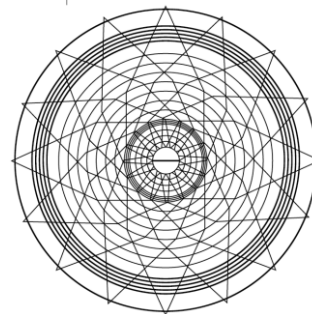


[Научные статьи]

Байдина Д. В.

Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео



СОВРЕМЕННЫЙ ТАНЕЦ И ВИДЕОИСКУССТВО: ЭКСПЕРИМЕНТЫ С ДВИЖЕНИЕМ, ПЛАСТИКОЙ И ВИДЕО

Байдина Д. В.

аспирант программы «Теория и история культуры,
искусства» Национального исследовательского
университета «Высшая школа экономики»

(Москва, Россия)

baydina2014@bk.ru

Аннотация:

В работе рассматривается пересечение современного танца и видеоискусства; особое внимание уделяется экспериментам, возникшим в результате взаимодействия этих двух художественных явлений. Обсуждаются темы движения, пластики, видео, цифровых технологий. На основе документальных видеозаписей танцевальных спектаклей и перформансов прослеживается, как новые медиа активно включаются в танцевальные работы и тем самым порождают новые художественные практики в современной хореографии. Анализируется опыт и способы создания танц-художниками, хореографами и перформерами новых видов художественных работ, которые бросают вызов сложившимся стереотипам и расширяют границы танца и видео. Обзор значимых работ и практик в области танца и видео позволяет изучить разнообразие подходов к пластике, восприятию тела, а также зафиксировать новый этап развития современного танца на сегодняшний день.

Ключевые слова: современный танец, танц-перформанс, танц-художники, видеоарт, видео, пластика, художественная коммуникация, цифровые технологии

Введение

В последние десятилетия язык новых медиатехнологий активно включается в работу танц-художников, перформеров и хореографов. Современный танцевальный репертуар расширяется и предлагает для культурологического и искусствоведческого осмысления все большее количество экспериментальных постановок, создающихся на стыке цифровых технологий, танца, перформанса, танц-театра и др. Анализируя синтез танца и видео, мы рассмотрим новые сценические приемы и художественные формы, в основе которых лежит не просто



[Научные статьи]

Байдина Д. В.

*Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео*

танец в традиционном его понимании, а движение в целом. Мы также обратим внимание на новые возможности самовыражения танцоров, хореографов, танц-художников и перформеров в цифровом пространстве, требующие не только виртуозного владения танцевальной техникой, но и наличия режиссерско-постановочных и технических навыков (например, съемки, монтажа).

Современный танец, как и другие самостоятельные художественные формы искусства, на каждом этапе развития претерпевает различные трансформации. В эпоху постмодернизма, когда происходит синтез направлений и форм искусства, современный танец отходит от множественных рамок, границ и преобразовывается в нечто большее, чем просто движение или пластика. За последние три десятилетия в области современного танца в России произошло множество «метаморфоз», связанных с пересечением границ между танцем и перформансом, танцем и театром, танцем и телесными практиками, танцем и медиаискусством. Остановившись на последнем, отметим, что из всех форм медиаискусства, то есть искусства, порожденного новыми информационно-коммуникационными технологиями, видео является самым понятным и близким для танцевального искусства.

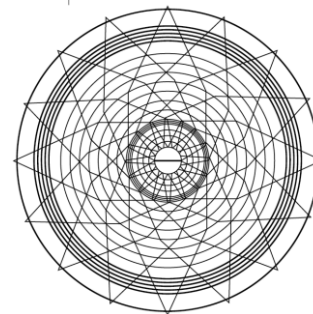
Технический прогресс обещает развитие исполнительским искусствам. Современный танец же, как и другие виды искусства, имеет дело с этими переменами и проявляет к ним особую чувствительность и интерес. Это наблюдалось еще в XX веке, когда в театре и танце также использовались различные технологические решения: от простого задействования кинопроекторов, видео на сцене до включения в ткань представления мэппинга, от технологий захвата движения до моделирования танцев с помощью машинных алгоритмов (Козонина, 2021).

По мнению Анны Козониной, некоторые режиссеры, гонясь за «актуальностью» и образом «современного», фетишизируют технологии и уходят от истинной содержательности работы. Умный зритель тем не менее чувствует, когда в исполнительском искусстве происходит такая подмена (Козонина, 2021). Отметим, что именно новому современному танцу несвойственно интересоваться технологиями ради технологий. Тандем экспериментального танца и цифровых технологий чаще служит рефлексии обоих «миров», поиску точек напряжения между ними, и в этом случае идет речь о чем-то большем, чем чисто декоративные функции. В основе такого союза, к примеру, может лежать исследование того, как виртуальное тело существует в цифровом перформансе, может ли оно стать

[Научные статьи]

Байдина Д. В.

*Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео*

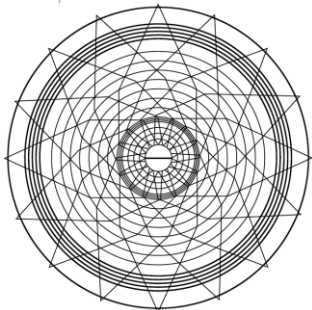


заменой физическому телу или оно всего лишь его продолжение. Танцу интересно исследовать, как виртуальный опыт сказывается на нашем материальном теле, в том числе, когда мы в него «возвращаемся».

Разрабатывая свою эстетику перформативности, Э. Фишер-Лихте делала акцент на важности физического соприсутствия исполнителей и зрителя (Фишер-Лихте 2015), показывая, как современный театр и перформанс работают не только в поле знаков, но и в поле чувств, аффектов; как живое представление создает между аудиторией и художником особую коммуникативную реальность, в которой тела заражают друг друга на чувственном уровне (Козонина, 2021). Так же и современный танец сегодня, сближаясь с цифровыми технологиями, экспериментирует с пространством, художественными приемами и способами взаимодействия со зрителем.

Использование танц-художниками, перформерами, хореографами технологических решений в работах способствует рефлексии, выявлению и заострению актуальных вопросов и проблем. Создаются некие ситуации, в которых цифровая реальность вторгается в ткань танцевального произведения, что позволяет танц-художникам и перформерам рассуждать о телесности, вопросах воображения, архивации, памяти, современных практиках передачи и хранения информации и т. д. Будучи искусством, наиболее чувствительным к телу и его трансформациям, танец становится некой лабораторией по исследованию сближения тел и технологий.

Рассмотрим сольный перформанс танц-художницы Д. Плоховой «Электорис». Она размещает свой абстрактный танец на маленькой сцене, а на экране, служащем фоном, в это время транслируется видео. Девушка на видео – тоже Д. Плохова, она ходит по городу, попадает в примерочные больших торговых центров, двигается по-своему среди людей, но при этом нигде не сливается со средой. Во время перформанса зритель вынужден делать выбор, куда смотреть: на экран с видео, или на исполнительницу в реальности. Происходит сражение с цифровым двойником за внимание аудитории. По сути, мы имеем дело с указанием на разбалансированность и агрессивность реальности, с которыми предлагается не бороться, а обходить как барьеры, каверзы и препятствия, используя свое личное тело и свой «хвост». «Электорис» – точная проекция личности художницы на то, что она делает, и в каком-то смысле манифест, проблематизирующий и дистанцию между «артом» и «жизнью».



[Научные статьи]

Байдина Д. В.

*Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео*

Художник М. Новак писал: «Пожалуй, самая яркая перемена грядет в искусстве, которое ближе всего к человеческому телу, – в танце. Если танец – искусство, которое наиболее полно телесно воплощено, то оно непосредственно зависит от состояния тела... и если каждый вид искусства движется к своей противоположности, тогда будущее танца должно быть найдено в развоплощении» (Dixon, 2007).

Цифровые технологии в танцевальных постановках

Продолжая анализ синтеза современного танца и видео, отметим, что с помощью видеоарта некоторые танцовщики проводят эксперименты и пытаются «манипулировать» телом, выходя за рамки своих физических ограничений. Например, подобные эксперименты были у известной немецкой танцовщицы и хореографа П. Бауш. Ее Танцтеатр – яркий пример тирания границ между танцем и театром. П. Бауш, создавая новые хореографические постановки, всегда преследовала одну цель – изучить внутренний мир личности. Инструментом этого исследования становилось тело. П. Бауш экспериментировала и использовала видеопроекции для создания иллюзий, превращая тело в другие формы, или позволяла ему слиться с окружающей средой. Эти эксперименты с пластикой и видео стирали границы между физической и цифровой сферами, предлагая новый взгляд на возможности тела в движении. Видеопроекции служили и служат танцорам инструментом, расширяющим границы их физического тела.

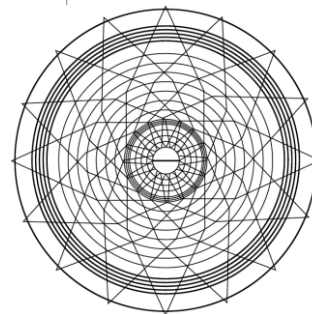
Зритель приучен к тому, что обычно танцевальные произведения (танц-спектакли, танц-перформансы) приглашают его разделить с ними общее физическое пространство. Некоторые работы выдерживают рамку традиционной театральной репрезентации, т. е. показываются на сцене для аудитории в зале; другие — разрушают «четвертую стену», дестабилизируя границы между исполнителями и зрителями, но все они предполагают ситуацию совместного присутствия или действия. Основные выразительные средства в этих танц-перформансах – живые тела исполнителей и их способность чувствовать, размышлять, передвигаться, контактировать или избегать контакта с аудиторией. Но коснемся работ, в которых наравне с танцовщиками фигурируют медиа или технические средства: от простых видеопроекций до программных алгоритмов, которые задают хореографию действия.

