

УДК 792.8
ББК 85.325.7
DOI 10.25281/2072-3156-2022-19-4-372-380

О.Л. ДЕВЯТОВА, А.А. ПИЧУЕВА

ТАНЦЕВАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

Ольга Леонидовна Девятова,

Уральский федеральный университет
им. первого Президента России Б.Н. Ельцина,
департамент искусствоведения, культурологии и дизайна,
кафедра культурологии и социально-культурной
деятельности,
профессор
Ленина пр., д. 51,
Екатеринбург, 620083, Россия

доктор культурологии, профессор
ORCID 0000-0002-2289-037X; SPIN 8758-5138
E-mail: sonare-9@inbox.ru

Александра Алексеевна Пичуева,

Уральский федеральный университет
им. первого Президента России Б.Н. Ельцина,
департамент искусствоведения, культурологии и дизайна,
кафедра культурологии и социально-культурной
деятельности,
ассистент
Ленина пр., д. 51,
Екатеринбург, 620083, Россия

ORCID 0000-0003-3628-3519; SPIN 4497-5306
E-mail: sasha-pichueva@yandex.ru

Реферат. Статья посвящена анализу существования танцевальной культуры в условиях активного ее взаимодействия с медиатехнологиями. Современный театральный репертуар предлагает большое количество экспериментальных постановок, что дает почву для культурологического осмысления

танцевальной культуры на основе работ исследователей культуры, театра и танца, а также на основе результатов творческих исканий хореографов и танцовщиков (лекций и отдельных спектаклей). Рассматриваемый синтез порождает новые сценические приемы (формирование пространства без использования декораций, непосредственное взаимодействие танцовщика с электронным реквизитом), технические средства для репетиций (отслеживание движений в пространстве, дистанционная работа хореографа и артиста). Это делает танцевальное искусство доступным зрителю, превращая его в часть медиакультуры через музыкальные фильмы и телевизионные проекты. Отдельное внимание уделено широким возможностям самопрезентации танцора в цифровом пространстве, требующей не только красивой танцевальной техники, но и технических навыков (съемка, монтаж). Важно, что синтез медиатехнологий и танца является частным случаем отношений классического и современного. Это проявляется в необычных музыкальных произведениях, где соединяются жанры и музыкальные инструменты разных стилей, а также в экспериментальных танцевальных постановках, в которых есть место и классическому танцу, и цифровым технологиям в качестве декораций или даже участников сценического действия. Делается вывод, что танцевальная культура с помощью медиатехнологий продолжает свое развитие, однако следует учесть, что дальнейшие технические преобразования никогда не заменят цифровыми эффектами живое движение и выразительность пластики человеческого тела.

Ключевые слова: танцевальная культура, хореографическое искусство, экранные искусства, культурные практики, медиатехнологии, мультимедиа, шоу, цифровая эпоха, визуальность, музыка, проект, постановка.

Для цитирования: Девятова О.Л., Пичуева А.А. Танцевальная культура в цифровую эпоху // Обсерватория культуры. 2022. Т. 19, № 4. С. 372–380. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-4-372-380.

Внедрение медиатехнологий во все сферы культуры и социальной жизни общества — одна из самых актуальных проблем в современном мире. Постепенно она актуализируется и в гуманитарных науках, прежде всего в культурологии, ибо цифровая эпоха требует выработки новых подходов в осознании процессов, происходящих в различных областях культуры, в том числе и в искусстве. В последние годы появились работы, касающиеся проблем существования культуры в цифровую эпоху. Представляют значительную ценность исследования, проведенные такими зарубежными учеными, как Н. Гриффит [1], Э. Кэррол [2] и др. Актуальны идеи М. Маклюэна, согласно которым человечество прошло несколько исторических стадий, связанных с внедрением новых технических открытий в культуру:

- ◆ эпоха дописьменного варварства;
- ◆ эпоха алфавита и фонетического письма;
- ◆ письменно-печатная культура («галактика Гуттенберга»);
- ◆ электронная культура («галактика Маркони») [цит. по: 3, с. 20].

К этой классификации, по мнению Н.Б. Кирилловой, относится и возникшая в информационную эпоху (на рубеже XX—XXI вв.) «галактика Интернет» (М. Кастельс) [3, с. 20].

Отмеченная проблематика вызывает интерес и у отечественных ученых (Н.Б. Кириллова [3] и др.), которые в своих работах затрагивают одно из самых главных понятий — «цифровую культуру», исследуют ее особенности, структуру, встроенность в традиционное представление о культуре как целостном явлении. Впервые о цифровой культуре как новом самостоятельном феномене писал англичанин Ч. Гир, автор перевода его книги Д.М. Галкин сформулировал свое определение цифровой культуры, понимая ее как «артефакты и символические структуры, основанные на цифровом кодировании и его универсальной технической реализации, тотально включенные в институциональную систему и способствующие поддержанию определенных ценностей, закрепленные ментально и создающие формы автодетерминации» [цит. по: 4, с. 52]. Немалое значение исследователи цифровой культуры

придают понятию информационных технологий, считая их «неким обручем, который объединил все науки и технологии», имея «надотраслевой характер» [цит. по: 4, с. 57].

