планете, группа Геннадия Комова, куда входили Стась Попов, Майя Глумова и Яков Вандерхузе, нашла там разбившийся звездолёт Группы свободного поиска (ГСП). Выяснилось, что корабль членов ГСП, Александра и Мари Семёновых, был сбит искусственным спутником планеты (предположительно, установленным Странниками), но их ребёнок Пьер остался жив. Он был воспитан аборигенами. С ним установили контакт – особенно отличился обычный кибертехник Стась. После этого в самой группе возникает непреодолимое разногласие: сторонник теории вертикального прогресса Комов хочет воспользоваться Малышом как мостом к цивилизации Ковчеха, не заботясь о последствиях этого для самого

Малыша; Майя же считает любое вмешательство в судьбу Малыша недопустимым.

Все попытки обнаружить самих аборигенов оказались безуспешны – люди смогли лишь однажды увидеть какие-то колоссальные структуры, «похожие на усики таракана высотой до неба» – возможно, самих инопланетян или их сооружения, – которые быстро исчезли. Точку в разногласиях ставит Леонид Горбовский, решивший свернуть любую, в том числе прогрессорскую деятельность на Ковчеге. План переселения на Ковчег пантиан был отменён.

Мультимедийное сопровождение спектакля «Малыш» было подготовлено и поставлено в мае 2016г. на сцене концертного зала культурно-образовательного центра федерального государственного автономного образовательного учреждения профессионального образования «Российский государственный профессионально-педагогический университет» и явилось продуктом выпускной квалификационной работы.

Целью мультимедийного сопровождения являлось эстетическое воздействие на студентов-зрителей высшего учебного заведения путём применения его в спектакле «Малыш»; приобретение студентами новых жизненных ценностей, знаний, эмоций; пересмотр и/или переосмысление сложившихся ценностно-смысловых установок.

Для достижения поставленной цели была сформулирована идея мультимедийного сопровождения: важность и уникальность мультимедийного сопровождение как смыслообъединяющая опора для эстетического воспитания студентов-зрителе.

Разработанное мультимедийное сопровождение для спектакля «Малыш» была нацелена на решение следующих задач:

- реализацию культурно-образовательного потенциала публично сценического действия; формирование художественных, эстетических и творческих интересов молодого поколения;

- установление коммуникативных контактов между аудиторией и персонажами на сцене;
- формирование у зрителей чувства сопричастности к происходящему на сцене, выработку собственной позиции при осмыслении и личностном переживании идеи и сюжетной линии;
- пропаганду общекультурных и эстетических ценностей.

Данное мультимедийное сопровождение выполняло следующие функции: аксиологическую, воспитательную, культурно-образовательную, гедонистическую. В процессе постановки и реализации мультимедийного сопровождения были поставлены и решены следующие задачи:

- 1) сформулировать основные идеи мультимедийного сопровождения;
- 2) продумать и реализовать все аспекты театральной постановки (свет, звук, декорации, проекция, видео, костюмы, сценический инвентарь);
- 3) провести репетиционные занятия;
- 4) разработать анкеты для зрителей;
- 5) проанализировать результаты постановки мультимедийного сопровождения и проведённого анкетирования зрителей.

Для реализации идеи мультимедийного сопровождения спектакля «Малыш» был изучен и проанализирован различный материал: труды по сценическому свету, актёрскому мастерству, труды учёных и практиков по эстетическим проблемам зрелищных искусств, просматривался видеоматериал музыкально-сценических постановок.

Характеризуя применение мультимедийного сопровождения в театральной среде, можно сказать, что структура и содержание зависит от вида спектакля, замысла режиссёра-постановщика и наполненности спектакля в целом. Учитывая, что разработка и применение мультимедийного сопровождения состоит не только в помощи раскрытия основного сюжета, эмоций актёров, реализации творческой парадигмы в современном постановочном процессе, но и выполняет задачу

по воспитанию эстетического вкуса как опосредовано актёров, так и непосредственно зрителей.

Как было выявлено в ходе исследования, проблема создания мультимедийного сопровождения для театральных постановок является новой вехой в театральном искусстве, что делает её очень актуальной в наше время. Вследствие чего, стало актуальным и создание данного мультимедийного сопровождения.

В процессе создания мультимедийного сопровождения для театральной постановки можно выделить несколько технологических этапов.

Первый этап – планирование. Он представляет собой ознакомление со сценарием спектакля. Первый шаг при создании мультимедийного сопровождения – это подбор мультимедийно-технических средств (световое оборудование, микшерный пульт, проекционное оборудование), из которых непосредственно будет состоять мультимедийная оснастка спектакля.

