

УДК 7.067

ОТНОШЕНИЯ ТЕЛА И ПРОСТРАНСТВА В ЦИФРОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ (на примере 3D хореографических фильмов)

*Олещенко Е. А.*¹

¹ Школа дизайна, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», ул. Мясницкая, д. 20, Москва, 101000, Россия.

Локдаун, вызванный пандемией, заставил задуматься о физическом присутствии человека в качестве собеседника в цифровой реальности. Тело человека в цифровом пространстве отсутствует; существует лишь его образ, который зачастую презентуется и воспринимается двухмерным. Подобная презентация недостаточна для полного восприятия и осознания тела другого человека.

В данной статье автор предполагает, что для более качественного понимания телесности в цифровом пространстве важен компонент 3D. Опираясь на исследовательские работы в области кинестетической эмпатии и кинематографии, автор показывает, как взаимосвязаны пространство, тело и кинестетическая эмпатия. Расширяя область данных исследований, автор исследует вопрос общего пространства в документальных хореографических фильмах «Пина» Вима Вендерса и «Каннингем» Аллы Ковган, снятых с использованием 3D, и предоставляет анализ того, как данные технологии влияют на изменение границы между пространством зрителя и пространством танцовщика на экране. По мнению автора, изменение данных границ позволяет сильнее воздействовать на ощущение присутствия у зрителей и, как следствие, на ощущение ими телесности и кинестетической эмпатии.

Ключевые слова: телесность, пространство, танец, кинестетическая эмпатия, технология 3D, цифровая реальность, хореографический фильм, 3D-фильм.

BODY AND SPACE RELATIONSHIP IN DIGITAL REALITY ON THE EXAMPLE OF 3D CHOREOGRAPHIC FILMS

*Oleschenko E. A.*¹

¹ School of Design, National Research University Higher School of Economics, 20, Myasnitskaya St., Moscow, 101000, Russian Federation.

The lockdown caused by the pandemic has increased the presence of digital reality, which does not require the physical presence of a person as an

interlocutor. The human body in this space is absent, there is only his image, which often presented and perceived as two-dimensional object. Presentation in such form is not sufficient for a complete perception and awareness of the body of another person.

In this article, the author suggests that for a better understanding of physicality in digital space, the 3D is the crucial component. Based on the studies in the fields of kinesthetic empathy and cinematography, the author shows the interconnection of space, body and kinesthetic empathy. Expanding the scope of these studies, the author explores the issue of common space in the 3D choreographic documentaries “Pina” by Wim Wenders and “Cunningham” by Alla Kovgan and provides an analysis of 3D technologies affect the change in the boundary between the spectator’s space and the dancer’s space. According to the author, a change in these boundaries allows a stronger influence on the perception of presence of the spectators, their perception of corporeality and kinesthetic empathy.

Keywords: corporality, space, dance, kinesthetic empathy, 3D technology, digital reality, choreographic film, 3D movie.

Последние десятилетия гуманитарная мысль знаменуется «поворотом к телу» [1]. Исследования посвящены не только анализу новых социальных практик, но и ответу на вопрос, что такое тело, как его понимать и осмысливать. Сложность изучения заключается в том, что тело, как предмет исследования, находится в поле зрения множества дисциплин. Этим предметом, в частности, интересуются исследователи одежды и моды (Д. Энтуисл) [2], движения, танца (И. Сироткина) [3]. В этой статье мы сфокусируемся на вопросах телесности и кинестетической эмпатии в цифровом пространстве, ставших актуальными в связи с локдауном из-за COVID-19.

Локдаун кардинально изменил формат человеческих отношений и статус присутствия в них цифровых технологий. С одной стороны, локдаун способствовал развитию цифровых технологий и сделал опосредованное общение между людьми более доступным [4], с другой — создал ряд трудностей как для человека, так и для проектов, которые могли существовать только офлайн. Одна из трудностей заключается в эффекте zoom fatigue — усталости и когнитивной нагрузке, которую испытывает человек во время и/или после онлайн общения [5]. Есть сложности в адаптации практик человеческого взаимодействия, которые частично или полностью воплощенных офлайн. Особенно остро данный вопрос коснулся области танцевальных и перформативных практик, которые в локдаун пострадали не только потому что оказались последними в списке помощи от правительств, но и потому что многие из них

в принципе невозможно было перенести или воплотить в цифровой среде [6]. «Подход “просто включи Zoom” игнорирует каждый импульс артиста-исполнителя; танец просто невозможно воспроизвести на экране и ожидать, что он будет таким же» [7, р. 146].

Проблему приближения человеческого общения в цифровой среде аналогично среде офлайн пытаются решить крупные IT-корпорации. Например, проект Google Starline работает над созданием технологии, позволяющей в режиме реального времени общаться с максимально реалистичным 3D изображением другого человека [8]. Meta (бывший Facebook: организация, признанная в РФ экстремистской) пошла по пути создания метавселенной — вселенной, которая бы полностью имитировала реальный мир [9]. Однако пока их проекты не реализованы в полной мере, культурные проекты, в том числе и танцевальные постановки, пытаются максимально адаптироваться к «новой нормальности», перенося проекты в цифровое пространство [10; 11].