Вопросам роли медиатехнологий, включенных в различные сферы искусства (кино, театр, музыка), посвящены исследования К.Э. Разлогова [5], А.Т. Веллингтон [6], О.Л. Девятовой [7] и др. Так, Н.Б. Кириллова в своих работах о медиакультуре уделила большое внимание понятию «экранная культура», рассматривая его как «особый тип культуры, основанный на синтезе техники и творчества, материальным носителем текстов является экран» [8, с. 67]. Автор солидарна с К.Э. Разлоговым, который полагает, что на рубеже XX—XXI вв. экранная культура «становится важнейшим механизмом формирования и трансляции норм, обычаев, традиций и ценностей, составляющих основу различных сообществ людей и массовой культуры в целом» [цит. по: 8, с. 67]. О.Л. Девятова исследует причины возникновения в цифровую эпоху электроакустической музыки, связанные с мощным техническим прогрессом в XX столетии [7].

Переживая электронную эпоху, человечество выработывает определенные привычки и потребности, результатом чего становится визуальность, «человек воспринимает окружающий мир и проявления культуры через зрительные образы. В первую очередь важно то, что видит зритель. При этом скорость смены образов тоже играет свою роль в восприятии происходящего» [9, с. 91]. Как пишет А.Т. Веллингтон, ему нужно зрелище, шоу; для получения необходимого эффекта творческие специалисты экспериментируют со смешением жанров и внедрением медиатехнологий в театральное действие [6].

Эту мысль развивает и Е.Г. Ростовский: «Сегодня новые визуальные технологии изучены инновационными практиками театра и используются в сочетании с другими традиционными театральными элементами, включая звук, свет и перформансы. Синтез новых технологий и эксперименты с пространством открыли путь для дальнейшей интеграции мультимедиа в пространство театра» [10, с. 3–4]. Действительно, технические средства имеют ряд преимуществ, они могут «организовать» пространство сцены: расширить или продлить его; заменить собой традиционные декорации, при этом не занимая много места. Они помогают показать проекцию внутренних переживаний героя, если этого требует сценарий спектакля. Медиатехнологии позволяют сделать любое место в театре (или другом месте) своеобразной сценой. «Это создает новые искусственные пространства, в которых виртуальные персонажи и создаваемые перформансы могут проецироваться на мультимедийные порталы, перемещаться через пространство театра и происходить в нескольких местах сразу, что несет в себе но-

вые эстетические возможности и открывает широкие перспективы для импровизации. Это означает, что, несмотря на предварительно записанные мультимедийные элементы каждой презентации, включая живых актеров, можно каждый раз создавать уникальное произведение» [10, с. 4].

ПРОНИКНОВЕНИЕ МЕДИАТЕХНОЛОГИЙ В ТАНЦЕВАЛЬНУЮ КУЛЬТУРУ

Открытие электронной эпохи затронуло и область танцевальной культуры, казалось бы, наименее пригодной для внедрения технических средств. В связи с этим возникают вопросы. Нужны ли медиатехнологии танцу, ведь главным инструментом артиста в этом искусстве является его тело? Как медиатехнологии влияют на танцевальную культуру?

Под медиатехнологиями мы понимаем совокупность разного рода визуальных средств (экранов, проекторов, прожекторов, видеоинсталляций и т. п.), а также информационно-цифровых, электронных технических средств, интернет-ресурсов, позволяющих расширить художественные возможности в искусстве, в том числе танцевальном, связанном с оформлением пространства, согласно замыслу постановщиков. Как будет отмечено далее, управление этими техническими средствами осуществляется вручную и с помощью специально написанных компьютерных программ.

О проблеме внедрения медиатехнологий в танцевальное искусство стали задумываться примерно 30 лет назад в связи с бурным развитием в России средств массовой коммуникации. Однако пока эта проблематика исследована еще очень мало и находится в стадии научного обоснования. Ценными следует признать работы Е.В. Васениной [11], Л.В. Барыкиной [12], Н.В. Курюмовой [13]. В них рассматривается современное состояние танцевальной культуры, в которой все активнее используются медиатехнологии, охватывая различные ее области (балет, современный танец, народный танец, уличный танец и др.).

Необходимым условием синтеза танца и медиатехнологий является готовность самой танцевальной культуры к взаимодействию. Не все ныне существующие танцевальные техники способны органично вписать в свой контекст нечто новое. Самым открытым к экспериментам направлением по праву является современный танец. Это связано не только со спецификой бытования танцовщика на сцене. Как справедливо отмечает Е.В. Васенина, «в России современный танец с момента своего появления представлял не столько новую технику дви-

