

Разам з тым варта адзначыць паняцці «сацыялізацыя» і «інкультурацыя». Можна быць цалкам сацыялізаваным і зусім некультурным. «Новыя рускія (беларусы і г. д.)» – узор выдатнай адаптацыі да сацыяльнай рэальнасці, якая настала ў 1990-я гг. Гэта людзі, якія ўмелі знаходзіць выйсце з любой сітуацыі, яны ведалі ў гэтым жыцці ўсе хады і выходы. Аднак у большасці сваёй гэта зусім неінкультураваныя людзі. Ім былі аб'якавыя агульначалавечыя каштоўнасці, хрысціянскія заповеды, такія як «не забі», «не крадзі», агульнапрыняты этыкет паводзін і г. д.

1. *Ариарский, М. А.* Прикладная культурология / М. А. Ариарский. – 2-е изд. испр. и доп. – СПб. : ЭГО, 2001. – 288 с.

2. *Наумчик, В. Н.* Педагогическая культура в социокультурной деятельности / В. Н. Наумчик, М. А. Паздников. – Вильнюс : Ксения, 2003. – 93 с.

3. *Пикуль, В. С.* Честь имею : роман, исторические миниатюры / В. С. Пикуль. – М. : Современник, 1989. – 716 с.

4. Социальная педагогика: Проблема «трудных детей»: Теория. Практика. Эксперимент : пособие для учителей, воспитателей, студентов, магистрантов, аспирантов пед. высш. учеб. заведений / В. Н. Наумчик, М. А. Паздников. – Минск : Адукацыя і выхаванне, 2005. – 400 с.

5. *Толстой, Л. Н.* Соч. : в 12 т. / Л. Н. Толстой. – Т. 10. – 1963. – 537 с.

УДК 791.9:[792.022+792.8+004.9]

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ХОРЕОГРАФИЧЕСКОМ ИСКУССТВЕ

*Н. Г. Полицкая, аспирант учреждения образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»*

Аннотация. В статье рассмотрен ряд современных мультимедийных технологий, применяемых в ходе подготовки, реализации и воспроизведения хореографических постановок. В фокусе исследования находятся технологии виртуальной реальности, 3D, захвата движения, средств съемки, монтажа, трансляции и воспроизведения. На основании изучения академических источников и анализа хореографических постановок, использующих вышеназванные технологии, были рассмотрены результаты их взаимодействия с хореографией в целом и средствами художественной выразительности в частности. Проанализированы хореографические работы «Щелкунчик» («The Royal Ballet»), «Night Fall» Питера Лунга («Нидерландский национальный балет»), «Пиксель» Мурада Мерзуки, «Celestial Motion» Александра Уитли. Использование данных технологий ведет к трансформации хореографической постановки, появлению нового зрительского опыта, инновационных элементов экранной культуры и т. д.

Ключевые слова: современные хореографические постановки виртуальной реальности, 3D-технологии, технология захвата движения, мультимедийные технологии.

MODERN TECHNOLOGIES IN CHOREOGRAPHIC ART

*N. Palitskovaya, Graduate student of the Educational Establishment
«The Belarusian State University of Culture and Arts»*

Abstract. The report discusses a number of modern multimedia technologies used in the preparation, implementation and reproduction of choreographic productions. In the focus of research there is a virtual reality technology, 3D technology, technology capture technology, editing, broadcast and playback. The use of these technologies leads to the transformation of choreographic production, the emergence of new audience, the appearance of elements of on-screen culture and others. Based on the study of academic sources and analyzing examples of choreographic performances using the above-mentioned technologies, the results of their interaction with choreography as a whole and the means of artistic expressiveness in particular were considered. The work discusses such choreographic works as: «Nutcracker» («The Royal Ballet»), «Night Fall» («Netherlands National Ballet»), «Pixel» (Murad Merzuki), «Celestial Motion» (Alexander Whitley).

Keywords: modern choreographic productions of virtual reality, 3D technology, motion capture technology, multimedia technologies.

За последние несколько десятилетий в хореографическом искусстве произошли существенные изменения. Одной из главных причин данных изменений служит активное внедрение и расширение использования современных мультимедийных средств и технологий.

Система захвата движений используется для создания танцевальной постановки в цифровом формате, в среде виртуальной, дополненной или смешанной реальности и представлениях, где с помощью проекций на заднем фоне или большом экране транслируется цифровая реальность, а артисты на ее фоне исполняют свой танец, часто синхронизируя движения с картинкой на экране.

