

https://doi.org/10.31516/2410-5325.066.12

УДК 7.017+7.038.3](477)

**А. С. Доколова**, аспірантка, Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ

dokolashka@gmail.com

https://orcid.org/0000-0003-3795-6789

## **ІННОВАЦІЙНІ ПРАКТИКИ ВІРТУАЛЬНОГО ВТІЛЕННЯ В ПОСТАНОВКАХ СЦЕНІЧНОЇ ХОРЕОГРАФІЇ ХХІ СТОЛІТТЯ<sup>1</sup>**

Визначено тенденції та перспективи використання відеомепінгу як симбіозу технології і мистецтва в сучасних постановках сценічної хореографії. Уперше у вітчизняному мистецтвознавстві досліджено специфіку застосування відеомепінгу в процесі постановки творів сучасної та класичної сценічної хореографії. Виявлено головні засади синтезування виконавських мистецтв і високих технологій мультимедійної сценографії. Уведено до наукового обігу маловідомі факти використання відеомепінгу в процесі постановок творів сценічної хореографії ХХІ ст. та окреслено формування інноваційних підходів до розвитку танцювальної драматургії.

**Ключові слова:** *3D-mapping, відеопроєкція, сценічна хореографія, віртуальне втілення, мультимедійна хореографічна постановка.*

**А. С. Доколова**, аспірантка, Киевский национальный университет культуры и искусств, г. Киев

## **ИННОВАЦИОННЫЕ ПРАКТИКИ ВИРТУАЛЬНОГО ВОПЛОЩЕНИЯ В ПОСТАНОВКАХ СЦЕНИЧЕСКОЙ ХОРЕОГРАФИИ ХХІ ВЕКА**

Определены тенденции и перспективы использования видеомеппинга как симбиоза технологии и искусства в современных постановках сценической хореографии. Впервые в отечественном искусствоведении исследована специфика применения видеомеппинга в процессе постановки произведений современной и классической сценической хореографии. Выявлены основные принципы синтезирования исполнительских искусств и высоких технологий мультимедийной сценографии. Введено в научный оборот малоизвестные факты использования видеомеппинга в процессе постановок произведений сценической хореографии ХХІ в. и намечено формирование инновационных подходов к развитию танцевальной драматургии.

**Ключевые слова:** *3D-mapping, видеопроєкція, сценическая хореографія, віртуальне втілення, мультимедійна хореографічна постановка.*

<sup>1</sup> This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

**A. S. Dokolova**, postgraduate student, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv

## **INNOVATIVE PRACTICES OF VIRTUAL IMPLEMENTATION IN THE PERFORMANCES OF STAGE CHOREOGRAPHY OF THE 21<sup>ST</sup> CENTURY**

**The aim of this study** is to identify trends and prospects for the use of videomapping as a symbiosis of technology and art in modern stage choreography.

**Research methodology.** The study of the specific features of using 3D-mapping as an innovative means of stage choreography is carried out on the basis of the integrated use of modern culturology and art criticism methods aimed at theoretical and artistic and practical understanding of the main aspects of the stage work process: an evolutionary method (to consider the dynamics of 3D-mapping technology development), system analysis and synthesis (due to which the videomapping was considered as part of world of scenic art, with its inherent originality), the method of cultural and historical analysis (which made it possible to consider the development trends in the stage technologies), typological method (thanks to which innovative principles of using 3D-mapping technology in the process of producing and showing choreographic performances were systematized), as well as the method of figurative and stylistic analysis of modern productions of stage choreography.

**Results.** In the context of the specific features of modern stage design, the use of new visual technologies in the combination with an extraordinary artistic idea of the choreographer contributes to the creation of a statement that attracts the attention and interest of the viewer in many aspects, enhances the achievement of the desired psycho-emotional and aesthetic effects, and also contributes to the development of choreographic multimedia show as an independent genre.

**Novelty.** For the first time in the national art criticism, the specific character of video-imaging in the production of modern and classical stage choreography has been studied; the main principles of synthesizing performing arts and high technologies of multimedia scenography are revealed; little-known facts of using videomapping in the process of staging the works of stage choreography of the 21<sup>st</sup> century were put into scientific use and the formation of innovative approaches to the development of dance dramaturgy is planned.