жения, сколько инако-, интересно мыслящую личность. Иногда эта личность — хореограф, иногда танцовщик, иногда — композитор» [11, с. 5]. Сами создатели танца должны быть открыты к изменениям, для чего нужно мыслить нестандартно. Хотя, как замечает Л.В. Барыкина, в современном танце нет строгих канонов. Из-за этого иногда трудно объяснить, почему та или иная постановка производит впечатление [12]. Такое явление связано с тем, что помимо внутреннего мира танец теперь стремится показать и человеческое тело в его почти естественном состоянии, обусловленном современной культурой телесности. По мысли Н.В. Курюмовой, «современный танец, являясь “зеркалом” все той же модернистской и постмодернистской культуры, становится способом художественно-пластического осмысления телесных метаморфоз, происходящих с человеком в современной культуре. Возможно, одна из главных заслуг современного танца, пришедшего в начале XX в. на смену танцу классическому, в том, что этот танец стал своеобразным “письмом тела”, “сканером”, миметическим удвоением телесных метаморфоз, происходящих с человеческой телесностью в современной культуре. Подчас именно с помощью танца удается передать те состояния, для которых еще не придуманы слова. И в этом смысле танец в культуре XX в. становится важным транслятором новых ощущений, чувств, мыслей и значений, может быть точнее — неразделенного неотрефлектированного сплава мысле-чувств современного человека» [13, с. 21–22].

Специалисты проводят исследования и эксперименты по взаимодействию танцора с медиатехнологиями. Так, А.Ю. Пепеляев на основе своих наблюдений создал лекцию «Танец + видео + компьютер. Цифровые технологии в танцевальном спектакле», в которой он рассуждает об эпохе визуальности с точки зрения зрителя, который привык к визуальной «картинке» [14]. Такую «картинку» и стремится создать современный театр, который (по возможности) пытается интегрировать видео в свои спектакли одним из двух основных способов: работой с визуальной компьютерной программой, которая меняет изображение в интерактивном режиме, или проекцией готового видео на экран или другую поверхность. В результате возникают два способа взаимодействия: изменение «картинки» актером в режиме реального времени; подстраивание своих действий под готовую «картинку».

В основном в различных постановках используется готовая «картинка» (или видео), которая играет роль фона, своеобразной декорации действия (например, в спектакле И. Манылова «Cocoon Choice», представленном на фестивале современного танца «На грани», Екатеринбург, 2014). Постановщик определил жанр представления как аудиовизуальный спектакль. Трое танцовщиков

рассказывали историю межличностного конфликта, его развития, в то время как прямо на них проецировалось видео с абстрактными сюжетами (цветовые пятна, ряды глаз и т. п.). Тем самым создатели показали нервную атмосферу участников конфликта, их внутренние сомнения и метания, ощущения внешнего давления на личность.

В спектакле Б.Я. Эйфмана «Онегин» балетмейстер перенес пушкинских героев в 1990-е гг., и видео позволяет погрузиться в контекст эпохи. «Действие происходит на фоне металлоконструкций, изображающих мост (предположительно Дворцовый), над которыми возвышается большой круглый диск, слушающий луной, телевизором для героев и т. д. <...> Зритель знакомится с Онегиным и Ленским в момент, когда они, выпивая водку из стаканов, смотрят “трансляцию” событий августа 1991 года» [15, с. 187].

Стремление к взаимодействию и включению техники в действие в качестве полноценного участника привели к такому явлению, как видеомэппинг. Как пишет Д.И. Емлина, «видеомэппинг — интересная и полезная визуальная технология, которая позволяет менять пространство вокруг предметов и делать сами объекты участниками представления, а не ограничиваться проецированием стереоизображения. Для этого даже не требуется большого количества единиц пространства, сверхсложных инсталляций или специальных экранов: достаточно двух-трех поверхностей небольшой площади и установки конструктива, позволяющего использовать нужное количество проекторов» [16, с. 48].

Данный прием используется не только для создания атмосферы спектакля, но и для показа нужных сюжетных моментов, которые вживую исполнить невозможно. Так, в спектакле «Саломея» театра «Балет Евгения Панфилова», поставленном по пьесе О. Уайльда, невозможно было вживую показать сцену отсечения головы, поэтому авторы прибегли к видеомэппингу. Героиня начинает свой дьявольский танец вокруг Иоанна Крестителя, постепенно наматывая ему на голову малярный скотч. В какой-то момент на экране проецируется изображение лица. Когда слой материала достигает достаточной толщины, танцовщица отрывает «голову» Иоанна.

Другим примером использования видеомэппинга является спектакль «Сны спящей красавицы» (2019), создатели которого подключили 3D-технологии: «Чтобы визуализировать таинственный мир сновидений, создатели шоу соединили современный танец, электронную музыку, 3D-аватаров — все те технологии, которые используются в кино и видеоиграх, но которые пока никто не решался использовать в театре» [17]. «Именно 3D-аватары (в данном случае — цифровая проекция телесной оболочки) в разных формах были и единственной декорацией,

и демонстрацией внутренних переживаний героини. Они создали атмосферу и настроение спектакля. Диана Вишнева упомянула на презентации проекта, что у нее впервые цифровой партнер» [18, с. 84].

