

2. Европейская Беларусь [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.europeanbelarus.org/be/news/2010/6/22/1560/>. – Дата доступа : 04.03.2015.
3. Калашников, В.И. «Энциклопедия религий и верований народов мира» / В.И. Калашников. – М. : Престиж-бук, 2001. – 208 с.
4. Комсамольская правда [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.kp.by/online/news/1536284/>. – Дата доступа : 04.03.20.
5. Островский, В.Е. «Тьфу, тьфу, чтоб не сглазить» / В.Е. Островский. – М. : Детская литература, 1964. – 236 с.
6. Писко, К.И. Английские суеверия, связанные с днями недели, и их отражение в пословицах / К.И. Писко // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: лингвистика. – 2009. – № 1. – С. 92–98.
7. Толковый словарь русского языка : в 4 т / под ред. Д.Н. Ушакова. – М. : Сов. энцикл. : ОГИЗ, 1935–1940.

Сайфетдинова Н.А., студ. 308 гр.

Научный руководитель – Зезюля А.Г.

ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ТЕАТРАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

Новые цифровые технологии активно входят в нашу повседневную жизнь, насыщая всё более совершенными изобретениями практически все отрасли человеческой деятельности, в том числе искусство и культуру. Цифровые технологии не только обеспечивают высокую производительность творческого труда, но и предоставляют широкие

возможности для самовыражения и даже меняют идеи и эстетические принципы в реализации творческих замыслов.

Современные цифровые технологии позволяют снабдить виртуальными объектами окружающую действительность, используя системы дополненной реальности.

Дополненная реальность – это среда с прямым или косвенным дополнением физического мира виртуальными образами в режиме реального времени при помощи компьютерных устройств и программного обеспечения. Первые исследования и разработки этой технологии проводились в 50-е годы XX века. Термин «дополненная реальность» введен в обращение Томом Кауделом и Дэвидом Майзелом в 1992 году [1].

Технология дополненной реальности реализуется путем распознавания образов реального мира с целью последующего дополнения их и окружающего пространства разнообразными виртуальными объектами.

Чтобы наглядно представить, что же такое дополненная реальность достаточно вспомнить фильм «Кто подставил кролика Роджера?» (1988 год), который стал настоящим прорывом в области технологий кино, завоевав Оскара за визуальные эффекты и монтаж. Он снимался как обычный игровой фильм, а потом поверх отснятого материала (привычной реальности) его создатели добавили графику – рисованных мультперсонажей. Таким образом, зрители наблюдали на экране реальность дополненную. Второй пример, более ранний и более известный, – это голливудский фильм «Терминатор». У киборга, героя Арнольда Шварценеггера, в глаз был встроен специальный прибор, благодаря которому разные объекты – люди, машины, дома – сопровождалась важной для него справочной информацией [2].

Принципиально построение виртуальных объектов в реальных декорациях заключается в следующем. Камера распознает, предметы

вокруг себя и передает информацию на компьютер, который, обработав полученную информацию, выводит на экран изображение предметов полученных с камеры и некий дополнительный виртуальный объект.

Технология дополненной реальности может быть маркерной или безмаркерной. Маркер предоставляет возможность калибровки пространства, строить в нем виртуальный объект и затем включать этот объект в реальное действие. Маркер можно размещать где угодно. Он может быть нарисован от руки или распечатан на принтере. Единственное требование к маркеру состоит в том, что его изображение должно быть матовым.

Безмаркерная технология дополненной реальности требует значительных затрат труда и времени и является более сложной для реализации. В этом случае возникает необходимость распознавания сложных образов и выполнение калибровки пространства по ним, что требует стабильности освещения и использования высококачественного оптического оборудования.

Технологии дополненной реальности имеют широкую область применения. Их можно использовать в рекламе, играх и развлечениях, на выставках, в музеях и библиотеках, в образовании и туристическом бизнесе, театральных и эстрадных представлениях, в использовании средств навигации и т.д. Потенциал применения этих технологий огромен и есть основания предполагать, что дополненная реальность в недалеком будущем совершит очередную революцию [3]

В театре на рубеже XX–XXI веков произошли существенные изменения, коснувшиеся всех сторон его деятельности, связанные с применением информационных технологий. Современный театр становится на инновационный путь развития, используя достижения цифровых информационных технологий в основных составляющих

постановочного процесса: режиссерской экспликации, создании эскизов декораций и костюмов, а также в осуществлении сценографического решения спектаклей. Эти технологии оказывают огромное влияние на развитие театра как вида искусства: появляются уникальные формы спектаклей, новые театральные специальности, специфические технологии постановочного творчества и театрального дела. Современный постановочный процесс и сценография характеризуются глубокой взаимной интеграцией художественного начала и информационных технологий. Системы дополненной реальности ориентированы на создание визуальных образов, поэтому активно применяется в сценографии для создания спектаклей от идеи, эскиза, макета до декораций.