Основной контингент театральных представлений в вузе являются студенты 17-22 летнего возраста, поэтому необходимо учитывать возрастные явления, происходящие в этом возрасте и учитывать их при создании мультимедийного сопровождения.

В этом возрасте самым значительным изменениям подвергается эмоциональная сфера: переживания становятся глубже, появляются более стойкие чувства, эмоциональное отношение к ряду явлений жизни делается длительнее и устойчивее, значительно более широкий круг явлений социальной действительности становится небезразличным и порождает различные эмоции и более глубокие оценки. Область чувств становится, таким образом, более обширной и многообразной.

Выбирая технические средства для создания мультимедийного сопровождения спектакля, и знакомя режиссёра-постановщика и актёров с ним, идёт обогащение театральным и мультимедийным опытом, появляются новые мультимедийно-постановочные решения и расширяется эстетический кругозор всех участников этого процесса.

Второй этап – создание мультимедийного сопровождения спектакля «Малыш».

После того, как утвердились мультимедийно-технические средства, которые войдут в театральную постановку, необходимо их разместить в пространстве спектакля, скоммутировать между собой и перейти к созданию самого мультимедийного проекта.

Для записи световой партитуры была использована программа «Light Jockey 2» – световой секвенсор от фирмы «Martin» для Microsoft Windows, Mac OS и других операционных систем. Данной программой пользуются свето-режиссёры различных театров для создания световых партитур и решения мультимедийных задач.

Запись световой партитуры в программе «Light Jockey 2» происходит в несколько этапов. Сначала открываем программу, создаем новую партитуру (Cue). Затем из множества, световых приборов, которые были выбраны на этапе планирования спектакля создаём для каждого ячейку интенсивности и размещаем виртуально все световые приборы в «Light Jockey 2» на рабочем столе программы.



Рис. 1 – Световые приборы, использующиеся в спектакле «Малыш» на рабочем столе программы «Light Jockey 2».

После этого необходимо разбить весь сценический свет по группам программы – что будет включаться в режиме «static», управляться со светового пульта, что будет включаться с помощью рабочего стола программы. Очень важно, заранее, прописать для каждого прибора, который используется в программе в режиме «static», «blackout» группу («чёрный

выход», резкое затемнение) это нужно для быстрых переходов между световыми сценами спектакля и создания полной темноты на сцене.

Управление световой партитурой и световым потоком может осуществляться несколькими способами:

- 1) полное управление световой партитурой с главного рабочего стола программы «Light Jockey 2»;
- 2) управление световой партитурой с помощью внешнего светового секвенсора – светового пульта.

Спектакль «Малыш» обладает сложным алгоритмом в световых решениях, поэтому при создании световых партий и непосредственного управления этими партиями на самом спектакле были использованы оба способа. «Martin Fingers» – внешний световой секвенсор, который использовался в театральной постановке и решал множество задач в световой палитре спектакля.

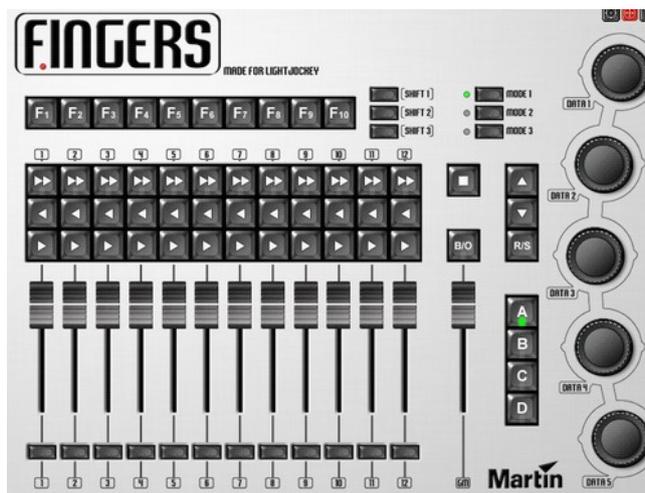


Рис. 2 – внешний световой секвенсор «Martin Fingers»

Световой пульт расширяет границы применения световой проекции во время непосредственного хода самого спектакля. Даёт возможность мгновенно смешивать цвета в цветовых палитрах приборов, увеличивает или уменьшает световой поток как от всех приборов сразу, так и по отдельности, помогает подстроить формат, если световые партии были записаны по таймеру, с помощью дополнительных опций «DATA1-5» и т.д.

Основные действия спектакля «Малыш» по повести братьев Стругацких происходят на безжизненной планете Панта и в космическом корабле. Очень важно в создании светового образа спектакля было разделить одну сцену на две составляющие. Задняя часть сцены является безжизненной планетой с бесконечными айсбергами, а аванс-сцена выполняет функцию космического корабля.