В исследовании конкретных технических приспособлений, помогающих и в репетиционном процессе, и в демонстрации спектакля зрителю, обратим внимание на интересные, необычные эксперименты зарубежных деятелей. Их творческий поиск направлен на использование такого вида медиатехнологий, который бы фиксировал каждое движение танцора и записывал бы его (одного видео в данном случае недостаточно). Вследствие этого появился, например, «умный» пол (Litefoot), который с помощью специальных датчиков фиксирует положение танцора в пространстве и передает эти данные на компьютер. Когда человек стоит на полу, место точек соприкосновения с полом фиксируется датчиками. Встроенный контроллер, подключенный к полу, сканирует датчики каждые 10 миллисекунд. Он устанавливает для каждой позиции датчик или «пиксель» пола. Если танцовщик меняет свое положение, техника это отмечает и передает все изменения на компьютер. Из данных собирается общая схема, по которой можно отследить нюансы движения человека.

Со временем это приспособление из небольшой площадки для движения трансформировалось в полноценную систему фиксации движений танцовщика и их интеграции с музыкальным сопровождением [1]. Кроме того, специалисты проводили эксперименты по созданию блокнота для хореографа (ChoNo), основанного на веб-технологиях [2].

Важно также подчеркнуть, что медиатехнологии по отношению к танцевальной культуре могут находиться в разных позициях. Они не только дополняют сценические формы танца в театре, но и делают его одной из аудиальных форм киноискусства. Такова, например, получившая в свое время большую известность серия фильмов «Шаг вперед» (Step Up, 2006—2014). В центре сюжета каждой части — судьба юноши или девушки, лидера танцевальной команды. Капитаны ведут свои команды сквозь разные испытания, встречают свою любовь и страстно увлечены танцами. Каждый фильм заканчивается большим общим танцевальным номером, который является кульминацией всех стараний героев. Финальный танец демонстрирует возможности танцоров и техническое многообразие, которое органично дополняет номер. В «Шаге вперед» (2006) — номер сценический, все нюансы решаются за счет декораций и сценического освещения. В «Шаге вперед» (2008) танцоры используют фонарики и освещение от фар машин, при этом действие происходит под проливным дождем. В фильме 2010 г. танцоры облачаются в костюмы и обувь со светодиодными лампами. Примечательно, что,

начиная со второй части, герои активно используют среду Интернета и возможности аудиовизуального творчества для своих целей. Например, команда загружает ролик в сеть, чтобы заявить о себе и своем намерении участвовать в соревнованиях, или капитан снимает свой фильм о танце, благодаря которому поступает в престижное учебное заведение. В фильме 2012 г. использование медиатехнологий достигает своего апогея: команда устраивает флешмобы в знак самовыражения и протеста против сноса родного жилого района, используя при этом технические средства (светодиоды, проекторы и т. д.), снимая само выступление и выкладывая содеянное в сеть.

С точки зрения художественной ценности эти фильмы, конечно, не являются шедеврами кинематографа, тем не менее они могут вдохновить зрителей и показать, как можно пользоваться возможностями своего тела, как работать в команде, разнообразить свой номер с помощью технических средств. Если же танцовщик решает заявить о себе самостоятельно, то в этом ему может помочь Интернет: видео со своими работами можно опубликовать, например, на YouTube. Эпоха визуальности требует от создателей контента красивой «картинки», поэтому танцору необходимы навыки работы с видео. Дж. Баттерворт описывает процесс обучения технологиям первокурсников института искусств: «Область танца и технологий обычно начинается с предметов для новичков, в которых они изучают взаимоотношения между телом, хореографией и технологией...» [19, с. 223]. Это достигается с помощью изучения базовых технологий съемки и монтажа материала; «живых» и записанных танцевальных работ, их истории и развития; исследования фиксированных и движущихся камер, создания пространства и смещений перспективы; исследования движущегося тела и проекций в перформансе [19, с. 224].

Все это стало возможным благодаря распространению Интернета, который способствует превращению танца в феномен медиакультуры. На это влияет несколько факторов:

- ◆ распространение коммерческой хореографии — танцевальных постановок, созданных специально для телевизионных шоу, рекламы, музыкальных клипов, фильмов и пр.;

- ◆ ориентация танцевальных номеров на медиасреду, т. е. на зрелищность (с помощью трюков, режиссуры, специальных эффектов);

- ◆ возможность фиксации отдельных танцевальных элементов или целых постановок с помощью медиатехнологий;

- ◆ как следствие, возможность проводить танцевальные занятия самостоятельно в домашней обстановке, организовывать флешмобы, создавать видеопроекты путем видеомонтажа [20].

Действительно, сейчас мы можем увидеть в свободном доступе не только фильмы и телепроекты, но и видео от любителей танца, которые они создали самостоятельно. Шоу сделали танцевальное искусство популярным, доступным и понятным широкой массе зрителей. Молодые люди стремятся попасть в телевизионные проекты разного рода, в которых танец становится аудиовизуальным искусством.

В России одним из самых популярных танцевальных проектов на телевидении стало шоу «Танцы» на канале ТНТ. Первый сезон вышел в 2014 г., последний — в 2021 г., сейчас проект выходит в измененном формате. За это время шоу стало значительным явлением российского телевидения и культуры. «Танцы» изменили... отношение к хореографии в стране. Интерес к «Танцам» каждый год приводит к дверям отборочной комиссии десятитысячную толпу...» [21]. Это доказывает, что проект работает на популяризацию танцевального искусства с помощью телевидения. В 2021 г. на Первом канале состоялся второй сезон проекта «Danse Революция», который привлек многие танцевальные группы из разных регионов России.

