

Евстигнеева Елизавета Игоревна,
студентка 4 курса, направление подготовки 52.03.01
Хореографическое искусство (Современная хореография),
Академия Матусовского

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ КАК КОНЦЕПЦИЯ СОВРЕМЕННОГО ХОРЕОГРАФИЧЕСКОГО ИСКУССТВА

Аннотация. В тезисах раскрывается, что визуализация в хореографии расширяет творческие возможности, но несёт риски доминирования техники над телом и утраты аутентичности. Важно этичное использование технологий и обучение танцоров, что создаёт новую цифровую хореографическую грамотность.

Ключевые слова: Визуализация, перформанс, 3D-моделирование, импровизация, хореография, образование.

«Компьютерная хореография – это не просто цифровой инструмент, а новая форма мышления о теле в пространстве», – так определяют суть современных изменений [2]. И действительно, за последнее десятилетие визуализация перестала быть вспомогательным элементом сценографии и превратилась в полноценный художественный язык, способный не только иллюстрировать хореографическую идею, но и генерировать её, трансформировать, а иногда даже спорить с ней. Это изменение столь же радикальное, сколько появление электрического света в театре XIX века – оно меняет саму природу того, как мы создаём, видим и понимаем танец.

Среди первых, кто осознал потенциал генеративных систем для хореографии, – исследователи, изучавшие взаимодействие человека и машины в танцевальном перформансе. В своей диссертации «Генеративные арт-практики в танцевальном медиаперформансе» С.С. Грибов анализирует, как алгоритмы вводят элемент непредсказуемости в сценическое пространство, создавая «системы-соавторы», которые реагируют на движения артистов формированием визуальных ответов – от графических паттернов до масштабных проекций. Танцевальный медиаперформанс, набравший актуальность в XX веке, стал формой художественной практики, артикулирующей не только широкий инструментальный спектр хореографии и перформанса, но также и парадигмальный сдвиг в искусстве. Медиаперформанс в контексте хореографических арт-практик служит способом исследования трансформации тела в пространстве промышленной технологизации и художественной гибридизации. Тело представляется центром пересечения медиа, генерирующим агентом искусства, наращивающего экстенсивные конструкты (техно-соматические сборки) и эстетические парадигмы. Исполнительские виды искусства – театр, танец, перформанс – позволяют сфокусироваться на процессуальных аспектах взаимоотношений тела и окружающих его объектов в рамках художественного произведения. Этот подход смещает традиционную модель авторства. Если раньше хореограф был единоличным диктатором сценического пространства, то сегодня он всё чаще выступает куратором процесса, где часть композиционных решений передаётся цифровым системам. «Хореограф остаётся куратором процесса, но часть композиционных решений передаётся системе-соавтору», – констатирует исследователь, подчёркивая, что это расширяет творческую палитру, но одновременно поднимает вопросы о границах эстетической ответственности [1]. Кто отвечает за финальный результат, когда машина предлагает неожиданное решение, которое оказывается гениальным? Где проходит грань между импровизацией и программированием?



Одно из самых практических применений визуализации – компьютерное планирование ансамблевых формаций. Исследователи из Университета Штутгарта под руководством Сэмюэла Бека разработали систему ChoreoVis – веб-приложение, которое позволяет хореографам моделировать и тестировать формации ещё на стадии концептуализации. Система визуализирует позиции танцоров, их ориентацию, траектории движения, использование сценического пространства и даже дистанции между партнёрами. «В отличие от обычной оценки путём просмотра видео, визуализация даёт подсказки, где происходят большие отклонения от заданной хореографии, и поддерживает более эффективную тренировку», – отмечают авторы исследования [7]. ChoreoVis позволяет инструкторам планировать переходы между формациями, анализировать потенциальные столкновения танцоров ещё до репетиции и оценивать точность исполнения через сравнение запланированных и реальных траекторий. Это экономит часы репетиционного времени, но что важнее – открывает возможности для эксперимента, которые были недоступны в традиционной постановке.