**The practical significance.** The research may be used in developing lectures by specialists in cultural studies.

**Keywords:** *3D mapping, video projection, stage choreography, virtual incarnation, multimedia choreography stage performance.*

**Постановка проблеми.** Відеомепінг, як мистецтво динамічних відеообразів, у якому глядач вільно інтерпретує та генерує можливі сенсові й змістовні зв'язки сценічного твору, надає надзвичайних можливостей у процесі створення сучасних хореографічних постановок. За допомогою відеопроекції, зокрема й тривимірної, вирішуються не лише практичні завдання заміни декорацій, Уведення до постановки нових віртуальних об'єктів та учасників, але й створюється унікальна атмос-

фера сценічного простору. Інноваційні спроби поєднання хореографії з відеомепінгом засвідчують зародження нового виду мистецтва, з відмінними характеристиками і власною специфікою, що актуалізує дослідження технології із мистецтвознавчих позицій 3D-mapping та особливостей її інтегрування в сучасний сценічний простір із мистецтвознавчих позицій.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Попри масштабну популяризацію використання відеомепінгу у світових мистецьких практиках XXI ст., у вітчизняному науковому просторі означена тема, на жаль, й досі не набула відповідного висвітлення. Здебільшого дослідження специфіки 3D-mapping обмежуються сферою архітектурного та ландшафтного дизайну: О. Кліщ («Світлова інсталяція як засіб композиційного формування образу міського простору», 2016), визначає теоретичні основи й методики застосування світлових інсталяцій у композиційному формуванні образу міського простору; С. Кривуц («Інноваційні засоби створення дизайну 3D відеомепінгу», 2017) та («Розвиток креативних індустрій як засіб збереження елементів традиційної культури», 2018) розглядає 3D відеомепінг у контексті новаторських тенденцій створення дизайну міського середовища. Специфіка використання відеомепінгу в сценічному мистецтві загалом і хореографічному зокрема все ще перебуває поза увагою вітчизняних дослідників.

**Мета статті** — визначити тенденції і перспективи використання відеомепінгу як симбіозу технології та мистецтва в сучасних постановках сценічної хореографії.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** З 2001 р. візуальна технологія відеомепінгу (для обраного об'єкта створюється спеціальна 3D-модель, що змінюється відповідно до сценарію і проектується на нього) активно використовується у творчих проектах усіх галузей мистецтва, оскільки дозволяє змінювати простір довкола предметів, робити їх учасниками постановок, не обмежуючись проектуванням стереозображення. Унікальність технології полягає в тому, що для втілення ідей та творчих задумів режисерів-постановників застосовуються лише кілька невеликих за розміром поверхонь та пристрій, який дозволяє використовувати необхідну кількість проекторів.

Розглядаючи 3D-mapping як важливу складову новаторського осмислення сучасної сценічної хореографії, доцільно приділити особливу увагу визначенню специфіки його впливу на художню образність постановки; дослідити можливості формування нового типу художнього простору, а також виявити вплив відеомепінгу на зміну характеру діалогу між хореографічним твором та глядачем.

Аналізуючи особливості мультимедійної хореографічної постановки або вистави, зауважимо на доцільності визначення її як простору

художнього синтезу. Зважаючи на те, що візуальні медіа в танцювальній інсталяції посилюють інформацію, яку сприймає глядач, і, відповідно, з активізацією динамічності об'єкта мистецтва, його завданням стає коректне розуміння художнього образу засобами винайдення універсального образного сприйняття в середовищі динамічних медіа (Щетинина, 2016, с. 189).

На думку С. Щетиніної (2016, с. 192), будь-яку мультимедійну постановку або інсталяцію доцільно позиціювати як соціальну культурну практику, у якій художній вислів розподілено в просторі — глядач сприймає його в результаті поступового осмислення різноманітних елементів, а роль медіа полягає у посиленні загального послання автора. Фрагменти візуальних медіа, у цьому випадку — відеомепінгу (проекування зображення на статичні та рухомі об'єкти), у просторі інсталяції сприяють розумінню авторського задуму.