Творческий дуэт, известный как французская танцевальная компания Adrien & Claire, созданная А. Мондо и К. Бардэн, использует в спектаклях цифровые технологии и видеопроекцию как основные средства выразительности. Они разрабатывают шоу, которое сочетает в себе красоту человеческой пластики с

[Научные статьи]

Байдина Д. В.

*Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео*



поразительными компьютерными эффектами. Например, в постановке под названием *Le Mouvement de L'air* трое танцоров находились в захватывающей среде, сформированной проецируемыми изображениями. Поскольку они взаимодействовали с абстрактным электронным фоном, оригинальная партитура одновременно создавалась и воспроизводилась вживую цифровым переводчиком.

В постановке *Pixel 11* танцоров взаимодействовали с видео, которое проецировалось на пол, задник сцены и прозрачный суперзанавес на авансцене. Проекцией выступала пиксельная графика, мимикрирующая под природные явления (например, дождь), а иногда и абстрактная. Генерировалась и анимировалась графика в режиме реального времени, взаимодействуя с перфомерами: графическое изображение менялось в зависимости от движения перформера или, наоборот, мотивировало его двигаться¹. Подобные короткие спектакли французской компании впечатляют уникальностью и технологичностью: танцоры выглядят так, будто бросают вызов гравитации, погружаясь в постоянно меняющиеся цифровые сцены, а графическое изображение вспыхивает и перемещается, соответствуя движениям человека и органично дополняя впечатляющие акробатические прыжки и вращения участников спектакля².

В качестве примера взаимодействия танцовщиков с видеопроекциями можно также привести проект *Cube* японского медиахудожника и программиста Д. Манабе, поставленный совместно с танцевальной компанией *Elevenplay* под руководством хореографа М. Мизуно³. По задумке на сцене были расположены пять светящихся кубов; рядом с каждым кубом вставляли перформеры. Пока танцоры выполняли довольно простые хореографические движения, кубы светились разными цветами, а затем всё пространство вместе с кубами и участниками сценического действия заливалось видеопроекцией. Проект *Elevenplay* известен не только в Японии, но и далеко за её пределами именно работой с технологиями. В одной из своих постановок медиахудожник и хореограф использовали не только онлайн-видеопроекцию, но и светящиеся дроны.

¹ biletsofit.ru. (н.д.). Современный балет: на стыке традиции и технологий.

<https://biletsofit.ru/blog/kiberbalet-tanec-i-cifrovye-resheniya?ysclid=lfqs6i23lk5221914>

² Barnes, S. (2015, November 15). Graceful Dancers Beautifully Synched with an Immersive Digital Environment. mymodernmet.com. <https://mymodernmet.com/adrien-m-claire-b-le-mouvement-de-lair/>

³ research.rhizomatiks.com. (н.д.). Stage performance with MIKIKO.

<https://research.rhizomatiks.com/en/works/Stage-performance-with-MIKIKO/>



[Научные статьи]

Байдина Д. В.

*Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео*

Еще в 1970 г. американский хореограф Т. Браун представила проект «Ходить по стене» (Walking on the Wall)⁴. Танец начинался с того, что единственный танцор – мужчина на тросах – становился на отвесную стену и начинал идти параллельно земле. Видеопроекции, которые были задействованы в этой постановке, создавали эффект смещенной физики и дезориентировали зрителя в восприятии. Интересно, что в 2008 г. этот проект снова «пересобрали» и назвали «Мужчина спускается по стене здания» (Man Walking Down the Side of a Building)⁵, и в некоторых его версиях теперь участвуют несколько человек, а не один.

Ещё один яркий проект с использованием видеомэппинга в режиме реального времени – отечественный спектакль «Сны спящей красавицы» (Sleeping Beauty Dreams), который прошел на Новой сцене Мариинского театра. Над созданием этого проекта работали известный дизайнер Т. Греммер⁶, хореограф Э. Клюг и продюсер Э. Ратников. В этом проекте успешно соединились хореография, технологии, музыка, костюмы и свет. По словам создателей, соединение и разъединение всех элементов должно быть органичным: визуальными и звуковыми эффектами нельзя разрушать сам танец.