КЛАССИКА И МЕДИАТЕХНОЛОГИИ

Приведенные примеры спектаклей, фильмов, проектов касаются современных направлений танца. Однако и классика, музыкальная и балетная, тоже подвергается влиянию медиатехнологий. «Музыка XX в. развивалась в русле технократических процессов, типичных для культурной парадигмы этой эпохи. Мощный технический прогресс, активное развитие науки (математики, физики, кибернетики и др.) обусловили существенные новации в области композиторской техники, которые были связаны с экспериментами со звуком, тембром, акустическим пространством (додекафония, пуантилизм, сонористика и др.). В результате этих исканий в середине XX в. возникло такое явление, как электроакустическая музыка, которое стало особенно активно развиваться в его последние десятилетия и в современную эпоху информационных компьютерных технологий...» [7, с. 140].

Музыка для исполнения танцевальных номеров воспроизводится в записи. Чтобы сделать их более популярными среди слушателей, специалисты обрабатывают музыкальный материал, в результате чего появляются классические произведения в современной обработке (например, сохраненная мелодия исполняется в другой аранжировке). Композиторы и музыканты часто экспериментируют с инструментальными тембрами, используя завоевания цифровой культуры.

Ярким примером синтеза «классического» и «электронного» элементов является балет «Волшебный орех» (2004), созданный выдающимся петербургским композитором С.М. Слонимским и известным художником М.М. Шемякиным. В нем композитор ввел в классическую партитуру компьютерную музыку. Современный компьютерный мир создает в балете атмосферу, где властвуют холодные, жесткие законы “техно”, машин, убивающих душу и человечность (таковы танцы крыс под свистящие, механические темы-“роботы”). Этим темам противопоставлены нежные оркестровые мелодии, раскрывающие лирические образы любви, доброты и одиночества (печальные органные темы молодого Дроссельмейера, преданного злой Принцессой Пирлипат и превращенного в уродливого Щелкунчика). В лирических сценах трогательно звучат изысканно инструментованные вальсы Слонимского (из фортепианных пьес “Романтический вальс”, “Вальс Золушки и Принца”). В результате — в концепции балета на основе взаимодействия и противопоставления разных “музык” раскрывается глубокий философский смысл первой части сказки Гофмана “Щелкунчик и Мышиный король”, порицающий зло и утверждающий высокие жизненные ценности» [22, с. 18–19].

В классическом балете влияние медиатехнологий проявляется так же, как и в современных направлениях: проекции становятся декорациями спектакля. Кроме того, на телевидении, на канале «Культура», есть свой танцевальный проект — «Большой балет», который служит популяризации балетного искусства. Он уникален тем, что участники представляют как классические номера, так и выступления в стиле современной хореографии с применением медиатехнологий. Именно этим запомнился второй сезон проекта (2016). «В каждой из семи программ представлены необычные хореографические номера под названием “Танец в пространстве” в постановке куратора проекта и современного хореографа Анны Абалихиной. Соединяя возможности современного телевидения и танца, Анна Абалихина создает мультимедийные перформансы, в которых принимают участие специально приглашенные танцовщики» [23].

В рамках «Танца в пространстве» создатели показали разные способы использования мультимедиа. Номер «Phantom» демонстрирует возможности световых прожекторов как «архитекторов» большого пространства: вертикальные и горизонтальные лучи, свет в одной точке и т. д. Вместе с динамичной съемкой это придает исполняемой хореографии разный характер и эмоции. В постановке «Холод» пространство оформляют уже видеопроекции. В номерах «Если я...», «Росчерк» и «Asmita» проекции являются фоном танца, а в «Levitas» и «Несогласованном этюде» танцовщики непосредственно «вза-

имодействуют» с видео (изображают бег по лестнице, «создают» и двигают разные фигуры).

В заключение сделаем ряд выводов.

Танцевальная культура переживает в цифровую эпоху существенные метаморфозы, подчиняясь процессу технизации жизни современного мира и общекультурных процессов. Ее развитие направлено в сторону усиления визуализации сценического действия, расширения ассоциативно-художественного ряда инновационными средствами медиаккультуры.

Медиатехнологии во многом делают танцевально-театральное искусство более содержательным и информативно наполненным, концептуальным, сценографически привлекательным и интересным для современного зрителя.

Проникновение медиатехнологий в танцевальную культуру способствует развитию хореографии, расширению и обогащению ее лексики как в современном танце, так и в классическом балете. Однако важно помнить, что медийные новации, при всей их важности, являются все-таки вспомогательными элементами в танцевальной культуре и не могут заменить собой красоту и пластику движений человеческого тела, которые исполнитель должен наполнить выразительной смысловой символикой, несущей подчас глубокие философские обобщения о человеческом бытии.

