

- музыкальное занятие (репетиция);
- праздники (концерты);
- самостоятельная музыкальная деятельность (подготовка музыкального материала к репетиции в домашних условиях. А именно: игра на музыкальном инструменте, разучивание вокальных партий музыкальных произведений).

1. Гонтаренко, Н.Б. Сольное пение: секреты вокального мастерства / Н.Б. Гонтаренко. – 3-е изд. – Ростов н/Д : Феникс, 2007. – 156 с.

2. Малахова, И.А. Развитие креативности личности в социокультурной сфере: педагогический аспект / И.А. Малахова. – Минск : Бел. гос. ун-т культуры и искусств, 2006. – 327 с.

3. Николаева, Е.И. Психология детского творчества / Е.И. Николаева. – 2-е изд. – СПб : Питер, 2010. – 136 с.

4. Психолого-педагогические основы развития креативности учащихся и студентов : учеб.-метод. пособие / Е.Ч. Алехнович [и др.] ; под общ. ред. И.А. Малаховой. – Минск : Бел. гос. ун-т культуры и искусств, 2015. – 310 с.

Пармон А.И., студ. 406 гр.

Научный руководитель – Смутьская С.Ю.

СТИЛИСТИЧЕСКАЯ ЭВОЛЮЦИЯ ВИДЕОИГР

Видео- и компьютерные игры, как относительно новое явление в мультимедийной сфере, являются объектом активного изучения. Их вклад

в музыку, литературу, кино и визуальные искусства в целом рассматривается наряду с их общими художественно-эстетическими формами. Что касается работ по истории создания видеоигр, то в настоящее время научных текстов, содержащих критический взгляд на эволюцию этого явления, крайне мало. Этот недостаток информации находится в резком контрасте с доскональным и академическим подходом исследователей к истории и эстетике компьютеров и компьютерных опосредованных технологий и коммуникаций – даже несмотря на то, что первые компьютерные игры присутствовали уже на ранних компьютерах, а некоторые из первых вычислительных машин были разработаны явно для воспроизведения самих компьютерных игр [7].

Использование компьютерных технологий размыло границы между различными видами экранной культуры. В результате киноискусство, телевидение и новые медиа (дигитальное искусство, видео арт) укрепили взаимосвязь между собой и обогатились новыми художественно-эстетическими средствами. Их взаимовлияние также позволило искусствоведам говорить о становлении такого вида экранного искусства как видеоигры. Об общности видеоигр и других видов экранного искусства можно судить по следующим признакам: техногенная специфика создания и воспроизведения, аудиовизуальная нарративность, вездесущность, тиражность, изоморфная природа, фотографичность. Но некоторые признаки (взаимодействие игрока с интерфейсом и т.д.) свойственны исключительно объектам игровой индустрии, что указывает на необходимость выделить все объекты данного типа в отдельный блок в системе экранной культуры.

Исследователи относят видео- и компьютерные игры к интерактивным медиа. При взаимодействии с интерфейсом программы, игрок получает возможность контроля над управлением, игра реагирует на

его активность в соответствии с правилами, предустановленными ее разработчиками. Следовательно, в компьютерных играх элементы связи имеют особое значение для реализации и воспроизведения художественно-эстетических элементов.

Со времени зарождения видеоигр, т.е. с конца 1940 гг., были созданы сотни тысяч таковых. Многие игры становились знаковыми для целой эпохи, другие повлияли на устоявшиеся формы художественной культуры. Исторически видеоигры изучались в контексте исследования медиа культуры [5].

С началом 1990 гг., игры стали изучать в рамках традиционной нарратологии (согласно которой, культурные объекты представляют собой тексты). Подобно кино, телевидению, живописи они являются особым образом построенными текстами, и сама реальность является текстовой и знаковой. По этой аналогии видеоигры также можно описать на примере организованного текста, ключевую роль в котором играет нарратив.