Во время постановки на солистку Д. Вишневу крепили 17 сенсоров, реагирующих на движение. Их сигналы обрабатывались в компьютерном «мозгу» и передавались на экран в нескольких вариантах образов в зависимости от сюжета и эмоциональной составляющей эпизода танца. Аватары танцевали вместе с солисткой, повторяя ее движения на 3D-экране в реальном времени. Эффект полной вовлеченности зрителей в процесс создали очень сложные технологии Real-Time Digital Avatar – огромный, во всю сцену, экран и аудиосистема L-ISA (L-Acoustics Immersive Sound Art). В итоге дикий метаморфозы образов из снов Авроры выглядели для зрителя абсолютно реальными. В какие-то моменты спектакля зрителю могло начать казаться, что чудовище на экране получило свободу воли и стремится поглотить свою хозяйку. По мнению редакции портала Lenta.ru, взаимодействие живого танца и его проекций выглядело настолько необычно, что завораживало и даже пугало⁷.

⁴ trishabrowncompany.org. (n.d.). REPERTORY/ Walking on the Wall (1971).

<https://trishabrowncompany.org/repertory/walking-on-the-wall.html?ctx=title>

⁵ trishabrowncompany.org. (n.d.). REPERTORY/ Man Walking Down the Side of a Building (1970).

<https://trishabrowncompany.org/repertory/man-walking-down-the-side-of-a-building.html>

⁶ biletsofit.ru. (н.д.). Современный балет: на стыке традиции и технологий.

<https://biletsofit.ru/blog/kiberbalet-tanec-i-cifrovye-resheniya?ysclid=lfqs6i23lk5221914>

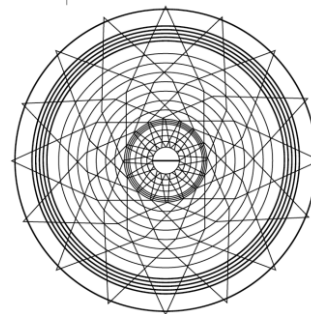
⁷ lenta.ru. (2019, 18 сентября). «Это определенная ломка, но через нее надо пройти»: Танцующие аватары, кошмары и Диана Вишнева в самом необычном шоу сезона.

<https://m.lenta.ru/articles/2019/09/18/sleepingbeautydreams/amp/>

[Научные статьи]

Байдина Д. В.

Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео



Театр современного танца «Каннон Данс» сделал 3D-видеопокказ работы американского хореографа Б. Коуи. Первый показ состоялся в 2014 г. на Новой сцене Александринского театра в рамках Международного фестиваля современного танца Open Look⁸. Е. Васенина в своей рецензии на фестиваль современного искусства «Видеоформа 9» так описывает происходящее на сцене:

В оригинальном варианте свет на сцене был установлен так, что зритель не мог различить видеопроекцию и живого танцовщика; они, двигающиеся на соседних постаментах, были одинаково объемны. Стереоскопический перформанс «Искусство движения» состоял из видеопроекций, для просмотра которых необходимы были 3D-очки. Билли Коуи создал серию кратких поучительных историй, демонстрирующих разнообразие идей для хореографических приемов. Например, в «действии на расстоянии» движение одной части тела оказывает воздействие на другую без прямого контакта (виртуальная девушка показывает как). Здесь можно употребить такую метафору, как невидимая нить. В качестве генератора импульса традиционно используется рука, однако другие части тела могут создать движение поинтереснее⁹.

Таким образом, сейчас идет процесс цифровизации современной культуры. Цифровые технологии внедряются во все сферы культуры и виды искусства, в том числе в современный танец. В искусстве танца под влиянием медиатехнологий меняются как формы хореографических произведений, так и способы воздействия на зрителя. В работе А. Бернштайн «Философия танца» говорится о том, что зрители, наблюдая за танцевальным представлением, воспринимают сразу три произведения искусства: работу хореографа, произведение исполнителей и собственную интерпретацию увиденного спектакля (Bresnahan, 2019). Сегодня мы уже можем быть свидетелями того, как цифровые медиа создают феномен метареализма, когда субъект одновременно погружен в иллюзию и в то же время обращен к ней. Благодаря тому, что современные художники чаще стали наделять зрителя творческими способностями, искусство переходит в совместную созидательную деятельность.

⁸ Баркова, А. (2014, 1 июля). СТАРТОВАЛ OPEN LOOK'2014: 28 июня в Петербурге открылся XVI фестиваль современного танца Open Look. ptj.spb.ru. <https://ptj.spb.ru/blog/startoval-open-look2014/>

⁹ Васенина, Е. (2022, 21 декабря). Коллективные сны. balletmagazine.ru <https://balletmagazine.ru/post/videoforma>



[Научные статьи]

Байдина Д. В.

Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео

Например, в интерактивном перформансе-инсталляции П. Дженнингс Red Light, Green Light зрители направляли светодиодные индикаторы на исполнителей, танцоры в соответствии с появляющейся комбинацией цвета совершали хореографические движения, и постановка полностью зависела от зрителей. П. Вайбель заключает, что в цифровом мире и электронных медиаискусство XXI века будет определено парадигмой пользователя. Возможность реализовать свой творческий потенциал и стать производителем-художником появляется у всех людей (Вайбель, 2015).

Так, мы можем говорить, что современный танец как самостоятельный вид искусства со временем формирует свои границы, экспериментирует с технологиями и способами взаимодействия на зрителя, но всё-таки это ещё не до конца сформировавшаяся система. Как отмечал Е. В. Маликов, «современный танец – это открытая система, его «алфавит» постоянно обогащается» (Маликов, 2012).

Современный танец и интернет

Как было сказано ранее, для современного танца, как и для театра, исторически важны такие понятия, как «живое представление» и «соприсутствие». Однако сегодня на практике танец может покинуть физическое пространство и использовать в качестве сцены или выставочной студийной площадки, к примеру, интернет (Козонина, 2021). Сегодня исследовательским потенциалом обладает танец, который из театра, студийных площадок и галерей уходит в Сеть или гибридные пространства, которые появляются на пересечении физической и цифровой реальностей. Рассмотрим примеры, когда современный танец адаптирует самые нетрадиционные пространства.

«Квартирник третьего порядка»

В 2017 г. группа российских танц-художников организовала серию онлайн-перформансов «Квартирник третьего порядка». Куратором проекта выступила А. Пучкова, авторами перформанса – А. Портянникова и Д. Плохова¹⁰ совместно с А. Антиповой и А. Кравченко. Перформанс разворачивался в виртуальном пространстве видеоконференции Google Hangouts, ее трансляции на платформе YouTube¹¹ и эфиров каждой из участниц по отдельности на платформе Periscope¹². В анонсе к проекту говорится:

¹⁰ isadorino-gore.com. (н.д.). <https://www.isadorino-gore.com/aboutru>

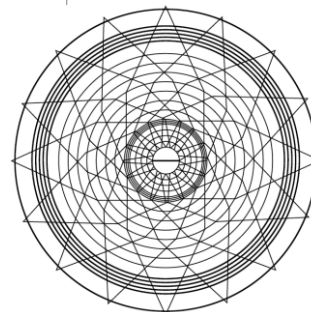
¹¹ YouTube <https://www.youtube.com>

¹² Periscope <https://www.periscope.tv>

[Научные статьи]

Байдина Д. В.

Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео



Вне границ, вне денег, вне образов. Танец. Мы в квартире. У вас на экране. В четырех разных местах мы одновременно совершим наш общий танец. В полной ясности с собой и неясности с будущим. Танец, который мы даже не пытаемся представить. Танец, замкнутый нашим личным пространством, и развернутый, связанный с Другими, посредством видеотрансляции. Этот танец – наш способ размышления о потенциальности Реального в гипер-реальном пространстве¹³.

Авторы идеи также отмечают, что «Квартирник третьего порядка» – это воплощение желания выйти из агрессивной капитализированной среды производства «продуктов» искусства в потенциальность танца, как иначе «субъективного» переживания (формирующегося, еще не определенного в категориях языка, потенциально вне-субъективного). Потенциальность, которая раскрывается спекулятивными рамками коммуникационных интерфейсов (Google Hangouts, Periscope, YouTube) и хореографических партитур (scores). Если первые создают специфическую пространственную и временную ситуацию (публичное окно в приватное пространство, окно экрана, механизм смены изображения), то вторые предлагают принципы действия (речи, танца) и взаимодействия участниц в рамках и категориях этого пространства. Но организаторы все же отметили, что хотя «Квартирник» – это онлайн-перформанс, полную его версию можно посмотреть и ощутить только на «Фабрике», где зал «Оливье» будет превращен в уютное жилое пространство¹⁴.

Использование нейросети (ИНС)

Сейчас ИНС может считаться полноценным соавтором художественного произведения и сотрудничать с художником в поиске новых возможностей и форм выражения. Авторы проекта медиахудожник А. А. Горлачев и креативный продюсер А. Ю. Жиганов и солистка Инновационного театра балета (г. Калуга) Л. Монжалей в числе первых создали работу, в которой с помощью программного обеспечения Stable Diffusion¹⁵ удалось совместить технологии ИНС стандартную видеосъемку и современный танец. Прежде чем создать медиапроизведение,

¹³ Коновалова, Е. (2018, 28 июля). На московской «Фабрике» сегодня покажут перформанс «Квартирник третьего порядка». oteatre.info.

