

УДК 378.14.015.62

ОСВОЕНИЕ ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ НА ТВОРЧЕСКИХ ФАКУЛЬТЕТАХ СРЕДСТВАМИ НОВЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СФЕРЕ ЭКРАННЫХ ИСКУССТВ

Грунчева Елена Владимировна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры информатики, Челябинский государственный институт культуры (г. Челябинск, РФ). E-mail: alena_malts@mail.ru

Современные преобразования высшей школы способствовали внесению изменений в государственные стандарты различных направлений подготовки будущих выпускников творческих факультетов вузов культуры. Происходит смещение интересов и потребностей общества в сторону использования современной техники и новейших технологий в профессии. В статье рассматривается перспективность использования экранной технологии – 3D-видеомэппинга – в деятельности режиссеров театрализованных представлений и праздников и как средство усвоения ими общепрофессиональных компетенций: владение способами применения разнообразных средств художественной выразительности в процессе создания различных театрализованных или праздничных форм; владение новейшими информационными и цифровыми технологиями создания оригинальных, зрелищно-выразительных театрализованных представлений и праздников. Как следствие у студентов повышается уровень аудиовизуальной культуры. Мировой опыт свидетельствует о практической значимости приведенной технологии экранного искусства. Проведен художественно-эстетический анализ современных массовых зрелищных мероприятий. Обзор функциональных возможностей технологии 3D-видеомэппинга позволяет говорить о перспективе включения теоретического и практического материала по данному вопросу в вариативную часть учебного плана подготовки бакалавров по направлению «Режиссура театрализованных представлений и праздников». Приводится примерная структура курса, формы, методы и результаты его освоения.

Ключевые слова: общепрофессиональные компетенции, информационные технологии, 3D-видеомэппинг, аудиовизуальная культура, экранное искусство, режиссеры театрализованных представлений и праздников.

DEVELOPMENT OF ALL-PROFESSIONAL COMPETENCES AT CREATIVE FACULTIES BY MEANS OF NEW INFORMATION TECHNOLOGIES IN THE SPHERE OF SCREEN ARTS

Gruncheva Elena Vladimirovna, PhD in Pedagogy, Associate Professor of Department of Informatics, Chelyabinsk State Institute of Culture (Chelyabinsk, Russian Federation). E-mail: alena_malts@mail.ru

A promising area of information, generated the interest among young people, is an audiovisual technology creativity associated with the creation of works of photography, film, video and television arts. Modern transformation of higher education helped amend the state standards of different areas of training the future graduates of creative faculties in a university of culture. There is a shift of interests and needs of the society towards the use of modern technology and the latest technology in the profession. The article discusses the prospects of using the screen art technology – 3D-videomapping – in the activities of the directors of theatrical performances and festivals as a means of mastering their general professional competence: possession of methods of application of different means of artistic expression in the establishment of various theatrical forms or holidays; possession of the latest information and digital technologies create original, entertaining, expressive theatrical performances and festivals. As a result at students the level of audiovisual culture

increases. World experience shows the practical relevance of the reduced screen art technology. The art and esthetic analysis of modern mass spectacular actions is carried out. Potential of the screen art technology – 3D-videomapping – consists in development of an emotional and spectacular susceptibility, esthetic vision of a picture of the world and promoting of cultural historical values. Feature overview the 3D-videomapping technology allows us to speak about the future inclusion of theoretical and practical material on the subject in variable part of the educational plan of training the bachelors in “Directing theatrical performances and festivals.” The author presents the structure of course structure, forms, methods and results of its introduction.

Keywords: all-professional competences, information technologies, 3D-videomapping, audiovisual culture, screen art, directors of the dramatized representations and holidays.

Модернизация содержания профессионального образования в высших учебных заведениях акцентирует внимание на изменение потребностей современного общества, характеризующееся нарастанием роли информационной культуры и информационных технологий в различных сферах жизнедеятельности человека. При этом высшее образование направленно на удовлетворение быстроменяющихся потребностей общества, ориентируясь на сокращение разрыва между содержанием образования и практической деятельностью выпускников, на их высокую конкурентоспособность на рынке труда в условиях изменяющихся реалий действительности. Как следствие корректировке подвергаются и профессиональные компетенции будущих специалистов различных сфер жизнедеятельности человека: от экономики до искусства [5].