Список источников

1. Griffith N., Fernström M. Litefood — a Floor Space for Recording Dance and Controlling Media // Proceedings of the 1998 International Computer Music Conference. Chicago, USA, 1998. P. 475–481. URL: https://www.researchgate.net/publication/228582917_LiteFoot_-_A_Floor_Space_for_Recording_Dance_and_Controlling_Media (дата обращения: 16.06.2022).
2. Carroll E.A., Lottridge D., Latulipe C. et al. Bodies in Critique: A Technological Intervention in the Dance Production Process // Proceedings of the ACM 2012 Conference on Computer Supported Cooperative Work. Seattle, WA, USA, 2012. P. 705–714. DOI: 10.1145/2145204.2145311.
3. Кириллова Н.Б. Медиалогия как синтез наук. Москва : Академический проект, 2013. 368 с.
4. Информационная эпоха: новые парадигмы культуры и образования: монография / О.Н. Астафьева, Л.Б. Зубанова, Н.Б. Кириллова и др. ; отв. ред. Н.Б. Кириллова. Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2019. 292 с.
5. Новые аудиовизуальные технологии : [учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлению 520100 и специальности 020600 Культурология] / [О.В. Грановская и др.] ; отв. ред. К.Э. Разлогов. Москва : Едиториал УРСС, 2005. 481 с.
6. Веллингтон А.Т. Интеграция мультимедийных технологий в пространство театра // Гуманитарные, соци-

- ально-экономические и общественные науки. 2015. № 6. 5 с. URL: <https://www.online-science.ru/userfiles/file/ocssemhy8hst35dhcqflvzht5zax4ys.pdf> (дата обращения: 16.06.2022).
7. Девятова О.Л. Творческие искания отечественных композиторов в эру электронных технологий // Информационная эпоха. Новые парадигмы культуры и образования : монография / О.Н. Астафьева, Л.Б. Зубанова, Н.Б. Кириллова и др.; отв. ред. Н.Б. Кириллова. Екатеринбург : Издательство Уральского университета, С. 140–165.
 8. Кириллова Н.Б. Парадоксы медийной цивилизации : избранные статьи. Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2017. 452 с.
 9. Пичуева А.А. Применение медиатехнологий в современном танце // Материалы Международной научной конференции, 26–27 апреля 2019 г., Екатеринбург / под ред. Н.Б. Кирилловой и др. Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2019. С. 91–94. URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/74685/1/978-5-7996-2689-1_2019.pdf (дата обращения: 16.06.2022).
 10. Ростовский Е.Г. Мультимедийное пространство театра // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2014. № 3. 5 с. URL: <https://www.online-science.ru/userfiles/file/1goyajcurblk7zp4wark8mtxnmuo54cy.pdf> (дата обращения: 16.06.2022).
 11. Васенина Е.В. Российский современный танец. Диалоги. Москва : Emergency Exit, 2005. 268 с.
 12. Лариса Барыкина — о себе, о танце и хореографии, конкурсах и фестивалях // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jBcsRF2xgEU> (дата обращения: 16.06.2022).
 13. Курюмова Н.В. Современный танец в культуре XX века: смена моделей телесности : дис. ... канд. культурологии. Екатеринбург : Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, 2011. 176 с.
 14. Пепеляев А.Ю. Танец + видео + компьютер. Цифровые технологии в танцевальном спектакле. URL: https://vk.com/video-129481581_456239152 (дата обращения: 16.06.2022).
 15. Пичуева А.А. Осмысление классики в русле бытовой культуры 1990-х гг. (на примере спектакля Б. Эйфмана «Онегин») // Человек в мире культуры. Региональные культурологические исследования. 2017. № 2–3. С. 186–188. URL: <http://journals.uspu.ru/attachments/article/1836/Pichuyeva.pdf> (дата обращения: 16.06.2022).
 16. Емлина Д.И. Видеоэппинг в пластическом театре // Современный танец: дискурс и практики : сборник статей / под общ. ред. Н.В. Курюмовой. Екатеринбург : Гуманитарный университет, 2017. С. 41–57.
 17. Чемагина Е. Это не сон: чего ждать от шоу Дианы Вишневой «Сны Спящей Красавицы» // РБК Стиль. URL: <https://style.rbc.ru/impressions/5d7f843d9a794757abf31800> (дата обращения: 16.06.2022).
 18. Пичуева А.А. Синтез танца и компьютерных технологий как новое явление медиакультуры (на примере спектакля «Сны спящей красавицы») // Медиакультура и медиаобразование: реалии и перспективы : материалы Межвузовского научного семинара молодых ученых / под ред. Н.Б. Кирилловой, И.Я. Мурзиной [и др.]. Екатеринбург : Институт образовательных стратегий, 2019. С. 83–87. URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_43006610_63832681.pdf (дата обращения: 16.06.2022).
 19. Баттерворт Дж. Танец. Теория и практика / пер. с англ. Ю.С. Вовк. Харьков : Гуманитарный центр, 2016. 242 с.
 20. Садыкова Д.А. Эволюция танца в современной культуре // Омский научный вестник. 2014. № 4. С. 214–217. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-tantsa-v-sovremennoy-kulture> (дата обращения: 16.06.2022).
 21. Барабанов Б.С. Поглощение по ходу пьесы. Иммерсивный театр как новейшее из искусств // Коммерсантъ Деньги. 2016. № 46. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/3131814> (дата обращения: 16.06.2022).
 22. Девятова О.Л. Классика и музыка масс-медиа в творчестве Сергея Слонимского // Opera Musicologica. Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургской государственной консерватории им. Н.А. Римского-Корсакова, 2021. Т. 13, № 1. С. 6–25. DOI: 10.26156/OM.2021.13.1.001.
 23. Большой балет — 2016 // Smotrim.ru. URL: <https://smotrim.ru/brand/59616> (дата обращения: 16.06.2022).

