

ленные задачи с большим профессионализмом. Костогрыз стремится к тому, чтобы его работы одинаково выигрышно смотрелись и вблизи, и вдали [5].

Опыт преподавания Костогрыз перенял у своих учителей, которые сначала хвалили его работу и находили плюсы, а затем следовало «но», и анализ минусов, после завершения служила похвала. Определенным идеалом для Олега Данииловича является его педагог Леонид Сергеевич Антимонов: «не столько он учил нас, сколько мы у него учились» [5].

На сегодняшний день О.Д. Костогрыз руководит работой учебно-творческой мастерской станковой графики, читает лекции и ведет практические занятия по ряду дисциплин: графика, композиция, рисунок, масляная живопись, лекционные занятия в выставочных залах Витебска.

Заключение. Проанализировав различные аспекты творческой и педагогической деятельности, можно сделать вывод, что О.Д. Костогрыз - яркий представитель своего времени. В его творчестве прослеживаются черты постмодернизма. Работы выделяются ярким цветовым решением, коллажей, объектов и инсталляций. Художник работает во многих техниках, включая акрил, масло, акварель, гравюру и монотипию. Особое место в его творчестве занимает анималистика, непредсказуемая акварельная живопись и, так называемый, «неправильный» рисунок, который позволяет художнику выйти за рамки привычного. Сюжет его работ часто несет философский подтекст, а многие детали могут быть трактованы совершенно по-разному. Работы наполнены динамичной энергией и силой цвета, на выставках они сразу привлекают внимание зрителя. О.Д. Костогрыз не только вносит значительный вклад в современное искусство, но и вдохновляет новые поколения художников на эксперименты и поиск новых форм выражения, а также является примером для многих студентов.

1. Костогрыз Олег Даниилович [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vsu.by/persons/1234-152.html>. – Дата доступа: 13.09.2024.

2. Цыбульскі, М. Л. Анімалістычны жанр // Беларуская энцыклапедыя : у 18 т./ гал. рэд. Г. П. Пашкоў. – Мінск : БелЭн, Т. 1 : 1996-2004.

3. Цыбульскі, М. Л. Віцебская акварэль: аснованне традыцый / М. Л. Цыбульскі // Літаратура і Мастацтва. – 1995. – 10 сак. (№ 10). – С. 12.

4. Цыбульскі, М. Паэтыка пастмадэрнізму ў беларускім жывапісе / М. Л. Цыбульскі // Мастацтва. – 2001. – № 7. – С. 36-37.

5. Чубаро, Е. О., Цыбульскі, М. Л. Творческая и педагогическая деятельность Олега Костогрыза / Е. О. Чубаро, М. Л. Цыбульскі // Магістэрская дысэртацыя. – 2021.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МОДЫ И ТЕАТРА В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Муштукова Р.В.,

*аспирант ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Корсакова Е.Е., канд. искусствоведения, доцент*

Ключевые слова. Синтез, культурные ценности, театральность, театрализация, пространство, мода.

Keywords. Synthesis, cultural values, theatricality, theatricalization, space, fashion.

Взаимодействие театра и моды в современной культуре представляет собой интересный и сложный феномен, который имеет глубокие корни в истории искусства и продолжает развиваться в настоящее время. Перевоплощение – важный аспект обоих явлений. В моде оно часто связано с сменой внешней оболочки, которая позволяет человеку адаптироваться к социальному окружению. В театре перевоплощение более комплексное и контролируемое [1]. Исполнитель имеет четкое представление о своем образе и его функции в постановке. Сходство театра и моды проявляется в таких составляющих как зрелищность, перевоплощение, игра, демонстративность. В современном обществе взаимодействие между модой и театром становится все более интенсивным:

- Мода использует театральные элементы для создания шоу и показов.
- Театры часто используют моду в своих постановках для усиления образов.

• Публика стала более осведомленной о моде и театре, что привело к увеличению их влияния друг на друга.

При изучении участия моды в театрализации был использован широкий круг театроведческих работ зарубежных и отечественных исследователей (А. Бадью, Ж. Кокто, А. Арто, А. Камю, Ф. Аррабаль, Р. Барт, А. Юбесфельд, Е. Гротовский, Н.Н. Евреинов, К.С. Станиславский, В.Э. Мейерхольд, И.В. Утехин, М.Я. Поляков, Г.А. Товстоногов, С.М. Волконский, Г.Н. Бояджиев, Ф.А. Степун, В.Е. Хализев, Г.Ю. Стергаш, А.Б. Костерина).

Целью данной статьи является анализ способов театрализации моды в современной культуре.

Материал и методы. Методологической основой статьи являются работы О.А. Баркеркина, А.Б. Гофмана, Д.И. Дубровского.

Результаты и их обсуждение. Описывая современный механизм функционирования моды и этапы его развития, отечественные авторы (А.Б. Гофман, Д.И. Дубровский, Н.А. Ермашина, Л.А. Масалкова, Р.Б. Фишман, Л.И. Ятина) отмечают, что мода остается отражением взаимоотношений общественной элиты с народом. Социальный диалог в моде происходит посредством проникновения в низшие слои элементов, являющимися показателями статуса. По мнению А. Б. Гофмана мода – одна из форм, социальной регуляции и саморегуляции человеческого поведения [2].