Обращаясь к специалистам в сфере режиссуры театрализованных представлений и праздников, акцент делается на усвоение общепрофессиональных компетенций, ориентированных на «владение способами применения разнообразных средств художественной выразительности в процессе создания различных театрализованных или праздничных форм; владение новейшими информационными и цифровыми технологиями создания оригинальных, зрелищно-выразительных театрализованных представлений и праздников» [7]. Указанные общекультурные компетенции ориентированы на удовлетворение потребностей современного аудиовизуального культурно-массового досуга, эмоционально-зрелищное сопровождение театрализованных мероприятий, внедрение экранного искусства в праздничную сферу [1].

Таким образом, будущий специалист в области режиссуры театрализованных представлений и праздников выстраивает свои профессиональные действия с учетом аудиовизуальной

художественно-эстетической концепции видения картины мира, тем самым повышая как собственный уровень аудиовизуальной культуры, так и зрительской аудитории. Под аудиовизуальной культурой Н. Ф. Хилько подразумевает «соотношение знаний, умений и навыков восприятия, адекватной художественной оценки и творческого использования потенциала визуальной информации, аудиовизуальной и аудиоинформации (медиа-звуковой)» [8, с. 48].

Одним из востребованных в современном мире видов аудиовизуального искусства и творчества, позволяющим донести до аудитории оригинальность, эмоционально-зрительную и художественно-выразительную составляющую мероприятия, развить аудиовизуальную культуру зрителя является 3D-видеомэппинг. 3D-видеомэппинг – это технология аудиовизуального творчества, вызывающая у зрителя аудиовизуальную иллюзию изменения геометрического пространства за счет проецирования на него художественно-выразительного контента. Новизна технологии и недостаточная научно-педагогическая разработанность проблемы использования потенциала 3D-видеомэппинга в культурно-творческом досуге послужила толчком для проведения глубокого теоретико-практического исследования.

В ходе педагогического эксперимента по развитию аудиовизуальной культуры студенческой молодежи средствами 3D-видеомэппинга в условиях клубного объединения целенаправленный педагогический процесс позволил на 37,9 % повысить уровень развития компонентов аудиовизуальной культуры (когнитивно-мотивационного, эмоционально-эстетического, деятельностно-творческого) [3]. Также была отмечена высокая востребованность и актуальность досугового объединения аудиовизуального

творчества – студии 3D-видеомэппинга «Avolution» Челябинского государственного института культуры – среди студенческой молодежи, куда на добровольной основе вошли студенты информатики и студенты – режиссеры театрализованных представлений и праздников. Акцентируя внимание на деятельности режиссеров театрализованных представлений и праздников, отметим: опытно-экспериментальная работа показала, что использование потенциала технологии 3D-видеомэппинга способствует овладению практическими и теоретическими навыками в сфере применения аудиовизуальных технологий в оригинальных, зрелищно-выразительных театрализованных представлениях и праздниках; изучению исторического и культурного наследия народов мира; повышению художественно-эстетического опыта; развитию креативно-творческого видения; формированию ценностного отношения к культуре и искусству.

Обратимся к мировому опыту и практической значимости данной технологии в деятельности режиссеров театрализованных представлений и праздников. Потенциал 3D-видеомэппинга раскрывают как режиссеры масштабных зрелищных мероприятий: Дэвид Аткинс [4] («Альфа-Шоу 4D»), открытие чемпионата мира по регби в г. Окленде, церемония открытия XII Арабских игр в г. Дохе), Патрис Букеньо [6] (церемония открытия и закрытия Олимпийский и Параолимпийский игр в г. Сочи), Имоджен Хэммонд [2] (церемония открытия саммита Большой двадцатки в г. Санкт-Петербурге) и др., – так и камерных концертов и праздников.

Данная технология находит свое применение в качестве инструмента преобразования окружающей среды (сцены) в заданной тематике с помощью цвета, сценариев восприятия; воссоздания голографических проекций действующих персонажей; визуализации различных декораций, атмосферы сюжета с помощью различных решений дизайна, игры света, создания аудиовизуальных иллюзий. В процессе нарастающего интереса массового зрителя к видеомэппингу стали заметно проявляться положительные стороны такого взаимовлияния.

