

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
Інститут педагогічної освіти і освіти дорослих імені Івана Зязюна НАПН України
Національний університет фізичного виховання і спорту України
Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди
Харківська державна академія культури

ТЕНДЕНЦІЇ І ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ХОРЕОГРАФІЧНОГО МИСТЕЦТВА У КОНТЕКСТІ КУЛЬТУРНО-ОСВІТНІХ ПРОЦЕСІВ

Збірник матеріалів
II Всеукраїнської науково-практичної конференції
22-24 травня 2025 року



Полтава 2025

Список використаних джерел:

1. Драч, Т. Л. (2018). Танець-модерн у контексті мистецтвознавчого аналізу хореографічної культури України. *Культура України. Серія: Мистецтвознавство*, (59), 146-152.
2. Енська, О. Ю., Максименко, А. І., & Ткаченко, І. О. (2020). Композиція танцю та мистецтво балетмейстера.
3. Чепалов, О. І. (2007). *Хореографічний театр Західної Європи ХХ ст.: монографія*. Харків: ХДАК
4. Akram Khan Company. (2023). Chotto Desh. <https://www.akramkhancompany.net/productions/chotto-desh-2023/>

Ткачук В. К

студентка *Національного університету
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»*

Ціпов'яз А.Т.

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри хореографії і танцювальних видів спорту
*Національного університету «Полтавська політехніка
імені Юрія Кондратюка»*

ХОРЕОГРАФІЯ ТА ЦИФРОВІ МЕДІА: НОВІ ВИМОГИ ДО ПІДГОТОВКИ СУЧАСНОГО ФАХІВЦЯ

Раніше хореографія була переважно сценічним та театральним мистецтвом, але із поширенням цифрових медіа та Інтернету з'явилися нові простори для танцю. Це принесло чимало нових способів розвитку та використання хореографії у сферах розваг, мистецтві тощо. І щоб майбутній фахівець дійсно був розвиненим у цій сфері – потрібно почати з розуміння історії розвитку хореографії, не лише як мистецтва, а як важливе культурне явище.

Усе почалося з поширенням доступних відеокамер у 1980-х роках, яке дозволяло хореографам легко записувати, зберігати й аналізувати танець самотійно. А також це означало появу нового напрямку, яка схрещувала музику, танець та кіноіндустрію – відео кліпи. Популярні музиканти, зокрема Майкл Джексон, допомогли поширити це явище, і не без допомоги професійного хореографа Майкла Пітерса, який поставив танці у таких кліпах Джексона як «Thriller» та «Beat It». За свої заслуги він отримав чимало премій, серед яких дві «Еммі» та «Тоні». Це стало поштовхом до усвідомлення хореографії, не лише як мистецтва, а справжнього культурного феномену – засобом художнього висловлювання та самовираження [1].

Далі, з розвитком телебачення, з'явилися танцювальні відео для дому, а також канали присвячені хореографії. Це стало кроком до появи масштабніших проєктів, таких *Dancing with Stars*, *Dance Moms* та *America's Got Talent* в Америці, аналоги яких швидко розійшлися по світу. Вони збільшили інтерес людей до танців та змінили уявлення про те, що означає бути танцівником. Наприклад, попри майстерність М. Пітерса та М. Джексона – все ще існували гендерні стереотипи, що чоловічий танець є чимось незвичним. Але, коли на *Dancing with Stars* («Танці з зірками») запросили національну футбольну лігу то ситуація змінилася: спортсмени мали необхідну витривалість та силу для танцю, що змінило думку суспільства і також підкреслило головну ідею: танцювати може кожен, незалежно від гендеру, професії, статусу чи фізичних особливостей [2].

Після успіху телешоу та поширенню Інтернет-медіа, наступним великим кроком у поширенні хореографії стали соціальні мережі. З розвитком таких платформ як YouTube, Instagram та TikTok, хореографам стало легше просувати свої танці та будувати кар'єру у форматі коротких відео.

