

Андреюк С.С., студент 406 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Бриткевич Д.В.,
кандидат искусствоведения

ЗНАЧЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В СОВРЕМЕННЫХ ХОРЕОГРАФИЧЕСКИХ ПОСТАНОВКАХ

Начиная со второй половины XX века, в связи с процессом становления информатики как науки, наблюдается активное развитие информационных технологий, которые включают совокупность методов и программно-технических средств, обеспечивающих сбор, создание, хранение, накопление, обработку, поиск, распространение и защиту информации.

Информационные технологии получают широкое распространение не только в повседневной жизни, но и начинают активно внедряться в художественную практику, в том числе и в хореографические постановки.

Особое внимание среди постановщиков сегодня получают мультимедийные технологии. Под средствами мультимедиа обычно понимают современные компьютерные информационные технологии, которые дают возможность объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию, с целью наиболее эффективного воздействия на зрителя.

Применение средств мультимедиа позволяет создавать новый, современный вид художественного синтеза в сценографических решениях хореографических постановок. Это в свою очередь приводит к трансформации сценографии, а также к появлению новых форм танцевальных постановок и слиянию в них различных видов искусств [2].

Одной из наиболее перспективных технологий мультимедиа является технология виртуальной реальности. К примеру, Н.К. Полицковая предлагает следующее определение термина «технология виртуальной реальности»: «это комплексная технология, конструирующая новый искусственный мир с

помощью программных и аппаратных технических средств, путем воздействия на органы чувств человека» [3, с.70].

К особенностям хореографических постановок, использующих технологию виртуальной реальности, стоит отнести: возможность дополнения постановки виртуальными персонажами, декорациями и реквизитом; мгновенная смена локаций хореографического представления; возможность дополнения постановки визуальными эффектами; наличие у постановщика возможности более широкого использования средств художественной выразительности.

Для создания и реализации хореографической постановки с применением технологии виртуальной реальности используется узкоспециализируемое аппаратное и программное обеспечение. Для просмотра зрителем созданного контента также требуются специальные мультимедийные технические средства (шлемы или очки виртуальной реальности, специальные дисплеи, средства воспроизведения звука, устройства с обратной связью и прочее) [3].

Использование специализированной гарнитуры (очков и шлемов виртуальной реальности) ведет к изменениям в восприятии зрителем самой хореографической постановки. В первую очередь изменения касаются контроля над вниманием зрителя. Если в традиционной постановке зрители способны наблюдать ее только с определенного ракурса, то в постановке, реализованной в виртуальной цифровой среде, зритель может свободно смотреть вокруг, самостоятельно определять направление, угол наклона и детализацию картинки.

Такие мультимедийные технологии как проекционные натяжные экраны, мультифункциональные световые приборы, светодиодные матрицы, интерактивный пол и стекло позволяют разнообразить и обогатить виртуальную цифровую среду, тем самым еще больше погружая зрителя в происходящее и позволяя глубже раскрыть художественный замысел постановки.

Важную роль в восприятии зрителем хореографической постановки, созданной при помощи технологии виртуальной реальности, играет также пространственный звук, который позволяет направлять внимание зрителей, усиливая иллюзию их присутствия «внутри» выступления. Это такая же неотъемлемая часть повествования, как и сами визуальные эффекты, чтобы усилить иллюзию того, что зритель буквально стоит посреди выступления [4].

Специализированные устройства виртуальной реальности, отслеживающие движения, позволяют зрителям взаимодействовать с виртуальным миром, даже манипулируя присутствующими мультимедийными объектами. Рассматриваемая технология также позволяет постановщику производить мгновенную смену локаций хореографической постановки [2].

Ярким примером использования такого приема в виртуальной реальности является хореографическое произведение «История кубинского танца» Люси Уолкер и творческого коллектива «Within». В данном произведении хронологически отображается история развития местных танцевальных направлений. Зритель же способен мгновенно перемещаться по разным локациям Гаваны, где артисты балета исполняют народные кубинские танцы. Также происходящее отображается в формате обзора в 360°, что позволяет создать ощущение живого танца – без преград между музыкантами, исполнителями и публикой.

Одним из первых балетов, созданным в виртуальной реальности, является постановка Национального балета Нидерландов «Night Fall» (2016). Начиная с 2015 года началась работа над постановкой, главной целью которой было непосредственное взаимодействие со зрителем. Действие было вдохновлено знаменитыми «белыми» актами «Лебединого озера» и «Баядерки». Художественная задача состояла в том, чтобы с помощью пространственного звука можно было направлять внимание зрителя, чтобы он мог лучше следовать логике повествования и хореографическому рисунку.

При этом за зрителем остается право самому выделить главное и выбрать на чем ему сосредоточиться в виртуальном мире [4].

Использование технологии виртуальной реальности дает также постановщику дополнительные возможности для внедрения новых хореографических практик. Так, в 2022 году Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики провел выставку «STAGE». На выставке был представлен эксперимент художницы Надежды Бей, хореографа Светланы Леничко и композитора Ильи Пучеглазова – «Корпоирреальность». Название упомянутого проекта составлено из латинских слов «corpus» («тело») и «realis» («вещественный»), что в совокупности приобретает значение «телесная ирреальность».

При помощи специальной гарнитуры Надежда Бей, следуя за движениями и перемещениями Светланы Леничко, создавала виртуальную графическую конструкцию. Виртуальное изображение, зафиксированное в специальных гарнитурах художницы, транслировалось на большом экране. При подготовке к реализации проекта исполнители заранее согласовали основные траектории перемещений и точки для взаимодействия. Но стоит подчеркнуть, что сам процесс презентации осуществлялся в режиме реального времени как абсолютная импровизация. По словам Надежды Бей, «В проекте задействованы два тела, представляющие единое целое: роль танцовщицы – реальное, физическое тело и роль художницы – виртуальное тело. Образы представлены как агенты, одновременно формирующие и актуализирующие пространство посредством взаимодействия и перемещения в нем» [1].

Становится очевидным, что реализация подобных приемов в традиционных хореографических постановках с использованием распространенных средств мультимедиа практически невозможна.

Технологии виртуальной реальности дают новые дополнительные возможности для создания хореографических произведений. Интеграция виртуальной реальности и интерактивных технологий в танцевальных

представлениях ведет к новому пониманию и экспериментам с хореографическими приемами, которые в конечном итоге могут придать танцу новую форму.

Как новый феномен хореографического искусства, виртуальная реальность находится еще в стадии становления. Однако можно с уверенностью утверждать, что активно развивающиеся технологии виртуальной реальности имеют огромный потенциал и дальнейшие перспективы в сфере хореографического искусства.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бей. Н. Корпоирреальность [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://artforthefuture.art/>. – Дата доступа : 01.03.2023.

2. Махина, Е. В. Современный комплекс сценических технологий / Е. В. Махина // Наука и современность – 2017 : сборник материалов Международной научно-практической конференции, Новосибирск, 07–31 марта 2017 года. – Новосибирск : Общество с ограниченной ответственностью «Центр развития научного сотрудничества», 2017. – С. 46-50.

3. Полицковская, Н. Г. Использование технологии виртуальной реальности в хореографическом искусстве / Н. Г. Полицковская, В. П. Прокопцова // Культурная жизнь Юга России. – 2021. – № 2(81). – С. 69-79.

4. NIGHT FALL [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.adcn.nl/archives/night-fall> – Дата доступа : 05.12.2022.