

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Академия Русского балета имени А.Я. Вагановой»

На правах рукописи

ГРИБОВ Сергей Сергеевич

ГЕНЕРАТИВНЫЕ АРТ-ПРАКТИКИ  
В ТАНЦЕВАЛЬНОМ МЕДИАПЕРФОРМАНСЕ

Научная специальность: 5.10.1. Теория и история культуры, искусства

Диссертация на соискание ученой степени  
кандидата искусствоведения

Научный руководитель:  
доктор искусствоведения, доцент  
Меньшиков Леонид Александрович

Санкт-Петербург — 2022

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ.....	23
ГЛАВА 1. Теоретические основы генеративного искусства .....	24
1.1. Определения и концепции генеративного искусства.....	26
1.2. Теория систем как концептуальная основа генеративного искусства.....	46
1.3. Поэтическая логика генеративных арт-практик .....	57
Выводы к первой главе.....	74
ГЛАВА 2. Протогенеративные арт-практики в хореографии.....	76
2.1. Протогенеративные арт-практики в истории искусства .....	77
2.2. Танец Лои Фуллер как прототип генеративных арт-практик в хореографии.....	94
2.3. Генеративные стратегии в художественной практике дадаистского танца.....	109
Выводы ко второй главе.....	120
ГЛАВА 3. Генеративные арт-практики в танцевальном медиаперформансе 1960-х .....	122
3.1. Медиаперформанс и современный танец в сообществе Е. А. Т. ....	122
3.2. Коллаборация технологов и художников на фестивале «Девять вечеров» .....	137
3.3. Генеративные медиаперформансы танцхудожников фестиваля «Девять вечеров».....	165
Выводы к третьей главе .....	188
ГЛАВА 4. Опыты цифровой адаптации генеративных арт-практик в хореографии 1970–2010-х.....	189
4.1. Концептуализация постмодернизма в танцевальном медиаперформансе после 1960-х .....	189
4.2. Генеративные стратегии исполнения и документирования танцевального медиаперформанса в проекте «Банк движения».....	203
4.3. Генеративные системы анализа и создания хореографии в танцевальном медиаперформансе .....	213
Выводы к четвертой главе .....	223
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	225
СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ.....	231
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	233

## ВВЕДЕНИЕ

Современный танец, истоки которого заключены в хореографических практиках конца XIX века (А. Дункан, Л. Фуллер), стал открытой платформой для формирования междисциплинарных проектов и исследовательских экспериментов. Танцевальный медиаперформанс, набравший актуальность в XX веке, стал формой художественной практики, артикулирующей не только широкий инструментальный спектр хореографии и перформанса, но также и парадигмальный сдвиг в искусстве. Медиаперформанс в контексте хореографических арт-практик служит способом исследования трансформации тела в пространстве промышленной технологизации и художественной гибридизации. Тело представляется центром пересечения медиа, генерирующим агентом искусства, наращивающего экстенсиальные конструкты (техносоматические сборки) и эстетические парадигмы. Исполнительские виды искусства — театр, танец, перформанс — позволяют сфокусироваться на процессуальных аспектах взаимоотношений тела и окружающих его объектов в рамках художественного произведения. Традиционная иерархия «художник — произведение — зритель» трансформируется в формат системы, которая организована генеративными принципами. Концепция генеративного искусства, закрепившаяся в научно-художественном дискурсе в середине XX века, стала фундаментом для технологических арт-практик медиаперформанса. Формат танцевального перформанса открывает процессуальные качества художественного произведения, создает объектно-ориентированную среду, где все медиаагенты эквивалентны друг другу. Инициализация и поддержка процесса в таком художественном произведении определяется генеративной системой — поэтической логикой, формирующей как семантический, так и эстетический контексты.

**Актуальность темы исследования.** Танцевальный медиаперформанс является особой формой художественной практики в рамках гибридных форм актуального искусства. Помимо художественно-эстетической ценности

он проблематизирует фундаментальные вопросы отношения тела и технологий, тела и времени. Технологический бум второй половины XX века, связанный с массовым распространением транспортных средств и бытовой электроники, а также развитием доступных аудиовизуальных каналов связи, инициировал телесную трансформацию, сделав тело более быстрым и мобильным, но более зависимым от машин.

Художественная форма медиаперформанса стала основой междисциплинарных практик современного танца второй половины XX века. Ключевым аспектом междисциплинарной практики, проблематизирующей отношения тела и технологий в искусстве, является применение новых медиа для моделирования автономных систем, сочетающих телесность и технологичность при исполнении перформанса. Данный аспект рассматривается в фокусе концептуального поля генеративного искусства<sup>1</sup>, которое направлено на конструирование произведения как самоорганизующейся системы. *Генеративное искусство — это произведения, художественно-исследовательские практики и творческие проекты, в основе создания, исполнения и восприятия которых лежит порождающий (генеративный) метод. Генеративный метод — это форма организации художественного произведения (принцип, структура, система), автоматически осуществляющая частичный или полный контроль над действиями агентов художественного процесса и событиями, происходящими между ними.*

Применение разнопланового инструментария подрывает традиционный взгляд на искусство благодаря созданию гибридных произведений на пересечении научных дисциплин и художественных практик. Танцевальный медиаперформанс рассматривается в искусствоведении с разных концептуальных ракурсов. Неоднозначность интерпретации художественной формы танце-

---

<sup>1</sup> Понятие генеративного искусства раскрывается в науке с различных позиций. В данном исследовании под генеративным искусством будет пониматься художественная практика, сфокусированная на разворачивании произведения в едином пространственно-временном континууме конструирования, исполнения и интерпретации. Данное определение пересекается с теорией Э. Колабеллы, интерпретировавшей генеративное искусство через категории видения, памяти и воображения.

вального медиаперформанса проявляется при анализе структурных этапов: создания, репрезентации и прочтения произведений данного жанра.

Перформанс, будучи ключевой исполнительской стратегией танцовщиков новой волны — представителей танца постмодерн 1960-х, в том числе сообщества «Театра танца Церкви Джадсона» («Judson Church Dance Theatre»), трактуется как событийное художественное произведение, сотканное из различных виртуальных и реальных жестов, действий художника и зрителя. Как следствие танцевальный перформанс в контексте генеративных арт-практик актуализирует порождающую танец модель. В этом генеративная концепция пересекается с танцем постмодерн ввиду того, что танцхудожники искали способы теоретически и практически артикулировать «сам материал танца, а не его содержание»<sup>2</sup>.

Другим проблемным аспектом танцевального медиаперформанса является его отношение с историческим контекстом хореографического искусства. Если в философии и критике проявился значительный раскол между эстетикой модерна и постмодерна, то в истории танцевального медиаперформанса — от сольных свето-хореографических экспериментов Лои Фуллер, через практику сообщества Е. А. Т.<sup>3</sup> второй половины XX века, до цифрового перформанса XXI века, — прослеживаются художественные и концептуальные параллели. Появляется возможность выявить структуры медиаперформанса, которые заданы общими генеративными качествами. В связи с этим уточняется определение генеративного искусства в контексте художественной практики танцевального медиаперформанса.

Помимо этого, теория и практика медиаперформанса направлены на исследование воплощения телесности — способов интерпретации и репрезентации тела в современной, технологической, культуре. Современный

---

<sup>2</sup> Бейнс С. Терпсихора в кроссовках. Танец постмодерн. М.: Арт Гид, 2018. С. 16.

<sup>3</sup> Сообщество Е. А. Т. («Эксперименты в искусстве и технологии») является одной из институций середины XX века, созданных с целью междисциплинарного обмена между художниками и инженерами. Среди его участников насчитывалось более двух тысяч инженеров и технологов.

танец, проблематизирующий междисциплинарное пространство на стыке искусства и технологий, объединяет инструментарий естественных и гуманитарных наук, что позволяет «рекартографировать» систему художественной практики и ввести специфическую жанровую категорию танцевального медиаперформанса в дискурс актуального искусства. В этом аспекте концепция генеративного искусства выступает опорой, позволяющей артикулировать танцевальный медиаперформанс в теории искусства, выявить порождающие хореографические принципы.

Таким образом, актуальность исследования определяется необходимостью конкретизировать определение «генеративного искусства» в художественных практиках XX века, уточнить данное определение в контексте танцевального медиаперформанса. Актуальность связана с необходимостью выявить генеративные принципы и стратегии танцевального медиаперформанса. Художественная практика медиаперформанса, ее специфические принципы создания исполнительской среды в отечественном искусствоведении остаются малоизученными, что требует освещения художественных проектов, связанных с актуализацией концепции танцевального медиаперформанса и процессом его репрезентации в хореографическом искусстве.

**Степень разработанности темы исследования.** Концепция генеративного искусства сложилась в европейском искусствоведении. Среди наиболее значимых источников следует выделить «Международные конференции, выставки и перформансы генеративного искусства» («Generative art international conferences, exhibition, live-performances», GA<sup>4</sup>). В рамках данной конференции генеративное искусство рассматривается в различных дисциплинарных фокусах. Однако генеративное искусство в контексте танцевального перформанса остается малоизученным и недостаточно систематизированным. Основные концептуализации генеративного искусства в рамках танце-

---

<sup>4</sup> Ежегодная конференция по генеративному искусству проходит с 1998 года в Италии. Материалы конференции, научные статьи публикуются на сайте <http://generativeart.com>.

вальных практик посвящены визуализации и архивации движения исполнителя. Помимо этого, в рамках GA рассмотрены отдельные аспекты цифровизации и трансляции движений танцовщика в различные медиа.

В исследовании Ф. Галантера<sup>5</sup> дано определение генеративного искусства в контексте системной теории. Э. Колабелла<sup>6</sup> актуализировала генеративную концепцию с позиции семиотической теории Ч. Пирса. Также генеративная концепция была рассмотрена в трудах М. Боден, Э. Эдмондса, Р. Эскотта, М. Бенса, Д. МакКормака, С. Содду<sup>7</sup>.

Среди отечественных исследований гибридных форм искусства применены труды Д. В. Галкина<sup>8</sup>. В исследованиях Р. В. Лукичева<sup>9</sup> концепция генеративного искусства обоснована как художественная парадигма. Для выявления логики развития генеративного искусства важными представились работы в области кибернетики — Н. Винера, Г. Н. Поварова, Г. Паска, Я. Рейхардта, Д. Бернема<sup>10</sup>.

---

<sup>5</sup> Galanter P. What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory // 6th International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design (GA 2003), Milan [Электронный ресурс]. URL: <http://generativeart.com/on/cic/papersGA2003/a22.pdf> (дата обращения: 23.09.2021); Galanter P. Generative Art after Computers // 15th International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design (GA 2012). Milan, 2012. P. 271–282.

<sup>6</sup> Colabella E. Poetic Logic // 18th International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design (GA 2015). Milan, 2015. P. 65–80.

<sup>7</sup> Boden M. A., Edmonds E. A. What is generative art? // Digital Creativity. 2009. Vol. 20. № 1/2. P. 21–46; Franco F. Generative Systems Art: The Work of Ernest Edmonds. London; N. Y.: Routledge, 2017. 158 p.; Ascott R. The Construction of Change // Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness. Berkeley; Los Angeles: University of California Press, 2003. P. 97–107; Bense M. Projekte generativer Ästhetik // Computergrafikrot. Stuttgart: Elisabeth Walther Eigenverlag, 1965 [Электронный ресурс]. URL: [http://dada.compart-bremen.de/docUploads/Bense\\_Manifest.pdf](http://dada.compart-bremen.de/docUploads/Bense_Manifest.pdf) (дата обращения: 28.10.2021); Dorin A., McCabe J., McCormack J., Monro G., Whitelaw M. A framework for understanding generative art // Digital Creativity. 2012. Vol. 23. № 3–4. P. 239–259; Soddu C., Colabella E. Generative Art Futuring Past. Roma: Domus Argenia Publisher, 2019. 171 p.

<sup>8</sup> Галкин Д. В. Понять интерактивность: Кибернетика в зеркале эстетики // Гуманитарная информатика. 2009. № 5. С. 47–59; Галкин Д. В. Техно-художественные гибриды, или Произведение искусства в эпоху его компьютерного производства // Гуманитарная информатика. 2007. № 3. С. 40–53.

<sup>9</sup> Лукичев Р. В. Необходимое и случайное в генеративном искусстве // Мир науки, культуры, образования. 2015. № 4 (53). С. 349–351.

<sup>10</sup> Винер Н. Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине. Москва: Наука, 1983. 344 с.; Поваров Г. Н. Ампер и кибернетика. Москва: Советское радио, 1977.

Применение мультимедийных технологий в художественной практике рассмотрено в работах С. Вилсона, Т. Дрехера, Л. Мановича, Д. В. Галкина, Е. Э. Дробышевой, И. И. Югай<sup>11</sup>. Вопросам нотации и фиксации хореографического текста, в том числе в парадигме новых медиа посвящены исследования И. И. Ирхен и С. В. Лавровой, С. Кана, Дж. Кейла, Б. Мюллера, Д. В. Фельнера, Н. З. Шоу<sup>12</sup>. Теория и практика медиаперформанса и цифрового искусства рассмотрены в фундаментальном исследовании С. Диксона<sup>13</sup>. Генеративным стратегиям машинного обучения в танцевальном медиаперформансе XXI века посвящены труды Луки и Луизы Црнкович-Фриис, К. Макдональда<sup>14</sup>. Генеративное искусство как междисциплинарная парадигма затрагивает не только художественно-искусствоведческий дискурс, но

---

96 с.; Pask G. *Conversation, cognition and learning: A cybernetic theory and methodology*. Amsterdam: Elsevier, 1975. 570 p.; Reichardt J. *Cybernetics, Art, and Ideas*. New York: New York Graphic Society, 1971. 207 p.; Burnham J. *Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century*. N. Y.: George Braziller, 1968. 416 p.

<sup>11</sup> Wilson S. *Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology*. Cambridge; London: MIT Press, 2002. 968 p.; Dreher T. *History of Computer Art*. Morrisville and North Carolina: Lulu Press, 2020. 562 p.; Манович Л. *Теории софт-культуры*. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. 208 с.; Галкин Д. В. *От кибернетических автоматов к искусственной жизни: Теоретические и историко-культурные аспекты формирования цифровой культуры: Дис. ... д-ра филос. наук / Томск. гос. ун-т. Томск, 2013. 270 с.; Галкин Д. В. Свободный избыток желаний: Гибридное искусство // По ту сторону медиума: искусство, наука и воображаемое технокультуры. Калининград: БФ ГЦСИ, 2016. С. 90–97; Дробышева Е. Э., Смекалов Ю. А. *Современные технологии на службе искусства: Новая жизнь танца // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2017. № 3. С. 31–38; Югай И. И. Роль медиа в развитии художественных форм и языка современного искусства // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2021. № 2 (72). С. 196–206.**

<sup>12</sup> Ирхен И. И., Лаврова С. В. *Нотация и фиксация хореографического текста в условиях функционирования медиасредств // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2017. № 3 (50). С. 39–51; Kahn S., Keil J., Müller B., Bockholt U., Feller D. W. Capturing of contemporary dance for preservation and presentation of choreographies in online scores // 2013 Digital Heritage International Congress (DigitalHeritage). Marseille, 2013. P. 273–280; Shaw N. Z. *Synchronous Objects, Choreographic Objects, and the Translation of Dancing Ideas // Emerging Bodies: The Performance of Worldmaking in Dance and Choreography / Edited by G. Klein, S. Noeth. Bielefeld: Transcript Verlag, 2011. P. 207–222.**

<sup>13</sup> Dixon S. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge; Massachusetts: MIT Press, 2015. 828 p.

<sup>14</sup> Crnkovic-Friis Lu., Crnkovic-Friis Lo. *Generative Choreography Using Deep Learning // arXiv preprint arXiv. 2016. Vol. abs/1605.06921 [Электронный ресурс]. URL: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1605/1605.06921.pdf> (дата обращения: 08.08.2022); McDonald K. *Dance x Machine Learning: First Steps [Электронный ресурс]. URL: <https://kcimc.medium.com/discrete-figures-7d9e9c275c47> (дата обращения: 23.04.2022).**

также определения и концепции из смежных дисциплин. Семиотические аспекты генеративного искусства опираются на фундаментальные труды Ч. Пирса, У. Джеймса, Д. Дьюи<sup>15</sup>. Аспекты теории систем, послужившие концептуальным полем генерирующих методов в искусстве, изложены в работах А. Ю. Лоскутова и А. С. Михайлова, Л. Берталанфи, К. Э. Шеннона, Н. Л. Лумана<sup>16</sup>. Пересечение отдельных аспектов генеративной теории и лингвистически-ориентированных исследований отмечено в работах А. Н. Веселовского, В. Б. Шкловского, В. Я. Проппа, П. Яуссена, Н. Хомского, С. Е. Бирюкова, Н. А. Фатеевой<sup>17</sup>.

Истоки генеративной концепции в авангардном искусстве начала XX века выявлены в работах А. Лаврентьева, А. В. Кацнельсона, С. Ушакина, Т. В. Котович, Б. Лившица, Р. В. Лукичева, Е. А. Бобринской, Н. Н. Пунина, Р. Краусс, А. В. Венковой<sup>18</sup>. Вопросы медиаисследований (media studies), за-

---

<sup>15</sup> Пирс Ч. С. Избранные философские произведения. Москва: Логос, 2000. 448 с.; Пирс Ч. С. Начала прагматизма. СПб.: Лаборатория метафизических исследований философ-та СПбГУ; Алетейя, 2000. 352 с.; Пирс Ч. С. Принципы философии. Т. 1. СПб.: Санкт-Петербург. философское общество, 2001. 224 с.; Джеймс У. Прагматизм. СПб.: Шиповникъ, 1910. 244 с.; Дьюи Д. Общество и его проблемы. Москва: Идея-Пресс, 2002. 160 с.

<sup>16</sup> Лоскутов А. Ю., Михайлов А. С. Основы теории сложных систем. М.; Ижевск: Ин-т компьютерных исследований, 2007. 620 с.; Bertalanffy L. General System theory: Foundations, Development, Applications. N. Y.: George Braziller, 1968. 289 p.; Берталанфи Л. Общая теория систем — Критический обзор // Исследования по общей теории систем: Сборник переводов / Под ред. В. Н. Садовского, Э. Г. Юдина. Москва: Прогресс, 1969. С. 23–82; Шеннон К. Э. Работы по теории информации и кибернетике. Москва: Изд-во иностранной литературы, 1963. 830 с.; Луман Н. Л. Общество как социальная система. Москва: Логос, 2004. 232 с.

<sup>17</sup> Шкловский В. Б. О теории прозы. Москва: Федерация, 1929. 269 с.; Веселовский А. Н. Историческая поэтика. Москва: Высшая школа, 1989. 408 с.; Яуссен П. Письмо в реальном времени: Поэтика становления // Транслит: Литературно-теоретический журнал. 2018. № 21. С. 106–121; Хомский Н. Язык и мышление. Москва: Изд-во Московского ун-та, 1972. 126 с.; Хомский Н. О природе и языке. Москва: КомКнига, 2005. 288 с.; Бирюков С. Е. О трансформационной поэтике // Труды Института русского языка им. В. В. Виноградова. 2016. № 7. С. 253–263; Фатеева Н. А. Открытая структура. О поэтическом языке и тексте рубежа XX–XXI веков. Москва: Вест-Консалдинг, 2006. 160 с.