Большое внимание уделялось в выборе световых приборов, которые могли обеспечивать подсветку как авансцене, так и задника.

Для создания безжизненной планетной атмосферы были использованы световые заливочные приборы «involight led mh1210b». (8 шт.)



Рис. 3 – световой прибор «involight led mh1210b»

Задача данных осветительных приборов заключалась в создании образа планеты, которая вечно находится в обледенение, на которой существует множество айсбергов, а также странные и не понятные «усы».

Для создания атмосферы внутри корабля были использованы архитектурные прожектора «city color». (2 шт.)



Рис.4 – световой прибор «city color»

С помощью использования архитектурной заливки создавался образ переговорной рубки, создавая образ хорошо освещённого помещения.

Действия, происходящие на авансцене является главными в постановке всего спектакля. Именно здесь происходит контакт со зрителем, игра с его чувствами. Для концентрации действий, которые происходят на авансцене нами было использовано точечное световое оборудование – «Martin MX-10». (4 шт.)



Рис.5 – световой прибор «Martin MX-10»

Создавая точечные излучения, так называемые «световые точки» добивался эффект одиночества на безжизненной планете, цвет излучений синего солнца и разные эффекты «диагностера» на синтез речи главных героев спектакля.

Таким образом, создавая световое пространство для спектакля «Малыш» было задействовано множество осветительных приборов, каждое из которых передаёт, по средствам световой программы, определённые свето-эстетические образы, усиливает эффект от происходящих действий на сцене и является мощным инструментом во всей эстетической области мультимедийного сопровождения. Однако световые решения неразрывно связаны с музыкальным сопровождением спектакля. Синтезируясь в пространстве спектакля световое и музыкальное сопровождение порождают новое эстетическое пространство, новый образ, который может существовать отдельно от актёра.

Музыкальное сопровождение спектакля «Малыш» разрабатывалось на протяжении долгого времени. В сопровождение вошли как готовые музыкальные фрагменты (фонговое сопровождение, открытие шлюза, звук турбины, звуки планеты и тд.), так и специально созданные, и записанные голосовые монологи актёров.

Все голосовые монологи и дальнейшее сведение было записано и обработано с помощью микшерного пульта «yamaha mgr32x».



Рис.6 – микшерный пульт «yamaha mgr32x»

Звуковая палитра спектакля играет на чувствах зрителей от самого начала и до конца. В постановке «Малыш», так называемой «полной тишины» когда слышна только речь актёра, используется всего 5% из 100%.

Поэтому, очень важно, в технологии создания музыкального сопровождения театральной постановки уделять большое влияние озвучиванию маленьких мизансцен. Планируя и создавая музыкальное сопровождение, у постановки появляется общий ритм, рождается музыкальный квант спектакля, который заставляет зрителя не только сопереживать или смеяться, но также ощущать себя сопричастным к данным действиям, происходящим на сцене. Именно музыкальное сопровождение помогает сопроводить и погрузить зрителя в фантастический мир планеты Ковчег.

Большое внимание при создании спектакля уделялось видеопроекции. С помощью современных технических мультимедийных средств, зритель может видеть одновременно несколько действий:

- 1) то что происходит на сцене;
- 2) то что происходит на мультимедийном экране.

На спектакле «Малыш» была придумана и применена более развёрнутая концепция проекционного обеспечения. При создании образа человечества, которое шагнуло вперёд по техническому прогрессу и начало активно использовать робототехнику в своих целях, было использовано проекционное оборудование, которое не только передавало изображение на мультимедийный экран, который находился на заднике сцены, но был задействован ещё один мультимедийный проектор, который проецировал изображение на стену зала. Так же оригинальное решение было придумано путём использования портативной камеры, которая находилась в беспроводной связи с одним из проекторов. Таким образом зритель мог одновременно не только видеть действие актёров на сцене, мультимедийную проекцию на заднике или стене зала, но также видеть действия внутри самой сцены, как бы находясь одновременно с актёрами на сцене в непосредственном действии.

Таким образом, можно технология создания мультимедийного сопровождения спектакля является продолжительным и трудоемким процессом. Она требует множество знаний в техническом плане:

- умении разбираться в большом количестве приборов;
- коммутации приборов между собой;
- умения увидеть и реализовать через каждое мульти-составляющие некий эстетический образ, который будет влиять как по отдельности, так и в полноценном мультимедийном сопровождении.

Мультимедийное сопровождение спектакля «Малыш» создаёт новый образ, новую реальность, в которой можно с помощью световой проекции, музыкального сопровождения и видео проекции погрузиться в полномасштабный мульти-образ, который способен оказывать влияние на эстетические чувства зрителей.