Мода часто интегрирует театральные элементы для создания более драматического эффекта. Особенностью феномена театра является его синтетическая природа. Театральные произведения могут включать в себя практически все существующие виды искусств – литературу, музыку, изобразительное искусство (живопись, скульптуру, графику, вокал, хореографию, а также использовать последние достижения науки и техники (Таблица).

Таблица – Элементы театрализации модных показов

№	Театрализация процесса показа	Сущность приема
1.	Сценография	Модели выступают в роли персонажей, представляя образы дизайнеров.
2.	Сюжетность	Модные шоу имеют четкую сюжетную линию, напоминающую театральные постановки, сочетая свет, музыку и движения.
3.	Живое звучание	Использование живых музыкантов вместо фоновой музыки создает более атмосферное впечатление.
4.	Визуальные эффекты	Применение спецэффектов, света и огня делает показ более зрелищным.
5.	Интерактивность	Модели взаимодействуют с аудиторией или друг с другом, создавая импровизированные сцены.
6.	Экспрессивность	Показы становятся более экспрессивными, отражая эмоции и настроения через одежду.
7.	Исторические ссылки	Использование элементов исторической одежды или костюмов из фильмов и мюзиклов.
8.	Функциональность	Одежда становится не только декоративным элементом, но и средством выражения идей или сообщения.
9.	Необычные локации	Показы могут проходить в неожиданных местах, таких как музеи или исторические здания.
10.	Технические инновации	Использование специальных технических средств для создания уникальной атмосферы.
11.	Тематическая декорация	Создание соответствующей обстановки для каждого сезона или коллекции.
12.	Живые показы	Дизайнеры демонстрируют свои работы прямо во время создания.
13.	Интерактивные мастер-классы	Зрители участвуют в процессе создания одежды
14.	Театрализованное производство	Открытие новых магазинов или бутиков превращается в небольшую театральную постановку.

Заключение. Анализ способов театрализации моды показывает, что эта область постоянно развивается. Мода стремится использовать все больше театральных элементов для создания более захватывающих и запоминающихся представлений. Это взаимодействие между двумя видами искусства приводит к появлению новых форм выражения и восприятия моды, что в свою очередь влияет на развитие обоих явлений. Такой подход к моде делает ее более драматичной, интерактивной и эмоционально насыщенной, привлекая аудиторию и создавая уникальные опыты восприятия.

1. Бакеркина, О. А. Мода и театр: грани взаимодействия: монография / О. А. Бакеркина. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2012. – 133 с.

2. Гофман, А. Б. Мода и люди. Новая теория моды и модного поведения / А. Б. Гофман, М.: Издат. сервис: ГНОМ и Д, 2000. – С. 10-12.

ОСНОВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НЕЙРОННЫХ СЕТЕЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

Надворная В.В.,

студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Глушук Д.П., ст. преподаватель

Ключевые слова. Нейронная сеть, компьютерная графика, искусственный интеллект, образование, учебная программа.

Keywords. Neural network, computer graphics, artificial intelligence, education, curriculum.

В современном мире компьютерная графика играет ключевую роль в таких областях, как кино, архитектура, реклама и многих других. Обучение методам создания изображений и анимации становится важной составляющей подготовки специалистов в различных областях науки и техники. Традиционные методы обучения компьютерной графике требуют значительных временных и технических затрат, что ограничивает их доступность и эффективность. Внедрение нейросетей в образовательный процесс может повысить результативность обучения, сделать его более доступным и наглядным, что особенно важно в условиях цифровизации образования.

Актуальность нашего исследования обусловлена быстрым развитием современных технологий, в том числе искусственных нейронных сетей, которые имеют огромный потенциал использования в сфере образования. Можно вполне обоснованно предположить, что в будущем владение навыками работы с нейросетями, генерирующими изображения будет являться базовым требованием к специалисту в области компьютерной графики.

Цель исследования – определить основные проблемы обучения студентов при использовании нейронных сетей в компьютерной графике.

Материал и методы. В качестве материала для исследования были использованы учебные программы, научные статьи и электронные ресурсы. Методы теоретического исследования включают анализ, синтез, моделирование и обобщение.

Результаты и их обсуждение. Нейронные сети – это модели, созданные по образцу биологических нейронных сетей. Они способны обучаться, адаптироваться и обрабатывать информацию, поэтому являются отличным инструментом для решения задач всевозможного характера.

В настоящее время насчитывается множество нейросетей, обладающих разным функционалом и популярностью. При этом основные подходы к генерации изображений в нейросетях можно свести к следующим:

- генерация изображений на основе текстового описания, или промпта [1]. Нейросеть получает текстовое описание изображения, анализирует и определяет основные его характеристики, затем использует их для создания нового изображения;

- комбинирование изображений. В данном случае нейросеть сначала анализирует существующие изображения и определяет их основные характеристики. Затем она