Синтетичність мультимедійної хореографічної постановки містить візуальний компонент як одну зі складових, відповідно, якщо візуальне — те, що можна побачити та прочитати, то мультимедійне — те, що проживається глядачем як окремо створена реальність художнього образу «тут і зараз», здатне «поглинути» його свідомість на певний проміжок часу (Митчел Уільямс, 2014, с. 56). Отже, така постановка передбачає переживання враження від побаченого глибоко в собі, а також подальший аналіз пережитого як необхідний етап інтерпретації образу.

У 2009 р. засновано угорську компанію «Freelusion», яка наразі є лідером світового ринку 3D-відеомепінгу — співробітниками проводяться більше ніж 300 шоу в 50 країнах на всіх континентах. Провідним напрямом діяльності компанії є створення хореографічних проєкцій для всесвітньовідомих талант-шоу (дебют на американському телешоу «America Got Talent», 2015 р.; «Britain's Got Talent», «Fake Off» та ін.), у яких поєднано кращі сучасні танцювальні тенденції та віртуальний простір із надзвичайними спецефектами. Наразі у творчому доробку колективу танцювальної компанії «Freelusion» (художній керівник Т. Пейп) понад 20 мультимедійних танцювальних шоу, найвідомішими з яких є «Амар — мисливець за світлом» («Amar — the Lighthunter», прем'єра відбулася на сцені будапештського театру «Еркель» у жовтні 2018 р.) і «Чарівна флейта» («Zauberflöte», за мотивами опери-зінгшпілю В. А. Моцарта, прем'єра якої відбулася 26 січня 2019 р.), а також три вистави для хореографічного театру — «Довкола світу за 80 днів» («Around the World in 80 Days») та ін.

Одним із найяскравіших прикладів симбіозу 3D-мепінгу, хореографічної лексики та пластичних засобів виразності є проєкт токійської танцювальної трупи «Dance Enja» (художній керівник Н. Ханабусо),

у якому поєднано мистецтво перформативної дії, елементи художньої гімнастики, бойових мистецтв (кунг-фу та ушу), циркового (жонглювання діаболо) і хореографічного мистецтва (анімаційний і клубний танець, балет). Колектив, заснований у 2012 р., використовує нову серію візуальних технік, поєднавши танець зі світлом, яке проектується, — виконавці виступають синхронізовано з цифровим анімованим фоном, балансує між точністю виконання та вираження, емоціями, спокоєм і пристрасстю, що необхідно розкрити. У творчому доробку трупи, членами якої є вісім танцюристів (Н. Ханабусо, Т. Каседа, М. Йокояма, С. Вагатаі, Ю. Мочізукі, К. Ішіде, Т. Морімото та А. Нонака) (Enra, 2019), тринадцять постановок: «Firebird», «Cloud Cluster», «Hora», «Metropolis», «Torque starter», «Pleiades», «Triangle», «Iwato», «Cubee», «3 man cell», «Fuma-Kai», «Primitive» та «Beginning».

Слід зауважити, що специфікою діяльності колективу є популяризація власної творчості за допомогою всесвітньої мережі Інтернет — відеозаписи міні-вистав презентують глядачам абсолютно новий вид мистецтва, у якому зображення, використані в презентації, не обмежуються графікою, а поєднуються з інтерактивом (Емліна, 2017, с. 51).

Достатньо вражаючими є хореографічні інтерактивні картографічні вистави ліонської студії «Adrien M / Claire B Comrany» (Франція), яка існує з 2004 р., синтезуючи реальний і віртуальний світи за допомогою спеціального комп'ютерного забезпечення, призначеного для налаштування взаємодії між графічними об'єктами та виконавцями. Програма «eMotion», в основу якої покладено систему фізичної анімації, допомагає досліджувати передачу емоцій за допомогою рухів; дозволяє створити графічний світ, що складається з ліній, крапок, об'єктів і визначити спосіб здійснення взаємодії з танцюристами.

