

МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ В ОБЛАСТИ ИСКУССТВА

УДК 7.01

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА СЛУЖБЕ ИСКУССТВА: НОВАЯ ЖИЗНЬ ТАНЦА

Е. Э. Дробышева¹, Ю. А. Смекалов¹

¹ Академия Русского балета имени А. Я. Вагановой, ул. Зодчего Росси, 2, г. Санкт-Петербург 191023, Российская Федерация.

Статья посвящена новым технологиям в искусстве, а именно опыту и перспективам привлечения современных технологических разработок для развития танцевального искусства. Анализируются мультимедийные практики, позволяющие непротиворечиво объединить традиционную драматургию с новейшими сценографическими приемами, в результате чего создается новая художественная реальность. В качестве примеров рассматривается деятельность Театра русского балета «*Talarium et Lux*» («Балет и свет») и проект команды Мариинского театра «Вацлав Нижинский «*Le Spectre du passé*» *Les Ballet Russes VR*».

Ключевые слова: современное искусство, современный балет, мультимедийные технологии

MODERN TECHNOLOGIES IN THE SERVICE OF ART: THE NEW LIFE OF DANCE

Elena E. Drobysheva¹, Yuri A. Smekalov¹

¹ Vaganova Ballet Academy, 2 Zodchego Rossi Str., St. Petersburg 191023, Russian Federation.

The article is devoted to the new technologies in art, especially to experience and perspectives of attracting modern technological solutions for the development of the art of dance. Multimedia practices that allow to consistently unite traditional drama with the latest scenographic techniques resulting in a new artistic reality are analyzed in this article. As examples, the activities of the Russian Ballet Theater's *Talarium et Lux* (Ballet and Light) and the project of the Mariinsky Theater team's *Vaslav Nijinsky 'Le Spectre du passé' Les Ballet Russes VR* are addressed.

Keywords: contemporary art; ballet; multimedia technologies

Технологический прогресс тотален: он затрагивает все области человеческой жизнедеятельности, зачастую — даже вопреки ожиданиям и чаяниям самого человека. Современный житель большого города — вольно или невольно — становится не просто наблюдателем, но и участником/пользователем самых разных достижений технической мысли, в том числе — в сфере художественного производства. Актуальное состояние культуры оценивается исследователями и практиками как

индустриальное, то есть включенное во всеобщий социальный процесс производства/продвижения/потребления произведенных услуг/продукта. *Культурные индустрии*¹ — феномен, основанный, прежде всего, на практиках тиражирования исходного образца. Войдя в самом начале XX века в «эпоху технической воспроизводимости» [1], культура в целом и искусство в частности, продолжает развиваться и углубляться именно в этом своем модусе.

Искусство современности стало ареной реализации многочисленных технических достижений: в первую очередь это касается киноиндустрии и дизайна как изначально возникших на базе таковых, во вторую — сферы изобразительных и исполнительских искусств, более ортодоксальных в силу укорененности многовековых традиций. Театр, музыка и танец значительно расширили свои возможности благодаря внедрению различных инноваций, позволяющих комплексно воздействовать на зрителя, особенно молодого, привыкшего к интерактивному взаимодействию с окружающей реальностью. Можно сколь угодно бесконечно спорить об утрате аутентичности, камерности, «ремесленности» произведения искусства, изначально заточенного на тиражирование и созданного при участии «бездушного» оборудования. В рамках данной статьи мы такую цель не ставим, но планируем вернуться к этой, однозначно, интересной проблематике.

Здесь мы хотим проанализировать возможности привлечения актуальных технологических разработок для развития современного танцевального искусства. Особенно нас будут интересовать мультимедийные практики, позволяющие непротиворечиво объединить традиционную драматургию с новейшими сценографическими приемами, в результате чего создается новая художественная реальность, *со-временный культурный текст*.