Например, постановки Большого театра, «Нью-Йорк Сити Бале», Королевского балета Лондона, а также многих других танцевальных студий и независимых актеров можно теперь смотреть онлайн. Некоторые проекты стали использовать цифровые платформы типа Zoom в качестве площадок для выступлений. Например, в начале пандемии тридцать две балерины исполнили танец «Умирающего лебедя», используя для постановки видеозвонки [12], а легендарная Т. Гарп использовала Zoom для общения и постановки Moves [13]. Танцевальные практики превращаются в цифровые проекты, но непонятно, насколько они могут заменить офлайн среду. Ведь танец является формой человеческого общения, которая выходит за границы визуального восприятия [14]. Снова становится актуальным вопрос, можем ли мы испытывать кинестетическую эмпатию к человеку, смотрящему на нас с экрана, подобную той, что мы испытываем к человеку, находящемуся с нами в одной комнате. Может ли в новой нормальности цифровое искусство стать альтернативой искусству офлайн? Мы считаем, что 3D технологии позволят хореографическим онлайн-практикам углубить опыт зрителя и повысить его кинестетическую эмпатию. В качестве фактов мы будем рассматривать работы в области кинестетической эмпатии и хореографического кино, обладающего теми же признаками и свойствами, что и другие цифровые продукты, однако более сосредоточенных на телесных практиках. Мы рассмотрим, как взаимосвязаны кинестетическая эмпатия и кино; какую роль в формировании кинестетической эмпатии играет пространство, и то, как меняется пространство в фильмах, использующих 3D технологии. На примере документальных хореографических фильмов «Пина» Вима Вендерса и «Каннингем» Аллы Ковган мы покажем, как эти авторы использовали особенности 3D для изменения пространственных границ между зрителем и танцовщиками, и то, как эти изменения влияли на включение и ощущения зрителя от просмотра данных фильмов.

Взаимосвязь кинестетической эмпатии и кино

Концепт кинестетической эмпатии в основном сформировался под влиянием работ танцевального критика Джона Мартина в 1930–1960-е годы, который нашел ряд терминов для описания того, что мы называем кинестетической эмпатией, включая «мышечную симпатию» и «метакинез». Он также использовал термин «заражение», имея в виду внутреннее подражание телесным движениям другого человека, заставляющее наблюдателя чувствовать чужое мускульное напряжение как собственное [15]. Позже этот концепт был расширен и включил в себя не только напряжение мышц, но и любое движение другого человека, его позу, ощущения кожи и многие другие ощущения. Так изучение кинестетической эмпатии вышло за пределы танцевальной культуры и затронуло область искусства кино.

Вопрос о кинестетической эмпатии и кино имеет два основных аспекта. Первый касается того, как зритель может переживать телесный опыт актера или танцора. Второй, что именно в кино позволяет зрителю получать подобный опыт. Авторы исследований изначально исходили из того, что зритель следит не за самими движениями живого человека, а за их образами.

Д'Алоя использует концепт Э. Штайн «квази» для описания переживаний кинестетической эмпатии зрителя по отношению к человеку. Он предполагает, что зритель, ставя себя на место актера, испытывает квази-опыт — опыт, похожий на тот, который может переживать актер [16]. Эмпатия в данном контексте аккомпанирует, сопровождает проекцию, которая позволяющую зрителю стать не единым целым с актером, а сопровождать его. Таким образом, эмпатия выступает посредником, который снижает физическую дистанцию между зрителем и актером [16].

В 1953 году Альберт Мишотт разделил эмпатию в кино на моторную и эмоциональную. Моторная эмпатия возникает, когда зритель воспроизводит движение актера на мышечно-скелетном уровне, и предшествует эмоциональной эмпатии. По мнению Адриано Д'Алоя, концептуальная полезность такого разделения состоит в том, что оно позволяет объяснить, как связаны между собой мышечные ощущения зрителя и его эмоциональные переживания по отношению к тому, что происходит на экране [16]. Однако Мишотт, Д'Алоя и многие другие авторы сходятся в том, что эмпатия — это посредник, физически и эмоционально связывающий человека на экране со зрителем. Из-за нее актер воспринимается зрителем как живой человек.

Тем не менее исследователи понимали, что кинестетическая эмпатия у зрителя возникает не только в зависимости от того, как он воспринимает кино, но и в силу того, как это кино снимается и презентуется. В фильмах, кроме движений человека и диалогов, есть другие важные компоненты, включая нарратив, сеттинг, свет, декорации, костюмы, монтаж и пр. (Исследований об этом

недостаточно, чтобы можно было определить значимость компонентов такого взаимодействия. В нашей работе мы в основном будем опираться на мнения К. Вуд, А. Д'Алоя и Д. Рейнольдс, изучавших влияние эстетики кино на кинестетическую эмпатию.)

По мнению Д'Алоя, эстетика кино изначально рассчитывала усилить эмоциональную вовлеченность зрителя, поэтому особым образом презентовала телесную и двигательную культуру персонажей. Особенно это касалось танцевальных, спортивных и батальных сцен, в которых центральными «действующими лицами» были не нарративные и диалоговые структуры, а движения или телесная экспрессия. Данные сцены снимались особым образом, зачастую фокусируясь крупным планом на лицах актеров и их движениях. Д'Алоя, опираясь на научные труды В. Фрибурга, Б. Балаж, С. Эйзенштейна и других исследователей в области кинематографии, полагал, что кино тем самым усиливало формы сенсорного опыта зрителя и позволяло рефлексивно включать его в происходящее. Усиление сенсомоторного опыта зрителя, по его мнению, — это природная составляющая кино, без которой невозможно представить эмпатию [16; 17].