Развитие эмоционально-зрелищной восприимчивости. Так, на церемонии открытия Олимпийский игр в г. Сочи была осуществлена

масштабная видеопроеция на арену стадиона «Фишт». Это мультимедийное шоу представляло собой сочетание 3D-проекции, выступлений популярных артистов и танцоров, сценических эффектов и музыкального сопровождения. Благодаря художественно-эстетическому, эмоциональному восприятию звукозрительных образов происходил процесс приобщения миллиардов зрителей всего мира к культурно-историческим ценностям Российской Федерации.

Развитие эстетического видения картины мира. В процессе трансляции 3D-видеопроекции происходит взаимопроникновение творческого продукта и зрителя, что консолидирует художественный образ и способствует изменению ценностных ориентаций в понятии о красоте. Так, в г. Москве ежегодно проводится масштабное световое шоу – Международный московский фестиваль «Круг света», в котором принимают участие команды из 26 стран, а посещают ежегодно более 6 млн. человек. Каждая команда преподносит свое авторское видение картины мира, что расширяет социальный креатив зрителей, формируя свой индивидуальный эстетический вкус.

Популяризация культурно-исторических ценностей. Используя художественно-выразительные возможности видеомэппинга, режиссеры различных мероприятий способны в аудиовизуальном формате преподнести информацию, которая надолго останется в сознании людей, посетивших их мероприятия.

Массовые ивент-события, посвященные традиционным праздникам в больших мегаполисах («День Победы», «День города» и др.), церемонии открытия крупных международных событий (чемпионаты мира, олимпиады и др.), церемонии вручения различных премий («ТОП 50. Самые знаменитые люди Петербурга», «Золотой граммофон» и др.), телевизионные шоу («Танцы», «Без страховки» и др.), музыкальные выступления и клипы известных артистов и др. подчеркивают актуальность использования потенциала 3D-видеомэппинга для освоения режиссерами театрализованных представлений и праздников общепрофессиональных компетенций, ориентированных на «владение новейшими информационными и цифровыми технологиями создания оригинальных, зрелищно-выразительных театрализованных представлений и праздников» [7].

Таким образом, теоретические изыскания и практическая значимость исследуемой технологии определяет актуальность и перспективу включения теоретического и практического материала технологии 3D-видеомэппинга в содержание дисциплин образовательного стандарта по направлению подготовки «Режиссура театрализованных представлений и праздников». При этом технологическая сложность создания контента для 3D-видеомэппинга (изучение специализиро-

ванного программного обеспечения, концепций, особенностей создания 3D-объектов, интеграция наглядно-образного мышления режиссера и специфики технологии) предопределяет ряд проблем включения материала по данному направлению в базовую часть учебного плана, к примеру, в дисциплину «Информатика и информационные технологии». Но определение содержания вариативной части находится в непосредственном ведении образовательной организации (см. рис. 1).