<https://oteatre.info/fabrika-performans-kvartirnik/?ysclid=lmx48zrm65659391873>

¹⁴ Там же.

<https://oteatre.info/fabrika-performans-kvartirnik/?ysclid=lmx48zrm65659391873>

¹⁵ <https://stablediffusionweb.com/ru>



[Научные статьи]

Байдина Д. В.

*Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео*

потребовалось провести исследование того, как человеческий мозг воспринимает видеоконтент, который был обработан с помощью ИНС. Чтобы снять видео, авторам пришлось сделать много тестов и потерпеть несколько неудач.

Первый эксперимент был проведен в условиях танцевального зала, однако эта локация не подходила с точки зрения художественной составляющей. В результате было решено продолжить исследования и внести изменения: поменять локацию и добавить движение камеры. Так команда подошла к последнему этапу реализации идеи. После нескольких попыток и экспериментов последний тест прошел успешно, что позволило завершить исследование созданием продукта высокого качества¹⁶. После съемки в студии последовал этап постпродакшена, во время которого искусственный интеллект стал полноценным соавтором.

Спустя два месяца работа была готова и получила название «Киригами» (Жиганов, Горлачев, 2024). В качестве основного визуального приема режиссер А. Горлачев выбрал плавный переход от исходного видеофайла к обработанному ИНС. Это решение в первую очередь облегчило визуальное восприятие картинки. Зрителю дали время очутиться в привычном пространстве, а потом его снова пригласили в мир искусственного интеллекта.

Современный танец в социальных медиа

Танец стал важной частью современной молодежной культуры: распространяющаяся через известные социальные сети быстрая и яркая хореография не только популяризирует движение, но и побуждает юных танцоров разучивать, сочинять и снимать на видео собственные хореографические работы. Так, сегодня особой популярностью пользуются такие платформы, как Instagram¹⁷, TikTok и YouTube. Эти площадки предоставляют танцорам и хореографам возможность продемонстрировать свои навыки и креативность широкой аудитории. С помощью коротких видеороликов, прямых трансляций, танцевальных конкурсов они могут взаимодействовать и общаться со зрителями и коллегами в более доступном формате. Эта доступность не только расширяет область распространения современного танца, но и приводит к созданию новых хореографических стилей, коллабораций и тенденций.

Один из наиболее важных аспектов существования современного танца в социальных сетях – его способность разрушать границы и способствовать

¹⁶ SHUM. (2023, 27 января). КИРИГАМИ – танец и нейросеть. youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=GHEVjcgCb8M&t=19s>

¹⁷ Деятельность данной социальной сети признана экстремистской и запрещена на территории Российской Федерации, приведенные здесь и далее данные используются в исследовательских целях и не направлены на одобрение экстремистской деятельности.

[Научные статьи]

Байдина Д. В.

*Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео*



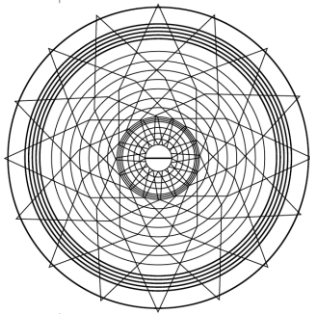
развитию инклюзивных сообществ. Танцоры любого происхождения, возраста и способностей теперь могут делиться своим творчеством и создавать сообщества поддержки среди единомышленников, что побуждает их к исследованию и выявлению собственного уникального стиля движения. Эта тенденция приводит к большему разнообразию голосов и повествований на современной танцевальной сцене.

Таким образом, современный танец в пространстве социальных сетей вызывает новый всплеск творчества и инноваций. Танцоры, хореографы теперь не ограничены географическими границами или финансовыми возможностями. Доступность платформ социальных сетей позволяет им экспериментировать с новой хореографией, исследовать различные концепции и сотрудничать с коллегами по танцевальному цеху. Это, безусловно, приводит к созданию ярких танцевальных видеороликов, в которых современные техники сочетаются с элементами других стилей, например хип-хопа, балета или уличных танцев.

Также отметим, что интерактивный характер социальных сетей изменяет отношения между танцорами и их аудиторией. Зритель может комментировать, ставить «лайки» и делиться танцевальными видео, обеспечивая мгновенную обратную связь и поддержку исполнителям. Более того, прямые трансляции и сессии вопросов и ответов предлагают закулисный взгляд на жизнь танцора или творчество хореографа, способствуя более глубокой связи и взаимопониманию между артистом, хореографом и их аудиторией. Благодаря такому прямому участию современный танец имеет возможность быть более доступным и понятным более широкому слою населения.