<sup>18</sup> Лаврентьев А. Ракурсы Родченко // Формальный метод: Антология русского модернизма: В 3 т. Т. 2. Материалы / Под ред. С. А. Ушакина. Екатеринбург; Москва: Кабинетный ученый, 2016. С. 681–716; Кацнельсон А. В. Казимир Малевич: Беспредметность // Формальный метод: Антология русского модернизма: В 3 т. Т. 1. Системы / Под ред. С. А. Ушакина. Екатеринбург; Москва: Кабинетный ученый, 2016. С. 705–841; Ушакин С. А. «Невзлетевшие самолеты мечты»: О поколении формального метода // Формальный метод: Антология русского модернизма: В 3 т. Т. 1. Системы / Под ред.

трагивающие различные стороны телесной репрезентации, рассмотрены в работах В. Беньямина, М. Маклюэна, Н. Негропonte, Р. Сеннета<sup>19</sup>, а также в трехтомном исследовании А. Корбена, Ж.-Ж. Куртина и Ж. Вигареллы<sup>20</sup>. Археология медиа как способ проявить исторический контекст возникновения и существования медиаагентов, «расширяющих» тело, затронута в исследованиях З. Цилински, А. Гастева, Э. Хухтамо и Ю. Парикка, О. В. Шлыковой<sup>21</sup>. Формально-стилевые особенности танцевального медиаперформанса затронуты Р. Голдбергом, С. Диксоном, С. Соммер, В. Катрикалой<sup>22</sup>.

Отправной точкой исследования хореографического искусства в контексте технологически-ориентированных практик определен рубеж XIX–XX веков, связанный с творчеством Л. Фуллер. С различных ракурсов ее ху-

---

С. А. Ушакина. Екатеринбург; Москва: Кабинетный ученый, 2016. С. 9–62; Котович Т. В. Победа над солнцем: Футуристическая опера — начало супрематизма // *Современные тенденции развития науки и технологий*. 2017. № 1 (3). С. 140–144; Лукичев Р. В. Зарождение генеративного искусства в СССР: Поэзия и музыка средствами ЭВМ // *Грамота*. 2014. № 7 (2). С. 139–141; Бобринская Е. А. Русский авангард: Границы искусства. Москва: Новое литературное обозрение, 2006. 304 с.; Пунин Н. Н. О Татлине. Москва: Литературно-художественное агентство «РА», 1994. 125 с.; Краусс Р. Подлинность Авангарда и другие модернистские мифы. Москва: *Художественный журнал*, 2003. 320 с.; Венкова А. В. Эстетика рецептивного ответа в послереволюционном искусстве России. «Ленинская киноправда», «Человек с киноаппаратом» Дзиги Вертова и деятельность литературного центра конструктивистов (ЛЦК) // *Общество. Среда. Развитие*. 2021. № 2. С. 31–38.

<sup>19</sup> Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Беньямин В. *Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости*. Избранные эссе. Москва: Медиум, 1996. С. 15–65; Маклюэн Г. М. *Понимание Медиа: Внешние расширения человека*. М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.; Negroponte N. *Being digital*. N. Y.: Vintage, 1996. 272 p.; Сеннет Р. *Плоть и камень: Тело и город в западной цивилизации*. Москва: Strelka Press, 2016. 504 с.

<sup>20</sup> Корбен А., Куртин Ж.-Ж., Вигарелло Ж. *История тела: В 3 т. Т. 3: Перемена взгляда: XX век*. Москва: Новое литературное обозрение, 2016. 464 с.

<sup>21</sup> Цилински З. *Археология медиа: О «глубоком времени» аудиовизуальных технологий*. Москва: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 440 с.; Гастев А. К. *Как надо работать. Практическое введение в науку организации труда*. Москва: Экономика, 1972. 478 с.; Huhtamo E., Parikka J. *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2011. 368 p.; Шлыкова О. В. *Феномен мультимедиа: Технологии эпохи электронной культуры*. Москва: МГУКИ, 2003. 268 с.

<sup>22</sup> Голдберг Р. *Искусство перформанса. От футуризма до наших дней*. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2015. 320 с.; Dixon S. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge; Massachusetts: MIT Press, 2015. 828 p.; Sommer S. R. *Loie Fuller's art of music and light* // *Dance Chronicle*. 1980. Vol. 4. № 4. P. 389–401; Catricalà V. *Media art: towards a new definition of arts in the age of technology*. Pistoia: Fondazione Mondo Digitale, Gli Ori, 2015. 181 p.

дожественная практика исследована А. Гомесом, Л. Хайнеке, Р. К. Гареликом, С. Соммер, М. Б. Ямпольским<sup>23</sup>.

Хореографическое искусство в художественной практике футуризма и дадаизма проблематизировано в работах Н. Превоц, Д. Джонса, С. В. Рубин, Э. Эндрю, В. И. Максимова, И. Е. Сироткиной<sup>24</sup>. Современный танец как специфическая категория в искусстве XX века исследован в работах Н. В. Курюмовой, Т. В. Гордеевой, И. Е. Сироткиной, А. Лепеки, С. Бейнс<sup>25</sup>.

Необходимым аспектом исследования стал анализ парадигмы постмодернистского искусства как концептуального топоса в истории и теории искусства. В данном направлении применялись результаты исследований Е. Ю. Андреевой, Б. Гройса, Л. А. Меньшикова, Р. Эшельмана<sup>26</sup>.

---

<sup>23</sup> Gomez A. H. *Body Stages: The Metamorphosis of Loie Fuller*. Milan: Skira, 2014. 144 p.; Heinecke L. *Radiant: The Dancer, The Scientist, and a Friendship Forged in Light*. N. Y.: Grand Central Publishing, 2021. 336 p.; Garelick R. K. *Electric Salome: Loie Fuller's Performance of Modernism*. Princeton: Princeton University Press, 2009. 288 p.; Sommer S. R. Post-Modern Dance Issue. *Loie Fuller // The Drama Review*. 1975. Vol. 19. № 1. P. 53–67; Ямпольский М. Б. *Демон и лабиринт*. СПб.: НЛЮ, 1996. 335 с.

<sup>24</sup> Prevots N. *Zurich Dada and Dance: Formative Ferment // Dance Research Journal*. 1985. Vol. 17. № 1. P. 3–8; Jones D. *Dada 1916 in Theory: Practices of Critical Resistance*. Liverpool: Liverpool University Press, 2014. 264 p.; Rubin S. W. *Dada, Surrealism, and Their Heritage*. N. Y.: Museum of Modern Art, 1967. 251 p.; Andrew N. *Dada Dance: Sophie Taeuber's Visceral Abstraction // Art Journal*. 2014. Vol. 73. № 1. P. 12–29; Максимов В. И. *Театр и балет Дада (К столетию дадаизма) // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой*. 2016. № 6. С. 69–79; Сироткина И. Е. *Шестое чувство авангарда: Танец, движение, кинестезия в жизни поэтов и художников*. СПб.: Изд-во Европ. ун-та в Санкт-Петербурге, 2021. 238 с.

<sup>25</sup> Курюмова Н. В. *Современный танец в культуре XX века: Смена моделей телесности: Дис. ... канд. культурол. / Ин-т философии и права УрО РАН*. Екатеринбург, 2011. 176 с.; Гордеева Т. В. *Художественная коммуникация в российском танцевальном перформансе рубежа XX–XXI веков: Дис. ... канд. искусств. / Академия Русского балета имени А. Я. Вагановой*. СПб., 2021. 234 с.; Гордеева Т. В. «Мышечное связывание» в истории современного танца: От режима массовости к режиму коллективности // *Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой*. 2016. № 6. С. 59–68; Сироткина И. Е. *Танец: Опыт понимания*. Москва: Бослен, 2020. 256 с.; Лепеки А. *Исчерпывающий танец. Перформанс и политика движения*. Москва: Арт Гид, 2021. 208 с.; Бейнс С. *Терпсихора в кроссовках. Танец постмодерн*. Москва: Арт Гид, 2018. 312 с.

<sup>26</sup> Андреева Е. Ю. *Постмодернизм. Искусство второй половины XX — начала XXI века*. СПб.: Азбука-классика, 2007. 488 с.; Гройс Б. *Политика поэтики*. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2012. 400 с.; Меньшиков Л. А. *Искусство как антиискусство*. СПб.: Изд-во Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой, 2019. 500 с.; Eshelman R. *Performatism, or the End of Postmodernism // Anthropoetics*. 2001. Vol. 6. № 2 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.anthropoetics.ucla.edu/ap0602/perform.htm> (дата обращения: 08.02.2022).

Философские исследования, концептуализирующие искусство XX века, послужили выявлению общих принципов художественной практики 1960-х. В этом аспекте полезными оказались труды Ж. Делеза, Ж. Дерриды, Л. Витгенштейна, М. Фуко, Ю. Кристевой, А. Бадью, И. П. Ильина, Дж. Батлер, М. Б. Ямпольского, Б. Гройса, К. Чухров, Г. Дебора, В. Тасича, Л. Р. Брайанта, С. Лангер, П. Ли<sup>27</sup>.

Хореографическое искусство второй половины XX века тесно связано с теорией и практикой перформанса. Применение результатов исследований перформанса, произведенных в трудах Р. Шехнера, П. Феллан, Р. Голдберг, М. А. Антонян, Ю. В. Кривцовой<sup>28</sup>, позволило выявить специфику танцевального медиаперформанса.

Перформативные аспекты в театральном искусстве XX века рассмотрены в работах Х. Т. Лемана, Э. Фишер-Лихте, В. И. Максимова, Э. Барбы и Н. Саварезе<sup>29</sup>. Художественные практики современного танца 1960-х годов

---

<sup>27</sup> Делез Ж. Различие и повторение. СПб.: Петрополис, 1998. 384 с.; Деррида Ж. Письмо и различие. М.: Академический проект, 2000. 432 с.; Витгенштейн Л. Избранные работы. М.: Территория будущего, 2005. 440 с.; Кристева Ю. Избранные труды: Разрушение поэтики. М.: РОССПЭН, 2004. 656 с.; Бадью А. Малое руководство по инэстетике. СПб.: Изд-во Европ. ун-та, 2014. 156 с.; Ильин И. П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М.: Интрада, 1996. 256 с.; Butler J. How can I deny that these hands and this body are mine? // *Qui Parle*. Vol. 11. № 1. 1997. P. 1–20; Гройс Б. Публичное пространство: От пустоты к парадоксу. М.: Strelka Press, 2012. 26 с.; Чухров К. Быть и исполнять: Проект театра в философской критике искусства. СПб.: Изд-во Европ. ун-та, 2011. 278 с.; Дебор Г. Психогеография. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. 112 с.; Тасич В. Математика и корни постмодернистской философии. М.: Канон+; Реабилитация, 2022. 368 с.; Брайант Л. Р. Демократия объектов. Пермь: Гиле Пресс, 2019. 320 с.; Лангер С. Философия в новом ключе: Исследование символики разума, ритуала и искусства. М.: Республика, 2000. 287 с.; Lee P. M. *Chronophobia: On Time in the Art of the 1960s*. London: The MIT Press, 2006. 400 p.

<sup>28</sup> Шехнер Р. Теория перформанса. М.: V-A-C Press, 2020. 488 с.; Phelan P. *The Politics of Performance*. London and New York: Routledge, 1993. 207 p.; Антонян М. А. Особенности рецепции перформанса: Дис. ... канд. культурол. / Моск. гос ун-т им. М. В. Ломоносова. М., 2015. 239 с.; Кривцова Ю. В. Перформанс в пространстве современной культуры: Дис. ... канд. искусств. / ЯГПУ им. К. Д. Ушинского. Ярославль, 2006. 192 с.

<sup>29</sup> Леман Х.-Т. Постдраматический театр. М.: ABCdesign, 2013. 312 с.; Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности. М.: Play&Play; Канон+, 2015. 375 с.; Максимов В. И. Традиция системы Антонена Арто в балетном театре XX века // *Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой*. 2014. № 1–2 (31). С. 186–200; Барба Э., Саварезе Н. *Словарь театральной антропологии. Тайное искусство исполнителя*. М.: Артист. Режиссер. Театр, 2010. 320 с.

актуализированы в исследованиях С. Бейнс, К. Кинга, К. Бардиот, С. Л. Фостер, А. Лепеки, Ю. О. Новик и С. В. Лавровой, Т. В. Гордеевой<sup>30</sup>.

Отдельные аспекты генеративных практик в танцевальном медиаперформансе 1960-х были затронуты Т. Дрехером, К. Бардиот и С. Форти, И. Райнер, Д. Катефорис, С. Дюваль и С. Штайнер, Р. Оппенхаймером<sup>31</sup>.

В качестве архивных источников данных о генеративных медиаперформансах, включающих видео, аудио, фото, чертежи, схемы, важными оказались материалы «Фонда искусств, науки и технологий Даниэля Ланглуа», а также цифрового архива «Банк движения»<sup>32</sup>.

В результате изучения литературы проявилась малоизученная область современного танца, связанная с концептуальным воплощением медиаперформанса. Помимо этого, специфика танцевального медиаперформанса, определяющаяся парадигмальным взглядом на тело в контексте постиндустриальной, технологической, культуры, не была достаточно артикулирована в рамках исследований гибридных форм искусства. В рамках исследований

---

<sup>30</sup> King K. *Writing in Motion: Body-Language-Technology*. Middletown: Wesleyan University Press, 2003. 224 p.; Bardiot C. *9 Evenings: Theatre and Engineering*. The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/9evenings/e/index.html> (дата обращения: 04.03.2022); Foster S. L. *Reading Dancing: Bodies and Subjects in Contemporary American Dance*. Berkeley: University of California Press, 1988. 336 p.; Лепеки А. *Исчерпывающая танец. Перформанс и политика движения*. М.: Арт Гид, 2021. 208 с.; Новик Ю. О., Лаврова С. В. *Боб Раушенберг в истории танца постмодерн: Период творческого взаимодействия с Полом Тейлором // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой*. 2019. № 4. С. 25–38; Гордеева Т. В. «Мышечное связывание» в истории современного танца: От режима массовости к режиму коллективности // *Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой*. 2016. № 6. С. 59–68.

<sup>31</sup> Dreher T. *History of Computer Art*. Morrisville and North Carolina: Lulu Press, 2020. 562 p.; Forti S. *Eine Betrachtung von 9 Evenings: Theatre & Engineering / A View of 9 Evenings: Theatre & Engineering*, in E. A. T // *Experiments in Art and Technology / Ed. S. Breitwieser*. Salzburg: Museum der Moderne; Cologne: Walther König, 2015. P. 134–147; Rainer Y. *Yvonne Rainer: Work 1961–1973*. N. Y.: The Press of the Nova Scotia College of Art and Design, 1974. 344 p.; Cateforis D., Duval S., Steiner S. *Hybrid Practices: Art in Collaboration with Science and Technology in the Long 1960s*. Berkeley: University of California Press, 2018. 329 p.; Oppenheimer R. *The Strange Dance: 9 Evenings: Theatre & Engineering as Creative Collaboration: Dis. ... PhD.* / Simon Fraser University. Burnaby, 2011. 183 p.

<sup>32</sup> Фонд искусств, науки и технологий Даниэля Ланглуа [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=513> (дата обращения: 24.04.2022); Motion bank [Электронный ресурс]. URL: <https://motionbank.org/> (дата обращения: 12.05.2022).

генеративного искусства теория и практика современного танца XX века остались вне внимания. Генеративные принципы создания хореографии, а также порождающие стратегии организации сценического пространства средствами электронных технологий в танцевальном медиаперформансе, которые стали ключевыми в экспериментах на стыке науки, искусства и технологий, не были подробно изучены прежде.

**Объект исследования** — танцевальный медиаперформанс в хореографическом искусстве XX–XXI веков.

**Предмет исследования** — генеративные арт-практики в танцевальном медиаперформансе как стратегия функционирования современного танца в пространстве медиаискусства.

**Гипотеза исследования** состоит в том, что танцевальный медиаперформанс, артикулированный в фокусе генеративного искусства, является ключевой художественной практикой, в которой проявляется критический дискурс «тела — технологий», ставший основополагающим для гибридных форм хореографического искусства.

**Цели исследования** предполагают выявление и описание генеративных арт-практик, их структур и принципов действия в танцевальном медиаперформансе. Цели исследования обуславливают следующие **задачи исследования**: 1) выявить ключевые определения генеративного искусства в художественной теории и практике; 2) определить структурно-функциональные аспекты поэтической логики генеративного искусства; 3) определить этапы развития танцевального медиаперформанса с момента зарождения современного танца (конец XIX века) до междисциплинарных экспериментов в искусстве и технологиях начала XXI века; 4) выявить предпосылки формирования танцевального медиаперформанса в искусстве 1960-х; 5) выявить генеративные стратегии в танцевальном медиаперформансе 1960-х; 6) обосновать феномен творческой коллаборации художников и технологов фестиваля «Девять вечеров» как ключевую парадигму междисциплинарного сотворчества в танцевальном медиаперформансе XX века; 7) выявить особенности генера-

тивных арт-практик в танцевальном медиаперформансе начала XXI века; 8) выявить и описать генеративные стратегии исполнения и документирования танцевального медиаперформанса; 9) типологизировать генеративные системы анализа и создания хореографии.

**Научная новизна** исследования заключается в обращении к малоизученной области искусствоведческих исследований — концепции генеративного искусства, а также в попытке выявить и проанализировать генеративные методы в художественных практиках танцевального медиаперформанса. Автором работы впервые: 1) проведен комплексный анализ генеративной концепции как парадигмального направления в художественных практиках XX века; 2) концепция генеративного искусства рассмотрена в контексте танцевального медиаперформанса; 3) художественная практика современного танца описана как междисциплинарная платформа, основанная на генерирующих принципах и актуализирующая форму медиаперформанса на стыке научного, художественного и технологического дискурсов; 4) танцевальные медиаперформансы определены в фокусе генеративных стратегий; 5) выявлены генеративные принципы танцевальных медиаперформансов фестиваля «Девять вечеров»; 6) классифицированы опыты взаимодействия хореографического искусства с цифровой парадигмой XXI века; 7) определены признаки парадигмального сдвига, характеризующего развитие танцевального медиаперформанса от индивидуальной практики до междисциплинарного сотрудничества художников и технологов.

Помимо уточнения определения генеративного искусства, которое эпизодически фигурирует в искусствоведении, данное понятие впервые введено в оборот в рамках исследований современного танца и хореографии. Генеративные арт-практики в исследованиях танцевального искусства стали основанием для конкретизации актуальной области хореографии — танцевально-медиаперформанса. Взаимодополняющие категории «генеративное искусство» и «танцевальный медиаперформанс» впервые изучены в рамках отечественных исследований хореографического искусства.

**Теоретическая значимость работы** обусловлена тем, что разработанные на материалах хореографического искусства XX века и генеративной концепции теоретические основы танцевального медиаперформанса способствуют комплексному пониманию процессов, происходящих в гибридных формах искусства, включающих новые медиа и технологии в художественный дискурс. Исследование вносит вклад в развитие теории генеративного искусства, обосновывает современный танец как телесно-ориентированную стратегию интеграции технологических агентов в художественный процесс.

**Практическая значимость работы** определяется введением в отечественный искусствоведческий дискурс широкого круга малоизвестных медиаперформансов, критических заметок, значимых для становления и развития танцевального искусства, а также других гибридных форм художественной практики. Материалы диссертации могут быть применены в рамках академической практики в качестве основы для проведения курсов по дисциплинам: «Мультимедийные технологии в хореографии», «История и теория медиаперформанса», «История хореографического искусства», «Сценическое оформление танца». Выводы, полученные в результате исследования, могут стать концептуальным фундаментом для практического освоения танцевального медиаперформанса в научно-творческих лабораториях и художественных исследованиях.