Сучасні танцюристи, такі як Чарлі Д'Амеліо, Аддісон Рей або Соль Сіроко здобули свою популярність завдяки такому формату, і довели, що на цьому можна не тільки популяризувати свій контент, але й будувати свою кар'єру. Також, зокрема у TikTok, стали поширюватися танцювальні челенджі,

наприклад «Renegade» та «Savage», які підняли чимало невідомих танцюристів в популярності. Водночас Соль Сірокко не обмежує себе одною платформою та використовує усі, не тільки для поширення танців, але й для спілкування з аудиторією. Вона ділиться відвертими моментами та труднощами, емоційними викликами та тиском, які можуть виникнути у хореографів. Це гарний приклад, як хореографам варто адаптуватися до вимог нової епохи.

З кожним роком просувати свій контент стає дедалі легше, особливо в оточенні фанатів, чия підтримка та вірність є важливою для довгострокового успіху автора [3].

З розвитком Інтернету не тільки соціальні мережі почали бути інструментом поширення танців. Ігри також стали важливим аспектом їхнього розвитку. Першими були ігрові автомати, як Dance Dance Revolution та Pump It Up, принцип яких був у вчасному натисканні стрілок [4].

Та справжньою революцією стали сучасні рухливі ігри, наприклад Just Dance. Для цієї гри, щоб створити персонажа-тренера (з якого люди мали повторювати рухи) запрошують професійних хореографів. Вони створюють танець, переводять на персонажа за допомогою motion capture та перевіряють його у вже готовому вигляді. Тож тепер, хореографам доступно не тільки навчати людей прямо, але й робити це через популярних персонажів [5].

Сьогодні, коли Штучний Інтелект почав ставати справжнім інструментом для допомоги та створення. Studio Wayne McGregor разом з Google Arts and Culture Lab створили ASIOMA, експериментальний алгоритм для хореографії. Він був зроблений на основі двадцятип'ятирічного архіву Вейна Мак-Грегора, на основі яких ШІ буде генерувати власні рухи як підказка для нових митців. Але, також вона буде аналізувати самого танцюриста безпосередньо, відтворювати стиль і допомагати людині у процесі. Це приклад того, як хореографи тепер можуть створювати інструменти, які допоможуть їм та іншим хореографам у роботі [6].

Підсумовуючи, сучасному хореографу не достатньо ставити танці під веселу музику. Йому потрібно знати не тільки, як зробити танець красивим, але

як передати емоції під час його виконання; як спілкуватися з аудиторією; як застосовувати новітні технології для просування; як використати сферу розваг і заохочувати людей танцювати та рухатися; і як створити щось нове, яке допоможе не тільки сучасним, але й майбутнім хореографам.

Список використаних джерел:

1. Branen, Lara. 2021. "Janet Jackson, Paula Abdul and the 80's Dance-Heavy Music Videos | Dance Articles". DancePlug, 5 липня. https://www.danceplug.com/article/janet-jackson-paula-abdul-and-the-80s-dance-heavy-music-videos?utm_source=chatgpt.com.
2. Coombe, Hannah. 2022. "The Positive Impact of Influential Dance Shows | BLOCH US". BLOCH Dance US, 13 липня. https://us.blochworld.com/blogs/advice-and-education/the-positive-impact-of-influential-dance-tv-shows?srsltid=AfmBOoojcyjLRn8nJY8djdfCLSMMpvX6RcLQaHyZtsJ1Nnj4QMNI4kgY&utm_source=chatgpt.com.
3. Hitd.co. 2025. "The Rise of Dance Influencers: How Social Media is Shaping Modern Careers". Yahoo Finance, 17 лютого. https://finance.yahoo.com/news/rise-dance-influencers-social-media-234500965.html?utm_source=chatgpt.com.
4. Iglesias, Sabrina, та Erin Reynolds. 2024. "'Just come play.' Philly's rhythm gamer community wants to help you get a perfect score." Inquirer.com, 23 жовтня. <https://www.inquirer.com/life/rhythm-gaming-fashion-district-round-one-20241024.html>.
5. "From Song to Finished Dance – This is How "Just Dance" is Made | Sweden Herald". 2024. Sweden Herald - Sweden News and World News in English, 29 грудня. https://swedenherald.com/article/from-song-to-finished-dance-this-is-how-just-dance-is-made?utm_source=chatgpt.com.
6. "AISOMA". 2019. Studio Wayne McGregor, 14 січня. <https://waynemcgregor.com/research/aisoma>.