С приходом нового тысячелетия стало понятно, что эти подходы неполноценны, не могут раскрыть до конца феномен видеоигр. Это привело к возникновению нередукционистского подхода (изучение игр на всех уровнях и различными методами). Ключевую роль в этом подходе сыграла статья американца Я. Богоста «Беспорядочность видеоигр». В ней Богост выделяет пять уровней рассмотрения видеоигр (отмечая, что при желании их можно выделить и больше): уровень восприятия, интерфейс, уровень функции, игровой программный код и уровень самой платформы. Все эти уровни взаимосвязаны и влияют как на сам процесс создания группой авторов видеоигры, так и на сам контент [3].

Видео- и компьютерная игра как форма визуальной художественной культуры позволяет получить игроку новый эстетический опыт. За последние десятилетия игры уверенно заняли свое место в экранной

культуре и продолжили успешно развивать как свои собственные специфические художественно-выразительные средства, так и используя опыт и работы смежных им форм художественного творчества [3].

Наравне с компьютерной графикой и веб-дизайном, видео- и компьютерные игры являются соединением технического и художественного компонентов, где технология не просто служит инструментом создания художественного проекта, но является частью его художественного содержания и эстетических свойств. Хотя существует множество различных типов видеоигр, есть несколько свойств, которые являются постоянными и присущи большинству:

- игра требует присутствия, по крайней мере, одного игрока;
- каждая игра дает игроку, по крайней мере, одну задачу/ миссию;
- любая игра использует дисплей как средство вывода информации;
- игра имеет по крайней мере один способ ввода/ управления.

Прежде всего, следует отметить, что стилистические и эстетические особенности компьютерных игр наиболее сильно зависят от уровня развития технологий. Игры постоянно развивались и шаг за шагом прошли свой путь в культуре, начиная с 1950 гг. («Spacewar», «Pong», «PacMan», «Mario», «Half-Life» и т.д.). Что касается художественных качеств игр раннего периода становления, следует отметить абстрактность графического образа, монофоничность музыкального и утрированность литературного.

Если говорить о сюжете, то, к сожалению, на заре своего существования компьютерные игры в большинстве своем обходились практически без сюжета, затягивая аудиторию лишь своим игровым процессом. За основу брались или простейшие соревнования, или настольные игры (особенно если компьютерная игра создавалась по мотивам существовавшей до этого настольной).

Некоторый прогресс в развитии звукового контента имел место в 1970-х гг., когда технологии позволили удобно включать музыку в аркадные игры. И все равно она была повторяющейся, одноканальной монофонической. Ее использовали очень редко, небольшими фрагментами, знаменующими начало игры и переход на следующий уровень (в таких играх, как «Pac-Man» или в более поздней «Pole Position»).

Существенное разнообразие в средствах художественного выражения авторами будет достигнуто с внедрением новых компьютерных технологий в конце 1970 гг. В это время определились современные основы игр и принципы взаимодействия аудитории с ними.

После 1980 гг. в технологии произошли существенные перемены – усовершенствовались дисплеи, модифицировались процессоры, движки и прочее техническое наполнение компьютерных устройств. Это, несомненно, повлияло на игровую индустрию и на ее художественный язык, и позволило усовершенствовать как графическое, так и эстетическое наполнение компьютерных игр в целом.

Усовершенствованные графические технологии позволили как преобразовывать реально существующие объекты и актеров в виртуальные образы посредством технологии «захвата движения» (игра «Mortal Kombat»), так и полностью моделировать игровой контент (что привело к появлению векторной графики, пиксель-арта (от англ. – «точечная графика»), двухмерной, а затем и трехмерной графики).

В музыкальном и звуковом наполнении после 1980-х гг. использование оцифровки сигнала в форме семплирования наполнило контент новыми художественными образами и позволило композиторам получать на выходе звучание музыкальных инструментов или любые другие звуковые эффекты со значительно более высоким качеством и точностью, чем это осуществлялось ранее. Позже это привело к

распространению потокового аудио в играх. В настоящее время музыка компьютерных игр все чаще воспринимается и как самостоятельное произведение, пользуется большой популярностью.

1990–2000 гг. – десятилетие, отмеченное большим количеством инноваций в видеоиграх. В начале 1990 г., в то время, когда создавался современный Интернет, началась первая самая настоящая «война консолей». Она привела к технологической «гонке вооружений», в ходе которой появилось множество инноваций и изобретений. Снижение стоимости процессоров вызвало развитие домашних консолей, вывело их эволюцию на качественно новый этап.