**Материал исследования** составили генеративные арт-практики танцевального медиаперформанса, актуализировавшие проблему телесной репрезентации в контексте электронных и машинных технологий. Рамки исследования определены ключевыми аспектами генеративной концепции, являются продолжением актуальных исследований медиаперформанса. В диссертации из различных фокусов концепции генеративного искусства анализируются проекты и перформансы постмодернистских хореографов и художников: С. Пэкстона «Music for Word Words» («Музыка для словесных слов», 1963), «Physical Things» («Физические вещи», 1966); А. Хэйя «Colorado Plateau» («Плато Колорадо», 1964), «Leadville» («Ледвилл», 1965), «Grass Field»

(«Травяное поле», 1966); Д. Хэй «Solo» («Соло», 1966); Д. Тюдора «Bandoneon! (A Combine...)» («Бандонеон! (Факториал...)»), 1966); Р. Раушенберга «Open Score» («Открытый счет», 1966), «Linoleum» («Линолеум», 1966); Д. Кейджа «Variations VII» («Вариации VII», 1966); И. Райнер «At My Body's House» («В доме моего тела», 1963), «Carriage Discreteness» («Дискретность переноски», 1966); Л. Чайлдс «Street Dance» («Уличный танец», 1964), «Vehicle» («Транспортное средство», 1966); Р. Уитмена «Two Holes of Water — 3» («Две ямы с водой — 3»); Э. Фальстрема «Kisses Sweeter than Wine» («Поцелуи слаще вина», 1966); М. Каннингема «Root of an Unfocus» («Происхождение расфокуса», 1964); А. К. Кинга «RAdeoA.C.tiv(ID)ty» («РАдеоА.К.ти(ВИД)ность», продолжающийся проект, 1976–1978).

Для выявления логики развития медиаперформанса в историческом контексте рассматривались художественные проекты Л. Фуллер — «Serpentine» («Серпантинный танец», 1891), «Salome» («Саломея», 1907), а также художественные практики С. Тойбер-Арп — представительницы свободного танца в дадаистских арт-практиках.

Для описания парадигмальных аспектов танцевального медиаперформанса XXI века были проанализированы отдельные перформансы и научно-исследовательские проекты «Motion bank» («Банк движения»), включающие работы «Using the sky» («Используя небо», 2013), «Seven Duets» («Семь дуэтов», 2013), «Two» («Два», 2013), «Synchronous Objects» («Синхронные объекты», 2009). Помимо этого рассмотрены проекты, апробирующие системы машинного обучения для генерирования хореографических партитур и последовательностей движений: «Chor-rnn» («Хорн», 2016), «Discrete Figures» («Дискретные фигуры», 2019), «BodyFail, “The body as the limit of coding”» («Крах тела “Тело как предел кодирования”», 2017).

Исследование опирается на теоретические источники и материалы, посвященные проблематике генеративного искусства, вопросам медиаперформанса, в том числе впервые введенные в отечественный искусствоведческий дискурс. Для описания технологической архитектуры перформансов исполь-

зовались документальные источники: видеозаписи, авторские схемы и записи<sup>33</sup>, фиксирующие как технические аспекты творчества, так и художественный контекст отдельных проектов. Помимо этого, рассматривались критические статьи, беседы и интервью с авторами перформансов<sup>34</sup>.

**Методологические основы исследования** определены проблематикой, целью и задачами. Основой исследования является *междисциплинарный подход*, потребовавший обращения к концепциям из области искусствоведения, постструктуралистской философии, антропологии, семиотики, что позволило проанализировать феномен танцевального медиаперформанса в контексте генеративных арт-практик.

Для анализа танцевальных медиаперформансов применялись методологические принципы постструктуралистского и постмодернистского искусствоведения, принципы теории генеративного искусства. Исследование аудиовизуальных и технологических аспектов, примененных в практике хореографического искусства, опирается на принципы археологии медиа.

В качестве модели генеративного искусства для анализа медиаперформансов был применен конструкт «поэтической логики» Э. Колабеллы<sup>35</sup>.

В числе общенаучных и искусствоведческих **методов исследования** были использованы: 1) *историко-генетический* метод, позволивший рассмотреть появление, становление и развитие теории и практики генеративного искусства; 2) *метод онтологизации*, позволивший создать целостную картину феномена генеративного искусства, определяющую принципы и страте-

---

<sup>33</sup> Инженерные схемы, компоненты, описание технического устройства, а также художественного контекста перформансов «Девяти вечеров», аккумулированные фондом Даниеля Ланглуа («Fondation Daniel Langlois»), которые находятся в открытом доступе по адресу <https://www.fondation-langlois.org/9evenings/e/index.html>. Диаграммы «Девяти вечеров», опубликованы в исследовании Клариссы Бардиот: Bardiot C. The Diagrams of 9 Evenings // 9 Evenings Reconsidered: Art, Theatre, and Engineering, 1966. Cambridge: MIT List Visual Arts Center, 2006. P. 45–54.

<sup>34</sup> Комментарии и авторские высказывания хореографов о коллаборации в проекте Е. А. Т. опубликованы в статье: Forti S. Eine Betrachtung von 9 Evenings. P. 134–147; описания работ с иллюстрациями черновиков представлены в монографии И. Райнер: Rainer Y. Yvonne Rainer: Work 1961–1973. N. Y.: The Press of the Nova Scotia College of Art and Design, 1974. 344 p.

<sup>35</sup> Colabella E. Poetic Logic. P. 65–80.

гии, в том числе проявленные в танцевальном медиаперформансе; 3) *типологический и компаративный* методы, позволившие выявить специфические и универсальные аспекты генеративного искусства в различных художественных феноменах XX века; 4) *метод формализации*, позволивший интегрировать семиотические подходы в контекст художественной практики танцевального медиаперформанса; 5) *структурно-семиотический* метод, способствовавший определению генеративного искусства в рамках семиотической концепции Ч. Пирса как «поэтической логики» медиаперформанса; 6) *биографический* метод, позволивший сфокусироваться на индивидуальных аспектах и обстоятельствах, повлиявших на художественную практику отдельных художников; 7) *метод моделирования*, позволивший исследовать проблему восприятия художественного произведения через модель генеративного искусства в коммуникативном и репрезентативном аспектах перформативных практик; 8) *аналитический метод*, примененный для определения художественно-эстетического содержания исследуемых перформансов и их коммуникативных особенностей, генеративных стратегий.

#### **Положения, выносимые на защиту:**

1. Концепция генеративного искусства является моделью, позволяющей анализировать процессуальные качества танцевального медиаперформанса как автономной художественной системы с точки зрения видения, памяти и воображения как структурных единиц поэтической логики генеративного искусства.

2. Творчество Л. Фуллер выступает как протогенеративная стратегия, отправная точка развития танцевального медиаперформанса, включающая естественнонаучный контекст в художественную практику.

3. Художественная практика дадаистского танца предопределяет постмодернистский танец, актуализирует телесную рефлексию, машинно-ориентированный дискурс, а также генеративные принципы в танцевальном искусстве.

4. Теоретические и практические разработки новой волны танца

1960-х годов как явления постмодернистского искусства отражают процесс обращения хореографии к стратегиям генеративного искусства.

5. Генеративные стратегии в танцевальном медиаперформансе 1960-х основаны на порождающих принципах, которые проявлены через: интерпретацию биологических ритмов; создание объектно-ориентированных партитур; исчисление действий математическим алгоритмом; картографирование и рекартографирование среды перформанса.

6. Коллаборация художников и инженеров сообщества Е. А. Т. представляется парадигмальной моделью сотрудничества в контексте искусства медиаперформанса XX века, в то время как фестиваль «Девять вечеров», исполненный участниками сообщества, выступает моделью медиаперформативного искусства, функционирующей на различных уровнях: от генеративных систем перформансов — до административного уровня взаимоотношений участников сообщества.

7. Генеративные арт-практики в танцевальном медиаперформансе начала XXI века ориентированы на интеграцию хореографии в цифровой формат для создания порождающих танцевальных структур, которые основаны на системах искусственного интеллекта и машинного обучения.

**Степень достоверности и апробация результатов.** Достоверность результатов диссертационного исследования определяется значительным объемом рассмотренных произведений генеративного искусства, художественных форм танцевального медиаперформанса, идей и концепций, соответствующих поставленным целям и задачам. Сформулированные в тексте исследования научные положения и выводы основаны на фактических данных, выявленных и описанных в соответствующих разделах диссертации. Проведенный анализ и интерпретация полученных результатов произведены с использованием актуальных методов искусствоведения с применением междисциплинарного подхода, адекватного изучаемому предмету.

Практическое применение генеративных принципов в искусстве медиаперформанса было осуществлено в рамках образовательных программ

и публичных творческих показов: спектакль «История тела» (творческая коллаборация преподавателей Алтайского государственного института культуры, Барнаул, 2018); перформанс «Норы» (VI Международный фестиваль-конкурс балетмейстерских работ современных направлений танца, Барнаул, 2021); лекция-перформанс «Нейромодератор» (VII Международный фестиваль-конкурс балетмейстерских работ современных направлений танца, Барнаул, 2022); преподавание по программе подготовки бакалавров «Педагогика современного танца» в Алтайском государственном институте культуры.

Теоретические аспекты диссертационного исследования были использованы при составлении образовательных программ дисциплин «Пластическая культура и актерское мастерство», «Мультимедийные технологии в хореографии», «История хореографического искусства», «Костюм и сценическое оформление танца» подготовки бакалавров по профилям «Танец и современная пластическая культура», «Педагогика современного танца» в Алтайском государственном институте культуры.

Апробация результатов исследования проводилась в докладах и выступлениях автора диссертации на научных конференциях: Международная конференция «Digital-трансформация VS Наследие Вагановой» (Академия Русского балета имени А. Я. Вагановой, 2022 год), Международная научно-практическая конференция «Звук, жест, движение в искусстве второй половины XX — XXI века: музыка, хореография, видеоарт» (Академия Русского балета имени А. Я. Вагановой, 2021 год), Международная научная конференция студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2021» (Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова, 2021 год), Международная конференция «Архитектоника современного искусства в дискурсе медиа: пространство, технологии, агенты» (Академия Русского балета имени А. Я. Вагановой, 2021 год), Международная научная конференция «Язык-Музыка-Жест: информационные перекрестки (LMGIC-2021)» (Санкт-Петербургский государственный университет, 2021 год), Международная научно-практическая конференция «Практика танца в новой цифровой реаль-

ности во время пандемии» (Академия Русского балета имени А. Я. Вагановой, 2021 год), Международная научная конференция студентов, аспирантов и молодых учёных «Ломоносов-2020» (Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова, 2020 год), V Всероссийская научно-практическая конференция «Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве» (Кемеровский государственный институт культуры и искусств, 2020 год), VIII междисциплинарная межвузовская конференция студентов, магистрантов, аспирантов «Информационное пространство в аспекте гуманитарных и технических наук» (Алтайский государственный университет, 2019 год), XIX Международная научно-методическая конференция «Теория, история и практика образования в сфере культуры» (Алтайский государственный институт культуры, 2019 год).

Результаты исследования отражены в 6 статьях в журналах, включенных в Перечень рецензируемых научных изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук, а также в журналах, индексируемых RSCI.

**Структура работы** следует поставленным целям и задачам исследования. Диссертация включает основной текст (введение, четыре главы, заключение), словарь терминов, библиографический список. Содержание работы отражено на 253 страницах, библиографический список включает 289 наименований источников.

**Благодарности:** диссертационное исследование проведено в рамках научного проекта № 20-312-90022, поддержанного Российским фондом фундаментальных исследований (РФФИ).

## ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Основная часть диссертации включает четыре главы, которые последовательно раскрывают тему исследования. В первой главе определены концептуальные основы генеративной теории в искусствоведении, описаны теоретические и методологические аспекты генеративных арт-практик.

Вторая глава посвящена исследованию протогенеративных арт-практик как в общем искусствоведческом дискурсе, так и в рамках хореографического искусства. В данной главе рассмотрены примеры генеративного искусства, на которых фондируются идеи и концепции, исследованные в первой главе. Помимо этого, во второй главе проанализирована хореографическая практика Лои Фуллер и художественная практика дадаистского танца в ракурсе генеративных арт-практик как наиболее последовательные проявления протогенеративной методологии в новой хореографии.

В третьей главе рассмотрен парадигмальный сдвиг в развитии гибридных форм искусства, проявившийся в 1960-х годах и повлиявший на формирование жанра танцевального медиаперформанса. В этой части изучен этап институционального развития техно-художественных коллабораций, проанализирован фестиваль «Девять вечеров», в рамках которого были применены генеративные идеи, стратегии, технические агенты, послужившие фундаментом для дальнейшего развития концепции медиаискусства и жанра танцевального медиаперформанса.

Четвертая глава освещает опыты цифровой адаптации хореографии в контексте генеративных стратегий. В ней рассмотрены концептуальные идеи постмодернизма, повлиявшие на становление танцевального медиаперформанса. Глава раскрывает следующий этап в развитии генеративных арт-практик в хореографии, связанный с применением цифровой парадигмы в искусстве. Этот этап начался в конце XX — начале XXI века, связан с применением сетевых технологий, а также систем искусственного интеллекта и методов машинного обучения в хореографическом искусстве.

## ГЛАВА 1. Теоретические основы генеративного искусства

Художественная практика XX — начала XXI века представляет собой гибридную область искусства. Междисциплинарность принимается в качестве стратегии преодоления перемен. Междисциплинарность обусловлена социальными изменениями — от индустриализации конца XIX века к цифровому посткапитализму<sup>36</sup> начала века XXI. Авангард конца XIX — первой четверти XX века запустил механизм размывания границ в художественной практике. Размытие границ искусства связано не только со всплеском стилистического разнообразия, но также и с философско-эстетическим дискурсом, переосмыслением позиций автора, зрителя и произведения. Уже в авангардном искусстве произошли изменения, повлиявшие в том числе и на художников постмодернистского движения: деиерархизованы отношения с художественным произведением; произведение сведено к процессуальному континууму; саморефлексия стала способом осмысления и переоценки художественной практики, каждое произведение стало манифестированием относительно современной культуры. Стремительное развитие технологий включило в художественную практику новые медиаагенты. «Театр, музыка и танец значительно расширили свои возможности благодаря внедрению различных инноваций, позволяющих комплексно воздействовать на зрителя»<sup>37</sup>.

Не менее актуально данные аспекты проблематизировались в естественнонаучном контексте. Противостояние математических подходов — интуиционизма и формализма — нашло отклик в семиотике и лингвистике, которые, опираясь на интердисциплинарные методы, преодолевали конечность структуры в пользу бесконечной символизации конструкторов и значений. Применение теории Ч. Пирса, которая совместила математическую опреде-

---

<sup>36</sup> Термин посткапитализм заимствован из теории Пола Мейсона, определившего современную эпоху как автономную систему, в основе которой «должны лежать микро-механизмы, а не диктат или политика; она должна функционировать самопроизвольно» (Мэйсон П. Посткапитализм: Путеводитель по нашему будущему. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2016. С. 7).

<sup>37</sup> Дробышева Е. Э. Современные технологии на службе искусства. С. 32.

ленность и гуманитарную обобщенность, в трудах У. Эко, А. Юберсфельд, Л. Мановича, внедрение абдуктивной логики в контекст исследований машинного обучения и искусственного интеллекта отразило стремление к поиску универсальной формулы, которая представила бы целостность мира как «текста в целом», согласно терминологии Ж. Деррида.

И. Кант предложил концепцию конструирования идеи в знание (в схему), которую он назвал архитектоника. «Под архитектоникой я разумею искусство построения систем. <...> Архитектоника есть учение о научной стороне наших знаний вообще, и, следовательно, она необходимо входит в состав учения о методе»<sup>38</sup>. Кант одним из первых констатировал неразрывность теории и практики (знания и опыта), что обосновало их дальнейшую противоречивость. «Согласно Канту, в рассудочном познании, с одной стороны, частное не может получить определение из общего и, следовательно, не может быть из него выведено. Но, с другой стороны, должно существовать соответствие между частным (в эмпирическом многообразии природы) и общим (в понятиях и законах рассудка)»<sup>39</sup>. Определения, введенные Кантом, стали необходимыми как для естественных, так и для гуманитарных наук, — это понятия феномена (вещи как я ее воспринимаю) и ноумена (вещи самой по себе). Для искусства — это актуализация проблемы памяти (репрезентации) и воображения (интерпретации).

Искусство, включая научную теорию и практику в свой опыт, формирует медиальное пространство между двумя полярностями: формализмом и интуиционизмом. В художественной практике возрастает область возможных истолкований произведения, что сопровождается ростом «энтропии» в искусстве XX века. В искусствоведческих исследованиях появляется ряд проблем, связанных с прочтением и интерпретацией произведения искусства, истолкованием знаков и смыслов, выявлением методологических оснований

---

<sup>38</sup> Кант И. Критика чистого разума. Москва: Наука, 1999. С. 610.

<sup>39</sup> Асмус В. Ф. Проблема интуиции в философии и математике. Москва: Мысль, 1965. С. 56.

художественного процесса. Отдельной искусствоведческой проблемой стало объединение художественных явлений в множество. Математическая теория множеств оказалась отправной точкой в развитии противостояния интуитивизма и формализма. Данная аналогия уместна и в искусствоведении, поскольку междисциплинарность рассматривается как способ устранения противоречий в понимании языка как культурного явления. «Различные попытки XX века рассматривать язык как алгебру символов, которые выводят свое значение не из того, чем они являются, а исключительно из их структурных отношений, во многом обязаны лейбницеvскому понятию “слепого мышления”»<sup>40</sup>. Чтобы избежать механизированного истолкования теории и практики искусства или его отдельных структурных единиц, стало актуальным рассмотрение художественного произведения как процесса. Генеративная концепция представляется перспективным способом анализа процессуальных качеств художественного произведения.

### *1.1. Определения и концепции генеративного искусства*<sup>41</sup>

Н. Кэрол, исследуя когнитивные основы искусства, рассмотрел генеративность как предмет функционального подхода в искусстве: «Функциональное описание объекта искусства рассматривает художественную форму как генеративную процедуру»<sup>42</sup>.

Феномен генеративного искусства представляется автореферентным явлением, проблематизирующим художественный процесс, т. е. развитие искусства в культуре. Генеративные структуры в художественном творчестве направлены на объединение и исследование несопоставимых категорий — случайности и алгоритмизации; точных систем и интуитивных решений; за-

<sup>40</sup> Тасич В. Математика и корни постмодернистской философии. С. 57.

<sup>41</sup> В параграфе используются выводы и результаты научной работы, выполненной автором диссертации лично, которые были опубликованы в статье: Грибов С. С. Социальная хореография: Проблема производства присутствия в публичном пространстве // Ученые записки (Алтайская государственная академия культуры и искусств). 2018. № 3 (17). С. 275–278.

<sup>42</sup> Carrol N. Philosophy of Art. London: Routledge, 1999. P. 144.

вершенности и бесконечности. Для того чтобы выявить и описать феномен генеративного искусства, необходимо применить методологический инструментарий междисциплинарного характера. Область генеративных практик является проблемной для традиционного искусствоведческого анализа. Например, невозможно закрепить жанрово-стилевые характеристики генеративного искусства. С одной стороны, оно может проявляться в виде математической процедуры, формирующей визуальный образ или фрактальную графику, с другой стороны, может выражаться алгоритмом поведения человека на уровне восприятия произведения и обработки его смыслов.