Мнение Вуд совпадает с мнением Д'Алоя о том, что создателей кино мотивирует реакция аудитории. Чтобы зритель кинестетически и эмоционально реагировал, создатели фильма используют различные техники, усиливающие процесс эмпатии зрителя, стирающие границы между ним и экраном. К примеру, такие техники, как синхронность (соотношение движений актера с музыкой и ритмом) и нарративная структура (особенная последовательность движений, кадров и сцен) имеют особую значимость для зрителя, так как вызывают у него личные образы и воспоминания. Запускает зрительские эмоции и техника дефамилиаризации — столкновение зрителя с житейским опытом и изменение отношения к нему. Данные техники реализуются особым видом съемки и монтажа: крупными планами, нестандартными углами, позволяющими взглянуть на привычные движения с другой перспективы. Все эти техники влияют на восприятие зрителя и в совокупности вводят его в эмоциональное состояние [18]. Хотя Вуд и не ранжирует техники по степени значимости, на наш взгляд, особого внимания заслуживает техника дефамилиаризации, так как вбирает в себя концепции и приемы, влияющие на отношения тела и пространства.

Пространство в кино и его влияние на кинестетическую эмпатию

Вуд ставит вопрос о пространстве и его воздействие на телесный опыт зрителя, анализируя видеоработу А. Рубена «Линии танца», в которой фигуры танцоров, изображенные в виде элементарной графической схемы, двигаются в лимбическом пространстве без поверхности и обозначения линии горизон-

та. Подобное пространство, по мнению Вуд, дефамилиаризирует привычное для зрителя ощущение гравитации, позволяя заново обратиться к нему внимание и пережить его в новом контексте [18].

Вуд обосновывает роль пространства в кино, используя концепт Д. Рейнольдс «кинестетическое воображение». По Рейнольдс, кинестетическое воображение — это аналитическая категория, включающая в себя такие концепты, как «энергия», «кинестезия», «ритм», «восприятие» и «самосознание». По ее мнению, исторический, социологический, политический контексты также влияют на кинестезию, отношение тела и пространства. Последнее Рейнольдс относил к работе Мари Вигман «Меняющийся пейзаж» 1929 года, в которой, как ей казалось, кинестетическое воображение воплощалось в форме отношений между пространством и телом, создавало обезличенное пространство, воплощенное в женщине [18; 19].

Важность пространства в кино и для построения кинестетического пространства также отмечал Д'Алоя, проанализировавший фильм «Гравитация» А. Куарона. По его мнению, пространство, а также связанные с ним явления гравитации, непреодолимой силы, пустоты являются ключевыми элементами фильма, внутри которого происходят все движения актера и относительно которого выстраивается вся операторская работа. Д'Алоя отмечает, что фильмы о космосе (как о пустом пространстве) усиленно заостряют внимание на теле персонажа, его телесных и физиологических функциях, позволяя зрителю телесно переживать соответствующий опыт персонажей [16]. Однако, хотя работы Вуд, Рейнольдс и Д'Алоя и выделяют роль пространства в формировании кинестетической эмпатии, тем не менее, отношение между телом и пространством на экране возникает не всегда. «Мы можем любить (кино о танце или театре) или нет, но не каждый (перформанс) подходит для кино» [20].

Технология 3D и кино

Парадигма плоской картинки в кино изменилась с внедрением 3D технологий. Технологии, которые применялись при 3D съемках, позволили приблизить визуальный опыт зрителя к более реальному, предоставив на экране объем и глубину объектов [21]. Глубина объектов, их выход «за границы» экрана размыл четвертую стену между происходящим на экране и зрителем. И хотя 3D технологии в кино начали применять с 1984 года, популярность они обрели лишь в конце двухтысячных, после выхода на экраны фильма «Аватар» Д. Камерона в 2009 году [22].

В кино о танцах 3D технологии пришли годом позже. В 2010 и 2011 годах вышло несколько хореографических фильмов в 3D: «Уличный танец» М. Гива и Д. Паскини, «Шаг вперед в 3D» Д. М. Чу и «Пина» В. Вендерса [23]. Первые два не были восторженно приняты критиками, которые посчитали 3D техно-

логии, скорее всего, развлекательными, инструментальными кинематографическими технологиями. В фильме Вендерса же, наоборот, 3D технологии стали средством размывать границы между зрителем и экраном, позволили передать пространственный и телесный опыт танцев Пины Бауш. По мнению критиков, 3D позволило зрителю по-новому обратить внимание на тело и в целом переосмыслить эстетику кино [24]. Желание Вендерса показать значимость пространства танцев Пины Бауш, сделать его осязаемым и ощутимым для зрителей стало возможным благодаря именно 3D [25].

Восемь лет спустя, в 2019 году, появился «Каннингем» Аллы Ковган — хореографический фильм о Мерсе Каннигеме, важнейшем представителе современного танца [26]. «Каннингем» был похож по структуре на фильм Вендерса: одна часть была отведена архивным записям (в «Пине» Вендерса это были интервью), другая — танцевальным постановкам, снятым в технологии 3D. Как и для Пины Бауш, пространство для Каннигема было архизначимым: в своих работах он стремился избавиться от фиксированных точек и преодолеть пространство физической реальности. Именно поэтому Ковган и обратилась к технологии 3D как к возможности передать зрителю ощущение пространства. «Просыпается то, что я называю “кинестетическая эмпатия”», — говорила она [27].

Критики встретили «Каннингема» так же восторженно, как и восемь лет до этого встречали «Пину», отметив технологию 3D как важнейший элемент понимания и переживания на экране: «...переходя в трехмерные танцы и сквозь них, она (камера) предлагает иммерсивное ощущение того, что Каннингем назвал “пространством, в котором может произойти все, что угодно”» [28].

Фильмы Вендерса и Ковган имеют схожую в общих чертах структуру как повествования, так и пространства. Далее мы покажем, какие техники и приемы использовали авторы фильмов для глубокого погружения зрителя в экранное пространство.

