

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях

УТВЕРЖДАЮ
И. о. заведующего кафедрой
_____ А. В. Усачёв
подпись
«___» _____ 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

09.03.03.14 «Прикладная информатика в искусстве и гуманитарных науках»

Особенности разработки и создания анимационных видеороликов для
сценических искусств

Руководитель _____ ст. преподаватель _____ Н. Н. Бетехтин
подпись, дата

Выпускник _____ А. Д. Зубарева
подпись, дата

Красноярск 2021

Продолжение титульного листа БР по теме Особенности разработки и создания
анимационных видеороликов для сценических искусств

Нормоконтролер

Е. Р. Брюханова

подпись, дата

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1 Анимация: основные понятия.....	7
1.1 Понятие анимации	7
1.2 Анимация и новые медиа.....	10
1.3 Технология и стиль цифровой анимации	14
2 Мультимедиа в сценических искусствах.....	22
2.1 Мультимедийный театр	22
2.2 Цифровой перформанс	36
2.3 Интерактивность в перформансе	39
3 Мультимедийные технологии в искусстве театра	50
3.1 Особенности мультимедиа в театре.....	50
3.2 Особенности анимации в спектакле	54
Заключение	59
Список использованных источников	61

ВВЕДЕНИЕ

Развитие информационных технологий предлагает новые способы представления театральных искусств. Они используются при создании произведений, и при их демонстрации в виде мультимедийных инсталляций, которые дают возможность по-новому взглянуть на классику, поддержать интерес к традиционной классической живописи, музыке, театру. Новейшие информационные и мультимедийные технологии открывают перед культурой и искусством совершенно новые возможности и помогают привлечь аудиторию, в особенности молодежную, на выставочные площадки, в театры и музеи. Они формируют новый имидж искусства, делают их посещение еще более интересным и зрелищным. Все более востребованным становится интерактивное взаимодействие посетителей с произведениями искусства, новые формы представления аудиовизуальной информации. В данной работе будет говорится о такой технологии, как мультимедиа. Оно позволяет оживить пространство сцены, дополнить игру актеров виртуальными эффектами, благодаря которым режиссеры могут реализовать самые фантастические замыслы.

Кристина Пол в своей книге «Цифровое искусство» [9] пишет: «В последние двадцать лет использование цифровых технологий практически во всех сферах жизни значительно возросло, что привело к рассуждениям о том, что все формы художественного творчества в итоге перетекут в цифровой медиум – либо через оцифровку, либо через использование компьютера на определенных стадиях создания и обработки». Нет сомнений, что это касается и сценических искусств. В настоящее время многие театры используют современные технологии для представлений, но раньше это были свет, звуковые эффекты и т.п., но сейчас в этот список активно внедряется мультимедиа.

Развитие цифровых медиа разными способами повлияло на видоизменение движущегося изображения во всех сферах его использования. Цифровые технологии предоставляют множество возможностей для более широкого

применения кинематографических приемов в инсталляциях, то есть расширения свойств пространственного изображения в физической среде, о котором теоретик Джин Янгблад говорит в своей книге «Расширенное кино» [24]. Другим свойством цифрового искусства, оказавшим важнейшее влияние на художественное и документальное кино, является интерактивность.

Театр, и искусство перформанса на протяжении веков были «мультимедийными» формами и быстро распознавали и использовали драматический и эстетический потенциал новых технологий.

Об использовании технических средств и перформанса в театральных постановках свидетельствует практика искусства еще первой половины 20-го века. В 60-70-ых годах она была оформлена в концептуальные рамки, а еще позже (80-90-е годы) приобрела свою постмодернистскую эстетику. Сегодня мультимедийный спектакль-перформанс претерпевает новую трансформацию под влиянием культурных доминант рубежа веков и технологических разработок современности. В связи с этим научная необходимость определения специфики мультимедийного спектакля-перформанса как формы современного театрального искусства рассматривается особенно остро, ведь изучение тенденций ее становления в театральной культуре представляется актуальной задачей культурологи на микро- и макроуровне.

В данной работе будет дано определение таким понятиям как: анимация, мультимедиа, интерактивность, новые медиа, перформанс. На протяжении данного исследования будут рассмотрены вопросы о взаимодействии мультимедиа с разными элементами театрального. Также будут сформулированы особенности создания анимационных видеороликов для спектаклей.

Цель: Сформулировать особенности разработки и создания анимационных видеороликов для сценических искусств.

Задачи:

- изучить искусство анимации и её виды;

- дать определения понятиям: новые медиа, интерактивность, перформанс, медиа-искусство, цифровой перформанс;
- изучить как мультимедиа взаимодействует с элементами сценических искусств;
- изучить особенности создания анимационных видеороликов для сценических искусств.

Объект изучения: анимация, как вид медиа.

Предмет изучения: взаимодействие анимации с элементами театрального представления.

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра информационных технологий в креативных и культурных индустриях

УТВЕРЖДАЮ
И. о. заведующего кафедрой

подпись
А. В. Усачёв
«30» 06 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

09.03.03.14 «Прикладная информатика в искусстве и гуманитарных науках»

Особенности разработки и создания анимационных видеороликов для
сценических искусств

Руководитель Бетехтин Н. Н. ст. преподаватель
подпись, дата

Н. Н. Бетехтин

Выпускник Зубарева А. Д.
подпись, дата

А. Д. Зубарева

Красноярск 2021

Продолжение титульного листа БР по теме Особенности разработки и создания анимационных видеороликов для сценических искусств

Нормоконтролер

Е. Р. Брюханова
подпись, дата