Еще одной проблемой является выявление историко-генетической линии развития генеративного искусства. Часто оно описывается в единстве с цифровым или информационным искусством, активное развитие которых пришлось на середину XX века: «Что касается зарождения отечественного генеративного искусства, то оно как раз неразрывно связано с советскими кибернетическими экспериментами»<sup>43</sup>. Однако автоматизация и цикличность глубоко коренятся в культуре, как показывают исследования в рамках социальной антропологии: «В древности люди подражали природе как огромной органической машине с ее циклическим ритмом, а ритуалы играли роль невидимого интерфейса между людьми и богами. Позже люди стали мечтать об идеальных машинах знания, которые встраивались в религиозную модель»<sup>44</sup>. В таком случае компьютер представляется расширением мышления, техносоматической сборкой человека. Хотя компьютер не является инструментальной рамкой генеративного искусства, применение цифрового моделирования имеет место в практике многих генеративных художников. Концептуальный дискурс генеративного искусства набрал популярность в период зарождения персональных компьютеров: «Появление компьютера значительно расширило возможности генеративного искусства, выделив генеративное ис-

---

<sup>43</sup> Лукичев Р. В. Зарождение генеративного искусства в СССР. С. 139.

<sup>44</sup> Сулова Е. В. Между наукой, техникой и искусством: User Studies и зоны коммуникации в медиаискусстве // Журнал социологии и социальной антропологии. 2019. № 22 (6). С. 16.

искусство как самостоятельное направление»<sup>45</sup>. Тем не менее, генеративное искусство не исчерпывает себя в данном направлении.

В более широком контексте, включающем лингвистические, социологические, семиотические исследования, генеративное искусство пересекается с генеративной антропологией, в которой порождение и наделение смыслом знака является основным предметом исследования. Перформативное искусство второй половины XX века не только трансформирует традиционную иерархию «автор-произведение-зритель», но и декодирует принципы построения художественного языка, применяя генеративный метод: «Генеративное искусство подразумевает постоянную и непредсказуемую возрождающую игру минимальных форм. Такая игра позволяет обойти господство “доминируемого”»<sup>46</sup>. Деиерархизация и переоценка искусства являются ключевыми мотивами в перформативной практике постмодернистских художников.

Семиотика трактует генеративное искусство как логическую процедуру. «Поэтическая логика (генеративное искусство) — это процесс, способный работать, следуя концепции абдукции, введенной Ч. Пирсом»<sup>47</sup>. Данный аспект еще шире раскрывает генезис генеративного искусства, включая логику в контекст исследования. Абдуктивная логика Пирса активно используется в цифровой лингвистике, решая проблемы семантического перевода информации между компьютером и человеком. Как следствие, процесс коммуникации людей с информационными технологиями влияет на качества человека — когнитивные, социальные, физиологические. «Антропологическую функцию информационные технологии способны выполнять потому, что в производимом ими цифровом продукте человек, как в зеркале, распознает элементы своей собственной интеллектуальной деятельности».<sup>48</sup>

Следствием стремительного развития информационной культуры

---

<sup>45</sup> Wünsche I., Wiebke G. *Practices of Abstract Art: Between Anarchism and Appropriation*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2016. P. 120.

<sup>46</sup> Загурская Н. В. *Generative anthropology and generative art: Unpredictability and unparticipation in the post-millenniarism as post-postmodern* // *Articult*. 2019. № 3 (35). С. 7.

<sup>47</sup> Colabella E. *Poetic Logic*. P. 65–80.

<sup>48</sup> Шлыкова О. В. *Феномен мультимедиа*. С. 13.

XX века стал парадигмальный сдвиг, всесторонне затронувший когнитивную деятельность человека. На стыке искусства и науки отметилась тенденция усиления конструктивистского мышления. Для математически обоснованных дисциплин это связано с развитием конструктивного подхода, оперирующего понятием конструктивного объекта. Отечественный математик А. А. Марков пояснял: «Конструктивные объекты — это некоторые фигуры, определенным образом составленные из элементарных фигур — элементарных конструктивных объектов»<sup>49</sup>. Конструктивистская методология актуализировалась в художественной практике авангарда. «Научный метод мышления, попадая в пространство мира искусства, обнаруживал свои скрытые прежде стороны. Искусство <...> подрывало научную логику <...> включалось в общую тенденцию опровержения, подрыва классической версии науки»<sup>50</sup>. В конструктивистском движении актуализировался алгоритмический подход. «Современное художественное творчество в своих формальных исканиях стоит в какой-то крепкой внутренней связи с техникой; мы видим, как то и дело появляются машинные картины <...> как сама картина организуется по каким-то техническим законам»<sup>51</sup>. Математический подход в искусстве транслирует естественнонаучные концепты и алгоритмы в художественную культуру. Искусство XX века не только эстетизирует науку, но актуализирует практику художественного исследования. Художники-конструктивисты исследовали процессуальную структуру произведения во времени.

Для раскрытия сущности генеративного искусства необходимо рассмотреть использование данного определения, проанализировать применение генеративных практик в искусстве, рассмотреть актуальные принципы и методы в рамках современной теории и практики перформативных искусств. Учитывая масштабность явления генеративного концепта в искусстве, необходимо воспроизвести онтологическую картину предметной области.

---

<sup>49</sup> Марков А. А. О конструктивной математике // Труды Математического ин-та АН СССР. 1962. № 67. С. 8.

<sup>50</sup> Бобринская Е. А. Русский авангард. С. 120.

<sup>51</sup> Пунин Н. Н. О Татлине. С. 17.

Как отмечал С. Ю. Штейн, исследование новой области в искусстве требует «задания изначально определенной онтологии данной предметной области. <...> А это возможно исключительно в результате применения метода онтологизации, который <...> оказывается системообразующим методом искусствоведения, формирующим принципиально иной — метапарадигмальный тип дисциплинарного знания»<sup>52</sup>. Таким образом воспроизводится онтологическая картина генеративного искусства в дискурсе общенаучных разработок, которые повлияли на художественную практику XX–XXI веков.

**Определение.** Предметному изучению генеративного искусства и определению его рамок в художественной теории и практике посвящена международная научно-практическая конференция «Generative Art» («Генеративное искусство», GA), ежегодно проходима в Италии с 1998 года. Достижения современных исследований закреплены в материалах конференции. Однако исследование генеративного искусства также производится и в других точках мира. На 2022 год можно наблюдать развитие генеративного искусства в Японии, Китае, России, Австрии, Чехии, Германии, США, Канаде, а также других странах. Помимо художественно-выставочной практики в перечисленных странах проводятся лабораторно-исследовательские работы, образовательные курсы в рамках высшей школы.

Филипп Галантер, исследователь и преподаватель Техасского университета, предлагал трактовать генеративное искусство как самостоятельный общехудожественный метод. «Генеративное искусство определяется любой художественной практикой, в которой художник использует систему, подобную набору правил естественного языка, компьютерную программу, машину или иное изобретение процедурного типа, приводящееся в действие с некоторой степенью автономии, осуществляющее в итоге законченное произведение искусства»<sup>53</sup>. Поясняя определение, Ф. Галантер артикулировал идею

---

<sup>52</sup> Штейн С. Ю. Онтологизация как метод искусствоведения // Вестник РГГУ. Серия: Философия. Социология. Исствоведение. 2017. № 2 (8). С. 133.

<sup>53</sup> Galanter P. What is Generative Art? [Электронный ресурс]. URL: <http://generativeart.com/on/cic/papersGA2003/a22.pdf> (дата обращения: 23.09.2021).

о том, что ключевым критерием генеративного произведения искусства является наличие системы, осуществляющей частичный или полный контроль над исполнением. Галантер отказывался от формализации в рамках какой-либо дисциплины или технологии. «Во-первых, генеративное искусство относится к способу создания искусства. <...> Во-вторых, генеративное искусство не связано с какой-либо конкретной технологией»<sup>54</sup>. В таком случае очевиден отказ от эквивалентности генеративного искусства и цифрового, использующего генеративные процедуры. Однако в обоих случаях имеет место принятие системности как ключевого критерия. «Примеры генеративного искусства как системной практики можно найти в первобытных формах искусства, в котором использовались симметрия, мозаика и узоры. В середине XX века в эту концепцию были включены стохастические системы, а в конце XX века актуализировались системы, основанные на сложных науках»<sup>55</sup>. Будущее генеративного искусства Галантер видел в области исследования сложных динамических систем и разработках синтетической биологии.

Галантер осуществил фундаментальное дополнение генеративной концепции, применив понятие «эффективной сложности» для классификации произведений генеративного искусства. Понятие «эффективной сложности» заимствовано из теории информационных систем, осуществляет функцию измерения количества неслучайной информации в системе. В понимании Галантера художественная система произведения находится в диапазоне между тотальным порядком, что может быть выражено симметрией, предсказуемостью, и — тотальным беспорядком, что выражается случайностью, нелинейностью, динамической рандомизацией. В рамках теории сложных систем, на которую ссылался Галантер, и высокоупорядоченные и беспорядочные системы являются простыми, а сложными являются системы, стремящиеся к медиальному положению. Сложные системы во множестве различных

---

<sup>54</sup> Galanter P. What is Generative Art? [Электронный ресурс]. URL: <http://generativeart.com/on/cic/papersGA2003/a22.pdf> (дата обращения: 23.09.2021).

<sup>55</sup> Galanter P. Generative Art after Computers. P. 272.

групп — художественных, математических, концептуальных — выражают суть генеративного искусства. Однако это не значит, что в генеративном искусстве не может быть простых систем. Классификация имеет относительный характер и генеративную процедуру может осуществлять любой объект в рамках вышеизложенной концепции. Классификация показывает масштабность генеративного метода в истории искусств. «Несмотря на то, что самые ранние формы генеративного искусства использовали простые системы, некоторые сочтут удивительным и, возможно, даже спорным, что генеративное искусство так же старо, как само искусство»<sup>56</sup>.

Тесная связь компьютерных технологий и генеративной концепции прослежена в теории профессора когнитивных наук Маргарет Боден и художника цифровых форм искусства Эрнеста Эдмондса. Подход Эдмондса в художественной практике представляет собой трансформацию идей конструктивизма в генеративные системы, организованные с помощью компьютера. «Такие работы как “Fragment” (“Фрагмент”) и “Sydney” (“Сидней”), в которых использовались видеозаписи для конструирования компьютерного изображения, иллюстрируют реализацию концепции конструктивизма. В свою очередь, проект “Rotterdam A и B” (“Роттердам А и Б”), управляемый компьютером, привнес новые возможности в творчество Эдмондса, позволив ему создать систему, с помощью которой произведение искусства живет своей собственной жизнью»<sup>57</sup>. Практика Эдмондса представляет пример актуализации генеративной концепции через авангардные формы искусства и кибернетическую теорию.

Боден и Эдмондс предлагали рассмотреть «компьютерное искусство», «электронное искусство» и «генеративное искусство» в одной методологической и эстетической парадигме: «Теоретически это новое искусство зародилось в кибернетике и общей теории систем. Художник Рой Эскотт <...> оп-

---

<sup>56</sup> Galanter P. What is Generative Art? [Электронный ресурс]. URL: <http://generativeart.com/on/cic/papersGA2003/a22.pdf> (дата обращения: 23.09.2021).

<sup>57</sup> Franco F. Generative Systems Art. P. 143.

ределил новую деятельность как “кибернетическое видение” (1966/1967)»<sup>58</sup>. Эскотт, согласно теории Боден и Эдмондса, является одним из основоположников генеративного искусства, который актуализировался в середине XX века, в том числе в контексте кибернетической теории.

В 1964 году Эскотт опубликовал статью «The Construction of Change»<sup>59</sup> («Конструирование изменений»), в которой предложил синтезировать художественную практику, теорию систем и кибернетику. «Кибернетика занимается поведением окружающей среды, ее регулированием и структурой, которая раскрывает организацию ее частей. Управление коммуникацией между живыми организмами и машинами — подходящее исследование для художников»<sup>60</sup>. Художественная практика и теоретические исследования Эскотта отражали идеи кибернетической теории Г. Паска и Н. Винера. Паск, в частности, предлагал понимать кибернетику как теоретическую концепцию коммуникации различных объектов: «Теория занимается психологическими, лингвистическими, эпистемологическими, этологическими, социальными или косвенно ментальными событиями, о которых имеется некоторая осознанность. В целом осознание проявляется в дифференцированной и относительно поддающейся контролю форме сознания: *чего-то с кем-то*»<sup>61</sup>. Эскотт, в свою очередь, фокусировался на применении телекоммуникации в художественной практике, развивал художественную практику, известную как «телематическое искусство», применял глобальную сеть Интернет для создания социальной коммуникации. В этом аспекте он расширял кибернетическую концепцию Винера. В теории Винера «всякий организм скрепляется наличием средств приобретения, использования, хранения и передачи информации. В обществе, слишком большом для прямого контакта между его членами, эти средства суть пресса (книги и газеты), радио, телефонная связь, телеграф,

---

<sup>58</sup> Boden M. A., Edmonds E. A. What is generative art? P. 21.

<sup>59</sup> Ascott R. The Construction of Change // Ascott R. Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness. Berkeley; Los Angeles: University of California Press, 2003. P. 97–107.

<sup>60</sup> Ibidem. P. 101.

<sup>61</sup> Pask G. Conversation, cognition and learning. P. 1.

почта, театр, кино, школы и церковь»<sup>62</sup>. Помимо коммуникационного, не менее важными аспектами в практике Эскотта были случайность, интерактивность. Телематическое искусство Эскотта преобразовывало функции зрителя из пассивного наблюдателя в активного соучастника; пребывая на пересечении кибернетической теории и художественной практики, оно актуализировало процессуальные аспекты художественного произведения. Эскотт предлагал отказаться от традиций в духе *Gesamtkunstwerk*: «*Gesamtkunstwerk* Вагнера исполнялся в оперном театре, пространство *Gesamtkunstwerk* — это планета в целом, ее информационное пространство, электронная ноосфера. <...> Компьютерная индустрия медленно выпускает те технологии, которые будут способствовать появлению бесшовного интерфейса»<sup>63</sup>. Эскотт транслировал объектно-ориентированную парадигму, в которой объекты не прекращают существовать вне человеческого внимания. Для компьютера все объекты мира эквивалентны — транслируются и переводятся в поток данных. «Для нашего повседневного восприятия незаметны танец электронов, прерывистые квантовые скачки, туннелирование и преобразования энергии, которые представляются новой физикой. Компьютер может смоделировать паттерны событий — нелинейные, нелокальные, слоистые и прерывистые»<sup>64</sup>.

Другая важная точка в истории термина «генеративное искусство», отмеченная М. Боден и Э. Эдмондсом, связана с выставкой Георга Ниса 1965 года, на которой он представил графику, созданную на компьютере. В учебной галерее колледжа в Штутгарте в феврале 1965 года Нис представил проекты под общим названием «*Generative Computergraphik*» («Генеративная компьютерная графика»). В ноябре того же года в галерее «*Galerie Wendelin Niedlich*» совместно с художником Фрайдером Нэйком была проведена еще одна выставка генеративной компьютерной графики, на которой были показаны образцы цифрового графического моделирования.

---

<sup>62</sup> Винер Н. Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине. С. 242.

<sup>63</sup> Ascott R. *Telematic Embrace*. P. 226.

<sup>64</sup> *Ibidem*. P. 229.

В 1969 году Нис защитил диссертацию «Generative Computer Graphics» («Генеративная компьютерная графика») под руководством Макса Бенса. Бенс, семиотик и философ, известен исследованиями математических структур в искусстве. Бенс изучал математические структуры в литературе, в метре и ритме. Он является автором манифеста «Projekte generativer Ästhetik»<sup>65</sup> («Проекты генеративной эстетики»). Этот текст представляет собой теоретическое обоснование выставки генеративной графики в Штутгарте. В нем Бенс отмечал: «Цель генеративной эстетики — искусственное создание возможностей для нового, или дестабилизация [системы]. <...> Новая эстетика является одновременно эмпирической и математически-ориентированной. Элементы включают в себя не только материальные или чувственные качества, такие как звуки, цвета, тона, но и значения, которые могут быть выведены из предметов, фигур, слов. Следовательно, мы можем относиться [к генеративным объектам] как к “эстетическим материалам”, так и как к “эстетическим семантемам”»<sup>66</sup>. В трактовке Бенса генеративная эстетика эквивалентна генеративной грамматике в лингвистической теории, потому как направлена на формирование структуры, исполняющей эстетическую конструкцию.

Таким образом, термин генеративное искусство изначально применялся относительно цифровых медиа, что инициировало путаницу в последующих теоретических интерпретациях. Однако в теории Боден и Эдмондса генеративное искусство оказывалось в том числе и за пределами цифровых технологий. «Докомпьютерные образцы включают такие наглядные примеры как Кеннет Мартин, который использовал базовые геометрические фигуры (квадраты, круги, диаграммы) и пропорции в абстрактной живописи (Мартин 1951/1954)»<sup>67</sup>. В серии рисунков «Chance and Order» («Случайность и порядок», 1969) Мартин случайным образом выбирал расположение геометрических фигур, их цвет, последовательность. Здесь очевидно сходство с перфор-

<sup>65</sup> Reichardt J. Cybernetics, Art, and Ideas. P. 57.

<sup>66</sup> Bense M. Projekte generativer Ästhetik [Электронный ресурс]. URL: [http://dada.compart-bremen.de/docUploads/Bense\\_Manifest.pdf](http://dada.compart-bremen.de/docUploads/Bense_Manifest.pdf) (дата обращения: 28.10.2021).

<sup>67</sup> Boden M. A., Edmonds E. A. What is generative art? P. 23.

мативными практиками Д. Кейджа и М. Каннингема, которые использовали случайный выбор как метод создания и исполнения композиции (музыкальной в случае Кейджа и хореографической в случае Каннингема).

Таким образом, генеративное искусство может отражать широкий спектр значений, что затрудняет однозначность употребления термина в искусствоведческом дискурсе. Обращая внимание на эту проблему, Боден и Эдмондс создали классификацию существующих практик искусства, выделив отдельно те практики, в которых применяются генеративные принципы. «Наша таксономия выделяет одиннадцать типов искусства. Мы называем их:

1. Ele-art (электронное искусство) — включает в себя электронику и/или электронную технику.

2. C-art (компьютерное искусство) — компьютер применяется как часть художественного процесса.

3. D-art (цифровое искусство) — используются некоторые цифровые электронные технологии.

4. CA-art (компьютерное искусство) — компьютер участвует в качестве вспомогательного средства (не основополагающего) в художественном процессе.

5. G-art (генеративное искусство) — произведение как процесс, частично или полностью не находящийся под контролем художника.

6. CG-art (компьютерное генеративное искусство) — компьютерная программа создает произведение самостоятельно, с минимальным или нулевым вмешательством со стороны человека.

7. Evo-art (эволюционное искусство) — отражает процесс случайного изменения и выборочной регенерации, влияющий на саму программу создания произведения искусства.

8. R-art (роботизированное искусство) — включает конструирование роботов для художественных целей, где роботы являются физическими машинами, способными автономно перемещаться и/или взаимодействовать с окружающей средой.

9. I-art (интерактивное искусство) — отражает художественную практику, в которой на форму или содержание произведения существенно влияет поведение публики.

10. CI-art (компьютерное интерактивное искусство) — представляет художественной практикой, в которой на форму или содержание некоторых CG-иллюстраций существенно влияет поведение публики.