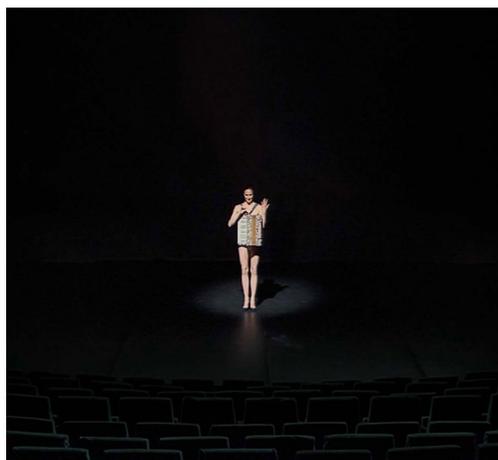
3D как ключ к созданию общего пространства

Для понимания того, какие технологии использовали авторы в объединении пространства зрителя и кино, мы разделили их на четыре условные группы: 1) технологию продолжения пространства зрителя; 2) технологию прорыва границы и перемещения зрителя в пространство кино; 3) технологию слияния пространств; 4) перемещение зрителя из зала на сцену.

Продолжение пространства зрителя можно хорошо увидеть в приемах фильма Вендерса. Изначально в кадре мы видим сцену вместе с рядами зрительских кресел перед ней (см.: илл. 1).

К аналогичному приему прибегает Ковган в «Каннингеме» (см.: илл. 2).

Избранная перспектива как бы продолжает пространство кинотеатра, в ко-



Илл. 1. Фрагмент фильма В. Вендерса
«Пина», 2011 г.



Илл. 2. Фрагмент фильма А. Ковган
«Каннингем», 2019 г.

тором находится зритель. Она обозначается спинками кресел, которые выглядят так же, как и те, что могут находиться перед зрителем. Зритель смотрит на сцену, находящуюся не на экране, а в пространстве кинозала. Со временем он станет частью танца, но, чтобы это произошло, зритель должен забыть, что между ним и происходящим на экране существует граница в виде экрана.

Прорыв границы и перемещение зрителя в пространство кино. В «Пине» и в «Каннингеме» хореография исполняется в различных локациях и использует различные объекты. Зритель оказывается то перед сценой в театре, то в поезде метро, то в парке, в лесу, или каком-то другом пространстве в качестве зрителя, но никак не в кинозале. Стулья, двери, платья, деревья, дверные пролеты, арки, трубы завода, элеватор, поломанные ветки, бегемот, зонты и многие другие объекты в 3D выглядят так, словно выходят за визуальную границу экрана (см.: илл. 3; 4).

Слияние пространств зрителя и кино происходит в тот момент, когда объектов на экране становится настолько много, что зрителю сложно определить, находятся ли они в пространстве зрителя или в пространстве кино. Так, финальная сцена балета «Полнолуние» — поэтическое высказывание Пины Бауш о воде — постепенно заполняется водой, появляющейся сначала в стакане воды и в финале заполняющей все пространство сцены. Брызги с мокрых платьев и волос танцовщиц, совершающих прыжки, повороты и пролеты, летят в зрителя, стирая физическую границу пространств (см.: илл. 5).

Аналогичное использование объектов, когда смешиваются пространства (мыльные пузыри, вода, мелкие летающие элементы...), встречается и в других 3D хореографических фильмах (например, в «Step Up 3D» и «Streetdance 3D»).

Перемещение зрителя из зала на сцену. Ключевым, нарушающим простран-



Илл. 3. Фрагмент танца на элеваторе.
Фильм В. Вендерса «Пина», 2011 г.



Илл. 4. Фрагмент постановки
«Нелепая встреча». Фильм А. Ковган
«Каннингем», 2019 г.

ство зрителя и кино, на наш взгляд, является момент, когда зритель перемещается из кресла кинозала на сцену и может воспринимать то, что воспринимают танцовщики. Например, в реинкарнированной постановке «Летнего пространства» Ковган осуществила желание хореографа разорвать пространство между зрителем и танцором с помощью декораций Раушенберга и Джаспера Джонса, костюмов и операторской работы. Созданный этими художниками-абстракционистами фон из цветных точек не имеет поверхности и линии горизонта, тем самым полностью устраниаются какие-либо границы пространства как внутри сцены, так и за ее пределами. Тела танцовщиков в трико, повторяющих орнамент окружающего пространства, сливаются с фоном, но не становятся с ним единым целым, так как ракурс съемки и объем отделяют их от фона. За счет движения камеры танцовщики кажутся людьми, которые парят в пространстве, вбегают, влетают или вылетают из него прямо на зрителя. Движения под таким ракурсом, усиленные объемом, объединяют пространство между танцовщиками и аудиторией: зритель практически чувствует поток воздуха, движущийся от вскинутой руки или ноги. Зритель в этой сцене



Илл. 5. Фрагмент балета Пины Бауш
«Полнолуние». Фильм В. Вендерса
«Пина», 2011 г.

Зритель в этой сцене



Илл. 6. Фрагмент постановки
«Летнее пространство».
Фильм А. Ковган «Каннингем», 2019 г.



Илл. 7. Фрагмент постановки
«Тропический лес».
Фильм А. Ковган «Каннингем», 2019 г.

уже не просто наблюдатель; он — полноценный участник хореографического действия (см.: илл. 6).

Подобную технику мы можем увидеть и в другом фрагменте фильма, воспроизводящем «Тропический лес» Каннингема. Пространство танца в этом фрагменте также не имеет линии горизонта, а танцоры и объекты практически соприкасаются со зрителями (см.: илл. 7).