Реализацией подобных проектов занимаются и зарубежные, и российские постановщики. Среди отечественных, прежде всего, следует назвать Театр русского балета «Talarium et Lux» («Балет и свет»)² под управлением Михаила Лавровского. Он открылся в Москве в 2012 году и уже в мае 2013 года выпустил первый спектакль — «Щелкунчик». «Первая постановка <...> получила большой резонанс в прессе и по телевидению. Это синтез великой школы русского балета — с ее шедеврами классического наследия — и самых свежих и актуальных направлений технологического наполнения спектаклей» [2]. В сентябре 2013 года в театре состоялась премьера программы «Шедевры мирового балета», куда вошли номера из «Корсара», «Дон-Кихота», «Лебединого озера», «Па-де-Катр» и «Пламени Парижа». В июне 2014 года был выпущен балет «Лебединое озеро», в сентябре 2015 года — балетный спектакль «Жизель» в 3D³.

¹ См. более подробно: Дробышева Е. Э. Ценностные стратегии культурных индустрий // Международный журнал исследований культуры. 2016. № 2 (23). С. 106–114; Дробышева Е. Э. Культурные индустрии в современной социокультурной архитектонике // Международный журнал исследований культуры. 2017. № 1 (26). С. 6–13.

² Сайт театра «Talarium et Lux». URL: <http://www.talarium.com/> (дата обращения: 11.02.2017).

³ 3D (от англ. *3-dimensional*) — что-либо, имеющее три измерения: трехмерное пространство; трехмерная графика; объемный звук.

Видео-контент для этих спектаклей пишется высокопрофессиональными художниками-аниматорами. Вот что говорят сами авторы проекта: «Мультимедийный контент — не только замена обычных декораций, а еще и полноценное пространство, где происходит развитие драматургических линий балета. Таким образом, персонажи могут сначала появляться на проекционных экранах и, трансформируясь, переходить в реальное сценическое пространство, становясь живыми действующими лицами и, соответственно, появляется возможность взаимодействия на сцене артистов и виртуальных персонажей, существующих в пространстве анимационного видео. При создании медиаконтента используются технологии компьютерной анимации, компьютерной графики и флеш-анимация» [2].

Спектакли «*Talagium et Lux*» — это «интеграция хореографии и возможностей компьютерной графики. У зрителя действительно должно создаться ощущение, что персонажи живут внутри фантасмагории. Для этого мы создали специальную конструкцию из пяти экранов с несколькими планами — действие будет переноситься со сцены на экраны и обратно. Графика — это не просто украшение, она двигает действие, помогает раскрывать историю на сцене, подчеркивать ее сказочность. При помощи обычных декораций такого эффекта добиться сложно. На проекционных экранах есть возможность визуально мгновенно менять геометрию пространства, делать графические акценты, трансформировать место действия. Чтобы сочетание графики и хореографии было наиболее выигрышным, специально под наши спектакли меняются некоторые мизансцены — артистам придется нелегко. Им нужно будет не только исполнять хореографию, идти за музыкой, проживать роли, но и помнить, какие изменения происходят на экранах, чтобы действовать синхронно с анимацией. Такого в балете еще не было! Однако все канонические номера останутся без изменений — это абсолютно классические постановки, но рассчитанные на восприятие современного зрителя», — декларируют разработчики [2].

Руководитель театра Михаил Лавровский⁴ считает, что «настоящее классическое оперное и балетное искусство — это искусство *большого дыхания*, подобно красоте, разуму, высокому чувству, никогда не сможет потерять интерес зрителя. Разумеется, *новое слово в искусстве* необходимо, но оно должно быть представлено лишь профессионалами, в разумных пропорциях. При этом современный русский балет живет по законам шоу-бизнеса; иначе ему не выжить и не удержаться перед зрителем. XXI век диктует свои правила и надо учиться подстраиваться под них. Классика обретает новые формы. Время идет вперед и его не остановить, поэтому искусство, в том числе балет, тоже видоизменяется, следуя запросам современного человека» [3].