11. VR-art (виртуальное искусство) — художественная практика, в которой наблюдатель погружается в виртуальный мир, созданный с помощью компьютера, переживает его и реагирует на него так, как если бы он был реальным»<sup>68</sup>.

Классификация Боден и Эдмондса не является достаточной для определения генеративного искусства. Конкретное произведение искусства может включать различные генеративные принципы, разворачиваться на пересечении нескольких классов.

Важное качество генеративного искусства выражается в трансформации термина «художественное произведение» в пользу «художественной системы», где технические медиумы, автор и зрители одинаково влияют на творческий процесс. Данное понимание художественного процесса, включающее аспект системности, пересекается с взглядами Галантера, а также отражает предпостмодернистский дискурс. Еще в первой волне авангарда начала XX века, были заявлены ключевые проблемы интерпретации художественного произведения. Марсель Дюшан отвергал привилегированное положение автора относительно художественного процесса: «Художник не понимает истинного значения своего искусства, и зритель, интерпретируя его, тоже участвует в процессе творчества»<sup>69</sup>. Перефразируя Дюшана, можно сказать, что процесс становления и развертывания произведения не зависит от исключительной воли автора.

---

<sup>68</sup> Boden M. A., Edmonds E. A. What is generative art? P. 27–37.

<sup>69</sup> Кабанн П. Марсель Дюшан. Беседы с Пьером Кабанном. Москва: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. С. 111.

Теория Боден и Эдмондса сфокусирована на компьютеризированных практиках генеративного искусства неоавангарда (вторая половина XX века). Система классификации Боден и Эдмондса позволяет детально сфокусироваться на онтологии генеративного искусства.

Другие авторы тоже применяют классификации для уточнения понятия генеративного искусства. В статье «A framework for understanding generative art» («Структура для понимания генеративного искусства»)<sup>70</sup> описан опыт классификации в рамках художественного произведения. Авторами статьи выступили генеративный художник и исследователь из университета Монаша А. Дорин, визуальный художник Дж. МакКейб, профессор университета Монаша Дж. МакКормак, медиахудожник Г. Монро, профессор университета Канберра, исследователь культуры новых медиа М. Уайтлоу. В исследовании предложено рассматривать генеративное произведение как структуру, состоящую из четырех компонентов: «Описание сущности отдельного произведения, его процессы и их взаимодействие с окружающей средой, а также результаты, полученные в коммуникации с публикой»<sup>71</sup>. Такого рода классификация позволяет сфокусироваться на структурных особенностях художественной системы при том, что произведения различных видов искусства могут попадать в один класс. В статье постулировано положение о том, что генеративный метод неэквивалентен электронным и цифровым практикам. Генеративные процессы давно известны в искусстве: «От палеолитического орнаментального искусства, гидравлических автоматов Древнего Рима, исламского искусства IX века, через фигуры часовых механизмов средневековья и эпохи Возрождения — к гармонографу в XIX веке и кибернетическим скульптурам Игнатовича, Паска. <...> В 1960-е годы появились практики концептуального и перформативного искусства с акцентом на процесс»<sup>72</sup>. Сущность, процесс, коммуникация с окружающей средой и интеракция оп-

---

<sup>70</sup> Dorin A. A framework for understanding generative art. P. 239–259.

<sup>71</sup> Ibidem. P. 240.

<sup>72</sup> Ibid.

ределяют класс объектов генеративного искусства. Сущность представляется объектом, который функционирует в процессе, осуществляет коммуникацию с внешними агентами, меняет свои действия и состояния в зависимости от происходящих событий. «Они [сущности] могут быть реальными или концептуальными, смоделированными, физическими, химическими, биологическими или механическими»<sup>73</sup>. Сущность может порождать другие сущности, создавать иерархические отношения внутри генеративной системы. Процесс осуществляет изменения генеративной системы, определяет конфигурацию и потенциальные изменения сущностей во времени. Процесс может включать исходные условия, процедуры, события. Взаимодействие системы с окружающей средой определяет спектр восприятия, диапазон обрабатываемых результатов, т. е. то, какие внешние данные будут влиять на поведение и изменение художественной системы. Результаты интеракции являются артефактами генеративной системы, тем, что делает процесс видимым для зрителя. Это могут быть фигуры визуального, звукового, текстового формата. Результат может быть статическим или динамическим.

В художественной практике основополагающим понятием в определении генеративной системы является *процесс*. Художники на концептуальном уровне обращаются к процессам, описанным в науке, например, в биологии, физике, химии, социологии, лингвистике и пр. Процесс становится порождающим механизмом, ядром, генерирующим континуум художественного произведения. Сущность, в таком случае, становится динамической переменной — объектом, зависимым от формы художественной практики. В свою очередь аспекты допустимых изменений и результатов зависят от формального определения процесса.

Так, например, анализ паттернов движений человека и их последующая классификация используются в современных медиапрактиках хореографического искусства. «Эпоха массмедиа, открыв новые возможности для деятельности хореографа, позволяет планировать хореографические решения

---

<sup>73</sup> Dorin A. A framework for understanding generative art. P. 247.

до начала репетиционного процесса, тем самым проецирование запрограммированных танцевальных движений на конкретных исполнителей обретает большую осмысленность и целенаправленность»<sup>74</sup>.

Ключевыми устройствами трансляции тела исполнителя в цифровой формат являются видео и сенсорные консоли. Например, сенсорная консоль Kinect захватывает и классифицирует движения исполнителя в режиме реального времени. Затем оцифрованные данные о положениях тела в хореографии могут быть интерпретированы в различные формы — визуальные, звуковые, символные и т. д. С одной стороны, очевидно, что хореография определяет поведение данных и их результат. Но сама технология, т. е. процесс обработки движений в набор данных, остается скрытой. Концептуальное пространство танца, его драматургия не формируют исходный процесс. Исходный процесс обработки движений исполнителя в цифровые данные может иметь формальный вид, состоящий из набора функций и методов. «Общие паттерны [движений] в определенной классификации позволяют визуализировать движение независимо от предметной области. <...> Например, пчелы, когда они возвращаются в свой улей, генерируют циклический паттерн, точно так же как волки. Две сущности производят один вид паттерна, и паттерн может быть визуализирован идентичным образом, хотя два паттерна осуществляются с различными пространственно-временными параметрами»<sup>75</sup>. Исходный процесс интегрируется в концептуальное пространство танца и интерпретируется по мере уточнения сущности (специфического набора движений в танце), а также в связи с интеракциями (звуковыми, визуальными или иными следами системного цикла).

Отделение генеративного процесса от формы его репрезентации может стать необходимым для детализации феномена генеративного искусства. Инвариантность генеративной процедуры содержит условия для реализации

---

<sup>74</sup> Ирхен И. И. Нотация и фиксация хореографического текста. С. 50.

<sup>75</sup> Dodge S., Weibel R., Lautenschütz A.-K. Towards a Taxonomy of Movement Patterns // Information Visualization. 2008. № 7. P. 251.

различных форм художественной практики. Понятие «процесс» в искусствоведении актуализировалось в связи с критикой пространственно-временной детерминации искусств. М. А. Сапаров замечал, что подобное разделение не ведет к положительному результату, поскольку «аутентичная, т. е. собственно художественная, структура произведения искусства обнаруживается лишь в процессе его актуализации (филогенетически — в индивидуальном восприятии, онтогенетически — в историко-культурном процессе). Эта структура... не может быть представлена как статическая, пространственная, преимущественно экстенсивная»<sup>76</sup>. Произведение не может существовать за пределами динамики и трансформироваться в статичный объект, исключившись из пространства или из времени. Структурные части произведения существуют не в линейной последовательности или иерархии, но интегрируются друг в друга в каждый временной срез произведения. «Временной срез произведения как процесса самовоспроизводящегося и синтезируемого в актуальном тождестве объекта и субъекта неминуемо объединяет: 1) уже осуществившееся, “затвердевшее” прошлое, 2) непосредственно переживаемое настоящее, 3) еще не осуществившееся, но уже антиципируемое будущее»<sup>77</sup>.

Можно предположить, что генеративность художественной практики обуславливается бесконечным разворачиванием произведения в пространственно-временном континууме. Единство прошлого, настоящего и будущего отражает процедуру — абдукцию, которую актуализировал Ч. Пирс. Абдуктивная логическая процедура занимает важное место в генеративном дискурсе. В связи с этим следует проанализировать определение генеративного искусства, предложенное в контексте абдуктивной теории.

Э. Колабелла применила понятие «поэтическая логика» для описания структуры научного искусства (science art). «Поэтическая логика — это основная структура любого научного произведения искусства. <...> Поэтиче-

---

<sup>76</sup> Ритм, пространство и время в литературе и искусстве / Б. Ф. Егоров, Б. С. Мейлах, М. А. Сапаров. Л.: Наука, 1974. С. 99.

<sup>77</sup> Там же. С. 98.

ская логика — это фундамент любого произведения искусства: текста, картины, скульптуры, здания, города, пейзажа»<sup>78</sup>. Поэтическая логика в художественной практике воплощает концептуальную программу логической процедуры абдукции, соединяя модусы памяти, видения и воображения в единый пространственно-временной континуум<sup>79</sup>. Данный подход является проблемным для искусствоведческого анализа, оперирующего формальными или субъективно-ориентированными методами. Формальный анализ нивелирует динамический аспект произведения в пространственно-временном континууме, а замкнутость на интуиции индивидуального восприятия уводит в область метафизики. Особенно ярко эта проблема актуализировалась в связи с развитием лингвистики и семиотики в XX веке.

Семиотика и абдуктивная теория Пирса находятся в нейтральном положении относительно научных дискуссий о природе искусства, предлагая прагматизм как способ поддержания научного знания. В таком отношении Колабелла определила абдуктивную логику: «Поэтическая логика работает как генеративное искусство посредством процесса, разворачивающегося от прошлого к будущему. <...> Нам нужна структура связи, не дедуктивная или индуктивная, а абдуктивная: единственная, способная выполнять нелинейность после интерпретации»<sup>80</sup>. Три модуса: видение, память и воображение разворачиваются в нелинейной последовательности. Отправной точкой произведения искусства может служить любой модус, комбинирующий различную последовательность. «Процесс проходит между двумя структурами: означаемого и означающего, в результате чего определяются символы и осуществляются интерпретации, идеи»<sup>81</sup>. Пример — музыкальная партитура с фиксированными символами на итальянском языке, которые определяют правила

<sup>78</sup> Colabella E. Poetic Logic. P. 67–68.

<sup>79</sup> Для изучения абдукции необходимо рассмотреть программу прагматизма и понятие фанерон (феномен/идея). Данные аспекты затронуты в третьем параграфе текущей главы. Определяя фанерон, Пирс ввел классификацию, состоящую из первичного, двоичного и троичного модусов сущего, применил подразделение знака на иконический, индексальный и символический модусы.

<sup>80</sup> Colabella E. Poetic Logic. P. 66–67.

<sup>81</sup> Ibidem.

и служат алгоритмом для исполнения произведения. Подобные алгоритмы проявляются в различных художественных практиках, построенных в двоичном режиме от памяти (партитура) к видению (исполнение инструкций). Но лишь алгоритм интерпретации не может завершить поэтическую структуру произведения в полном объеме. Этот аспект проблематизирован в театральном искусстве, где нарратив преобладает над исполнением (присутствием) актера: «Театральная игра существует как вживание и подражание воображаемым фигурам нарратива, а актер и его режим игры ценны как выражение актерского мастерства»<sup>82</sup>.

В качестве исторической точки, в которой появились методологические принципы генеративного искусства, Колабелла указывала на искусство Ренессанса, в частности, на теорию и практику Пьеро делла Франческа, который «первым из живописцев сделал последовательные выводы из убеждения, что мир можно изобразить только таким, каким он представляется, ибо все видимое видимо не само по себе, а только благодаря свету, по-разному отражающемуся от различных поверхностей»<sup>83</sup>. Эта проблема актуализировалась в постмодернистской теории «языковых игр». Другой аспект, к которому обращалась Колабелла, связан с концепцией метафоры Д. Вико. Чтобы определить способ, которым художники интерпретируют историю (определенный блок памяти), Вико предложил понятие метафоры. Метафора существует как способ перевода мифа в реальность. Вико применил понятие метафоры для определения поэтической логики. «Поэты создавали из тел Мифы, и каждая метафора оказывается маленьким мифом»<sup>84</sup>. В теории Вико выдвинута идея естественного зарождения языка. Язык порождается посредством телесного выражения, намерения — жеста. Значение коренится в теле. Как следствие — «метафора составляет наибольшую часть слов в языках всех наций»<sup>85</sup>. Здесь

---

<sup>82</sup> Чухров К. Быть и исполнять. С. 15.

<sup>83</sup> Степанов А. Искусство эпохи Возрождения. Италия. XIV–XV века. СПб.: Азбука-классика, 2005. С. 240.

<sup>84</sup> Вико Д. Основания Новой науки. М.; Киев: REFL-book; ИСА, 1994. С. 146.

<sup>85</sup> Там же. С. 169.

проходит параллель с перформативной теорией Джудит Батлер, в которой существует тезис неотделимости языка от тела: «Если тело осуществляет процесс собственной спектрализации посредством письма, тогда оно не определяется дискурсом, который производит»<sup>86</sup>. Метафора определяет структуру, но не означает что-либо в завершенном виде: «Древняя поэзия выступает не как носитель истины, но как сияние мудрости»<sup>87</sup>. Метафора в понимании Вико — связь между поэзией и философией, поэзией и наукой.

До изобретения письменности язык существовал поэтико-метафорически. Структура языка усложнилась в связи с индустриальными и технологическими изменениями. Удобна трактовка языка в контексте предметного дискурса. В этом аспекте миф трансформируется из объекта памяти в текучую, меняющуюся структуру. Миф может оставаться прежним, но дискурс адаптирует его в контекст, который в свою очередь не гарантирует стабильность означаемого аспекта.

Поэтическая логика как процесс, определяющий генеративное искусство, коренится в практике «языка». Миф как основа метафоры в поэтическом языке не принадлежит историческому времени. Он находится в динамике становления и развития в момент речевого акта (поэтического действия). Поэтическая логика определяется абдуктивной процедурой, которая осуществляет прагматический подход к введению гипотезы в предметную область.

Определение генеративного искусства требует включения как теоретической, так и практической области исследования. Галантер сфокусировался на теории систем и понятии «эффективная сложность». Боден и Эдмондс, проводя классификацию генеративного искусства, обратились к компьютеризации. Нис в манифесте к выставке генеративной графики провел аналогию с генеративной грамматикой. Дорин, МакКейб, МакКормак, Монро, Уайтлоу обратили внимание на процесс как централизующую часть произведения, формирующую поведение сущности (объекта). Колабелла уточнила опреде-

---

<sup>86</sup> Butler J. How can I deny that these hands and this body are mine? P. 18.

<sup>87</sup> Colabella E. Poetic Logic. P. 70.

ление процесса через теорию абдукции Пирса. Существуют и другие определения генеративного искусства, которые дополняют общую картину художественной практики в отдельных дисциплинах<sup>88</sup>.

В связи с полученными выводами, под генеративным искусством предлагается понимать *практику научного и/или художественного исследования, сфокусированную на процессе разворачивания перформанса в едином пространственно-временном континууме конструирования, исполнения и интерпретации. Генеративный метод, лежащий в основе генеративного искусства, определяется формой организации художественного произведения (принципом, структурой, системой), осуществляющей частичный или полный контроль над действиями агентов художественного процесса и событиями, происходящими между ними.* Более детально процесс может быть описан и изучен в результате среза континуума и фиксации произведения в определенных пространственно-временных обстоятельствах. Помимо формы художественной практики важным критерием произведения является аспект исполнительского присутствия. Поэтическая логика предполагает исполнение и восприятие в режиме присутствия, которое Ханс Ульрих Гумбрехт характеризовал как моменты интенсивности. «В таких моментах не содержится никакого воспитательного урока, никакого послания, из них, собственно, ничему нельзя научиться — и именно поэтому я предпочитаю говорить о них как о “моментах интенсивности”. Ибо в такие моменты мы, вероятно, ощущаем просто-напросто высшую степень мобилизации наших обычных познавательных, эмоциональных, может быть, даже физических, способностей»<sup>89</sup>. Методологическая система генеративного искусства заложена не только в поэтических схемах и структурах, но также проявляется в концепциях и разработках, размывающих дуальности, выраженные в противополо-

---

<sup>88</sup> McLean A., Ward A., Cox G. The aesthetics of generative code // 3th International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design (GA 2000) [Электронный ресурс]. URL: <https://www.generativeart.com/on/cic/2000/adeward.htm> (дата обращения: 28.09.2021).

<sup>89</sup> Гумбрехт Х. У. Производство присутствия: Чего не может передать значение. Москва: Новое литературное обозрение, 2006. С. 103.

ложностях: субъект/объект, тело/сознание, форма/содержание, художественная практика/научное исследование. Аспект автономности, который фигурирует в определениях генеративного искусства, можно рассмотреть в виде концепции аутопоззиса, где не столько важна возможность делегирования управления художественным процессом — компьютеру или иным органам системы, — сколько важна самоорганизованность системы, способность самовоспроизводиться и ограничивать рамки своего функционирования.

### *1.2. Теория систем как концептуальная основа генеративного искусства*

Аспект генеративности свойственен не только художественным объектам, но и научной теории. Художественная практика второй половины XX века вступила в сотрудничество с научно-исследовательским дискурсом. Данный факт характеризует расширение жанрово-стилевых форм искусства и говорит о новой парадигме творческой деятельности постмодернистских художников в сфере художественного исследования.

Генеративные художественные практики, опираясь на концептуальные стратегии естественнонаучного знания, не ограничивались художественной интерпретацией достижений науки. Известны случаи, когда художественная практика проявлялась в противоположном значении — становилась почвой для естественнонаучных открытий. Харольд Крото — химик, лауреат Нобелевской премии, один из открывателей фуллеренов, был вдохновлен архитектурными исследованиями инженера-архитектора Бакминстера Фуллера, который известен разработками куполообразных конструкций. Их визуальный образ натолкнул на понимание структуры молекулярных соединений: «Эстетическая привлекательность внесла большой вклад в развитие полиэдрической химии»<sup>90</sup>. Другим примером использования художественного контекста в научных разработках стала работа химика-неорганика Эрла Мюттертиса,

---

<sup>90</sup> Hargittai M., Hargittai I. *Symmetry through the Eyes of a Chemist*. N. Y.: Springer, 2009. P. 119.

который упоминал о влиянии произведений Морица Эшера (одного из основоположников фрактального искусства, являющегося разновидностью генеративной художественной практики) на интуитивное понимание молекулярных соединений: «Когда я вспоминаю свой ранний интерес к боргидриду, поэтические исследования Эшера поражают схожим контекстом. <...> Я не имел предвидения будущего развития, у меня не было научного понимания симметрии и теории групп. Но определенная внутренняя сила вела меня в направлении химии гидрида бора»<sup>91</sup>. Подобные примеры демонстрируют связь науки, технологий и художественной практики. «Художественные стратегии целой сети дискурсивных практик рубежа XX–XXI веков — “biomedia”, “nanomedia”, “hybridmedia” — направлены уже не на реализацию интерпретационных и репрезентативных принципов согласно классической методологии художественного творчества, а к поиску нового понимания конструктивности, новому пониманию технологии в целом»<sup>92</sup>. В естественных науках художественная практика стала способом сменить фокус исследования, позволяя рассмотреть явление с позиции поэтической логики.