В «Пине», в открывающем фильм балете «Весна священная» мы также видим, как смещается роль зрителя. Постановка Бауш отличается ритуальностью, обращением к архетипичности и обрядовости, усиленной Вендерсом через технологию 3D. Так, в постановке присутствует сцена, когда танцовщицы, выполняющие сакральные и экстатические ритмичные движения, измазанные землей и влажные от пота, собираются в плотную группу. Мы наблюдаем со стороны, как они движутся, погруженные в себя. Гнетущая напряженная атмосфера. И вот, когда девушка для жертвоприношения выбрана, мы видим ее в красном платье, ее выдвигают вперед крепкие руки, и это практически руки зрителя. Благодаря сценографии Бауш и Вендерса и технологии 3D, зритель чувствует себя соучастником этого страшного ритуала: камера мелко и ритмично движется вместе с пульсом группы, танцовщицы выстроены перед зрителем и как бы вокруг него. Зрители вместе с участниками труппы берут в кольцо жертву. Расстояние между ними и танцорами за счет эффекта угловой съемки максимально сокращается. Танцовщицы «выступают» в сторону зрителя, позволяют ему «прижаться» к своим влажным спинам и стать реальным участником этой гнетущей сцены (см.: илл. 8).

В «Каннингеме» мы также можем наблюдать процесс включения зрителя



Илл. 8. Фрагмент балета Пины Бауш
«Весна священная».
Фильм В. Вендерса «Пина», 2011 г.



Илл. 9. Фрагмент постановки
«Сюита для пятерых».
Фильм А. Ковган «Каннингем», 2019 г.

в танцевальную труппу путем изменения перспективы и угла съемки. Например, в «Сюите для пятерых» зритель вращается, останавливается, двигается вместе с танцорами в такой близости от них, что буквально может их коснуться. В «Беге» камера движется между танцорами, создавая настолько плотный визуальный и почти физический контакт, что зритель становится частью труппы; он — часть пространства, в котором происходит движение (см.: илл. 9; 10).

Движения танцовщиков в каждом фильме синхронизируются со звуком (мы слышим каждый шаг танцовщика, шуршание одежды, листья и многое другое), телесный опыт становится еще более богатым, а пространство еще более цельным. Зритель не только переносится в пространство танца, но он также может испытать опыт, недостижимый даже при участии в танцевальном офлайн-перформансе.



Илл. 10. Фрагмент постановки «Бег».
Фильм А. Ковган «Каннингем», 2019 г.

Техники, которые мы перечислили выше, хоть и представлены как автономные, все же используются авторами в смешанной форме. Можно увидеть, как все они так или иначе направлены на изменение пространственных ощущений, создание общего пространства между зрителем и происходящим на экране, а некоторые из этих техник могут предоставить

опыт, который сложно пережить без 3D (например, виртуальное движение зрителя между танцовщиками в момент танца). Так или иначе, все они направлены на усиление впечатления от просмотра кино, его более глубокое переживание и эмпатию.

Действительно ли 3D меняет восприятие и переживание опыта?

Чтобы убедиться в том, что 3D, как технология объединения пространств и техники, действительно позволяют улучшить и углубить опыт зрителя, мы просмотрели некоторые отзывы двух независимых порталов (www.rottentomatoes.com и www.kinopoisk.com) о фильмах «Пина» и «Каннингем».

О фильме «Пина» В. Вендерса:

Общий рейтинг на Rottentomatoes — 95%; всего отзывов 106 [Pina – Rotten Tomatoes]. Общий рейтинг на «Кинопоиске» — 7,421 (3805 оценок) из 10; всего рецензий 36 [30].

Andy W: «Вендерс не только в полной мере использует возможности 3D-технологии, но и мастерски создает коллаж из эмоциональных путешествий через различные танцевальные последовательности в память о Пине, и в результате получается удивительно трогательный и визуально впечатляющий».

John H: «Его (Вендерса) лучшая идея — использовать 3D, чтобы показать танцорам, как они перемещаются по пространству, давая им ощущение живых скульптур».

Amiram M: «Удивительное использование 3D-среды. Я не большой поклонник танцев и раньше не был знаком с Пиной, но все же визуально и сюжет мне показались очень интересными».

Dima Rybakov: «Фильм просто уникальный. Во-первых, по формату — фильм-танец, когда такое ещё увидишь? Во-вторых, как снято — во время показа кадров постановок создавалось впечатление присутствия в театре, эффект, созданный не без помощи 3D».

instinct: «Как не странно, но я ВПЕРВЫЕ пожалел, что смотрю кино не в 3d! Фильм настолько живой и эмоциональный, что его можно только пережить, прочувствовать, а формат 3d усилил бы восприятие и создал эффект присутствия».

О фильме «Каннингем» А. Ковган:

Общий рейтинг на Rottentomatoes — 89 %, отзывов 61 [Cunningham – Rotten Tomatoes]. Общий рейтинг на «Кинопоиске» — 6,849 (427 оценок) из 10. Рецензия 1.

Chris Barsanti, Slant Magazine: «Усиливая танцы Мерса Каннингема за-

литыми солнечными пятнами фонами и 3D ухищрениями, фильм отступает от принципа своего создателя таким образом, что, кажется, почти передает их первоначальный замысел».

Peter Howell, Toronto Star: «Он (фильм) структурно смел, представлен в 3D и посвящен демонстрации, а не объяснению с помощью архивных материалов и новых красочных интерпретаций канона художника».

Brandy McDonnell, Oklahoman: «Снятые в ярком 3D, танцевальные сцены действительно прыгают, вращаются и вращаются за пределами экрана, предлагая захватывающее визуальное зрелище, которое больше подчеркивает избретательность Каннингема, чем все красноречивое гудение десятков экспертных интервью».