⁴ Михаил Лавровский — сын выдающегося балетмейстера и деятеля культуры Леонида Лавровского. Народный артист СССР (1976), лауреат Ленинской (1970) и Государственной (1976) премий СССР, премии Ленинского комсомола, премии правительства Москвы, лауреат семи международных конкурсов, обладатель премии Вацлава Нижинского Парижской академии танца (1972), исполнитель семнадцати ведущих партий Большого театра (1961–1986). Двадцать с лишним лет назад Михаил Леонидович организовал в Москве хореографическую школу и дал ей имя своего отца [3].

Новейшие технологии в искусстве сегодня позволяют не только моделировать будущее, но и буквально заглянуть в прошлое. Благодаря техническому развитию систем виртуальной⁵ и дополненной⁶ реальности, сейчас мы имеем возможность создавать рукотворные симуляции, мало отличимые от реальности.

Используя новые технические возможности, команда энтузиастов из Санкт-Петербурга⁷ приступила к разработке и реализации уникального проекта по воссозданию постановок балета «Русских сезонов» в технологии VR. Благодаря этой, до сегодняшнего дня недоступной возможности можно увидеть то, о чем можно было только прочитать в воспоминаниях и мемуарах выдающихся артистов, постановщиков и их современников. В качестве первого объекта реконструкции выбран балет «Le Spectre de la Rose» Вацлава Нижинского. Задача проекта — перенести зрителя в ложу театра, откуда он сможет насладиться величием гения прославленного танцовщика, визуально оценить его физические и актерские возможности.

Вацлав Нижинский был не только кумиром своего времени, он и сегодня остается в равной степени притягательной фигурой для историков и теоретиков балета, балетмейстеров и самих танцоров. Потрясающие физические данные и техника сочетались в нем с высоким артистизмом и способностью к перевоплощению. Историк балета М. В. Борисоглебский⁸ отмечал: «Его лицо, кожа, даже рост в каждом балете казались иными» [5, с. 177]. Он же приводил восторженные отзывы современников Нижинского, в том числе, Сары Бернар («Нижинский обладал редкой

⁵ Виртуальная реальность (ВР, англ. *virtual reality*, VR, *искусственная реальность*) — созданный техническими средствами мир (объекты и субъекты), передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание. Виртуальная реальность имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие. Для создания убедительного комплекса ощущений реальности компьютерный синтез свойств и реакций виртуальной реальности производится в реальном времени. Объекты виртуальной реальности обычно ведут себя близко к поведению аналогичных объектов материальной реальности. Пользователь может воздействовать на эти объекты в согласии с реальными законами физики (гравитация, свойства воды, столкновение с предметами, отражение и т. п.). Однако часто в развлекательных целях пользователям виртуальных миров позволяет больше, чем возможно в реальной жизни (например: летать, создавать любые предметы и т. п.) [4].

⁶ Не следует путать *дополненную* и *виртуальную* реальность. Их коренное различие в том, что виртуальная конструирует новый искусственный мир, а дополненная реальность лишь вносит отдельные искусственные элементы в восприятие мира реального [4].

⁷ Идейный вдохновитель проекта — солист и хореограф-постановщик Мариинского театра Юрий Смекалов.

⁸ Попутно заметим, что М. В. Борисоглебский — редактор-организатор Ленинградского хореографического училища — числится составителем «Материалов по истории русского балета» в двух томах (1938; 1939). Однако, выход в свет этого фундаментального труда ознаменовался судебным разбирательством: составителю было предъявлено обвинение в использовании и присвоении чужой научной работы. Автором монументального труда оказался Денис Иванович Лешков (1883–1933) — известный балетоман и журналист, автор множества статей и монографии о творчестве Мариуса Петипа, с 1919 по 1927 год работавший главным архивариусом и заведующим в архиве Управления государственными академическими театрами (См. об этом: https://ru.wikipedia.org/wiki/Борисоглебский,_Михаил_Васильевич).

способностью полного внешнего и внутреннего перевоплощения. Мне страшно, я вижу величайшего актера в мире») и А. Н. Бенуа, описывающего Нижинского как «полукота-полузмею, дьявольски гибкого, женоподобного» [5, с. 178].