Кроме того, при условии грамотного их использования популярные социальные медиаплатформы могут быть отличной маркетинговой площадкой. Для этого необходима соответствующая практика и использование подходящих инструментов. Социальные сети по-своему меняют социокультурный ландшафт современного танца и влияют на него, добавляя ему популярности, доступности и креативности. С помощью медиаплатформ танцоры и зрители могут общаться, вдохновлять и участвовать в жизни друг друга. Можно сделать вывод, что социальные сети расширяют границы влияния современного танца и обеспечивают актуальность этого вида искусства в эпоху цифровых технологий.

Заключение



[Научные статьи]

Байдина Д. В.

*Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео*

Подводя итог, отметим, что, синтез медиатехнологий и танца – частный случай отношений классического и современного в культуре (Девятова, Пичуева, 2022). В новом танце это проявляется в неординарных экспериментальных постановках, где соединяются разнообразные жанры, стили, классические и общепринятые законы драматургии, используются цифровые технологии в качестве декораций или даже в роли участника сценического действия. Например, всё чаще можно увидеть выступления современных танцовщиков, в которых задействованы визуальные 3D-эффекты; танц-спектакли, показанные при помощи документальной видеозаписи; танцевальные инсталляции, созданные художниками и хореографами. С элементами видео-арта в своих спектаклях работают известные хореографы А. Пепеляев, Т. Баганова, О. Пона, компания «Диалог Данс» и многие другие.

Развитие цифровых технологий, безусловно, повлияло на развитие и направления современного танца и в какой-то степени изменило этот вид искусства. К примеру, сегодня мы можем наблюдать, как новые технологии (искусственный интеллект, нейросети и т. п.) все чаще используются в работе танц-художников, перформеров и танцовщиков. Так, фестиваль «Видеоформа»¹⁸ служит показательным примером того, как на самом деле продвинулся новый танец в своем стилистическом разнообразии и чего в области видеоискусства, кинотанца и современного танца достигли отечественные танц-художники, перформеры и др.

Целью данной работы было проанализировать, как современные танцоры и видеохудожники расширяют границы своих возможностей в рамках совместной работы. Сочетая движение, пластику и видеоманипуляции, танц-художники и перформеры создают уникальные в своем роде работы-лаборатории по изучению тела, которые бросают вызов традиционным определениям танца и видеоарта. Хотя наш обзор не дает представления обо всем спектре проблем и вопросов, которые возникают на стыке танца и новых медиа, он показывает, что «танец» и «видео» представляют сегодня собой «лабораторию», в которой исследуются в том числе взаимосвязи между понятием тела и технологиями.

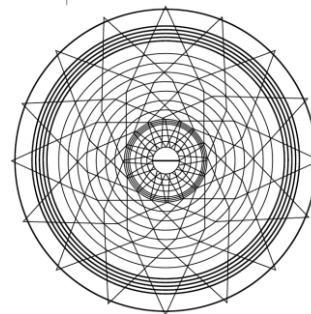
Тема «Танец и видеоискусство» может включать в себя также отдельные самостоятельные подтемы, или направления, исследования, которые будут более детально отвечать на вопросы о том, как танец может существовать в пространстве интернета, как медиа технологии помогают современным хореографам рассуждать о проблемах телесных паттернов или, наоборот, как новейшие технические

¹⁸ kuryokhin.net. (2022). Международный фестиваль видеоарта «Видеоформа».
https://kuryokhin.net/videoforma_fest?ysclid=lmz4tnwvyj165793437

[Научные статьи]

Байдина Д. В.

*Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео*



преобразования не в состоянии заменить цифровыми эффектами живое движение и выразительность пластики человеческого тела, и т. п.

Философы Ж. Делёз и Ф. Гваттари выдвинули тезис о том, что искусство производит «памятники», как фигуры запоминания, но при этом художник обращается не к сферам прошлого и (или) возможного, а к сфере «виртуального», уникального и стандартного (Чёрный, 2020). Так и современный танец в синтезе с видеоискусством сегодня развивается как значимая новая художественная дисциплина, предполагающая эксперименты и исследования. Союз танца и новых медиа позволяет танц-художникам, перформерам, хореографам расширить границы традиционных танцевальных представлений, изучить новые измерения движения, пластики и способы визуального повествования в танцевальном произведении, которые оставят свой след и станут ключевыми «архивами» этого периода.

БИБЛИОГРАФИЯ

Вайбель, П. (2015). Медиаискусство: от симуляции к стимуляции. Логос, 25(4), 136–182. <https://logosjournal.ru/articles/1628/>

Гаше, Р. (2022). Геофилософия: О книге "Что такое философия?" Жюль Делёза и Феликса Гваттари. В А. Е. Чёрного (пер.), С. А. Фёдоров (ред.). Владимир Даль.