Если ChoreoVis решает прикладные задачи планирования, то 3D-моделирование создаёт совершенно новые эстетические миры. Исследователи А.М. Пардабеков и Н.А. Горбунова в своей работе анализируют, как трёхмерное моделирование позволяет создавать «глубинные пространственные структуры, где движется не только тело танцора, но и цифровой ландшафт – визуальные метафоры памяти, архетипов, социальных топосов» [5]. В их исследовании подчёркивается, что проекционные технологии и мэппинг формируют многослойное сценическое поле, в котором грань между телом и образом размывается. «Визуализация перестаёт быть „фоновой“ деталью и превращается в активного участника драматургии», – пишут авторы, описывая, как изменение прозрачности, масштаба и поведения цифровых объектов позволяет конструировать эмоциональные и смысловые переходы без опоры на вербальные или музыкальные маркеры [5]. Тело танцора оказывается погружённым в цифровую среду, которая реагирует на его движения, дыхание, локомоцию – создавая новое поле художественного взаимодействия.

Особое направление визуализации – технологии виртуальной реальности, которые открывают форматы перформанса, где зритель может стать участником, а исполнитель – соавтором виртуального пространства. Ю.С. Савостьянова в своём исследовании «Импровизация в хореографических VR-экспериментах» анализирует, как импровизация, «как приём обучения современным видам хореографии, предполагает наличие определённой техники и школы». Савостьянова подчёркивает, что «техника импровизации – это техника раскрытия потенциальных возможностей пустого пространства». В VR-экспериментах это пространство наполняется цифровыми объектами, которые реагируют на движение танцора в реальном времени. Импровизация здесь перестаёт быть спонтанным самовыражением и превращается в «организованную систему приёмов воплощения содержания, имеющую свои собственные закономерности» [6]. Танцор должен не только владеть своим телом, но и понимать логику цифровой среды, предугадывать её отклики, строить диалог с невидимым партнёром-алгоритмом.

Визуальные коды в хореографии способны ускорять и усиливать смысловую адресность спектакля, но они требуют внимательной проектной работы. А.Л. Милешко в диссертации «Информационно-семиотическая специфика танца как формы межкультурной коммуникации» подчёркивает, что «при танцевальном взаимодействии происходит передача от адресанта к адресату смысла, выраженного в коде на семиотическом уровне при помощи преобразующих информацию средств – тела, ритма, движений на кинестетическом уровне». Милешко выделяет различные виды идентичности, которые формируются через танцевальную коммуникацию: этнокультурную, гендерную, сетевую. «Семиотические



маркеры культурной идентичности в танце позволяют рассматривать последний как культурный идентификатор, повышающий уровень межкультурной компетенции индивида», – пишет исследователь [3]. При экспорте постановок на международные площадки важно учитывать локальные визуальные семиосферы: цветовые коннотации, символику образов, исторический контекст. Визуализация одновременно выступает инструментом универсализации и требует этической рефлексии при адаптации локальных знаковых систем.

Как отмечают М.С. Новашина и Ц. Ян в статье «Инновационные технологии в хореографии: практика внедрения», популяризация цифровых технологий в танцевальном искусстве идёт через различные каналы – от специализированных изданий вроде «DANCE», «Ballet magazine», «PRO ТАНЕЦ» до научно-практических конференций и фестивалей. Они анализируют взаимосвязь видео и хореографического искусства, показывая, как визуальные технологии становятся не просто инструментом документирования, но полноценным художественным языком. Визуальные технологии влияют и на образовательные программы. Мультимедийные пособия, цифровые архивы движений, симуляторы формаций и видеоанализ меняют методику обучения. Преподавание хореографии всё чаще включает навыки работы с медиа, понятия цифровой сценографии и основы работы с интерактивными системами [2]. С организационной точки зрения цифровизация требует инвестиций в оборудование и подготовку кадров, но одновременно повышает эффективность работы трупп и делает возможными сложные международные проекты с меньшими логистическими затратами [2][4].