Немецкий биолог Эрнст Геккель, один из авторов биогенетического закона, применял художественный инструментарий для иллюстрации биологических объектов: «Геккель известен яркими рисунками жизни в различных формах, от красочных изображений микроскопических радиолярий до сравнительных исследований эмбрионов разных видов».<sup>93</sup> Несмотря на тот факт, что рисунки Геккеля не обладают фотографической точностью, его вклад в развитие эволюционной теории неопровержим. Помимо этимологической близости понятий: *генеративное* (порождающее) искусство и «*биогенетический закон*», которые выражают суть генеративной структуры, повторяющейся во времени, показательно также и практическое пересечение двух па-

<sup>91</sup> Hargittai M., Hargittai I. Symmetry through the Eyes of a Chemist. P. 120.

<sup>92</sup> Краева А. Г. Эпистемология искусства в пространстве когнитивных исследований: Основные направления, современное состояние и перспективы // Манускрипт. 2018. № 11 (97). Ч. 2. С. 256.

<sup>93</sup> Charissa N. T., Meredith T. The Routledge Companion to Biology in Art and Architecture. New York: Routledge, 2016. P. 12.

радикал. Биология рубежа XIX–XX веков проникла в искусство в связи с появлением абстракционизма. В теоретических описаниях сущности искусства Василий Кандинский не только иллюстрировал развитие биологических организмов, но и утверждал важность понимания биологии для художника. Главенствующий художественный принцип Кандинский находил не в миметическом отражении, но в структурно-поэтическом единстве двух направлений: «Композиционные законы природы открывают для художника не возможность для внешнего подражания (в чем он нередко видит основной смысл природных законов), а возможность сопоставить с этими законами законы искусства. <...> Закон со- и противопоставления, выдвигающий два принципа — принцип параллели и принцип контраста»<sup>94</sup>. Для художественной практики биологические исследования представляют интерес ввиду концептуализации самоорганизации естественных организмов — их органичной логичности. Художественные системы второй половины XX века испытали влияние естественнонаучного дискурса. «Осознание впечатляющего разнообразия типов, видов и штаммов бактерий, их повсеместное распространение, а также глубокая взаимосвязь между людьми и микроорганизмами, требует, чтобы художники и дизайнеры также осознали эти взаимосвязи и начали использовать их в качестве возможности для конструирования художественного мира».<sup>95</sup> Можно проследить факт всеобъемлющего воздействия биологии на науку XX века и применение ее концептуальных схем в художественной практике. Актуализация в художественных кругах кибернетики, компьютерной теории также связана с достижениями естественных наук.

Алан Мэтисон Тьюринг, один из основоположников информатики, в числе первых высказал мнение, что компьютер можно использовать для исследования морфогенеза. «Поскольку он был очарован симметрией и структурами, производимыми организмами, он решил исследовать область морфо-

---

<sup>94</sup> Кандинский В. Точка и линия на плоскости. СПб.: Азбука, 2003. С. 161.

<sup>95</sup> Charissa N. T., Meredith T. The Routledge Companion to Biology in Art... P. 16.

генеза с помощью персонального компьютера Ферранти»<sup>96</sup>. Середина XX века — время зарождения идей и концепций на пересечении математического моделирования биологических организмов и кибернетической теории, которые стали фундаментальными для «гибридной» художественной практики.

Теория систем как концептуальная парадигма стала использоваться, в том числе, в виде объяснительной основы художественного произведения. Чтобы рассмотреть генеративное искусство как часть системы выразительных средств танцевального медиаперформанса, необходимо детализировать системные аспекты междисциплинарной практики. Генеративное искусство определено как практика художественного исследования, сфокусированная на процессе производства-актуализации произведения в пространственно-временном континууме конструирования, исполнения и интерпретации. Сложная система всегда включает сеть микро- и макросистем, «произведение искусства и художник существуют в рамках более широких системных процессов и потоков информации»<sup>97</sup>. Актуально этот вопрос звучит в мультимедийном художественном пространстве, где сети медиаагентов определяют способы коммуникации не только в искусстве, но и в культуре в целом.

Теория систем как методологическая концепция предлагает исследование объектов в контексте их самоорганизации и коммуникации с другими объектами (подсистемами), которые являются автономными структурно-организованными сущностями. Теория систем изучает структуру объекта, его агентов, границы развертывания, внешние и внутренние медиумы, влияющие на поведение объекта. Теория систем артикулирована в кибернетике (а также неокибернетике — следующей стадии развития заложенных в середине XX века идей), естественных науках (биологии, физике, химии), информационных исследованиях, в искусствоведческом дискурсе, гуманитарных исследованиях (лингвистике, социологии, психологии).

---

<sup>96</sup> Lambert N., Latham W., Leymarie F. The Emergence and Growth of Evolutionary Art 1980–1993 // *Leonardo*. 2013. Vol. 46. № 4. P. 368.

<sup>97</sup> Яуссен П. Письмо в реальном времени. С. 116.

Одним из первых общую теорию систем предложил биолог Карл Людвиг фон Берталанфи. Он постулировал необходимость всеобщности системного подхода в междисциплинарных исследованиях: «Ничто не предписывает нам ограничиваться системами, традиционно рассматриваемыми в физике. Мы можем исследовать принципы, применимые к системе в целом, независимо от того, имеют ли они физическую, биологическую или социальную природу»<sup>98</sup>. По его мнению, общая структура поведения, если мы имеем в наличии концептуальный слой, не зависит от предметной области системы. В этом аспекте Берталанфи использовал понятие «изоморфности» для размытия дисциплинарных границ: «Следствием существования общих свойств системы является появление структурных сходств или изоморфизмов систем в разных областях»<sup>99</sup>. Первые идеи теории систем Берталанфи выдвинул на семинаре по философии: «Эта идея относится к весьма давнему времени — я выдвинул ее впервые в 1937 году на семинаре по философии, проходившем под руководством Чарльза Морриса»<sup>100</sup>. Данный факт важен, поскольку подчеркивает общность на дисциплинарном уровне: семиотический дискурс также играет важную роль в понимании генеративного искусства.

Дальнейшее развитие теории систем связано с исследованиями в области кибернетики. Первым ввел понятие «кибернетика» французский физик и естествоиспытатель Андре-Мари Ампер в XIX веке. Он изложил таксономию наук, где в форме таблицы определена классификация наук: первого, второго и третьего порядка. «В этих таблицах мы находим науку третьего порядка кибернетику (*cybernetique*), образующую вместе с этнодицеей, дипломатией и теорией власти науку первого порядка — политику»<sup>101</sup>. Функция кибернетики, согласно Амперу, — управление государством.

Во второй половине XX века всеобщую теорию систем в рамках социологии проблематизировал Никлас Луман. Система в концепции Лумана

---

<sup>98</sup> Bertalanffy L. *General System theory*. P. 33.

<sup>99</sup> *Ibidem*.

<sup>100</sup> Берталанфи Л. *Общая теория систем — Критический обзор*. С. 28.

<sup>101</sup> Поваров Г. Н. *Ампер и кибернетика*. С. 19.

артикулировалась как источник централизации — доминирования заданной иерархии социального управления, что выступает контрапунктом понятия системы в художественном дискурсе, где отмечается обратное явление — уход от централизации к периферии, к преодолению герметичности системы. Определение кибернетики в том виде, в котором она применяется сегодня, в том числе в искусствоведении, введено Норбертом Винером; «промежуточным звеном между политической кибернетикой Ампера и общей кибернетикой Винера была развивавшаяся с начала XX века теория организации»<sup>102</sup>. Винер сформулировал теорию кибернетики в широком смысле, определяя контекст естественными науками: «Кибернетикой мы определяем всю область теории управления и коммуникации, будь то в машинах или в живых организмах»<sup>103</sup>. Кибернетика не существовала как самостоятельная наука: «Еще до публикации книги Винера в 1948 году кибернетика начала разветвляться на ряд областей, связанных с механизмами регулирования сложных систем: компьютерными технологиями, хранением информации, системным анализом, теорией обучения и проектированием концепции машинного обучения, распознаванием образов, искусственным интеллектом и бионикой (интеграцией искусственной и органических (живых) систем)»<sup>104</sup>.

Консолидация кибернетики с искусством расширила художественную практику интерактивным опытом — актуализацией и проблематизацией зрительского опыта в инсталляциях и перформансах. В этом аспекте кибернетические эксперименты оправдывают разделение генеративного искусства по степени вовлеченности исполнителя/зрителя в художественный процесс. Если в кинетических скульптурах, которые могут быть отнесены к генеративному искусству (ввиду наличия собственной поэтической логики, представленной в виде физических и логических закономерностей), исполнение ограничено художественной системой и не требует непосредственного уча-

<sup>102</sup> Поваров Г. Н. Ампер и кибернетика. С. 60.

<sup>103</sup> Wiener N. *Cybernetics, Second Edition: Or the Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: The MIT press, 1965. P. 11.

<sup>104</sup> Burnham J. *Beyond Modern Sculpture*. P. 316.

ствия человека, то среди кибернетических инсталляций и роботизированных скульптур существуют такие, которые зависимы от действий человека.

Кибернетическое искусство можно условно разделить на две группы работ: «К первой группе будут отнесены автономные кибернетические скульптуры, которые взаимодействуют с некоторыми стимулами [человека], но, тем не менее, не привязаны к человеческому участию. Вторая группа характеризуется классом конструкций — кибернетических игр, в которых человеческое участие и реакция необходимы для того, чтобы произведение искусства стало “живым”»<sup>105</sup>. Более углубленно художественную кибернетику развивал Гордон Паск, экспериментируя с художественным языком и разрабатывая алгоритмы классификации и описания знания. Как и во всех кибернетических экспериментах 1960-х годов, в теории Паска одним из способов описания знания стали стратегии классификации. В опыте когнитивного исследования Паск обосновал таксономическое описание живого организма (собаки). «Таксономическая система разработана довольно тщательно, чтобы можно было выделить устоявшиеся данные нескольких типов: изображение; модель поведения; способ приема пищи; характерные особенности, такие как количество конечностей и положение конечностей по отношению к телу; исторические причины присвоения существам кодовых имен»<sup>106</sup>. Данный принцип используется и сегодня в системах искусственного интеллекта, что не позволяет машинам проявлять инициативу, так как они зависят от определенной классификации, а не от понимания сущности объектов. Художественная система, имеющая определенные паттерны восприятия мира, способна генерировать модель поведения и вступать в коммуникацию с человеком. В экспериментах Паска «в эстетическом контексте интерактивный процесс между человеком и машиной становится по определению творческим, основанным на реальном времени, эмерджентным и мультимедийным»<sup>107</sup>. Кибер-

<sup>105</sup> Burnham J. Beyond Modern Sculpture. P. 333.

<sup>106</sup> Pask G. Conversation, cognition and learning. P. 323.

<sup>107</sup> Галкин Д. В. Понять интерактивность. С. 53.

нетическое искусство середины XX века предложило понятие интерактивности как способ включения агента в систему и создание событийного ряда — петли обратной реакции, — который определяется поведением агента. Винер определил этот аспект как «черный ящик», который имеет входной канал, набор системной обработки и исходящий результат.

Другим этапом в развитии теории систем стало проблематизирование категории аутопоэзиса. В рамках художественного дискурса аутопоэзис характеризует систему произведения искусства качествами самовоспроизведения и самоопределения области допустимых значений и смыслов. Согласно Никласу Луману, «аутопоэзис представляет собой некоторый инвариантный принцип для определенной системы, причем как для объясняемой, так и для объясняющей. <...> Аутопоэзис в его правильном понимании означает, прежде всего, порождение внутрисистемной неопределенности, которая может быть редуцирована лишь собственными структурными образованиями системы»<sup>108</sup>. Этим аспектом можно дополнить феномен генеративного искусства как качеством «рандомности» (случайности). Художники — представители цифрового генеративного искусства, использующие компьютер в качестве инструмента моделирования поведения произведения, — довольно часто используют функцию рандомности в качестве критерия случайности. Функция `random` (рандом — псевдогенератор случайных чисел) перебирает значения в указанном диапазоне. В общих чертах аутопоэтическая система может выступать определителем контекста и области формирования смысла. В более широком понимании аутопоэтическую систему следует трактовать как динамичную, взаимодействующую со средой и изменяющуюся.

В поле генеративного искусства помимо случайности фигурируют также понятия хаоса и относительной непредсказуемости. Хаотическая система в отличие от системы генерирования случайных значений является более сложной и комплексной. «Художественные хаотические системы больше похожи на природу и на реальную жизнь, чем на искусственные случайные

---

<sup>108</sup> Луман Н. Л. Общество как социальная система. С. 69.

системы»<sup>109</sup>. Клод Шенон, один из основателей концепции информационной культуры, провел классификацию игровых машин, разделив их на три категории: первая — это машины, играющие в полностью проанализированные игры, как, например, крестики-нолики; вторая категория — машины, которым не представлен полный анализ игры, но которым известны общие принципы, как, например, в случае шахмат; третья категория — машины, вырабатывающие свои игровые структуры, примером могут служить системы, использующие технологии машинного обучения. «Третий — самый сложный тип играющей машины. <...> В программу включаются только правила игры и желаемый результат, а также некоторые общие принципы улучшения игры <...> методом испытаний и ошибок, путем подражания партнеру, путем анализа своих проигрышей»<sup>110</sup>. Шенон предложил рассматривать объем информации в зависимости от возможностей интерпретации сигнала, что обращает к математическому моделированию и теории вероятностей.

В связи с применением систем проектирования информации в художественной практике необходимо комплексное знание и понимание хаотических структур, исследуемых в различных дисциплинах. «Знание основных закономерностей в поведении хаотических сред позволяет перейти к целенаправленному конструированию искусственных систем, процессы самоорганизации в которых приводили бы к образованию сложных структур»<sup>111</sup>. Моделирование генеративной структуры в контексте хаотической среды способствует переформированию системы, т. е. ее постоянной мутации. Из этого можно вывести еще один критерий генеративного искусства — системности с эмерджентными свойствами, не сводимыми к сумме свойств ее компонентов. Австралийские исследователи генеративного искусства С. Рудавски и Г. Ян определили эмерджентность как свойство самостановления генеративной архитектуры через процедуры цифровой обработки. Их художествен-

---

<sup>109</sup> Galanter P. What is Generative Art? [Электронный ресурс]. URL: <http://generativeart.com/on/cic/papersGA2003/a22.pdf> (дата обращения: 23.09.2021).

<sup>110</sup> Шеннон К. Э. Работы по теории информации и кибернетике. С. 220–221.

<sup>111</sup> Лоскутов А. Ю., Михайлов А. С. Основы теории сложных систем. С. 14.

ное исследование было сфокусировано на поведении надувной структуры, которая находилась в центре интерактивной инсталляции. Инсталляция была представлена в Мельбурнском университете в 2011 году. Интерактивная система инсталляции состояла из надувной конструкции, видеопроекторов, световых прожекторов, видеокамер — обрабатывающих поведение зрителей, вентиляторов — влияющих на форму архитектуры. Нарративная линия инсталляции была разработана не традиционным путем таксономизации допустимых решений, но в результате серии дискурсов в художественно-производственной команде: «Основной принцип организации возник не путем отбора статических или движущихся изображений и не из правил, определенных в среде программирования, а из микронарративов, фиксаций предположений, создаваемых в процессе творческой разработки. <...> Эти мини-рассказы (50–100 слов) помогли установить временные критерии дизайн-проекта и поддержали коммуникацию между членами команды. Временные по своей природе, они влияли на размышления о продолжающихся событиях»<sup>112</sup>. Последующее воплощение инсталляции было определено сложным набором правил, которые регулировали форму архитектуры, изображения, взаимодействия зрителей. Эти правила дополнялись и не фиксировались.

В ином фокусе понятие эмерджентности представлено в исследованиях Кэтрин Хейлз. Хейлз предложила рассматривать его как один из модусов кибернетических систем. «Термин эмерджентность относится к свойствам, которые не присущи отдельным компонентам системы; скорее эти свойства проявляются в результате взаимодействия компонентов. Вследствие этого эмерджентные свойства возникают на глобальном уровне самой системы, а не на локальном уровне компонентов системы. Более того, эмерджентные проявления обычно невозможно предсказать, декодировать. <...> Единственный способ определить поведение такой системы — воспроизвести симу-

---

<sup>112</sup> Roudavski S., Gwyllim J. Expanding Architectural Materiality through Dynamic Continuous Differentiation // 15th International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design (GA 2012), Milan [Электронный ресурс]. URL: <http://generativeart.com/GA2012/stanislav.pdf> (дата обращения: 28.09.2021).

ляцию и наблюдать, что из этого выйдет»<sup>113</sup>. Эмерджентная система сконцентрирована не на централизации, но на самопорождающем механизме.

В философии порождающая функция структуры описана через бесконечное смещение центра. Ж. Деррида отмечал: «Центра нет, <...> его нельзя помыслить в форме присутствующего сущего, <...> он представляет собой не закрепленное место, а функцию, своего рода не-место, где происходит бесконечная игра знаковых замещений»<sup>114</sup>. Он указывал на потенциальность изменения центра, «функции означивания» в тексте. Проект деконструкции представляется техникой, поддерживающей смыслопорождение в тексте через письмо. «Если <...> вне текста не существует ничего, тогда <...> понятие восполнения и теория письма обозначают, как бы в бездне зеркал (*en abîme*), саму текстуальную сущность текста»<sup>115</sup>. Деррида ссылаясь на теорию Ч. Пирса, которая стала основанием для концептуализации генеративного искусства. «Пирс далеко продвинулся в сторону того, что выше было названо деконструкцией трансцендентального означаемого, которое в какой-то момент обязательно ставит жесткую границу отсылкам от знака к знаку»<sup>116</sup>.

Этот аспект привел к важному аспекту генеративной концепции — генеративной антропологии и генеративной грамматике. Проблему в общекультурном контексте сформулировал В. Тасич: «Наш окончательный “текст” всегда конечен, но задается генеративной грамматикой, которая в силу своей генеративности не позволяет языку иметь априорно заданные границы, что, в свою очередь, вызывает проблему»<sup>117</sup>. Это обосновывает эмерджентный характер генеративной концепции, ее фокус на энтропии и темпоральности. «То, что починает (*entame*) движение означения, тем самым делает его непрерывным. Сама вещь есть знак»<sup>118</sup>.

---

<sup>113</sup> Hayles N. K. *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago; London: The University of Chicago Press, 2010. P. 25.

<sup>114</sup> Деррида Ж. Письмо и различие. С. 448.

<sup>115</sup> Деррида Ж. О грамматологии. С. 318.

<sup>116</sup> Там же. С. 170.

<sup>117</sup> Тасич В. Математика и корни постмодернистской философии. С. 315.

<sup>118</sup> Деррида Ж. О грамматологии. С. 171.

В ином ракурсе генеративная грамматика концептуализирована в лингвистических исследованиях Н. Хомского. Он сформулировал теорию генеративной грамматики в системе «язык-мышление». Идея как концепция «знания о мире» представлена рядом определений — «феномен», «фанерон» и т. д. Обращаясь к «идеям» в попытке выразить их на естественном языке, человек исполняет грамматические трансформации. Генеративная структура языка в теории Хомского обосновывает его формализацию при самовоспроизведении рекурсивной функции (способности языка порождать различия в рамках структуры). «Конкретный язык <...> это рекурсивная процедура, которая генерирует бесконечное множество выражений»<sup>119</sup>. Генеративная грамматика Хомского выполняет функцию типизирования систем знаков. Данная трактовка языка не учитывает искусствоведческие аспекты, но используется в системном анализе, компьютерном моделировании. В художественной практике она отражена в диалоге сценографии и исполнителя, где расположение исполнителя в пространстве порождает значения.