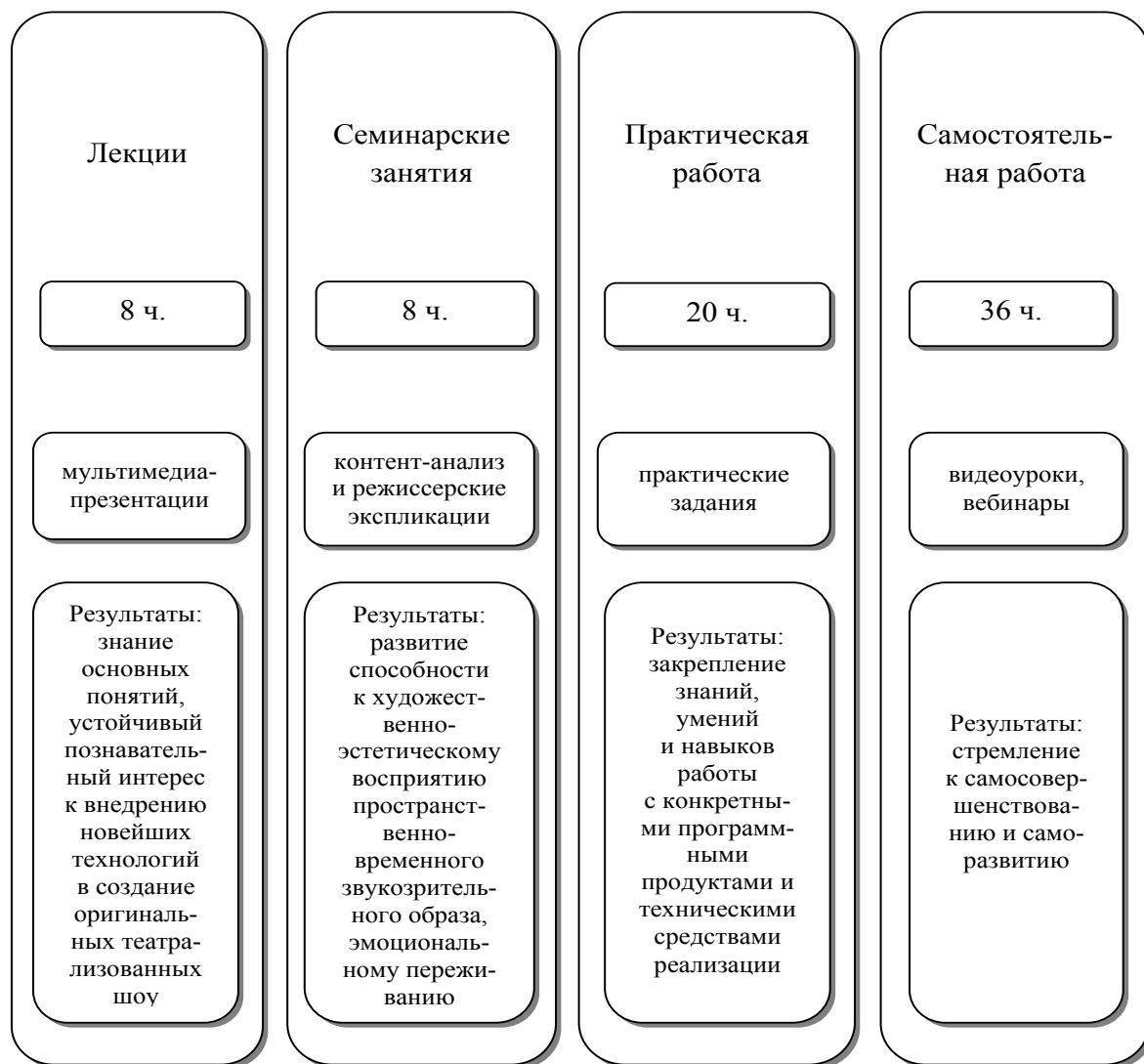


Рисунок 1. Структура преподавания и результаты освоения курса по выбору, посвященного технологии 3D-видеомэппинга

Подводя итог, хотелось бы отметить, что проведенное теоретическое и практическое изучение данной проблемы позволяет говорить о высоком потенциале технологии 3D-видеомэппинга в эффективном освоении общепрофессиональных компетенции по направлению подготовки «Режиссура театрализованных представлений и

праздников», что на личностном уровне определяет переход к самовыражению и самореализации студентов на основе художественного опыта, имеющих креативных ресурсов, творческих интересов с использованием новейших технологий и способствует их культуротворческому и профессиональному становлению.