Хотя на порталах встречаются и негативные отзывы, практически никто не критикует использование 3D технологий в кино и не отрицает его важность для создания фильмов. Оценок и отзывов у фильма «Каннингем» в количественном выражении меньше, чем у «Пины», однако мы связываем это с тем, что «Каннингем» был показан в ряде стран в закрытом прокате и не был доступен широкой публике. Возможно, поэтому «Каннингем» был оценен только критиками масс-медиа.

Допускаем, человек, хоть раз лично побывавший на балете или на другом хореографическом спектакле, не захочет переживать его снова, глядя на экран телевизора или смартфона. Но локдаун изменил парадигму нормальности, перенес в цифровое пространство не только арт-практики, но и близких нам людей. И хотя кажется, что пространственно люди стали ближе, в действительности мы максимально отделились друг от друга эмоционально, отгородившись экранами. Люди, искусство и мир в новой реальности стали плоскими. Из пространства ушла глубина (как геометрическая, так и на уровне ощущений). Испытывать эмпатию в цифровом пространстве становится сложнее, так как другой человек не воспринимается, как если бы он сидел рядом с нами, а пространство вокруг него сужается до размера ладони. С изменением формата пространства меняется не только понимание того, что такое тело, но и уровень нашего телесного и эмоционального переживания [33; 34]. Чем меньше и дальше пространство действия, тем меньше наша включенность и наша эмпатия к происходящему. На смену телесному переживанию и эмпатии приходит усталость.

В этой «новой нормальности» культурные и перформативные практики пытаются создать новые альтернативы, которые позволили бы им выжить, а человеку — продолжать взаимодействовать с искусством. Танцевальные практики перенесли в цифровое пространство, продолжая радовать своим искусством зрителей и приглашая танцоров к переосмыслению самой сути танца [35]. Но размер и плоский формат изображений уже не будоражат взгляд

и тело от созерцания за ним, как раньше. Вопросы пространства, телесности, кинестетической эмпатии в текущей «нормальности» требуют пересмотра и возможных путей решения того, как и в какой форме будут создаваться и созерцаться новые перформативные практики.

Возможным решением для данной проблемы может быть изменение визуального опыта зрителя за счет технологий 3D. Эти технологии влияют на изменение пространства между зрителем и персонажем на экране (танцовщиком, актером), создавая общее пространство и порой включая зрителя в происходящее на экране. Мы увидели, как авторы таких хореографических фильмов, как «Пина» и «Каннигем», используя технологии 3D, влияли на пространство зрителя, то объединяя их с пространством сцены, то прорывая границу между ними; то включая зрителя в танцевальную труппу с «объемными» танцорами и объектами. Изменение восприятия пространства позволило зрителю пережить опыт, если не идентичный участию в офлайн постановке, то, по крайней мере, приблизило к нему и позволило заново телесно ощутить эстетику от созерцания и участия. Цифровые перформативные практики, на наш взгляд, могут стать еще глубже, если использовать такие технологии, как VR и AR, но эти вопросы требуют отдельного изучения и проработки.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Shilling C.* The rise of body studies and the embodiment of society: A review of the field // *Horizons in Humanities and Social Sciences: An International Refereed Journal.* 2016. Vol. 2. № 1. P. 1–14.
2. *Энтуисл Д.* Модное тело. М.: Новое литературное обозрение, 2019. С. 392.
3. *Сироткина И.* Сетело: цифровая телесность и кинестезия // *Теория моды: одежда, тело, культура* 2019. № 2. С. 121–139.
4. UN. The new normal is digital [Электронный ресурс]. United Nations, 2020. URL: <https://www.un.org/en/desa/new-normal-digital> (дата обращения: 30.12.2021).
5. *Bailenson J. N.* Nonverbal Overload: A Theoretical Argument for the Causes of Zoom Fatigue // *Technology, Mind, and Behavior.* PubPub, 2021. Vol. 2. № 1.
6. *Bakare L.* UK could become “cultural wasteland” due to coronavirus, say leading artists [Электронный ресурс]. URL: <https://www.theguardian.com/world/2020/apr/26/uk-could-become-cultural-wasteland-due-to-coronavirus-say-artists/> (дата обращения: 24.11.2021).
7. *Warnecke L.* Art and performance during the time of COVID-19 lockdown // <https://doi.org/10.1080/10130950.2020.1783889> (дата обращения: 24.11.2021)..
8. *Bavor C.* Project Starline: Feel like you’re there, together [Электронный ресурс]. URL: <https://blog.google/technology/research/project-starline/> (дата обращения: 11.11.2021).
9. AR/VR | Meta Research [Электронный ресурс]. URL: <https://research.facebook.com/>