По оценкам исследователей, Вацлав Нижинский стал «настоящим революционером в преобразовании классической балетной техники исполнения. Именно его балет «Весна священная» на музыку И. Ф. Стравинского стал олицетворением танца нового времени, прародителем балета в стиле модерн и одним из самых востребованных произведений балетного концертного репертуара. Его постановка вызвала громкий резонанс в культурном обществе. Такое в балетном театре случилось впервые! Спектакль даже не решались называть балетом» [6, с. 234]. Разумеется, такие культовые фигуры в искусстве всегда вызывали и будут вызывать не только интерес последующих поколений исполнителей/зрителей/критиков/исследователей, но и попытки в той или иной мере воссоздать, реконструировать их легендарные номера.

Балет «Видение розы» впервые был поставлен Русским балетом Сергея Дягилева 19 апреля 1911 года. Премьера прошла в оперном зале «Зал Гарнье» в Монте-Карло в рамках знаменитых «Русских сезонов». Главные роли исполняли: Вацлав Нижинский — Призрак Розы и Тамара Карсавина — Девушка. Постановщик Михаил Фокин вдохновился поэтическим произведением поэта-романтика Теофила Готье «Видение розы» («Я — дух розы, с которой ты танцевала вечером на балу»), свое впечатление он воплотил в одноактном балете. «Еще за сто лет до премьеры «Видения» композитор Карл Мария фон Вебер написал прелестное «Приглашение к танцу». Так и просуществовали бы отдельно друг от друга эти два совершенно самостоятельных произведения искусства, если бы знаменитый молодой хореограф «Русских сезонов» Михаил Фокин не познакомился случайно с совсем молодым французским балетоманом — поэтом Жаном Луи Водуайе. В процессе их совместных разговоров возникла идея будущего балета, а затем родился один из шедевров мировой хореографии», — пишет Марис Лиела [7], восстановивший этот хореографический шедевр в 1964 году в Большом театре.

Вот, что он говорит об этом своем проекте: «Созданный талантом русского хореографа и русских танцовщиков начала века, этот балет так никогда и не был показан в России, на русской сцене. В учебнике по истории балета «Видению розы» был посвящен всего лишь один абзац. А в мемуарах Тамары Карсавиной я прочел такую фразу об этом спектакле: «...Он навсегда ушел в область преданий». Великая балерина считала, что «Видение розы» превратилось в «Призрак розы». Обидно и грустно читать подобные строки. Такова уж, к сожалению, участь нашей профессии: уникальные творения не могут жить долго — их невозможно сохранить в первоизданном виде. <...> За рубежом во время гастролей мне посчастливилось встретить некоторых очевидцев того события, и они, чуть наклонив свои седые головы, говорили с какой-то типично французской интонацией: «O la-la, Spectre de la rose»... И по лицам их пробегала светлая печаль, словно они вспоминали свою первую юношескую любовь... Но неужели все так безнадежно?! Неужели ничего нельзя вернуть?! Неужели действительно все потеряно?!» [7].

Существует много легенд о том, что Нижинский мог одним прыжком перелететь всю сцену по диагонали. Цель проекта команды Мариинского театра — приблизить

к реальности ощущение легендарного полета великого танцовщика через окно, попытаться передать зрителю ту невероятную грациозность и нечеловеческую пластику Вацлава, чтобы в очередной раз (но новыми средствами) подчеркнуть уникальность личности артиста, посредством оцифровки образа Вацлава Нижинского оживить легенду дягилевских сезонов и воссоздать ключевые образы, исполненные в его легендарных балетах: «Видение Розы», «Петрушка», «Шахерезада».