2.3. Анализ апробации мультимедийного сопровождения

Апробация мультимедийного сопровождения спектакля «Малыш» проходила 26.04.2016 г., на дебютном показе театральной постановки в ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет» на площадке культурно-образовательного центра.

Для анализа результатов апробации мультимедийного сопровождения и его влияния на эстетическое воспитание студентов нами использовались следующие эмпирические методы:

- 1) анкетный опрос;
- 2) педагогическое наблюдение.

Студентам был предложен анкетный опрос, включающий девять вопросов.

Цель опроса состояла в выявлении у студентов-зрителей отношения к применению мультимедийного сопровождения в театральной постановке «Малыш», а также в определении эффективности и целесообразности влияния мультимедийного сопровождения на эстетическое воспитание студентов-зрителей.

В соответствии с целью, были сформулированы следующие задачи:

- выявить преимущества применения мультимедийного сопровождения в эстетическом воспитании;
- определить недостатки мультимедийного сопровождения спектакля и скорректировать его содержание.

Вопросы, варианты ответов и результаты обработки анкет по каждому из вопросов представлены ниже в таблице 1.

Таблица 1 – Анкетирование студентов-зрителей

Вопросы и варианты ответов	Распределение ответов по числу респондентов
<i>1. Что для Вас лично означает понятие «Эстетическое воспитание»?</i>	
<ol style="list-style-type: none">1) «эстетическое воспитание – умение человека видеть прекрасное в жизни»;2) «эстетическое воспитание показывает на сколько человек духовно развит»;3) «воспитывать в человеке эстетические начало – значит развивать его внутренний мир»;4) «с помощью эстетического воспитания человек познаёт прелести жизни»;5) «эстетическое воспитание – это умение чувствовать жизнь»;6) «воспитываться эстетически – значит ощущать потребность в переживаниях»;7) «эстетическое воспитание - умение ценить произведения искусства»;	

<i>2. Приходилось ли Вам смотреть спектакль с мультимедийным сопровождением?</i>	
1) да	5
2) нет	15
3) затрудняюсь ответить	
<i>3. Как часто Вы посещаете культурно-зрелищные мероприятия РГППУ (концерты, мастер-классы, встречи с известными людьми, театральные спектакли и т.д.)</i>	
1) каждую неделю	
2) несколько раз в месяц	20
3) каждые 2-3 месяца	
4) несколько раз в год	
5) не посещаю	

4. Как Вы лично оцениваете мультимедийное сопровождение спектакля «Малыш»? (оцените сопровождение по 5-бальной шкале, где 5 – «очень хорошо», 1 – «очень плохо».	
1) музыкальное сопровождение	20/5
2) световое сопровождение	20/5
3) видео сопровождение	16/5 4/4
4) использование проектора	18/5 2/4

5. С помощью каких мультимедийных составляющих Вам помогло понять замысел спектакля «Малыш»?	
1) музыкальное сопровождение	19
2) световое сопровождение	1
3) видео сопровождение	

<i>6. Понравился ли Вам в целом спектакль «Малыш»?</i>	
1) да	15
2) скорее да, чем нет	3
3) скорее нет, чем да	2
4) нет	
5) затрудняюсь ответить	

<i>7. Является ли, на Ваш взгляд, мультимедийное сопровождение спектакля «Малыш» эффективным средством для эстетического воспитания зрителя? Почему?</i>	
<p>1) «мультимедийное сопровождение очень хорошо передаёт образы планеты «Панта»»</p> <p>2) «различные звуковые эффекты придают атмосферность спектаклю»</p> <p>3) «световое сопровождение дополняет эмоциональные переживания героев, раскрывает их действия и поступки»</p>	

1) да	18
2) скорее да, чем нет	2
3) скорее нет, чем да	
4) нет	
5) затрудняюсь ответить	

8. <i>Ощутили ли вы эстетическое воздействие на Вас с помощью мультимедийного сопровождения спектакля «Малыш»?</i>	
1) да	20
2) скорее да, чем нет	
3) скорее нет, чем да	

4) нет	
5) затрудняюсь ответить	

<i>9. Хотели бы Вы освоить технологию создания мультимедийного сопровождения для спектаклей?</i>	
1) да	15
2) скорее да, чем нет	5
3) скорее нет, чем да	
4) нет	
5) затрудняюсь ответить	

Проведенный анкетный опрос показал следующие результаты:

- 100% респондентов (20 человек) ответили, что посещают культурно-зрелищные мероприятия РГППУ (концерты, мастер-классы,

встречи с известными людьми, театральные спектакли и т.д.) несколько раз в месяц;

- мультимедийное сопровождение спектакля «Малыш» было оценено по следующим критериям:

- 1) музыкальное сопровождение – 100% респондентов (20 человек) дали максимальную оценку «5» баллов;

- 2) световое сопровождение – 100% респондентов (20 человек) дали максимальную оценку «5» баллов;

- 3) видео сопровождение – 80% респондентов (16 человек) дали максимальную оценку «5» баллов и 20% респондентов (4 человека) дали оценку «4»;

- 4) использование проектора – 90% респондентов (18 человек) дали максимальную оценку «5» баллов и 10% респондентов (2 человека) дали оценку «4».