Интенсивное внедрение визуализации несёт и риски. Угроза доминирования «картинки» над телом, поверхностное потребление смысла, техническая зависимость, которая может привести к унификации форм и снижению пластической аутентичности – всё это актуальные проблемы. Автоматизация творческих решений ставит вопрос об ответственности: кто отвечает за эстетический выбор – человек или алгоритм? [1][2][5] Не менее важен вопрос доступности технологий. Цифровой разрыв может усилить неравенство между богатыми и бедными театральными институтами, что повлияет на художественное разнообразие в долгосрочной перспективе. «Визуализация одновременно выступает инструментом универсализации и требует этической рефлексии», – напоминает исследователь, подчёркивая необходимость бережного отношения к культурным кодам [3]. Особую роль здесь играет импровизация как метод обучения работе с цифровыми средами. Савостьянова указывает, что «техника импровизации в VR-экспериментах предполагает наличие определённой школы и подготовки» – танцор должен владеть не только физическим аппаратом, но и пониманием логики взаимодействия с виртуальным пространством [6]. Это требует новых упражнений: работы с воображаемыми объектами, реакции на невидимые раздражители, способности поддерживать диалог с цифровым партнёром, который не дышит, не пахнет, но мгновенно реагирует на малейшее изменение вектора движения. Хореографические вузы вынуждены переосмысливать свои программы, вводя курсы цифровой сценографии, основы программирования для артистов, медиа-грамотности. Вопрос только – успеют ли образовательные структуры за скоростью технологического обновления, или цифровой разрыв между поколениями станет непреодолимым?

Сочетание генеративных практик, интерактивных медиа, 3D-моделирования и семиотического анализа формирует перспективу появления новых гибридных жанров – перформансов, где визуализация не сопровождает действие, а со-конституирует его. В этих форматах важной задачей становится сохранение телесной выразительности и гуманитарного центра искусства в ситуации растущей технологизации. Как показывает практика использования ChoreoVis, визуальные аналитические инструменты уже сегодня позволяют «улучшить эффективность обучения» и дают «возможность анализировать, какие танцоры не попали в позиции формации, насколько они ошиблись, и сообщить эти выводы



соответствующим танцорам для помощи в их тренировочных сессиях» [7]. Это не замена живому искусству, а его расширение – новый слой осознанности в работе с телом и пространством.

Визуализация в современной хореографии – это ключевая концепция, формирующая новые сценарии творчества, репетиции и восприятия. Она расширяет выразительные возможности хореографа, вводит новые модели соавторства с технологиями и порождает новые формы коммуникации со зрителем. От генеративных систем, которые предлагают неожиданные хореографические решения, до VR-инсталляций, где зритель становится участником перформанса, – визуализация переписывает грамматику танца. Вместе с тем успешное и этически ответственное внедрение визуализации требует развития междисциплинарного образования, рефлексии по поводу авторства и ответственности, а также мер по обеспечению технологической доступности. Техника импровизации в цифровой среде, семиотика визуальных кодов, компьютерное планирование формаций – всё это становится частью новой хореографической грамотности, где граница между телом и пикселем, между органическим и цифровым, постепенно стирается, открывая пространство для новых художественных открытий.

Список литературы:

1. Грибов С.С. Генеративные арт-практики в танцевальном медиаперформансе: дис. канд. искусствоведения. - Санкт-Петербург: Академия Русского балета им. А. Я. Вагановой, 2023. - 253 с.
2. Грызунова О.В., Петухов Ю.Н. Понятие компьютерной хореографии и современные направления компьютеризации постановочного процесса // Вестник Академии русского балета им. А. Я. Вагановой. - 2022. - № 6 (83). - С. 6-18.
3. Милешко А.Л. Информационно-семиотическая специфика танца как формы межкультурной коммуникации в современных условиях: дис. ... канд. культурологии. - Москва: РАНХиГС, 2023. - 232 с.
4. Новашина М.С., Ян Ц. Инновационные технологии в хореографии: практика внедрения // Культура и образование. - 2023. - № 2 (49). - С. 117-126.
5. Пардабеков А.М., Горбунова Н.А. Визуализация хореографических постановок с использованием средств 3D моделирования // Повышение качества жизни и обеспечение конкурентоспособности экономики на основе инновационных и научно-технических разработок: сборник статей VII Международной научно-технической конференции «Минские научные чтения - 2024»: в 3 т. Том 1. - Минск: БГТУ, 2024. - С. 475-478.
6. Савостьянова Ю.С. Импровизация в хореографических VR-экспериментах // Вестник Академии русского балета им. А. Я. Вагановой. - 2022. - № 6 (83). - С. 19-28.
7. Samuel Beck, Nina Doerr, Kuno Kurzhals, Alexander Riedlinger, Fabian Schmierer, Michael Sedlmair, Steffen Koch. ChoreoVis: Planning and Assessing Formations in Dance Choreographies // Computer Graphics Forum. - 2024. - Vol. 43, № 3. - P. 1-12.