Девятова, О. Л., Пичуева, А. А. (2022). Танцевальная культура в цифровую эпоху. Обсерватория культуры, 19(4), 372–380. <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2022-19-4-372-380>

Жиганов, А. Ю., Горлачев, А. А. (2024). «Нейронная сеть как соавтор»: исследование восприятия видеоконтента, обработанного с помощью нейросетей, и создание алгоритма разработки на примере видео-арта «Киригами». В Е. В. Васенина, Т. Ю. Боева (ред.), КОД: провинции. Цифровые и медиатехнологии в современной хореографии: Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции педагогов и практиков современной хореографии, Калуга, 07–09 июня 2024 года (с. 37–49). Инновационный культурный центр.

Козонина, А. (2021). Странные танцы: теории и истории вокруг танцевального перформанса в России. Музей современного искусства «Гараж».

Маликов, Е. В. (2012). Миф и танец. Опыт занимательной герменевтики. Канон-Плюс.

Фишер-Лихте, Э. (2015). Эстетика перформативности. В Н. Кандинской (пер.), Д. В. Трубочкина (ред.). Канон-Плюс.

Bresnahan, A. (2019). The Philosophy of Dance. Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/dance/>

Dixon, S. (2007). Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation. MIT Press.



[Научные статьи]

Байдина Д. В.

Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео

CONTEMPORARY DANCE AND VIDEO ART: EXPERIMENTS WITH MOVEMENT, PLASTICITY AND VIDEO

Baidina D. V.

Student of the Doctoral Programme “Theory
and History of Culture and Art” at HSE University

(Moscow, Russia)

baidina2014@bk.ru

Abstract:

This research paper examines the intersection of contemporary dance and video art, with particular attention to the experiments that have arisen as a result of the interaction of these two artistic phenomena. The article discusses the topics of movement, plastic, video, digital technologies. Based on documentary video recordings of dance performances and performances, we can trace how new media are actively included in dance works, and thereby give rise to new artistic practices in modern choreography. The report examines the experiences and ways in which dance artists, choreographers and performers are creating new types of artistic work that challenge conventions and expand the boundaries of dance and video. Analysis of significant works and practices in the field of dance and video allows us to study the variety of approaches to plasticity, body perception, and record a new stage in the development of modern dance today.

Keywords: modern dance, dance performance, dance artists, video art, video, plasticity, artistic communication, digital technologies

REFERENCES

Bresnahan, A. (2019). The Philosophy of Dance. Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/dance/>

Devyatova, O. L., Pichueva, A. A. (2022). Tanceval'naya kul'tura v cifrovuyu epohu. *Observatoriya kul'tury*, 19(4), 372–380. <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2022-19-4-372-380>

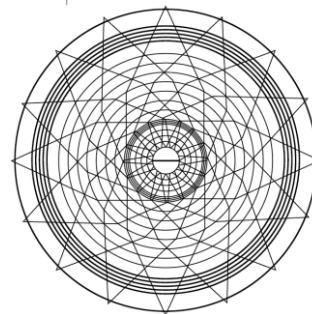
Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Press.

Fisher-Lihte, E. (2015). *Estetika performativnosti*. V N. Kandinskoj (Trans.), D. V. Trubochkina (Ed.). Kanon-Plyus.

[Научные статьи]

Байдина Д. В.

*Современный танец и видеоискусство:
эксперименты с движением, пластикой и видео*



Gashe, R. (2022). Geofilosofiya: O knige "Chto takoe filosofiya?" Zhilya Delyoza i Feliksa Gvattari. V A. E. Chyornogo (Trans.), S. A. Fyodorov (Ed.). Vladimir Dal'.

Kozonina, A. (2021). Strannye tancy: teorii i istorii vokrug tanceval'nogo performansa v Rossii. Muzej sovremennogo iskusstva «Garazh».

Malikov, E. V. (2012). Mif i tanec. Opyt zanimatel'noj germenevtiki. Kanon-Plyus.

Vajbel', P. (2015). Mediaiskusstvo: ot simulyacii k stimulyacii. Logos, 25(4), 136–182. <https://logosjournal.ru/articles/1628/>

ZHiganov, A. YU., Gorlachev, A. A. (2024). «Neĭronnaya set' kak soavtor»: issledovanie vospriyatiya videokontenta, obrabotannogo s pomoshch'yu neĭroseteĭ, i sozdanie algoritma razrabotki na primere video-arta «Kirigami». V E. V. Vasenina, T. YU. Boeva (red.), KOD: provincii. Cifrovye i mediatekhnologii v sovremennoj horeografii: Materialy IV Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii pedagogov i praktikov sovremennoj horeografii, Kaluga, 07–09 iyunya 2024 goda (ss. 37–49). Innovacionnyj kul'turnyj centr.