Dance Culture in the Digital Age

Olga L. Devyatova ^{a *},
Aleksandra A. Pichueva ^{b **}

Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin, 51, Lenina Av., Yekaterinburg, 620083, Russia

^a ORCID 0000-0002-2289-037X; SPIN 8758-5138

^b ORCID 0000-0003-3628-3519; SPIN 4497-5306

E-mail: * sonare-9@inbox.ru,

** sasha-pichueva@yandex.ru

Abstract. *The purpose of this article is to analyze the existence of dance culture in the context of its active interaction with media technologies. The modern theatrical repertoire offers a large number of experimental performances, which provides a basis for a cultural understanding of dance culture, based on the works of researchers of culture, theater and dance, as well as on the basis of the results of creative searches of choreographers and dancers (lectures and individual performances). The synthesis under consideration generates new stage techniques (formation of space without the use of decorations, direct “interaction” of the dancer with electronic “props”), technical means for rehearsals (tracking movements in space, remote work of the choreographer and the performer). This makes dance art accessible to the viewer making it a part of media culture through musical films and television projects. The article pays special attention to the wide opportunities of the dancer’s self-presentation in the digital space, which requires not only beautiful dance technique, but also technical skills (filming, editing).*

It is important that the synthesis of technology and dance is a special case of the relationship between the classical and the modern. This manifests itself in unusual musical works, where genres and musical instruments of different styles are combined, as well as in experimental dance performances in which there is a place for both classical dance and digital technologies as decorations or even participants in the stage action. The article concludes that dance culture continues to develop with the help of media technologies, but it should be borne in mind that further technical transformations will never replace the live movement and expressiveness of the human body with digital effects.

Key words: dance culture, choreographic art, screen arts, cultural practices, media technologies, multimedia, show, digital age, visuality, music, project, staging.

Citation: Devyatova O.L., Pichueva A.A. Dance Culture in the Digital Age, *Observatory of Culture*, 2022, vol. 19, no. 4, pp. 372–380. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-4-372-380.

References

1. Griffith N., Fernström M. Litefood – a Floor Space for Recording Dance and Controlling Media, *Proceed-*

ings of the 1998 International Computer Music Conference. Chicago, USA, 1998, pp. 475–481. Available at: https://www.researchgate.net/publication/228582917-LiteFoot_-_A_Floor_Space_for_Recording_Dance_and_Controlling_Media (accessed 16.06.2022).

2. Carroll E.A., Lottridge D., Latulipe C. et al. Bodies in Critique: A Technological Intervention in the Dance Production Process, *Proceedings of the ACM 2012 Conference on Computer Supported Cooperative Work*. Seattle, WA, USA, 2012, pp. 705–714. DOI: 10.1145/2145204.2145311.
3. Kirillova N.B. *Medialogiya kak sintez nauk* [Medialogy as a Synthesis of Sciences]. Moscow, Akademicheskii Proekt Publ., 2013, 368 p.
4. Kirillova N.B. (ed.) *Informatsionnaya epokha: novye paradigmy kul'tury i obrazovaniya: monografiya* [Information Era: New Paradigms of Culture and Education: monograph]. Yekaterinburg, Ural'skogo Universiteta Publ., 2019, 292 p.
5. Razlogov K.E. (ed.) *Novye audiovizual'nye tekhnologii* [New Audiovisual Technologies]. Moscow, Editorial URSS Publ., 2005, 481 p.
6. Vellington A.T. Integration of Multimedia Technologies into Space of Theatre, *Gumanitarnye, sotsial'no-ekonomicheskie i obshchestvennye nauki* [Humanities, Social-Economic and Social Sciences], 2015, no. 6, 5 p. Available at: <https://www.online-science.ru/userfiles/file/ocsemhy8hst35dhcqiflvzht5zax4ys.pdf> (accessed 16.06.2022) (in Russ.).
7. Devyatova O.L. Creative Searches of Russian Composers in the Era of Electronic Technologies, *Informatsionnaya epokha. Novye paradigmy kul'tury i obrazovaniya: monografiya* [Information Era: New Paradigms of Culture and Education: monograph]. Yekaterinburg, Ural'skogo Universiteta Publ., pp. 140–165 (in Russ.).
8. Kirillova N.B. *Paradoksy mediinoi tsivilizatsii: izbrannye stat'i* [Paradoxes of Media Civilization: selected articles]. Yekaterinburg, Ural'skogo Universiteta Publ., 2017, 452 p.
9. Pichueva A.A. The Application of Mediatechnologies in Modern Dance, *Materialy Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii, 26–27 aprelya 2019 g., Ekaterinburg* [Proceedings of the International Scientific Conference, April 26–27, 2019, Yekaterinburg]. Yekaterinburg, Ural'skogo Universiteta Publ., 2019, pp. 91–94. Available at: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/74685/1/978-5-7996-2689-1_2019.pdf (accessed 16.06.2022) (in Russ.).
10. Rostovsky E.G. Multimedia Space of the Theatre, *Gumanitarnye, sotsial'no-ekonomicheskie i obshchestvennye nauki* [Humanities, Social-Economic and Social Sciences], 2014, no. 3, 5 p. Available at: <https://www.online-science.ru/userfiles/file/1goyajcurblk7zp4wapk8mtnmyo54cy.pdf> (accessed 16.06.2022) (in Russ.).
11. Vasenina E.V. *Rossiiskii sovremenniy tanets. Dialogi* [Russian Contemporary Dance. Dialogues]. Moscow, Emergency Exit Publ., 2005, 268 p.