В проекте «Пиксель» Мурада Мерзуки артисты исполняют танец в полностью цифровом мире, проецируемом на сцену световым оборудованием. Созданные с помощью компьютерных средств цифровые объекты постоянно трансформируются, создавая многочисленные оптические иллюзии.

В «Щелкунчике» в исполнении труппы Королевского балета (The Royal Ballet, Великобритания) благодаря использованию технологии полноформатной 360-градусной съемки реализована хореографическая постановка, меняющая восприятие зрителем балета за счет ряда эффектов, которые можно создать только в цифровой среде: эффекта «левитации», расположения камеры в центре сцены, возможности смены ракурса и поворота на 360°, изменения рисунка танца и др.

Данный хореографический проект в целом схож с постановками, созданными в среде виртуальной реальности. Тем не менее их различия заключаются в том, что с помощью 360-градусной съемки снимают реальную постановку, а не созданную полностью в виртуальной среде. Например, в «Night Fall» Питера Люнга в исполнении Нидерландского национального балета к видеоматериалу с помощью программных средств монтажа были добавлены специальные эффекты тумана и пр. [12].

Еще одна группа постановок создана полностью в среде виртуальной реальности (объекты, персонажи, декорации, окружающая среда). Так, в работе Александра Уитли «Celestial Motion» происходит постоянная трансформация аватаров исполнителей, взаимодействующих с трехмерными моделями астрономических объектов.

Отдельно стоит отметить технологию создания трехмерных видеоизображений, которая стала использоваться на съемках хореографические постановок (преимущественно классических) и на их прямых трансляциях. Необходимо отметить, что использование данной технологии на практике может оказывать определенное влияние на саму хореографию постановки. Данное влияние главным образом проявляется в изменении пространственного рисунка танца. Ввиду определенного расположения видеокамер и особенностей их съемки (видеосъемка на 360° или трехмерная съемка, осуществляемая двумя камерами) для реализации задумки постановки балетмейстеры вынуждены менять направления и длину танцевальных движений. Кроме того, на экране движения артиста более детализованы, следовательно, ошибки при исполнении танца более заметны зрителям. Все это в совокупности предъявляет артистами балета более высокие требования к качеству исполнения.

Использование средств монтажа при обработке видеозаписи хореографической постановки и при ее прямой трансляции позволяет управлять вниманием зрителя не только с помощью традиционных сценографических средств, но и с помощью контроля и изменения ракурса, а также добавления эффектов, созданных при помощи компьютерных средств. Подобные постановки часто включают в себя элементы экранной культуры, которые имплементируются в классическую постановку [3; 9].

Ярким примером использования 3D-технологии служит ряд постановок Мариинского театра: «Жизель», «Щелкунчик», «Лебединое озеро». Показ «Жизель» и «Щелкунчика» в 3D-формате позже состоялся в пятистах кинотеатрах по всему миру. Если первые два танцевальных произведения изначально создавались как трехмерные видеозаписи, то «Лебединое озеро» было создано для одновременной трансляции в прямом эфире в кинотеатрах нескольких десятков стран мира. Дальнейшее развитие подобных хореографических постановок идет по пути расширения эффекта присутствия [6].

На данный момент прямые трансляции произведений классического балета, а также других танцевальных видов, стилей и жанров стали достаточно распространенным явлением. Начиная с 2020 г. из-за пандемии

COVID-19 данное явление получило новую динамику и развитие уже в виде онлайн-трансляций.

Еще одно применение технологии 3D в танцевальных постановках – разработка и использование трехмерных элементов, преимущественно декораций и графики, когда нарисованные художником декорации переводятся в цифровой вид и на них накладываются анимационные эффекты. Данный формат активно используется российским театром балета «Talagium et Lux» в постановках «Щелкунчик», «Жизель» и др. Тем самым использование современных технологий трансляции позволяет хореографическим постановкам увеличить доступность и охват аудитории. В таких работах возникают элементы, характерные для экранной культуры. Необходимо также отметить, что современные технологии ведут к изменению эстетического восприятия зрителем спектакля.

Таким образом, внедрение рассмотренных технологий позволяет оказывать комплексное воздействие на зрителя, формировать новый тип художественного пространства, менять характер диалога между произведением и зрителем, создать новую художественную реальность. Использование таких технологий расширяет возможности сценографии и хореографического искусства в ходе реализации танцевальных проектов.