Творческое объединение Юрия Смекалова «Music.Art.Dance» действует в коллаборации с компанией «TELEPORT», которая занимается производством мультимедийных решений с 2011 года⁹. Для проекта «Вацлав Нижинский «Le Spectre du passé» Les Ballet Russes VR» было разработано технологическое решение, согласно которому, прежде всего, необходимо найти схожего по психофизическим параметрам артиста, способного приблизительно воспроизвести пластику Вацлава, после чего создать визуальное сходство с помощью компьютерной программы. Сегодня артистов, совпадающих по типуажу с Нижинским, на театральной сцене нет, именно поэтому так ценна возможность показать уникальную хореографию Гения, используя технологии виртуальной реальности.

Предполагаемые этапы реализации проекта:

- скрупулезный репетиционный процесс с артистом балета, в котором учитываются исторические фотографии Вацлава Нижинского: его позы, манеры, выражение лица;
- создание компьютерной модели Вацлава Нижинского в виртуальном формате;
- воссоздание в 3D формате сценических костюмов Вацлава Нижинского;
- реконструкция театральных декораций, афиши и фотографий реконструируемой эпохи;
- «захват движения» артиста с помощью технологии Motion Capture;
- обработка данных;
- интеграция данных в среду разработки Unreal Engine 4;
- CG графика, пост-продакшн, настройка визуальной сцены.

Теперь более детально хочется рассказать о современных технологиях, применяемых в данном проекте.

Создание 3D модели

Создается полный «скелет» виртуального танцора с достоверной проработкой мышц тела и лица, на которые наносятся высокополигональные текстуры, отрисованные с использованием сканов архивных фото- и видео материалов.

Костюм захвата движения Mocap (Motion Capture)

Действующий артист балета в костюме, оснащенном датчиками движения исполняет партию из балета «Видение розы». Полученные данные фиксируются и переносятся на 3D модель, анимируя танец.

Пост-продакшн

Полученный материал форматируется для воспроизведения в очках виртуальной реальности, создается специальное навигационное меню.

⁹ Мультимедийное сопровождение Олимпийских игр в Сочи, World Expo, G20 Summit.

VR точка доступа

Воспроизведение контента происходит с помощью последнего поколения VR-очков, установленных на специальной платформе, оснащенной системой авторизации пользователя, системами телеметрии и наблюдения.

Технические решения

Для реализации проекта будет применен комплекс технологий «Мокап система съемки Unreal Engine»¹⁰.

Все это позволит воссоздать уникальный художественный жест, состоявшийся в свое время, покоривший публику и оставшийся в легендарном модуле.

Известны слова легендарного танцовщика: «Я хочу танцевать, рисовать, играть на рояле, писать стихи. Я хочу всех любить — вот цель моей жизни. Я люблю всех. Я не хочу ни войн, ни границ. Мой дом везде, где существует мир. Я хочу любить, любить. Я человек, Бог во мне, а я в Нем. Я зову Его, я ищу Его. Я искатель, ибо я чувствую Бога. Бог ищет меня, и поэтому мы найдем друг друга» [9].

Dream team из Мариинского театра — такие же «искатели», поэтому есть надежда и даже внутренне убеждение в том, что Вацлав Нижинский одобрил бы этот дерзкий проект.

ЛИТЕРАТУРА

1. Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М.: Медиум, 1996.
2. Мультимедийные технологии на Летних Балетных Сезонах. URL: <http://ballet-letom.ru/ru/archives/3643> (дата обращения: 11.03.2017).
3. Классика обретает новые формы: «Жизель» в 3D. URL: http://www.isrageo.com/2015/09/27/talariumetlux_2/ (дата обращения: 15.03.2017).

¹⁰ Технология *motion capture*, или *mocap*, никогда не заменит уникальность ручной анимации, но для многих проектов, где требуется максимальная реалистичность и скорость работы, мосар — незаменимый инструмент. Считается, что история *motion capture* начинается на студии Уолта Диснея в середине 1970-х. Аниматоры Диснея перерисовывали своих героев с реальных актеров на пленке и вставляли в фрагменты мультфильма. Основой была технология ротоскопинга, предполагающая наличие специализированных станков, на которых аниматоры рисовали мультгероев прямо поверх людей.