- помощь в раскрытие основанного замысла спектакля с помощью мультимедийного сопровождение – 95% респондентов (19 человек) отвечают «да, помогло» и 5% респондентов (1 человека) отвечают «скорее да, чем нет»;

- 75% (15 человек) отвечают, что спектакль понравился – «да», 15% (3 человека) отвечают – «скорее да, чем нет» и 10% (два человека) отвечают «скорее нет, чем да»;

- 90% респондентов (18 человек) считают эффективным мультимедийное сопровождение спектакля в эстетическом воспитании зрителя отвечая «да», ещё 10% (2 человека) отвечают «скорее да, чем нет»;

- 100% респондентов (20 человек) считают, что удобно воспринимать мультимедийное сопровождение спектакля «Малыш» и отвечают «да»;

- 75% респондентов (15 человек) хотят освоить технологию создания мультимедийного сопровождения для спектакля отвечая «да», ещё 25% респондентов (5 человек) отвечают «скорее да, чем нет»;

Таким образом, анкетный опрос показал следующее:

- 1) зрители спектакля «Малыш» в целом положительно отнеслись к применению мультимедийных технологий в пространстве спектакля;
- 2) зрители отметили преимущество мультимедийного сопровождения в понимании театральной постановке;
- 3) многие зрители отметили положительное влияние мультимедийного сопровождения на эстетическое восприятие;
- 4) большинство зрителей проявили интерес к технологии создания мультимедийного сопровождения спектакля и хотели бы сами создавать подобные мультимедийные сопровождения.

Можно сделать вывод, что в ходе настоящей работы были решены поставленные задачи, достигнута цель исследовательской работы, гипотеза исследования получила теоретическое и практическое подтверждение.

Разработка и применение мультимедийного сопровождения в театральной постановке является достаточно интересным мероприятием. К заполнению анкеты студенты-зрители отнеслись с большим вниманием и постарались вдумчиво ответить на все вопросы. В целом применение мультимедийного сопровождения вызвало положительный отклик и заинтересовало зрителей.

Использование мультимедийного сопровождения может являться признаком перехода на новый, более высокий уровень в постановочном процессе мультимедийных спектаклей, которые в свою очередь будут оказывать положительное влияние на эстетическое воспитание зрителей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Оценивая роль эстетического воспитания в развитии студентов, в целом, можно утверждать, что оно способствует формированию их творческого потенциала, оказывая разнообразное положительное влияние на развитие различных характеристик, входящих в творческий комплекс личности. Эстетическое воспитание играет большую роль в воспитании высокообразованного, культурного и нравственного человека, обеспечивает комплексный подход к развитию личности, формирует отношение к людям, к труду, к искусству и к жизни в целом.

Можно сделать вывод, что эстетическое воспитание – целенаправленное, систематическое воздействие на личность с целью ее эстетического развития, то есть формирования творчески активной личности, способной воспринимать и оценивать прекрасное в природе, труде, искусстве, общественных отношениях с позиций эстетического идеала, а также испытывать потребность в эстетической деятельности.

Связующим звеном в воспитательном пространстве университета является культурно-образовательный центр. Культурно-образовательный центр играет большую роль в эстетическом воспитании студентов. Воспитательное пространство культурно-образовательного центра способствует развитию творческих дарований студентов в различных видах и формах культурно-творческой деятельности. В структуру культурно-образовательного центра входят следующие коллективы: студенческий театр, хореографическая студия, вокальная студия, джазовый оркестр.

Проанализировав мультимедийное сопровождение спектакля и его влияние на эстетическое воспитание студентов, можно сделать вывод, что световая проекция, видеоряд и аудиоряд являются необходимыми компонентами в мультимедийном сопровождении спектакля. Синтезируясь между собой, они обеспечивают полноценный мульти-образ, который позволяет глубже погрузиться в происходящее на сцене и расширить

эстетическое восприятие зрителей как путём наблюдения, так и взаимодействия с ним.

Таким образом, мультимедийные технологии нашли широкое применение в сценографии современного театра. Они лежат в основе различных интерактивных представлений и инсталляций. Видеопроекции, получившие распространение еще в XX веке, вышли на новый технологический уровень, совмещая видео, графику, анимацию, эффекты 3D. Отныне все цветное и световое оформление спектакля может управляться при помощи компьютера. Современный человек перешел на новый уровень эстетического восприятия информации.