Однією з найвідоміших постановок студії є сорокахвилинна сольна хореографічна вистава «Nakanai» (2013 р.), що в перекладі з японської — «непостійне», «крихке», «швидкоплинне», «те, що перебуває між мрією та реальністю». Назва фокусує увагу на нематеріальному аспекті людського буття, невловимій матерії, пов'язаній зі станом людини, що викликаний відчуттям нестабільності. Танцюрист, змальовуючи швидкоплинність сну і непостійність речей, рухами та жестами взаємодіє зі світловими зображеннями, створюючи уявний простір на межі уявного й реального.

У танцювальному шоу «Рухи з повітря» («Le Mouvement de l'Air») (2015 р.) рухи, здійснені в стані невагомості (танцюристи, не торкаючись сцени, виконують рухи в повітрі — їх утримують спеціальні, непомітні для глядача троси), взаємодіють з картографічною проекцією, у якій використовуються тривимірні ефекти і перспектива — хореографія)

(Я. Раббаланд), образи (сценографія та постановка К. Бардіг та А. Мондо; виконавці — Р. Буасі, Ф. Айелем, М. Реймон) і музичний супровід (Ж. Шартъє) органічно поєднано для сприйняття глядачем невидимих рухів повітря.

У цифровій танцювальній виставі «Pixel», створеній А. Мондотом та К. Барданье у співпраці з міжнародним колективом танцюристів хіп-хопу «Compagnie Kafig» (художній директор та хореограф М. Мерзукі), поєднано ілюзію, енергетику поетичного художнього твору, циркові елементи, бойові мистецтва, мультикультурну форму сучасного танцю, оригінальний музичний супровід та технології відеомепінгу.

Вистава «Аква Альта» («Acqua Alta», 2019 р.) засвідчує інноваційний та унікальний підхід до синтезу хореографічної лексики, технології відеомепінгу й художнього бачення режисерів — мандрівку в образах води з використанням доповненої реальності. У центрі сюжету жінка, чоловік та будинок — одного дощового дня вода потопила їх у морі, пофарбованому чорнилами. Від жінки лишилися лише волосся, яке розповідає історію про катастрофу, пошуки й втрати, про страх і про те, як його побороти. Відповідно до задуму А. Мондо і хореографів-постановників Д. Хатто та С. Норо, створено три варіанти однієї історії, з використанням різних форматів: «Acqua Alta — Ink black» — постановка візуального театру, у якій поєднано рух та цифрові зображення; «Acqua Alta — Crossing the mirror» — книга, ілюстрації з якої стають декораціями історії, яку глядач може побачити тільки в доповненій реальності; «Acqua Alta — Tête-à-tête» — занурення у світ віртуальної реальності, що надає можливості глядачу прожити сцену з вистави в безпосередній близькості до виконавців (Adrien M & Claire, 2019).

Протягом багатьох років, із метою посилення концентрації уваги глядача лише на рухах танцюристів, сценографи модернових постановок тяжіли до мінімальних декорацій, нерідко використовуючи так званий «чорний кабінет» (порожня темна сцена як символ нескінченності простору). Наведені приклади демонструють можливості використання 3D відеомепінгу в постановках, основою яких є хореографічна лексика сучасного танцю, що розширюють межі сценічного простору, відповідно до задуму та творчого бачення режисерів-хореографів.

У постановках класичних балетних вистав також спостерігаються тенденції використання 3D-mapping, що, на думку дослідників, пояснюється передусім прагненням привернути увагу молодого покоління (Емлина, 2017, с. 55). Інноваційні декорації, створені за допомогою технології відеомепінгу, суттєво посилюють атмосферу сценічного дійства (проекції фантастичних старовинних замків, середньовічних майданів, реалістичні краєвиди тощо). Відповідно до провідних тенденцій сучас-

ного світового сценічного мистецтва, відеопроєкції та світлове оформлення активно доповнюють наявне фізичне середовище (танцюючі тіні, які рухаються синхронно з виконавцями) і контент, що відображається на екрані (мерехтливі фонові проєкції, що підкреслюють кожен рух артистів; проєкція обличчя солістів, для посилення емоційного впливу засобами мімічної виразності тощо).