Это было время перехода от растровой к 3D-графике, давшее начало нескольким новым жанрам игр, в том числе шутеру от первого лица, стратегии в реальном времени и ММО. Портативные игровые устройства становились все более популярными, во многом благодаря выпуску устройства «Game Boy» в 1989 г. Во время распространения домашних игровых консолей произошел спад популярности аркадных игр, что актуализировало вопросы о тщательной проработке сценария и более творческом подходе к разработке графики.

В начале нового тысячелетия изменения коснулись не только зрительного и эстетического восприятия игр, но и самого игрового процесса и геймплея. Высокоскоростное Интернет-соединение стало популярным и используемым, произошел скачок в технологической подкованности общества, который привел к развитию сетевых игр, таких как «Quake 3 Arena», «Street Fighter IV» и др. Интернет-технологии также дали толчок к развитию ролевых онлайн-игр.

Распространение социальных мультимедийных платформ открыло мир компьютерных игр для более широкой аудитории. Игры на платформе «Facebook» привлекли множество пользователей, которые изначально

заходили на сайт просто для общения. Компания «Nintendo» отказалась от «гонки вооружений» в сфере графики и полностью сфокусировалась на тщательной проработке геймплея. Корпорация «Microsoft» ввела систему наград и достижений.

По мере того, как интерес к значительным игровым новинкам крупных компаний стал приравняться к премьерам голливудским фильмов, в качестве противовеса все интенсивнее развивалось сообщество независимых студий, способных предоставить свои работы аудитории, используя общедоступные торговые площадки и сам Интернет.

Вкупе с постоянно растущей профессиональной игровой индустрией, можно говорить и об успехе одиночных авторов игр, таких как «Terraria». Развитие виртуальной среды привело к появлению невозможных до этого игровых моделей, как «free-to-play», игр в раннем доступе и т.д. Из этого мы можем заключить, что видеоигры в настоящее время – открытый для творчества и постоянно изменяющийся вид экранного искусства.

1. Агафонова, Н. Экранное искусство: художественная и коммуникативная специфика: [монография] / Н. Агафонова. – Минск : БГУ культуры и искусств, 2009. – 273 с.

2. Донован, Т. Играй! История видеоигр / Т. Донован. – М. : Белое Яблоко, 2014. – 648 с.

3. Коняев, А. Геймификация всей страны. Какие задачи и для чего решает философия видеоигр // Lenta.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/>. – Дата доступа : 09.12.2015.

4. Мошков, Н. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. Санкт-Петербургский гуманитарный университет

профсоюзов, Санкт-Петербург, 2011. – 23 с.

5. Сухов, А. Компьютерные игры как феномен современной культуры // Уральский Федеральный университет [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://media.ls.urfu.ru/219/643/1374/>. – Дата доступа : 09.12.2015.

6. Duncum, P. Visual Culture Isn't Just Visual: Multiliteracy, Multimodality and Meaning // P. Duncum / Studies in Art Education A Journal of Issues and Research. – Natl. Art Education Assn., 2004, №45(3). – P. 252–264.

7. Murphy, S.C. «Live in Your World, Play in Ours»: The Spaces of Video Game Identity // S.C. Murphy / Journal Of Visual Culture. – SAGE Publications, 2004, №3 (2). – P. 223–238.

Пархоменко И.Н., студ. 511 в гр. ФЗО
Научный руководитель – Рябушкина И.А.

СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ И ПРОДУКТЫ ИТ-СФЕРЫ, ПОСВЯЩЕННЫЕ 70-ЛЕТИЮ ПОБЕДЫ В ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЕ 1941-1945 ГГ.

Минуло 70 лет со дня Победы в Великой Отечественной Войне. За эти 70 лет сменилось не только одно поколение, но и образ жизни людей. Все больше правила жизни диктуют стремительно развивающиеся современные технологии. Молодое поколение вырастает и развивается посредством Интернет. В погоне за новым днем, неумолимо забывается прошлое. За 70 лет выросло немало поколений, которые знают о войне только по учебникам и фильмам. Однако развитие современных ИТ-