Инновационные технологические решения в декорациях и костюмах не только обеспечивают зрелищность образов, но помогают создать и поддержать эмоциональную среду спектакля, которая органично окружает актеров и зрителей. У постановщиков появилась возможность использования систем дополненной реальности для реализации декораций и создания спецэффектов не только в спектакле, но и в процессе его создания. Моделируя материальную среду спектакля, режиссер должен реализовать соответствующую метафору в декорациях, театральном костюме, помогая актеру в реализации выразительности характера персонажа и действия, в стиле эпохи и в соответствии с жанром произведения.

Технологии дополненной реальности могут быть использованы для разработки презентаций новых спектаклей и часто незаменимы в этих случаях.

Использование системы дополненной реальности находит применение в разработке и конструировании сценической композиции и обеспечивает целостность пространственной среды в силу своей

универсальности. Для дополненной реальности характерно наличие возможностей, необходимых для создания образа, формирования и творческого осмысления концепции декорации, а также мобильность, целостность, реализация объемно-пространственной структуры и вариативность, что позволяет сделать сценографию более информативной, композиционно и технически сбалансированной и достигнуть эффектов, высоко оцениваемых современным зрителем.

На современном этапе технологии дополненной реальности могут использоваться и для массовых зрелищ, проводимых в условиях открытого пространства городской среды [4].

Экспериментальный французский театр AdrienM создал спектакль с использованием дополненной реальности, соединив вместе дополненную реальность, отслеживание движений, хорошую музыку и в результате представили зрителям весьма необычное шоу [5].

Применение систем дополненной реальности в современной сценографии является мощным инструментом, способствующим выполнению следующих задач:

1. Развитие современной сценографии, благодаря широкому диапазону возможностей технологий дополненной реальности.
2. Формирование новой культуры сценографии.
3. Актуализация театра как формы духовной коммуникации общества.
4. Сохранение основы культурных традиций национального театра.
5. Взаимодействие с зарубежным театром.
6. Сохранения национального и мирового культурного наследия.
7. Обеспечение зрелищности образов и создание эмоциональной среды театральной постановки.

Следует отметить, что в настоящее время технологии дополненной реальности широко используются для реализации декораций на телевидении, в театрах, вплоть до полной замены физических реализаций.

Виртуальное искусство, вошедшее в современный театр в начале XXI века, внесло в театральное зрелище уникальные возможности имитации реальности, отражения жизни в трехмерном отображении места действия, трансформации времени и пространства, способствовало совершенствованию технологий создания спектакля. Развитие театрального постановочного процесса и сценографии характеризуется глубокой взаимной интеграцией художественно-творческого начала и информационных технологий.

1. AR NEXT [Электронный ресурс] / Дополненная и виртуальная реальность. – Режим доступа : <http://arnext.ru/dopolnennaya-realnost>. – Дата доступа : 28.12.2014.

2. Интерактивные технологии [Электронный ресурс] / Дополненная реальность. – Режим доступа : <http://www.eligovision.ru/useful/articles/ar/13/>. – Дата доступа : 12.12.2014.

3. ADME [Электронный ресурс] / Экспресс–курс по дополненной реальности. – Режим доступа : <http://www.adme.ru/shkola-reklamista/ekspress-kurs-po-dopolnennoj-realnosti-290555/>. – Дата доступа : 10.12.2014.

4. КиберЛенинка Научная электронная библиотека [Электронный ресурс] / Компьютерные и медиа технологии в сценографии как фактор развития постановочного процесса. – Режим доступа : <http://psibook.com/religion/kompyuternye-i-media-tehnologii-v-stsenografii-kak-faktor-razvitiya-postanovochnogo-protssesa.html>. – Дата доступа : 18.12.2014.

5. Яндекс видео [Электронный ресурс] / Дополненная реальность в театре. – Режим доступа : <http://video.yandex.by/users/avgrouppvm/view/1/>. – Дата доступа : 18.12.2014.

Серафимова А.В., студ. 431 гр.

Научный руководитель – Пераверзева Ю.А.

РОЛЬ БИБЛИОТЕЧНОЙ ПРОФЕССИОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ

Современные высшие учебные заведения ориентированы на подготовку специалистов в изменяющихся условиях, данное требование, прежде всего, вызвано скачкообразным развитием экономики. В связи с этим главной задачей вуза сегодня является: спрогнозировать перспективы той или иной сферы деятельности на ближайшие 8 лет (4 года дневного обучения, 2 года адаптация на работе). Прогнозы находят отражение во введении новых специальностей, а также корректировке учебных планов. Но, в силу ряда причин (нехватка финансов, отсутствие молодых инициативных преподавателей, сложившиеся традиции и пр.), не многие вузы своевременно реагирует на происходящие изменения в обществе и изучаемой сфере деятельности в том числе. Происходит перенос ответственности за профессиональное будущее на молодого специалиста, ставится под угрозу развитие экономики, культуры и общества в целом.

В начале 80-х годов XX века возникает понятие «библиотечная профессионалогия» вобравшее в себя отклик на те изменения, которые происходили в советском обществе и библиотековедении. Появляется