- research-areas/augmented-reality-virtual-reality/ (дата обращения: 03.01.2022).
10. Akbar A. The next act: how the pandemic is shaping online theatre's future [Электронный ресурс]. URL: <https://www.theguardian.com/stage/2020/sep/21/future-of-live-theatre-online-drama-coronavirus-lockdown> (дата обращения: 23.11.2021).
 11. Cartledge S. How COVID-19 Is Reshaping the Performing Arts – The Theatre Times [Электронный ресурс]. URL: <https://thetheatretimes.com/how-covid-19-is-reshaping-the-performing-arts/> (дата обращения: 25.11.2021).
 12. Fokine M. Swans for Relief. [Электронный ресурс]. YouTube. Swans for Relief. 2020. (дата обращения: 25.11.2021).
 13. Kourlas G. Twyla Tharp and Her Body of Perpetual Motion [Электронный ресурс]. URL: <https://www.nytimes.com/2021/03/18/arts/dance/twyla-tharp-pbs-documentary.html> (дата обращения: 24.11.2021).
 14. Bläsing B., Zimmermann E. Dance Is More Than Meets the Eye—How Can Dance Performance Be Made Accessible for a Non-sighted Audience? // *Frontiers in Psychology*, Frontiers Media S.A., 2021. Vol. 12. P. 985.
 15. Reason M., Reynolds D. Kinesthesia, empathy, and related pleasures: An inquiry into audience experiences of watching dance // *Dance Research Journal*. 2010. Vol. 42. № 2. P. 49–75.
 16. D'Aloia A. The Character's Body and the Viewer: Cinematic Empathy and Embodied Simulation in the Film Experience // *Embodied Cognition and Cinema*. 2015. № January 2015. P. 187.
 17. D'Aloia A. Cinematic Empathy: Spectator Involvement in the film experience // *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practices* / ed. Reynolds D., Reason M. Bristol, Chicago: The University of Chicago Press, 2012. P. 133–161.
 18. Wood K. Kinaesthetic empathy: Conditions for Viewing // *The Oxford handbook of screendance studies* / ed. Rosenberg D. 2016.
 19. Brandstetter G., Reynolds D. Rhythmic subjects: Uses of energy in the dances of Mary Wigman, Martha Graham and Merce Cunningham. // *Dance Research Journal*. 2011. Vol. 43, № 1. P. 101–103.
 20. Vaghi K. Another Kind of Kinesthetic Empathy Is Transmitted on Screen – tanzschreiber [Электронный ресурс]. URL: <https://tanzschreiber.de/en/another-kind-of-kinesthetic-empathy-is-transmitted-on-screen/> (дата обращения: 29.11.2021).
 21. Welchman A. E. The Human Brain in Depth: How We See in 3D // *The Annual Review of Vision Science*. 2016. Vol. 2. P. 345–376.
 22. Tyler A. Avatar Is 10 Years Old: It Changed Movies More Than You Think [Электронный ресурс]. URL: <https://screenrant.com/avatar-release-10-years-ago-movies-changed-how/> (дата обращения: 31.12.2021).
 23. Wenders W. Pina. Germany: IFC Films, 2012.
 24. Ross M. Spectacular Dimensions: 3D Dance Films – Senses of Cinema [Электронный

- ресурс]. URL: <https://www.sensesofcinema.com/2011/feature-articles/spectacular-dimensions-3d-dance-films/> (дата обращения: 11.11.2021).
25. Гусятинский Е. Шестирукий ассистент [Электронный ресурс]. URL: https://expert.ru/russian_reporter/2011/09/shestirukij-assistent/ (дата обращения: 11.11.2021).
 26. Kovgan A. Cunningham. Magnolia Pictures, 2019.
 27. Перепелкин А. Режиссер Алла Ковган — о документальном фильме про Мерса Каннингема [Электронный ресурс]. URL: <https://theblueprint.ru/culture/interview/alla-kovgan> (дата обращения: 16.11.2021).
 28. Siebert B. ‘Cunningham’ Review: Exploring Space, Time and Dance in 3-D - The New York Times [Электронный ресурс]. URL: <https://www.nytimes.com/2019/12/11/movies/cunningham-documentary-review.html> (дата обращения: 11.11.2021).
 29. Pina / Rotten Tomatoes [Электронный ресурс]. URL: https://www.rottentomatoes.com/m/pina_3d (дата обращения: 03.01.2022).
 30. Пина: Танец страсти в 3D — Кинопоиск [Электронный ресурс]. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/467127/> (дата обращения: 03.01.2022).
 31. Cunningham / Rotten Tomatoes [Электронный ресурс]. URL: <https://www.rottentomatoes.com/m/cunningham> (дата обращения: 03.01.2022).
 32. Каннингем (2019) — смотреть онлайн — Кинопоиск [Электронный ресурс]. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/1164531/> (дата обращения: 03.01.2022).
 33. Smith R. The Virus Covid-19 and Dilemmas of Online Technology // Consortium Psychiatricum ECO-Vector LLC, 2020. Vol. 1. № 2. P. 64–71.
 34. Сироткина И. Тело снова в моде: корпоральность в эпоху пандемии // Теория моды: одежда, тело, культура. 2021. № 59. С. 141–158.
 35. Kvitkina L. Locked-In Dance: Reflections on the Pandemic Experience // The Garage Journal: Studies in Art, Museums & Culture. 2021. № 02. P. 89–107.

REFERENCES

1. Shilling C. The rise of body studies and the embodiment of society: A review of the field // Horizons in Humanities and Social Sciences: An International Refereed Journal. 2016. Vol. 2. № 1. P. 1–14.
2. E`ntuisl D. Modnoe telo. M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2019. s. 392.
3. Sirotkina I. Setelo: cifrovaya telesnost` i kinesteziya // Teoriya mody` : odezhdha, telo, kul`tura 2019. № 2. S. 121–139.
4. UN. The new normal is digital [E`lektronny`j resurs]. United Nations, 2020. URL: <https://www.un.org/en/desa/new-normal-digital> (data obrashheniya: 30.12.2021).
5. Bailenson J. N. Nonverbal Overload: A Theoretical Argument for the Causes of Zoom Fatigue // Technology, Mind, and Behavior. PubPub, 2021. Vol. 2. № 1.
6. Bakare L. UK could become “cultural wasteland” due to coronavirus, say leading artists [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://www.theguardian.com/world/2020/apr/26/uk->