Мультимедийное сопровождение спектакля «Малыш» создаёт новый образ, новую реальность, в которой можно с помощью световой проекции, музыкального сопровождения и видео проекции погрузиться в полномасштабный мульти-образ, который способен оказывать влияние на эстетические чувства зрителей.

Использование мультимедийного сопровождения может являться признаком перехода на новый, более высокий уровень в постановочном процессе мультимедийных спектаклей, которые в свою очередь будут оказывать положительное влияние на эстетическое воспитание зрителей.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Асенин С.В.* Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира / С.В. Асенин – Москва: Искусство, 1995. – 313 с.
1. *Азарова, Р.Н.* Педагогическая модель организации досуга обучающейся молодежи / Р. Н. Азарова // Педагогика – 2005. – № 1. – с. 27–32.
2. *Деркач А.А.* Акмеологический словарь [Текст] / А.А. Деркача. – Москва: Изд-во РАГС, 2004. – 161 с.
3. *Андреев, В. Н.* Диалектика воспитания и самовоспитания творческой личности: Основы педагогики творчества: науч. Издание [Текст] / В.И. Андреев. – Казань : Изд-во Казан. ун-та, 1988. – 236 с.
4. *Ануфриев, Е.А.* Социальный статус и активность личности [Текст] / Е.А. Ануфриев – Москва: МГУ, 1984. – 288 с.
5. *Арнхейм, Р.* Искусство и визуальное восприятие [Текст] / Р. Арнхейм. – Москва: Прогресс, 1974. – 180 с.
6. *Бехтерев В.Ф.* Активность личности: психолого- педагогические аспекты воспитания в современных условиях [Текст] / В.Ф. Бехтерев – Красноярск: гос. ун-т, 1996. – 139 с.
7. *Бирженюк. Г.М.* Специфические принципы культурно-просветительской работы [Текст] / Г. М. Бирженюк // Культурно-просветительская работа и коммунистическое воспитание трудящихся. – Ленинград: гос. Институт культуры им. Н.К. Крупской, 1977. – С. 8 – 24.
8. *Борисова, А. А.* Развитие творческой самореализации студентов в образовательных учреждениях культуры и искусств: дис. канд. пед. наук: 13.00.05 [Текст] / А. А. Борисова – Москва: гос. ун-т культуры и искусств, 2007. – 219 с.
9. *Ворович, Р.В.* Творческая самореализация студенческой молодежи в процессе социальной адаптации : дис. канд. пед. наук : 13.00.05 [Текст] / Р.В. Ворович. – Москва: гос. ун-т культуры и искусств, 2002. – 170 с.

10. *Гегель Г.В.Ф.* Лекции по эстетике. – Соч., т. XIII. Книга первая. Сочинения в 14 томах [Текст] / Г.В.Ф Гегель – Москва: Искусство, 1968, Т. 1. – 472 с.
11. *Герман М.* Модернизм. Искусство первой половины XX века [Текст] / М. Герман – СПб.: Азбука-классика, 2003. – 473 с.
12. *Голдовский Е.М.* К проблеме цвета в современном кино: Учеб.пособием [Текст] / Е. М. Голдовский. – Москва: Искусство, 1959. – 31 с.
13. *Дворко Н.И.* Роль компьютерных технологий в профессиональной подготовке специалистов: Тезисы докладов VIII Ежегодной Всероссийской научно-методической межвузовской конференции. [Текст] / Н.И. Дворко – СПб: Наука, 2003. – 32 с.
14. *Дворко Н.И.* Современные информационно-коммуникационные технологии и формирование новых специальностей гуманитарного профиля [Текст] / Н.И. Дворко – СПб: Азбука-классика, 2001. – 367 с.
15. *Джин Э.Р.* Анимация от А до Я. От сценария до зрителя [Текст] / Э.Р. Джин – Москва: ГИТР, 2006. – 153 с.
16. *Диди-Юберман Ж.* То, что мы видим, то, что смотрит на нас [Текст] / Ж. Диди-Юберман – СПб: Азбука-классика, 2003. – 215 с.
17. *Ерохин С.К.* Эстетика цифрового изобразительного искусства. [Текст] / С.К. Ерохин – Санкт-Петербург: Алетейна, 2010. – 432 с.
18. *Зиновьев В.Г.* Проблема интерактивности искусства и компьютерные [Текст] / В.Г. Зиновьев // Новые идеи в философии. – Пермь, 1998. Вып. 7. – С. 272 – 276.
19. *Ильин Р.Н.* Мастерство оператора кино и телевидения: Учеб. Пособие [Текст] / Р.Н. Ильин – Москва: ВГИК, 1985. – 53 с.
20. *Иттен И.* Искусство цвета [Текст] / Л. Монаховой, И. Иттен И. – Москва: Изд. Д. Аронов, 2001. – 231 с.
21. *Киселев С.В.* Средства мультимедиа [Текст] / С.В. Киселев – Москва: Академия, 2011 – 64 с.