Второй важный шаг в освоении технологии сделало медицинское сообщество в начале 1980-х, конкретно врачи-кинесиологи, изучающие динамику движения человеческого тела. Профессору Тому Калверту первому пришла мысль, закрепив на тело потенциометры, оцифровать информацию о собственных движениях. Метод тут же взяли на вооружение разнообразные клиники и хореографические студии.

На телевидении *motion capture* впервые применили в 1991 году. Привидение по имени Мат под управлением системы всего с одной камерой, общалось со знаменитостями, приглашенными в студию. Управляли Матом целая команда кукловодов. В 1992 году были сделаны первые шаги в направлении обработки мимики человеческого лица.

В 1993 *Mortal Kombat* открывает эру *motion capture* в разработке игр и кино. Примерно с этого времени технологию можно считать созревшей для коммерческого использования. Система, изобретенная как инструмент анализа в исследовании биомеханики, стала более важной для компьютерной мультипликации, образования, и спортивных состязаний, а недавно для киноиндустрии [8].

4. Виртуальная реальность. Wikipedia. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальная_реальность (дата обращения: 15.02.2017).
5. Борисоглебский М. В. Материалы по истории русского балета: в 2-х т. Л., Ленингр. гос. хореогр. училище, 1938–1939. Т. 2. ...с.
6. Аржанухина В. В. Отечественное балетное искусство как воплощение особенностей «русского культурного ренессанса» // Вестник МГУКИ. 2013. № 5 (55). С. 232–235.
7. Марис Лиэпа: Я хочу танцевать сто лет (о балете «Видение розы»). URL: https://vk.com/topic-134988693_35207027 (дата обращения: 17.01.2017).
8. Все о МОСАР. RENDER.RU. URL: http://render.ru/books/show_book.php?book_id=531 (дата обращения: 1.07.2017).
9. Вацлав Нижинский. Эпоха Возрождения. URL: <http://www.renclassic.ru/Ru/35/1343/> (дата обращения: 14.01.2017).

REFERENCES

1. Ben'yamin V. Proizvedenie iskusstva v ehposu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti. M.: Medium, 1996.
2. Mul'timedijnye tekhnologii na Letnih Baletnyh Sezonah. URL: <http://ballet-letom.ru/ru/archives/3643> (data obrashcheniya: 11.03.2017).
3. Klassika obretaet novye formy: «Zhizel'» v 3D. URL: http://www.isrageo.com/2015/09/27/talariumetlux_2/ (data obrashcheniya: 15.03.2017).
4. Virtual'naya real'nost'. Wikipedia. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Virtual'naya_real'nost' (data obrashcheniya: 15.02.2017).
5. Borisoglebskii M. V. Materialy po istorii russkogo baleta: v 2-h t. L., Leningr. gos. horeogr. uchilishche, 1938–1939. T. 2. ...s.
6. Arzhanuhina V. V. Otechestvennoe baletnoe iskusstvo kak voploshchenie osobennostej «russkogo kul'turnogo renessansa» // Vestnik MGUKI. 2013. № 5 (55). S. 232–235.
7. Maris Liepa: YA hochu tancevat' sto let (o balete «Videnie rozy»). URL: https://vk.com/topic-134988693_35207027 (data obrashcheniya: 17.01.2017).
8. Vse o МОСАР. RENDER.RU. URL: http://render.ru/books/show_book.php?book_id=531 (data obrashcheniya: 1.07.2017).
9. VACLAV NIZHINSKIJ. Ehpoha Vozrozhdeniya. URL: <http://www.renclassic.ru/Ru/35/1343/> (data obrashcheniya: 14.01.2017).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Е. А. Дробышева — д-р филос. наук, доц.; pestelena@yandex.ru
Ю. А. Смекалов — pestelena@yandex.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Elena E. Drobysheva — Dr. Sci. (Philosophy Assoc. Prof.); pestelena@yandex.ru
Yuri A. Smekalov — ballet@smekalove.ru