1. Астафьева, Т. В. Компьютерные и медийные технологии в сценографии как фактор развития постановочного процесса / Т. В. Астафьева // Общество. Среда. Развитие. – 2011. – № 3. – С. 128–133.

2. Буров, А. М. Язык мультимедиа. Эволюция экрана и аудиовизуального мышления [Электронный ресурс] / А. М. Буров. – М.: ВГИК, 2012. – Режим доступа: <http://mkrf.ru/upload/mkrf/mkdocs2012>. – Дата доступа: 09.01.2021.

3. Иванова, А. В. Технологии виртуальной и дополненной реальности: возможности и препятствия применения / А. В. Иванова // Стратегические решения и риск-менеджмент. – 2018. – № 3. – С. 88–107.

4. Кучай, А. В. Интеграция мультимедийных технологий в процесс обучения / А. В. Кучай // КНЖ. – 2013. – № 4. – С. 22–24.

5. Маланичева, М. В. Мультимедийные технологии в театральном искусстве / М. В. Маланичева // Мат. науч.-мет. семинара в рамках V Междунар. молодежного фестиваля спектаклей малых форм «Театромагия». – Самара, 2017. – С. 52–57.

6. Мариинка впервые в мире покажет балет онлайн в 3D [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.bbc.com/russian/russia/2013/06/130605_mariinsky_theatre_3d. – Дата доступа: 19.05.2021.

7. Набокова, Л. С. Перспективы внедрения технологий дополненной и виртуальной реальности в сферу образовательного процесса высшей школы / Л. С. Набокова, Ф. Р. Загидуллина // Профессиональное образование в современном мире. – 2019. – Т. 9. – № 2. – С. 2710–2719.

8. Пэн, В. О применении хореографических техник и приемов в хореографических произведениях / В. Пэн // Массовая культура и искусство. – 2013. – № 18. – С. 152–153.

9. Сиснерос, Р. Э. Виртуальная реальность и хореографическая практика: потенциал новых творческих методов / Р. Э. Сиснерос, К. Вуд, С. Ватли // Body, Space & Technology. – 2019. – № 18 (1). – С. 1–32.

10. A Virtual Reality Dance Training System Using Motion Capture Technology / J. Chan [et al.] // IEEE Transactions on Learning Technologies. – 2011. – Vol. 4. – No. 2. – P. 187–195.

11. Di, J. Development and Creation of Dance Art from the Perspective of New Media / J. Di // Argos. – 2019. – Vol. 36. –No. 72. – P. 85–90.

12. Dutch National Ballet [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.operaballet.nl>. – Date of access: 03.01.2021.

13. Iqbal, J. A review on making things see: Augmented reality for futuristic virtual educator / J. Iqbal, S. S. S. Manjit // Cogent Education. – 2017.

14. Sun, G. An Advanced Computational Intelligence System for Training of Ballet Dance in a Cave Virtual Reality Environment / G. Sun // IEEE International Symposium on Multimedia. – Taichung, 2014. – P. 159–166.

УДК 069.01

ПРОЕКТ МУЗЕИФИКАЦИИ МИНСКОГО ЗАМЧИЩА (2009): СЕМИОТИЧЕСКИЙ ПОДХОД

***Н. А. Почобут**, кандидат исторических наук, докторант кафедры историко-культурного наследия учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», старший научный сотрудник ГНУ «Центр исследований белорусской культуры, языка и литературы НАН Беларуси»*

Аннотация. В статье анализируется проект историко-археологического центра на территории Минского замчища (2009). В рамках семиотических теорий рассмотрены использованные в проекте типы архитектурных знаков и их связи с археологическими объектами. Сделан вывод, что использование семиотического подхода в проектах музеефикации археологического наследия необходимо и неизбежно, но требует детальной проработки реконструкций, их точной привязки к исторически сложившимся структурам памятника.

Ключевые слова: Минское замчище, музеефикация, семиотический подход.

MUSEIFICATION OF THE TERRITORY OF THE MINSK CASTLE (2009): SEMIOTIC APPROACH

***N. Pochobut**, PhD in History, doctoral candidate of the Department of historical and cultural heritage of the Educational Establishment «The Belarusian State University of Culture and Arts», Senior Researcher of the State Scientific Institution «Center for Research of Belarusian Culture, Language and Literature of the National Academy of Sciences of Belarus»*