22. *Крапивенко А.В.* Технологии мультимедиа и восприятие ощущений. [Текст] / А.В. Крапивенко – Москва: Бинوم. Лаборатория знаний, 2009. – 278 с.
23. *Кривуля Н.Г.* Ожившие тени волшебного фонаря [Текст] / Н.Г. Кривуля – Краснодар: Аметист, 2006. – 54 с.
24. Левин Е.С. О художественном единстве фильма [Текст] / Е.С. Левин. Москва: Искусство, 1977. – 120 с.
25. *Лосев А.Ф.* История античной эстетики. Аристотель и поздняя классика Т. 4 (часть 1) [Текст] / А.Ф. Лосев – Москва: Искусство, 1975. – 641 с.
26. *Лосев А.Ф.* История античной эстетики. Высокая классика Т.5 (часть 1) [Текст] / А.Ф. Лосев – Москва: Искусство, 1974. – 356 с.
27. *Лосев А.Ф.* Проблема символа и реалистическое искусство. [Текст] / А.Ф. Лосев Москва: Искусство, 1976. – 345 с.
28. *Лосев А.Ф.* История античной эстетики в 2-х томах. Кн. 1 [Текст] / А.Ф. Лосев Москва: Искусство, 1992. – 340 с.
29. *Маклюэн Г.М.* Понимание медиа. [Текст] / Г.М. Маклюэн – Москва: Канон-пресс, 2003. – 342 с.
30. *Маньковская Н.Б.* Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс [Текст] / Н.Б. Маньковская – СПб: Университетская книга, 2009. – 364 с.
31. *Маньковская Н.Г.* . Всегда. [Текст] / Н.Г. Маньковская: Институт Философии РАН, 2005. – 231 с.
32. *Монетов В.С.* Статья «Художественный процесс и мультимедиа. К вопросу об определении терминов» в научном альманахе «Наука телевидения» Выпуск 1 [Текст] / В.С. Монетов: Москва, 2004. – С. 139 – 152.
33. *Монетов В.С.* Художник и зритель. Средства позиционирования в научном альманахе [Текст] / В.С. Монетов – Москва: Канон-пресс, 2004. – С. 186 – 203.

34. *Муратов С.А.* Телевидение в поисках телевидения: Хроника авт. Наблюдений [Текст] / С.А. Муратов – Москва: Изд-во Моск. ун-та, 2001. – 175 с.
35. *Мясников Г.Н.* Мастерство художника кино. Введение в курс. [Текст] / Г.Н. Мясников – Москва: Просвещение, 1965. – 321 с.
36. *Нечай О.Ф.* Основы киноискусства [Текст] / О.Ф. Нечай – Москва: Просвещение, 1989. – 283 с.
37. *Ожегов С.И.* Словарь русского языка [Текст] / С.И. Ожегов – Москва: Русский язык, 1988. – 917 с.
38. *Орлов А.В.* Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания [Текст] / А.В. Орлов – Москва: Изд. ГЕО, 1997 – 336 с.
39. *Орлов А.В.* Духи компьютерной анимации. Мир электронных образов и уровни сознания [Текст] / А.В. Орлов – Москва, Изд. «МИРТ», 1993. – 108 с.
40. *Орлов А.В.* Колыбельные мира. Лизы Скворцовой: Особенности эстетики анимации XXI века [Текст] / А.В. Орлов – Москва: ВГИК, 2006. – С. 41–60;
41. *Орлов А.В.* Маркеры течения времени в анимации и компьютерной графике [Текст] / А.В. Орлов – Москва: ВГИК, 2010. – С. 40–53.
42. *Основы режиссуры* мультимедиа-программ: Учебное пособие: [Текст] / СПб.: СПбГУП, 2005. С. 320.
43. *Педагогические традиции* и новаторство в подготовке будущих художников в области аудиовизуальных искусств: Тезисы доклада Научно методической межвузовской конференции [Текст] / Золотухина А., Ершов К., Дворко Н. СПб., 2000.
44. *Пондопуло Г.Н.* Фотография. История. Эстетика. Культура. [Текст] / Г.Н. Пондопуло – Москва, ВГИК, 2008. – 212 с.