Другим важным аспектом, влияющим на формирование программы генеративного искусства, является применение семиотических разработок Ч. Пирса, а также разработанной им концепции абдуктивной логики, которая нацелена не на определение окончательного смысла, но на поиск прагматического заключения, поддерживающего символизацию в континууме.

### ***1.3. Поэтическая логика генеративных арт-практик***<sup>120</sup>

В данном параграфе перформативные формы искусства рассматриваются в фокусе поэтической логики Э. Колабеллы. Данная методология опирается на теоретические разработки Ч. Пирса. Прагматизм Пирса, основыва-

<sup>119</sup> Хомский Н. О природе и языке. С. 128.

<sup>120</sup> В параграфе используются выводы и результаты научной работы, выполненной автором диссертации лично, которые были опубликованы в статье: Грибов С. С. От абдуктивной логики к перформативному искусству: Конструирование художественной коммуникации между перформером и зрителем // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 3 (40). С. 67–78.

ясь на концептуальной модели фанероскопии, выдвинул новую парадигму философской логики — абдукцию. Логическая модель абдукции направлена на поиск возможных значений. Абдукция оперирует фанеронами (совокупностью наличных знаний, идей), что допускает относительность значения в зависимости от контекста, в который помещен объект исследования (научного или художественного). Теория абдукции трансформировалась в художественных практиках XX века в концепцию «генеративного искусства». Абдукция позволяет включить логическое суждение в процесс художественной деятельности. В художественных практиках, согласно генеративной теории Э. Колабеллы, абдукция направлена на рассмотрение модусов видения, памяти, воображения, которые в совокупности формируют символическое означающее художественного объекта или события в фокусе автора и зрителя, что позволяет обосновать применение абдуктивной логики в рамках перформативных форм в теории и практике искусства XX века.

Термин «прагматизм» введен Ч. Пирсом, который сформулировал прагматическую «максиму». Изначально прагматизм не рассматривался в качестве общефилософской и тем более междисциплинарной концепции. Прагматизм в определении Пирса выступал рекомендательно-регулирующим принципом, который призван оптимизировать размышления для достижения результата. При этом результат не всегда гарантирован решением поставленной задачи. Прагматизм призван переопределить «истинное знание» как временную договоренность: «Мы воспринимаем мелодию, слыша отдельные ноты; однако нельзя сказать, что мы непосредственно слышим мелодию, поскольку мы слышим лишь то, что дано. <...> Последовательность не может существовать в данный момент времени. Эти два вида объектов — те, что мы осознаем непосредственно, и те, что мы осознаем опосредованно, — оба обнаруживаются в сознании. <...> Они не могут быть даны нам непосредственно, но должны охватывать определенную часть прошлого или будущего. Мысль есть нить мелодии, протянутая через последовательность наших

ощущений»<sup>121</sup>. Несмотря на «поэтический» способ изложения, в определении Ч. Пирса точно изложена «максима» прагматизма: «Рассмотрите, какими следствиями, способными иметь мыслимое практическое значение, обладает, по-вашему, объект... Тогда ваше понятие о всех этих следствиях и есть ваше полное понятие этого объекта»<sup>122</sup>. В качестве максимы прагматизма Пирс выдвинул идею понимания объекта как совокупности его практических исполнений, исполнительских возможностей. Пирс оппонировал «феноменологии» Гуссерля, который предполагал завершенность «феноменов», Пирс был нацелен на открытую структуру.

Теория и практика в прагматизме не существуют в дихотомии, а развиваются как единая исследовательская деятельность. Теория представляется аутентичной практикой представления и интерпретации опыта. «В этом отношении прагматизм [в терминологии Пирса] есть вид собственно позитивизма. Но что отличает его от других видов, так это, во-первых, сохранение им, в очищенной форме, философии, во-вторых, его полное приятие основного корпуса наших инстинктивных верований, и, в-третьих, его настойчивое утверждение истины схоластического реализма»<sup>123</sup>.

Важный аспект прагматизма, на который указывал Пирс, заключался в отсутствии сущностного различия между прошлым и будущим модусами бытия в развивающихся событиях. Формы, в концепции прагматизма, не являются единственными реальностями. Истина становится истинной постольку, поскольку является удовлетворительным отношением к другому опыту. Философская логика прагматизма состоит из предикатов (высказываний/утверждений), которые составляют алгоритмическую структуру предполагаемого знания. Суть предикации определяется в генерировании гипотез, которые способствуют решению поставленной проблемы. «Мы называем предикацию утвердительной (будь она частной или универсальной) тогда и только

---

<sup>121</sup> Пирс Ч. С. Избранные философские произведения. С. 273.

<sup>122</sup> Там же. С. 308.

<sup>123</sup> Там же. С. 309.

тогда, когда среди чувственных впечатлений, которые принадлежат универсально к предикату, нет ничего, о чем нельзя будет сказать (частно или универсально, смотря по тому, является ли утвердительная предикация частной или универсальной), что оно принадлежит к субъекту. Это по сути и есть главная пропозиция прагматицизма»<sup>124</sup>.

Трактуя понятие «идея», Ч. Пирс применял понятие «фанерон». Идея (фанерон) находится вне зависимости от контекстуального слоя реальности, потому как рассматривается в пространстве сознания как акт сознания. Фанероскопия представлена в философии прагматизма в виде исследования, которое основывается на наблюдении фанеронов и накоплении их результатов для определения наиболее выразительных категорий. «Под фанероном я имею в виду общую совокупность всего, что так или иначе, в том или ином смысле является наличным (is present to) сознанию, вне зависимости от того, соответствует ли наличное какой-либо реальной вещи. Вопрос, когда и которому сознанию, остается в данном случае без ответа, ибо у меня нет ни тени сомнения, что черты такого фанерона, которые я обнаруживаю в своем сознании, во всякое время наличествуют и любому другому»<sup>125</sup>.

Уточняя определение фанерона, Пирс предлагал выделить три модуса сущего, которые являются критериями подразделения фанеронов: первичность, двоичность, троичность. Эти три модуса сущего «доступны прямому наблюдению в элементах чего угодно, что в то или иное время так или иначе предстает перед сознанием. Это сущее как качественная возможность, сущее как действительный факт и сущее как закон, способный управлять фактами в будущем»<sup>126</sup>. Первая категория есть независимая возможность, первичность внешним объектам, т. е. предполагается, что они имеют некие качества сами по себе. Первичность охватывает наличественные качества феномена. Двоичность — модус действительности, охватывает действительные факты. Это

---

<sup>124</sup> Пирс Ч. С. Избранные философские произведения. С. 319.

<sup>125</sup> Пирс Ч. Начала прагматизма. С. 6.

<sup>126</sup> Там же. С. 7.

событийная область в феноменологическом понимании. Троичность — модус предсказательный, который не может быть реализован полностью. Третья категория позволяет рассуждать о предполагаемых правилах, которые формулируют логику поведения объектов (феноменов). Обобщая три категории в одну исследовательскую процедуру, можно резюмировать, что первичность основывается на идеях новизны, двоичность преобладает в причинно-следственных связях, а троичность есть посредник между первым и последним. Модусы наделены ролевой последовательностью: первое — начало, второе — завершение, а третье — средство. Другими словами, Пирс объяснял существование знака в модусах — икона-индекс-символ.

Таким образом была создана модель, операндом которой выступал знак. Прагматистами сформирована концепция анализа, основанная на поиске и подтверждении гипотезы, связующей один знак с другим. Пирсом знак определялся понятием «репрезентант». Репрезентант представляет кому-либо что-либо в некотором новом качестве. Репрезентант адресуется Другому и создает в сознании Другого интерпретант первого знака. В этом смысле знак, понимаемый как действие, развивающееся в интерпретации, «служит органом самопроизвольного установления связи между познающим и познаваемым»<sup>127</sup>. Знак в таком случае определялся «носителем, сообщающим уму что-то извне. То, что знак обозначает, называется его объектом; то, что знак сообщает, называется его значением; а идея, которую он вызывает, — его интерпретантой»<sup>128</sup>. Прагматизм артикулирован теорией знаков. Задача исследователя — ученого, согласно Пирсу, заключена не в оперировании той или иной традицией, не в симпатии/антипатии к авторитету или мнению, полагании, что факты заключены в том-то и том-то, и не в том, чтобы предаваться фантазиям. Вкладом Пирса в научную методологию явилось выдвижение метода абдукции как процедуры выведения и принятия гипотез.

---

<sup>127</sup> Кашин В. В., Мусин Д. З. Чарльз Пирс о репрезентирующей функции знака // Вестник Оренбургского государственного университета. 2010. № 7. С. 127.

<sup>128</sup> Там же. С. 131.

Целью прагматизма стало изучение рассуждений и определение схем их выражения. Рассуждения трактовались как познавательные структуры, реализующие последовательность. Существует два основных и общепринятых типа рассуждений: дедукция и индукция. Пирс ввел третий тип: абдукцию. Абдукция — наиболее вероятная стратегия получения нового знания.

Дедукция предстает модусом рассуждения, который исследует положение вещей, утверждаемое в посылках. «Структуры прироста знания не могут быть исключительно дедуктивными, потому как согласно этим рассуждениям (хоть они и дают гарантию сохранения истинности при переходе от посылок к заключению) возможно лишь обоснование имеющихся сведений»<sup>129</sup>. Пирс объяснял дедуктивные конструкции как экспликативные, т. е. методологически основанные на раскрытии сущности явления через множество иных явлений. В качестве дополнения к экспликативным конструкциям Пирс ввел амплиативные (расширяющие) конструкции, которые из имеющихся данных могут утверждать новые знания о действительности.

Индукция, согласно Пирсу, есть модус рассуждения, который определяет заключение как приблизительное, поскольку оно осуществляется, согласуясь с методом вывода, который при некоторых общих условиях в итоге должен привести к истине. «Все, на что способна индукция, — это подтвердить значимость (value) соотношения»<sup>130</sup>. Очевидно, что индукция в чистом виде также не может осуществлять прирост нового знания.

Абдукция осуществляется как предварительное принятие гипотезы, учитывая, что любой из возможных выводов может быть проверен на правдоподобность экспериментальным путем. «Поэтому от настойчивого применения метода абдукции можно ожидать обнаружения его несоответствия фактам, если таковое несоответствие имеет место в действительности»<sup>131</sup>. Абдукция, таким образом, является синтезирующим методом, включающим

---

<sup>129</sup> Боброва А. С. Теория рассуждений Ч. Пирса: (Проблема абдукции): Автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.07 / Моск. гос. ун-т им. М. В. Ломоносова. М., 2005. С. 10.

<sup>130</sup> Пирс Ч. С. Принципы философии. Т. 1. С. 77.

<sup>131</sup> Там же.

как элементы дедукции, так и индукции, что реализует возможность извлечения нового знания из существующих фактов.

Концепция абдукции рассматривалась в качестве ключевого критерия фанерона, потому как стала универсальным типом логического утверждения с высокой вероятностью когнитивного роста. «Контекст абдукции является доминантой фанерона. <...> Абдукция предполагается амплиативным (расширяющим) типом логического вывода и самоочевидной когнитивной способностью. Если единственное оправдание абдуктивного рассуждения заключается в том, что оно дает объяснение фактов, — тогда теорию абдукции можно снабдить двумя тезисами: выводимости (процесс вывода в эмпирическом и рациональном планах) и автономности (процесс получения нового знания)»<sup>132</sup>. Методология фанероскопии применяет абдукцию, предполагая эмерджентный характер рассуждений. В контексте фанероскопии рассуждения формируются в результате синтеза абдукции, дедукции, индукции. Недедуктивные формы размышлений создают условия для творческого акта. Абдукция является стратегией вовлечения «случайных» гипотез, которые имеют высокую долю вероятности в решении задач. Несмотря на приверженность основателей прагматизма к естественным наукам, концептуальное ядро абдукции применяется в междисциплинарных гуманитарных исследованиях. Отмечается разнообразие и эффективность применения абдуктивной структуры в художественной практике.

Смешение научного и художественного подходов можно наблюдать в авангардном искусстве: футуризме (В. Хлебников, Е. Мнацаканова), дадаизме (Х. Арп, Т. Тцара, Х. Балль), конструктивизме (В. Татлин, К. Кобро), аналитическом искусстве (П. Филонов). В творчестве В. Хлебникова научно-художественный подход на стыке математической и лингвистической парадигм позволил выдвинуть гипотезу «фонетико-поэтической системы»<sup>133</sup>, ко-

<sup>132</sup> Нечаев С. Ю. Концепция абдуктивного мышления Ч. С. Пирса и философия искусственного интеллекта: Автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.03 / Саратов. гос. ун-т. Саратов, 2013. С. 13.

<sup>133</sup> Бирюков С. Е. О трансформационной поэтике. С. 254.

торая представлялась как универсальная языковая модель коммуникации. Речевая способность человека, в концепции В. Хлебникова, расщеплялась на типы (фраза, слово, звук), после чего смысловые значения в разных регистрах синтезировались в новое смысловое пространство. Внимание уделялось не миметическому послы, в котором иллюстрация метафорического образа играет результативную роль, а возможности порождения нового смысла в зависимости не только от адресуемого замысла, но и от индивидуального восприятия адресатом. В этом смысле «преобразования перестают играть первостепенную роль, на их место приходят своеобразные “формотропы”, в которых транспозиция формы и смысловой перенос порождают единый трансформирующий поэтический “сдвиг”»<sup>134</sup>. На формирование формотропов влияет формат записи: расположение слов на странице, знаки препинания, дробление слова на звуки.

В авангардной поэтической практике создание гибридного языка имело место в творчестве А. Крученых, В. Каменского, Н. Рубина, Е. Кацюбы, Е. Мнацакановой, Б. Гринберга, где происходила смысло-фонетическая деконструкция текста, для которой важен исполнительский аспект. Чтобы воспринимать и исследовать такого рода тексты, необходимо обновить привычный инструментарий анализа. «Такой текст подлежит исполнительской, голосовой интерпретации, и только затем можно попытаться выстроить описание. Автор... движется к “речегенным инстанциям” <...> используя дефект дыхания. Он обнаруживает дискретность речевого потока, останавливает наше внимание на таких его фрагментах, которые мы не замечаем, проглатываем... Здесь происходит обновление, обострение слуха».<sup>135</sup> В процессе чтения, который сам по себе является в достаточной мере исполнением произведения, формотропы создают генеративную цепочку, цель которой — привести к «новой мировоззренческой парадигме, которая за счет актуализации самого процесса исполнения запускает механизмы “присутствия” через игру

<sup>134</sup> Фатеева Н. А. Открытая структура. С. 37–38.

<sup>135</sup> Бирюков С. Е. О трансформационной поэтике. С. 256.

в коннотации. Эта искусственная жизнь — художественная гипотеза, выстроенная поэтической логикой, — представляет потенциал реальности. Смысл рождается из нашей идеи, в ходе непрерывной, постоянной эволюции, в бесконечном сочинении»<sup>136</sup>.

В авангардной поэзии прослеживалась идея обобщения инструментария естественных и гуманитарных наук с целью художественно-научного исследования мира — извлечения нового знания и понимания. Поэтические эксперименты авангардных авторов требовали презентации в публичном пространстве. Поиск оригинальной исполнительской формы трансформировал публичное исполнение поэзии в перформанс. Поэзия в авангардных практиках не была поэзией в традиционном понимании. Представители сюрреализма, дадаизма использовали, в том числе, практику автописьма и свободной импровизации для сочинения и исполнения, нередко объединяя обе стратегии. Хуго Балль придумал «стихи без слов», или «звуковые стихотворения», в которых «вибрация гласных принимается во внимание и распределяется только по силе следующих друг за другом приступов: “Гаджи бери бимба glandири лаули лонни кадори гаджама бим бери глассала glandриди глассама туффм и цимбрабим бласса глассаса туффм и цимбрабим”»<sup>137</sup>.

Исполнение Балля сопровождалось сценографией, музыкальными звуками, а также пластическим языком танца, что порождало особый ритм живого исполнения — перформанса. Поиск новых структурных принципов и перенос технологии из науки в искусство стал основным направлением развития авангардных практик. Художники стремились создать структуру, в которой художественная практика оказывалась вне привычных рамок, в которых находилось место поэзии, музыке, театру, танцу, что давало возможность «соединить две или больше существующих художественных техник, причем сделать это произвольно»<sup>138</sup>. Художники действовали интуитивно,

<sup>136</sup> Soddu C., Colabella E. Generative Art Futuring Past. P. 45.

<sup>137</sup> Голдберг Р. Искусство перформанса. С. 75.

<sup>138</sup> Меньшиков Л. А. Искусство как антиискусство. С. 50.

создавая сложные для зрительского сознания структуры. Данная концепция отчетливо проявлена в постдраматической эстетике, где «художественность формы связана с разными знаковыми структурами, но определяется не ими, а наличием базового состояния, которое разряжается в различных семантических структурах»<sup>139</sup>.

Аллан Капроу в «Восемнадцать хепшенингов в шести частях» создал событийный ряд, в котором зрителям представлялось свободно интерпретировать отрывочные события, при этом замечая, что «для художника эти действия будут лишены смысла, легко поддающегося формулировке»<sup>140</sup>. Во время исполнения «звучала флейта, гавайская гитара, скрипка, художники рисовали на негрунтованных холстах, натянутых на стены, на тележках вкатывали граммофоны, и, наконец, по прошествии полутора часов, в которые уместились восемнадцать хепшенингов, четыре трехметровых свитка свалились с горизонтальной планки, разделявшей исполнителя и исполнительницу, которые декламировали односложные слова: “но”, “ну”... раздались два звонка об окончании»<sup>141</sup>. Сложность для зрительского восприятия, привыкшего к логоцентристской эстетике, заключается в том, что подобные эксперименты размывали границы не только между различными явлениями в искусстве, но также между повседневным и художественным мирами. Ричард Хиггинс в середине 1960-х предложил термин «интермедиа», «позволяющий наиболее точно объяснить феномен междисциплинарности в искусстве»<sup>142</sup>. Включение предметов повседневного обихода требовало смены модуса восприятия: «Готовый объект в силу того, что он представляет собой реальный предмет, превращённый в медиа, предполагает нахождение в области “между” — между художественными выразительными средствами и жизненными медиа... Неодадаистские эксперименты... пытаются соединить бытовой предмет и худо-

<sup>139</sup> Максимов В. И. Традиция системы Антонена Арто... С. 191.

<sup>140</sup> Голдберг Р. Искусство перформанса. С. 163.

<sup>141</sup> Там же.

<sup>142</sup> Меньшиков Л. А. Интермедиальные практики в теории акционистского искусства // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2019. № 6. С. 116.

жественный объект, создавая произведения, внешне неотличимые от бытовых предметов, но не являющиеся ими. <...> В таких необычных сочетаниях разных реальностей, разных медиа, Хиггинс видит путь для художников, на котором многое может быть сделано в направлении открытия эстетических возможностей. Этот путь обнаруживается, если начать “играть с текстом как визуальным средством”»<sup>143</sup>.

Наиболее широко принцип универсальности и всеобщности художественной деятельности, начиная со второй половины XX века, развивался в перформансе. Он стал медиумом, с помощью которого искусство превращалось в исполнительскую практику, стирая границы между реальностью и художественным вымыслом. Исполнение перформанса происходит как научный эксперимент. Художник использует исполнительское пространство подобно лаборатории. Целью перформанса является переустройство существующего порядка, поэтому его исполнение воспринимается как манифестация, обращение художника к зрителю. При этом инструментарий не исчерпывается художественными средствами.