Литература

1. Буцык С. В. Организационно-методические предпосылки использования информационно-коммуникационных технологий в обучении студентов на факультетах искусств // Вестн. Кемеров. гос. ун-та культуры и искусств. – 2012. – № 19/2. – С. 172–178.
2. Внутри больших шоу [Электронный ресурс] // Круг света: Международный фестиваль. – URL: <http://lightfest.ru/events/digital-october/27-september/konferenc-zal/vzaimodejstvie-iskusstva-i-tehnologij4/>.
3. Грунчева (Мальцева) Е. В. Развитие аудиовизуальной культуры студенческой молодежи в условиях клубного объединения: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.05. – Челябинск, 2013. – 25 с.
4. Дэвид Аткинс: Меняя реальность [Электронный ресурс] // Event.ru. – URL: <http://event.ru/interviews/menyaya-realnost/>.
5. Маторина О. П., Соколова О. А. К вопросу о качестве современного вузовского образования: теоретико-методологический аспект // Инновации в образовании. – 2014. – № 7. – С. 41–51.
6. Патрис Букеньо [Электронный ресурс] // Круг света: Международный фестиваль. – URL: <http://lightfest.com.ua/ru/comp/jury/>.
7. Приказ Министерства образования и науки РФ от 12 марта 2015 года № 205 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 51.03.05 Режиссура театрализованных представлений и праздников (уровень бакалавриата)» [Электронный ресурс] // Гарант. – URL: <http://base.garant.ru/70932798/>.
8. Хилько Н. Ф. Аудиовизуальная культура: словарь (учеб. пособие для студентов и аспирантов высш. и сред. учеб. заведений культуры и искусства). – Омск: Изд-во Омск. гос. ун-та, 2000. – 149 с.

References

1. Butsyk S.V. Organizatsionno-metodicheskie predposylki ispolzovaniya informatsionno-kommunikatsionnykh tekhnologiy v obuchenii studentov na fakul'tetakh iskusstv [Organizational and methodological background information and communication technologies in the training of students in the faculties of Arts]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv* [Bulletin of the Kemerovo state university of culture and arts], 2012, no. 19/2, pp. 172-178. (In Russ.).
2. Vnutri bol'shikh shou [In big shows]. *Krug sveta: Mezhdunarodnyy festival' [Light circle: International festival]*. (In Russ.). Available at: <http://lightfest.ru/events/digital-october/27-september/konferenczal/vzaimodejstvie-iskusstva-i-tehnologij4/>.
3. Gruncheva (Maltseva) E.V. Razvitie audiovizual'noy kul'tury studencheskoy molodezhi v usloviyakh klubnogo ob'edineniya. Avtoref. diss. kand. ped. nauk: 13.00.05 [Development of audiovisual culture of student's youth in the conditions of club association. Author's abstract of diss. PhD in pedagogy: 13.00.05]. Chelyabinsk, 2013. 25 p. (In Russ.).
4. Devid Atkins: Menyaya real'nost' [David Atkins: Changing reality]. *Event.ru*. (In Russ.). Available at: <http://event.ru/interviews/menyaya-realnost/>.
5. Matorina O.P., Sokolova O.A. K voprosu o kachestve sovremennogo vuzovskogo obrazovaniya: teoretiko-metodologicheskii aspekt [To a question of quality of modern high school education: teoretiko-methodological aspect]. *Innovatsii v obrazovanii* [Innovations in education], 2014, no 7, pp. 41-51. (In Russ.).
6. Patris Buken'o [Patrice Bouqueno]. *Krug sveta: Mezhdunarodnyy festival' [Light circle: International festival]*. (In Russ.). Available at: <http://lightfest.com.ua/ru/comp/jury/>.
7. Prikaz Ministerstva obrazovaniya i nauki RF ot 12 marta 2015 goda № 205 "Ob utverzhenii federalnogo gosudarstvennogo obrazovatel'nogo standarta vysshego obrazovaniya po napravleniyu podgotovki 51.03.05 Rezhissura teatralizovannykh predstavleniy i prazdnikov (uroven' bakalavriata)" [The order of the Ministry of Education and Science of the Russian Federation of March 12, 2015, no. 205 "About the approval of the federal state educational standard of the higher education in the direction of preparation 51.03.05 Direction of the dramatized representations and holidays (bachelor degree level)". *Garant* [Guarantor]. (In Russ.). Available at: <http://base.garant.ru/70932798/>.

8. Khilko N.F. Audiovizual'naya kul'tura: slovar' (uchebnoe posobie dlya studentov i aspirantov vysshikh i srednikh uchebnykh zavedeniy kul'tury i iskusstva) [Audiovisual culture: dictionary (manual for students and graduate students of the highest and average educational institutions of culture and art)]. Omsk, Omsk State University Publ., 2000. 149 p. (In Russ.).