45. *Пондопуло Г.Н. Ростоцкая М.Л.* Новые искусства и современная культура. Фотография и кино [Текст] / Г.Н. Пондопуло, М.Л. Ростоцкая – Москва: ВГИК, 1997. – 135 с.
46. *Потебня А.А.* Собрание трудов [Текст] / Ю.С. Рассказова, О.А. Сычева. – Москва: Лабиринт, 1999. – 269 с.
47. *Пронин А.Н.* Этика и эстетика [Текст] / А.Н. Пронин – Москва: ПГУ, 2005. – 256 с.
48. *Разлогов К.С.* Искусство экрана. Проблемы выразительности [Текст] / К.С. Разлогов – Москва: Просвещение, 1981. – 167 с.
49. *Розин В.Г.* Визуальная культура и восприятие: Как человек видит и понимает мир [Текст] / В.Г. Розин – Москва, ЛИБРОКОМ, 2004. – 215 с.
50. *Ромм М.М.* Из педагогического наследия. Лекции по кинорежиссуре [Текст] / М.М. Ромм – Москва: Педагогика, 1976. – 96 с.
51. *Русинова Е.Н.* Звуковая эстетика и новые технологии // Эстетика на переломе культурных традиций. [Текст] / Е.Н. Русинова – Москва: ИФРАН, 2002. – 316 с.
52. *Саймон М.В.* Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей [Текст] / М.В. Саймон – Москва: НТ-Пресс, 2006. – 336 с.
53. *Сапунов Б. М.* Культурология телевидения: Учеб. пособие [Текст] / Б.М. Сапунов. Москва: Ин-т повышения квалификации работников телевидения и радиовещания, 1999. – 47 с.
54. *Смолянов Г.К.* Анатомия и создание образа в анимационном фильме [Текст] / Г.К. Смолянов – Москва: ВГИК, 2005. – 127 с.
55. *Соколов А.С.* Природа экранного творчества. Психологические закономерности [Текст] / А.С. Соколов – Москва, 1997. – 145 с.
56. *Тэй В.* Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов [Текст] / В. Тэй – Москва: НТ Пресс, 2006. – 214 с.
57. *Андреев Ф.Н.* Рассказы об аниматорах. Киноведческие записки. [Текст] / Ф.Н. Андреев – Москва: Просвещение, 2005. – 63 с.

58. *Хогарт У.С.* Анализ красоты [Текст] / У.С. Хогарт – Л.: Искусство, 1987. – 373 с.

59. *Чахирьян Г.П.* Изобразительный мир экрана [Текст] / Г.П. Чахирьян. – Москва: Искусство, 1977. – 255 с.

60. *Эблан Дэн.* Цифровая съемка и режиссура[Текст] / Дэн Эблан, И.В. Берштейна – Вильяме, 2003. – 216 с.

Анкета для зрителей спектакля «Малыш»

1. Что для Вас лично означает понятие «Эстетическое воспитание»?

2. Приходилось ли Вам смотреть спектакль с мультимедийным сопровождением?

- 1) да
- 2) нет
- 3) затрудняюсь ответить

3. Как часто Вы посещаете культурно-зрелищные мероприятия РГППУ (концерты, мастер-классы, встречи с известными людьми, театральные спектакли и т.д.)

- 1) каждую неделю
- 2) несколько раз в месяц
- 3) каждые 2-3 месяца
- 4) несколько раз в год
- 5) не посещаю

4. Как Вы лично оцениваете мультимедийное сопровождение спектакля «Малыш»? (оцените сопровождение по 5-бальной шкале, где 5 – «очень хорошо», 1 – «очень плохо».)

- 1) музыкальное сопровождение
- 2) световое сопровождение
- 3) видео сопровождение
- 4) использование проектора

5. С помощью каких мультимедийных составляющих Вам помогло понять замысел спектакля «Малыш»?

- 1) музыкальное сопровождение
- 2) световое сопровождение

3) видео сопровождение

6. Понравился ли Вам в целом спектакль «Малыш»?

1) да

2) скорее да, чем нет

3) скорее нет, чем да

4) нет

5) затрудняюсь ответить

7. Являются ли, на Ваш взгляд, мультимедийное сопровождение спектакля «Малыш» эффективным средством для эстетического воспитания зрителя? Почему?

1) да

2) скорее да, чем нет

3) скорее нет, чем да

4) нет

5) затрудняюсь ответить

8. Ощутили ли вы эстетическое воздействие на Вас с помощью мультимедийного сопровождения спектакля «Малыш»?

1) да

2) скорее да, чем нет

3) скорее нет, чем да

4) нет

5) затрудняюсь ответить

9. Хотели бы Вы освоить технологию создания мультимедийного сопровождения для спектаклей?

1) да

2) скорее да, чем нет

3) скорее нет, чем да

4) нет

5) затрудняюсь ответить