- could-become-cultural-wasteland-due-to-coronavirus-say-artists/ (data obrashheniya: 24.11.2021).
7. *Warnecke L.* Art and performance during the time of COVID-19 lockdown // <https://doi.org/10.1080/10130950.2020.1783889> (data obrashheniya: 24.11.2021).
 8. *Bavor C.* Project Starline: Feel like you're there, together [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://blog.google/technology/research/project-starline/> (data obrashheniya: 11.11.2021).
 9. AR/VR | Meta Research [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://research.facebook.com/research-areas/augmented-reality-virtual-reality/> (data obrashheniya: 03.01.2022).
 10. *Akbar A.* The next act: how the pandemic is shaping online theatre's future [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://www.theguardian.com/stage/2020/sep/21/future-of-live-theatre-online-drama-coronavirus-lockdown> (data obrashheniya: 23.11.2021).
 11. *Cartledge S.* How COVID-19 Is Reshaping the Performing Arts – The Theatre Times [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://thetheatretimes.com/how-covid-19-is-reshaping-the-performing-arts/> (data obrashheniya: 25.11.2021).
 12. *Fokine M.* Swans for Relief. [E`lektronny`j resurs]. YouTube. Swans for Relief. 2020. (data obrashheniya: 25.11.2021).
 13. *Kourlas G.* Twyla Tharp and Her Body of Perpetual Motion [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://www.nytimes.com/2021/03/18/arts/dance/twyla-tharp-pbs-documentary.html> (data obrashheniya: 24.11.2021).
 14. *Bläsing B., Zimmermann E.* Dance Is More Than Meets the Eye—How Can Dance Performance Be Made Accessible for a Non-sighted Audience? // *Frontiers in Psychology, Frontiers Media S.A., 2021. Vol. 12. r. 985.*
 15. *Reason M., Reynolds D.* Kinesthesia, empathy, and related pleasures: An inquiry into audience experiences of watching dance // *Dance Research Journal. 2010. Vol. 42. № 2. P. 49–75.*
 16. *D'Aloia A.* The Character's Body and the Viewer: Cinematic Empathy and Embodied Simulation in the Film Experience // *Embodied Cognition and Cinema. 2015. № January 2015. P. 187.*
 17. *D'Aloia A.* Cinematic Empathy: Spectator Involvement in the film experience // *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practices / ed. Reynolds D., Reason M. Bristol, Chicago: The University of Chicago Press, 2012. P. 133–161.*
 18. *Wood K.* Kinaesthetic empathy: Conditions for Viewing // *The Oxford handbook of screendance studies / ed. Rosenberg D. 2016.*
 19. *Brandstetter G., Reynolds D.* Rhythmic subjects: Uses of energy in the dances of Mary Wigman, Martha Graham and Merce Cunningham. // *Dance Research Journal. 2011. Vol. 43, № 1. P. 101–103.*
 20. *Vaghi K.* Another Kind of Kinesthetic Empathy Is Transmitted on Screen – tanzschreiber [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://tanzschreiber.de/en/another-kind-of-kinesthetic->

- empathy-is-transmitted-on-screen/ (data obrashheniya: 29.11.2021).
21. *Welchman A. E.* The Human Brain in Depth: How We See in 3D // The Annual Review of Vision Science. 2016. Vol. 2. P. 345–376.
 22. *Tyler A.* Avatar Is 10 Years Old: It Changed Movies More Than You Think [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://screenrant.com/avatar-release-10-years-ago-movies-changed-how/> (data obrashheniya: 31.12.2021).
 23. *Wenders W.* Pina. Germany: IFC Films, 2012.
 24. *Ross M.* Spectacular Dimensions: 3D Dance Films – Senses of Cinema [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://www.sensesofcinema.com/2011/feature-articles/spectacular-dimensions-3d-dance-films/> (data obrashheniya: 11.11.2021).
 25. *Gusyatinskij E.* Shestirukij assistent [E`lektronny`j resurs]. URL: https://expert.ru/russian_reporter/2011/09/shestirukij-assistent/ (data obrashheniya: 11.11.2021).
 26. *Kovgan A.* Cunningham. Magnolia Pictures, 2019.
 27. *Perepelkin A.* Rezhisser Alla Kovgan – o dokumental`nom fil`me pro Mersa Kanningema [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://theblueprint.ru/culture/interview/alla-kovgan> (data obrashheniya: 16.11.2021).
 28. *Siebert B.* ‘Cunningham’ Review: Exploring Space, Time and Dance in 3-D - The New York Times [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://www.nytimes.com/2019/12/11/movies/cunningham-documentary-review.html> (data obrashheniya: 11.11.2021).
 29. Pina / Rotten Tomatoes [E`lektronny`j resurs]. URL: https://www.rottentomatoes.com/m/pina_3d (data obrashheniya: 03.01.2022).
 30. Pina: Tanecz strasti v 3D – Kinopoisk [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/467127/> (data obrashheniya: 03.01.2022).
 31. Cunningham / Rotten Tomatoes [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://www.rottentomatoes.com/m/cunningham> (data obrashheniya: 03.01.2022).
 32. Kanningem (2019) – smotret` onlajn – Kinopoisk [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/1164531/> (data obrashheniya: 03.01.2022).
 33. *Smith R.* The Virus Covid-19 and Dilemmas of Online Technology // Consortium Psychiatricum ECO-Vector LLC, 2020. Vol. 1. № 2. P. 64–71.
 34. *Sirotkina I.* Telo snova v mode: korporeal`nost` v e`poxu pandemii // Teoriya mody`: odezhda, telo, kul`tura. 2021. № 59. S. 141–158.
 35. *Kvitkina L.* Locked-In Dance: Reflections on the Pandemic Experience // The Garage Journal: Studies in Art, Museums & Culture. 2021. № 02. P. 89–107.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Олещенко Е. А. — аспирант; elenaoleschenko@gmail.com

SPIN: 4291-3996

ORCID: 0000-0001-7767-081X

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Oleschenko E. A. — Postgraduate Student; elenaoleschenko@gmail.com