Світові тенденції розвитку візуального мистецтва на початку ХХІ ст. значно посприяли активізації зорового аналізатора в будь-якій галузі людської діяльності, що зумовило інтегрування новаторських технологій відеомепінгу в постановки сценічної хореографії. Вивчення специфіки 3D-mapping як сучасної технології сценічного хореографічного мистецтва пов'язане з розглядом та аналізом широкого кола дотичних питань, зокрема, принципів і методів застосування відеомепінгу в сучасному соціокультурному просторі, генезі теоретичних та практичних здобутків інтегрування комп'ютерних і медійних технологій у творчий процес створення сценічної постановки, специфіки збагачення художньої образності театральних вистав засобами аудіовізуального мистецтва та ін., що актуалізує подальші дослідження означеного питання.

**Висновки.** У контексті специфіки сучасного сценографічного простору, застосування нових візуальних технологій у поєднанні з неординарною художньою ідеєю балетмейстера сприяє створенню постановки, яка зацікавлює глядача в багатьох аспектах, посилює досягнення бажаного психоемоційного та естетичного ефектів, а також сприяє розвитку хореографічного мультимедійного шоу як самостійного жанру.

**Перспективи подальших досліджень** полягають у виявленні специфіки практичного застосування в сучасному постановочному процесі технології 3D-mapping як засобу посилення асоціативних аспектів художнього образу.

#### Список посилань

- Емлина, Д. И. (2017). Відеомепінг в пластическом театре. *Современный танец: дискурс и практики: сборник статей*. Екатеринбург: Гуманитарный университет, 41–57.
- Кліщ, О. А. (2016). *Світлова інсталяція як засіб композиційного формування образу міського простору*. (Дис. канд. архітектури: 18.00.01) Національний університет «Львівська політехніка» Міністерства освіти і науки України. Львів.
- Кривуц, С. В. (2017). Інноваційні засоби створення дизайну 3D відеомепінгу. *Актуальні питання сучасної науки*. 1, 14–16.
- Кривуц, С. В. (2018). Розвиток креативних індустрій як засіб збереження елементів традиційної культури. *Матеріали науково-практичної конференції «Традиційна культура в умовах глобалізації: збереження автентичності та розвиток креативних індустрій»*. 22–23 червня 2018. Харків: Друкарня Мадрид, 226–227.

- Митчел Уильямс, Д. Т. (2014). Виртуальных медиа не существует. *Медиа: между магией и технологией: сборник статей* (ред. Н. Сосна и К. Федорова). Москва.
- Щетинина, С. Ю. (2016). Визуальные медиа в мультимедийной инсталляции. *Вестник КемГУКИ*, 27, 188–193.
- Adrien M. & Claire B. (2019). *Acqua Alta*. Retrieved from <https://www.am-cb.net/projets/acqua-alta>.
- Enra (2019). *Members*. Retrieved from <https://enra.jp/members>.

### References

- Emlina, D. I. (2017). Video shipping in a plastic theater. *Modern dance: discourse and practice: a collection of articles*. Yekaterinburg: University of the Humanities, 41–57. [in Russian].
- Klishch, O. A. (2016). *Light installation as a means of composite formation of the image of urban space*. С.Еd. Lviv: National University “Lviv Polytechnic” of the Ministry of Education and Science of Ukraine. [in Ukrainian].
- Kryvuts, S. V. (2017). Innovative means of creating 3D video messaging design. *Topical issues of modern science*, 1, 14–16. [in Ukrainian].
- Kryvuts, S. V. (2018). Development of creative industries as a means of preserving elements of traditional culture: *materials of the scientific and practical conference “Traditional culture in the conditions of globalization: preservation of authenticity and development of creative industries”*. June 22–23, 2018. Kharkiv: Printing House Madrid, 226–227. [in Ukrainian].
- Mitchell Williams, D.T. (2014). Virtual Media does not exist. *Media: between magic and technology: digest of articles*. Moscow. [in Russian].
- Shchetinina, S. Yu. (2016). Visual media in multimedia installations. *Herald KemGUKI*, 27, 188–193. [in Russian].
- Adrien M & Claire B (2019). *Acqua Alta*. Retrieved from <https://www.am-cb.net/projets/acqua-alta>. [in English].
- Enra (2019). *Members*. Retrieved from <https://enra.jp/members>. [in English].

Надійшла до редколегії 03.07.2019 р.