12. Larisa Barykina — about Herself, about Dance and Choreography, Competitions and Festivals, *YouTube*. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=jBcsRF2xgEU> (accessed 16.06.2022) (in Russ.).
 13. Kuryumova N.V. *Sovremennyyi tanets v kul'ture XX veka: smena modelei telesnosti* [Contemporary Dance in the Culture of the 20th Century: Changing Models of Corporeality], cand. art. diss. Yekaterinburg, Ural'skii Federal'nyi Universitet Imeni Pervogo Prezidenta Rossii B.N. El'tsi-na Publ., 2011, 176 p.
 14. Pepelyaev A.Yu. *Tanets + video + komp'yuter. Tsifrovye tekhnologii v tantseval'nom spektakle* [Dance + Video + Computer. Digital Technologies in Dance Performance]. Available at: https://vk.com/video-129481581_456239152 (accessed 16.06.2022).
 15. Pichueva A.A. Rethinking Classical Heritage through the Everyday Culture of 1990s (The Case Study of Boris Eifman's "Onegin"), *Chelovek v mire kul'tury. Regional'nye kul'turologicheskie issledovaniya* [A Person in the World of Culture. Regional Cultural Studies], 2017, no. 2–3, pp. 186–188. Available at: <http://journals.uspu.ru/attachments/article/1836/Pichuyeva.pdf> (accessed 16.06.2022) (in Russ.).
 16. Emlina D.I. Video Mapping in Plastic Theater, *Sovremennyyi tanets: diskurs i praktiki: sbornik statei* [Contemporary Dance: Discourse and Practices: collected articles]. Yekaterinburg, Gumanitarnyi Universitet Publ., 2017, pp. 41–57 (in Russ.).
 17. Chemagina E. This Is Not a Dream: What to Expect from Diana Vishneva's Show "Sleeping Beauty's Dreams", *RBK Stil'* [RBK Style]. Available at: <https://style.rbc.ru/impressions/5d7f843d9a794757abf31800> (accessed 16.06.2022) (in Russ.).
 18. Pichueva A.A. Synthesis of Dance and Computer Technologies as a New Phenomenon of Mediaculture (On the Example of the Performance "Sleeping Beauty Dreams"), *Mediakul'tura i mediaobrazovanie: realii i perspektivy: materialy Mezhvuzovskogo nauchnogo seminar molodykh uchenykh* [Media Culture and Media Education: Realities and Prospects: Proceedings of the Interuniversity Scientific Seminar of Young Scientists]. Yekaterinburg, Institut Obrazovatel'nykh Strategii Publ., 2019, pp. 83–87. Available at: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_43006610_63832681.pdf (accessed 16.06.2022) (in Russ.).
 19. Butterworth J. *Dance Studies: The Basics*. Kharkov, Gumanitarnyi Tsentr Publ., 2016, 242 p. (in Russ.).
 20. Sadykova D.A. The Evolution of Dance in Modern Culture, *Omskii nauchnyi vestnik* [Omsk Scientific Bulletin], 2014, no. 4, pp. 214–217. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-tantsa-v-sovremennoy-kulture> (accessed 16.06.2022) (in Russ.).
 21. Barabanov B.S. Absorption in the Course of the Play. Immersive Theater as the Newest of the Arts, *Kommersant'' Den'gi* [Kommersant Money], 2016, no. 46. Available at: <https://www.kommersant.ru/doc/3131814> (accessed 16.06.2022) (in Russ.).
 22. Devyatova O.L. Classics and Mass Media Music in the Works of Sergey Slonimsky, *Opera Musicologica*. St. Petersburg, Sankt-Peterburgskoi Gosudarstvennoi Konservatorii im. N.A. Rimskogo-Korsakova Publ., 2021, vol. 13, no. 1, pp. 6–25. DOI: 10.26156/OM.2021.13.1.001 (in Russ.).
 23. The Great Ballet — 2016, *Smotrim.ru*. Available at: <https://smotrim.ru/brand/59616> (accessed 16.06.2022) (in Russ.).
-
-