Йозеф Бойс считал, что художественная практика способна менять сознание людей, потому как каждый человек есть художник. Бойс был автором концепции «социальной скульптуры», в которой провозглашалась идея понимания общества как тотального, всеобщего произведения искусства. Перформансы Бойса проходили как эксперимент, где художник с публикой исследовал противоречия духовной, социальной, политической деятельности. Бойс использовал принцип медитативной беседы с самим собой, с публикой. Он применял демонстрационные доски для записи, на них документировал результаты творческого процесса, создавал графические диаграммы, комбинации слов, схемы, рисунки. Развивая перформативный язык, преобразовывая речевые акты, Бойс использовал графические записи для фиксации опыта с возможностью трансформации. В этом прослеживалось сходство с экспериментами в лаборатории. Концепция социальной скульптуры должна была

---

<sup>143</sup> Меньшиков Л. А. Интермедиаальные практики. С. 121–122.

вывести искусство из общепринятых рамок, где прописана строгая специализация. Художник трактовал искусство и науку как единую исследовательскую практику. Однако нельзя утверждать, что «концептуализация Бойса является путем к научной модели в строгом смысле слова, она представляет собой попытку преобразовать науку через теоретические, художественные предположения, которые могут быть схематически набросаны, а затем преобразованы в точные теории, если найдена верная математическая формулировка и если предсказания такой модели проверены экспериментом»<sup>144</sup>.

Вербальная форма коммуникации заняла ключевое место в практике перформанса. В этом аспекте важным стало выявление логической модели, которая может представить процесс отбора средств в художественной акции. Сложность заключается в том, что художественная деятельность характеризуется эфемерностью, сиюминутностью, случайностью. И вопрос выявления алгоритма случайности звучит как парадокс.

В последней четверти XX века актуализировалась концепция, в которой применяется опыт соединения научных и художественных практик — концепция «генеративного искусства». Генеративное искусство проблематизирует алгоритмические основания художественного процесса, исследуя область «случайного». Теоретики генеративного искусства С. Содду и Э. Колабелла<sup>145</sup> отмечали, что следы творческого алгоритма заметны в работах Леонардо Да Винчи и его современников, однако только в XX веке генеративное искусство концептуализировалось как проявление прагматизма.

Структура художественного произведения, как отмечала Э. Колабелла, есть логическая модель абдукции<sup>146</sup>. Выделив три модуса сущего, Пирс определил абдуктивную модель логики. Колабелла, перенеся абдуктивную методологию на концепцию генеративного искусства, маркировала эти три моду-

---

<sup>144</sup> Montagnino F. M. Joseph Beuys' Rediscovery of Man-Nature Relationship // *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*. 2018. Vol. 4. № 50 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.mdpi.com/2199-8531/4/4/50/htm> (дата обращения: 05.06.2020).

<sup>145</sup> Soddu C., Colabella E. *Generative Art Futuring Past*. P. 42.

<sup>146</sup> Colabella E. *Poetic Logic*. P. 65–80.

са как видение, память, воображение. Художественные практики авангардного искусства стали проникать во все сферы жизнедеятельности.

К этому времени появились фотография, кино, медиа, дизайн как междисциплинарные практики. Художественные практики авангарда, возникшие как реакция на технологический прогресс, включили науку в контекст искусства. Наука стала инструментом конструирования художественного кода. Развивались информационные формы искусства, которые можно рассматривать как «значимую для культуры практику включения техно-научных исследований в контекст искусства»<sup>147</sup>.

Художники, попадая в границы науки, предложили важные направления междисциплинарного синтеза. «Русские конструктивисты (В. Татлин, Д. Вертов, Н. Габо), итальянские футуристы (Т. Маринетти, Л. Руссоло), представители немецкой школы Баухауз (О. Шлеммер, Л. Мохой-Надь) предложили новую эстетическую идеологию техно-художественной гибридизации, где технология начинает диктовать форму и содержание в искусстве. Благодаря художественному авангарду, к гибридам, наряду с кинематографом, были добавлены пространственно-световые скульптуры, кинопроекторное сопровождение музыкальных и театральных представлений»<sup>148</sup>. В конструктивизме развивалась идея автономной системы, абсолютной структуры, созданной из автономных объектов.

Кибернетическое искусство, возникшее наряду с соответствующей научной дисциплиной, продолжало поиск стратегий взаимодействия со зрителем. Художники, осваивавшие пространство кибернетики, стремились к интерактивности, заимствованной, в том числе, в теории информации. Именно в кибернетике понятие интерактивности приобрело характер витальности, способности системы органично взаимодействовать с окружающей средой. Кибернетическое искусство можно трактовать в логике Р. Эскотта, что подразумевает обобщение концепции как парадигмы в искусстве. «Под этим

---

<sup>147</sup> Wilson S. Information Arts. P. 18.

<sup>148</sup> Галкин Д. В. Техно-художественные гибриды. С. 43.

термином я не подразумеваю ни “искусство кибернетики”, ни искусство, связанное с иллюстрацией кибернетики, ни искусство, воплощающее кибернетические машины или искусство роботов, — хотя в какой-то момент может быть задействована любая из этих вещей, или, опять же, не может. Я имею в виду дух кибернетики, который может наполнять искусство и, в свою очередь, обогатиться этим. <...> Я говорю о кибернетике, что прежде, чем она станет методом или прикладной наукой, она представляет собой область знания, которая формирует нашу философию, влияет на наше поведение и расширяет наши мысли»<sup>149</sup>.

В современном искусстве понятие интерактивности изменило исходное значение. Интерактивность интерпретируется как реактивность — качество односторонней сиюминутной трансформации системы «по запросу» пользователя. Изначально интерактивность рассматривалась как возможность взаимного обмена и накопления опыта систем (искусственных, биологических). Исходя из этого художники, применяющие ситуативные исполнительские практики, предлагающие живое искусство «присутствия», используют генеративную стратегию в создании коммуникативного поля художественного произведения. «Проявление генеративного искусства возможно в любой художественной практике, в которой художник конструирует эмерджентную структуру как специфический язык взаимной коммуникации и обмена опытом»<sup>150</sup>. Генеративное искусство стало методом, определяющим суть коммуникации в художественных произведениях. Концепция генеративного искусства интерпретирует «мир» в качестве делящейся символизации. Вектором генеративного искусства становится необходимость конструирования системы взаимного обмена и накопления опыта. Абдуктивная логика, выраженная в концепции «генеративного искусства», стала ключевой методологической

---

<sup>149</sup> Ascott R. Behaviourist Art and the Cybernetic Vision // Ascott R. Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness / Ed. R. Ascott, E. A. Shanken. Berkeley; Los Angeles: University of California Press, 2003. P. 127.

<sup>150</sup> Soban B. Generative art — a new kind of art // Generative art definitions art, thoughts and views [Электронный ресурс]. URL: <http://www.soban-art.com/definitions.asp> (дата обращения: 15.05.2020).

базой художественных практик неоавангарда второй половины XX века. Перформативные формы искусства приняли концепцию абдукции в качестве структурного вектора. Абдукция в искусстве определяется как логическая структура, оперирующая модусами видения, памяти и воображения, что способствует трансформации модели как художника, так и зрителя.

Перформативность, будучи качеством речевых актов, определяющим взаимодействие текстового выражения и реальной трансформации действительности, стала ключевым критерием в практике перформанса. Понятие перформативности, в свою очередь, уходит истоками к теории речевых актов, которую развивали Дж. Остин, Д. Лакофф, Дж. Р. Серл, что представляет концепцию перформативности как форму публичной репрезентации с ритуализированными чертами (аспектами инициации). Лингвистическая концепция речевых актов пересеклась с идеями прагматизма.

Прагматическая концепция стала методом исследования языка, потому как объясняла текст как «механизм общения и риторического структурирования в соответствующем, в частности, художественном, контексте»<sup>151</sup>. Коммуникативная установка в таком случае становилась контекстом, от которого зависит осуществление речевого акта. Контекст отвечает за модус наличности в абдуктивной логике Ч. Пирса и модус памяти в классификации Э. Коллабеллы. «Взаимодействие речевых актов и их контекста составляет главный стержень прагматических исследований, а формулировка правил этого взаимодействия — их главная задача».<sup>152</sup> В художественном дискурсе возможна следующая классификация речевых актов (далее — РА): «1) репрезентативные РА (описывают некоторое положение вещей): аргументативный РА (довод), дескриптивный РА (описание), констативный РА (утверждение), нарративный РА (рассказ); 2) директивные РА (побуждают к действию): инструк-

<sup>151</sup> Грищенко Я. С. Прагматическая парадигма в лингвистике и классификация речевых актов [Электронный ресурс]. URL: [http://www.kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/gryshchenko\\_pragmaticheskaya.pdf](http://www.kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/gryshchenko_pragmaticheskaya.pdf) (дата обращения: 08.06.2020).

<sup>152</sup> Арутюнова Н. Д., Падучева Е. В. Истоки, проблемы и категории прагматики // Новое в зарубежной лингвистике. 1985. № 16. С. 7.

тивный РА (распоряжение, запрет), инъюнктивный РА (приказ), пермиссивный РА (разрешение), реквестивный РА (просьба), суггестивный РА (совет, предупреждение); 3) экспрессивные РА (передают психологическое состояние говорящего): квеситивный РА (вопросы), поэтическое восхищение, поэтическое обращение; 4) бехабитивные РА (передают реакцию на поведение людей): инвитивный РА (приглашение), регламентативный РА (формы социального этикета), сатисфактивный РА (упрек, похвала); 5) комиссивные РА (говорящий обязуется совершить поступок): декларативный РА (заявление говорящего с гарантией его успешного выполнения), экспозитивный РА (разъяснения), менасивный РА (угроза), промисивный РА (обещание)»<sup>153</sup>. Данная классификация проведена с учетом её применения в художественной практике и анализе художественных текстов.

Как следствие, можно определить концепцию абдукции как стратегию, применяемую в актах перформативного искусства. Художник имеет некоторое предположение, гипотезу, что соответствует модусу видения. Далее создается художественная ситуация, в которой разворачивается дискурс художника и зрителей, реализуются действия в реальном времени, соответствующие контексту, то есть модусу памяти. Событие, наступившее в результате трансформации художественной гипотезы через призму наличного контекста, становится модусом воображения, который является временным консенсусом согласно прагматической теории. Познавательная цель художественного произведения обосновывается накоплением опыта и его репродуцированием в бесконечной исполнительской практике.

В применении к танцу второй половины XX — начала XXI века это отсылает к переосмыслению категорий хореографического текста и текста танцевального, исполнительского. В критических исследованиях танца наблюдается разрыв между этими двумя категориями. «Танец — способ трансля-

---

<sup>153</sup> Грищенко Я. С. Прагматическая парадигма в лингвистике и классификация речевых актов [Электронный ресурс]. URL: [http://www.kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/gryshchenko\\_pragmaticheskaya.pdf](http://www.kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/gryshchenko_pragmaticheskaya.pdf) (дата обращения: 08.06.2020).

ции любого кода, обладающий возможностью раствориться в референциях любого порядка, оказаться в сфере анонимного. Это путь, открывающий границы незнания, поле потенции, то есть чего-то, чего еще не было»<sup>154</sup>.

В 1982 году Майкл Смит исполнил медиаперформанс «Дом Майка», в котором была воссоздана телестудия, «транслирующая перформера по телевизору. Зрители наблюдали на экране, как Смит обсуждал с продюсером по телефону перспективы создания комедийного шоу»<sup>155</sup>. В этой работе, в привычном для зрителя телевизионном формате, транслировалась рефлексия о сохранении личности художника в эпоху тотальных медиа, создающих популярное искусство. Действия художника были направлены не на провозглашение истины, а на предложение посмотреть на мир глазами медийной реальности. Так актуализировался ключевой принцип прагматизма, который определяется уходом от фактов к обобщающим идеям, позволяющим транслировать процессуальные аспекты исследования.

Логика Ч. Пирса осуществляется в рамках теории знаков. Пирс внес вклад в разработку символической логики. Фанероскопия в прагматизме сыграла инструментальную роль, позволив классифицировать фанероны. Концепция абдукции стала универсальным типом логического утверждения. Контекст абдукции явился доминантой фанерона, абдукция стала расширяющим типом логического вывода и самоочевидной когнитивной способностью. В художественных практиках авангарда абдукция направлена на рассмотрение модусов видения, памяти, воображения, которые в совокупности включают: наличные знания об объекте, контекст, в который он помещен, и художественную гипотезу, что формирует представление художественного произведения как в сознании автора, так и в сознании зрителя. Применяя абдуктивную логику, можно конструировать генеративную структуру, которая может стать основой художественной коммуникации автора, произведения и реципиента. С развитием информационной культуры в рамках художест-

---

<sup>154</sup> Гордеева Т. В. Художественная коммуникация. С. 78.

<sup>155</sup> Голдберг Р. Искусство перформанса. С. 240.

венных практик авангарда появилась концепция генеративного искусства. Она стала методом, определяющим суть коммуникации в искусстве, воспринимающем мир как набор знаков. Ключевым положением генеративного искусства является организация системы обмена и накопления опытом.

Абдуктивная логика развивается в системах искусственного интеллекта, художественно-гибридных формах. Дальнейшие опыты, концептуализирующиеся вокруг модели абдуктивной логики, способствуют расширению междисциплинарного поля исследований, стимулируют процесс накопления знания о художественной практике медиаперформанса.

### ***Выводы к первой главе***

В первой главе проанализированы ключевые аспекты концепции генеративного искусства. Отмечено, что генеративное искусство не имеет четкого момента зарождения, а развивается фрагментарно, в различных формах и направлениях искусства. Однако вторую половину XX века можно определить как время его предметной теоретизации. В 1964 году Р. Эскотт опубликовал статью «The Construction of Change» («Конструирование изменений»), в которой предложил синтезировать художественную практику, теорию систем и кибернетику. Другая важная точка в истории концептуализации термина «генеративное искусство» связана с выставкой Г. Ниса в 1965 году, на которой он представил графику, созданную на компьютере — проекты под общим названием «Generative Computergraphik» («Генеративная компьютерная графика»). В целом понятие «генеративное искусство» в 1960–1970-х употреблялось в контексте визуальных искусств.

В современном представлении генеративная концепция артикулировалась в исследованиях после 2000-х, где генеративное искусство проблематизировалось в различных теориях искусства — семиотических, эстетических, системных. Ф. Галантер артикулировал идею о том, что ключевым критерием генеративного произведения искусства является наличие определенной системы, осуществляющей частичный или полный контроль над исполнением.

Тесная связь компьютерных технологий и генеративной концепции прослеживается в теории Маргарет Боден и Эрнеста Эдмондса. Исследователи выделили одиннадцать направлений художественной практики, где применяются генеративные принципы. Коллективная концепция исследователей из Университета Монаша (А. Дорин, Дж. МакКейб, Дж. МакКормак, Г. Монро) представила генеративное произведение как структуру, состоящую из четырех компонентов: сущность, процесс, коммуникация с окружающей средой и интеракция. В рамках этой концепции отделение генеративного процесса от формы его репрезентации стало необходимым элементом детализации феномена генеративного искусства.

Концептуализируя феномен генеративного искусства Э. Колабелла применила понятие «поэтическая логика» для описания структуры научного искусства (*science art*). Поэтическая логика в художественной практике воплощает концептуальную программу логической процедуры абдукции (Ч. Пирса), соединяя модусы памяти, видения и воображения в единый пространственно-временной континуум.

Художественная практика второй половины XX века вступила в сотрудничество с исследовательским дискурсом. Данный факт характеризует расширение жанровых форм и говорит о новой парадигме мышления, которая направила творческую деятельность в область художественного исследования. Генеративные практики, опираясь на стратегии естественнонаучного знания, не ограничились художественной интерпретацией достижений науки. Теория систем стала использоваться для исследования художественных объектов в контексте их самоорганизации и коммуникации.

В результате можно резюмировать, что генеративная теория является концепцией современного искусства, в рамках которой художественные формы могут быть проблематизированы в аспекте процессуальности, т. е. существования произведения искусства как самоорганизующейся системы.

## ГЛАВА 2. Протогенеративные арт-практики в хореографии

Искусство и технологии в XX веке развиваются в едином пространстве, взяв вектор на массовую доступность. Художественная практика, ориентированная на вовлеченность искусства в действительность, стремится к преодолению элитарности, художественного мастерства как результирующей практики. Искусство становится пространством критики социально-экономических проблем, художественная практика стремится к повседневности и доступности. Это не значит, что художественная практика стала менее профессиональной в техническом плане, хотя она и включает примитивные, с точки зрения ремесла, формы искусства. Художники первой и второй волны авангарда использовали паттерны (как в техническом, так и в концептуальном плане), которые проблематизировали мировосприятие. Использование научных концепций в искусстве становится не только экспериментом, но и исследованием. «Существует воспринимаемая полярность (хотя и искусственная) между технологиями и гуманитарными науками, между наукой и искусством, между правым полушарием и левым полушарием. Растущая область мультимедиа, вероятно, станет одной из тех дисциплин, которые, подобно архитектуре, заполняют этот разрыв»<sup>156</sup>.

В искусстве XX века мышление меняется, адаптируясь к развитию технологий. Художественная практика неизбежно приобретает новые расширения для ключевого объекта в искусстве XX века — тела художника и зрителя. Восприятие окружающего мира все больше дробится по мере прибавления новых медиа в повседневную жизнь. «Монтаж из художественного приема постепенно превращается в способ мышления и восприятия действительности»<sup>157</sup>. Становится очевидной связь между художником и технологиями. В 1960-х годах применение медиатехнологий в искусстве стало общей практикой. Это связано с доступностью электронных устройств.

---

<sup>156</sup> Negroponte N. Being digital. P. 81.

<sup>157</sup> Венкова А. В. Эстетика рецептивного ответа. С. 33.

## **2.1. Протогенеративные арт-практики в истории искусства**

В данном параграфе рассмотрены арт-практики и художественные произведения, которые обосновывают применимость генеративной концепции в искусстве. Одна из стратегий генеративного искусства нацелена на моделирование системы, включающей создание и последующие интерпретации художественного произведения. Генеративное искусство не относится к отдельной или целостной форме; практика генеративного искусства может выражаться различными дисциплинарными и инструментальными способами. Анализ художественного произведения в рамках генеративного искусства не ведет к выявлению универсального посыла или значения и не является способом присвоения концепции — придания значения объекту.

Согласно взглядам Ф. Галантера, первые следы искусства, которые могут быть отнесены в область генеративной практики, датируются временем около 75000 лет назад. «На кусках красной охры, которым более 70 000 лет, выгравирована точно выверенная сетка»<sup>158</sup>. Узоры геометрического характера могут быть причастны к генеративной практике, если рассматривать их в качестве процедуры — алгоритма повторяемости и воспроизводимости. Антропологические исследования объясняют использование узоров, геометрических фигур на одежде и теле — как способ организации поведения в социуме, как метод описания окружающей среды. «Этнографические записи обильно свидетельствуют о том, что наскальное искусство в первую очередь служит способом обозначения мест, имеющих экономическое, идеологическое или социальное значение»<sup>159</sup>. Наскальное искусство выполняло функцию хранения и передачи информации. «Наскальное искусство было одной из первых технологий для сохранения и передачи информации с высокой

---

<sup>158</sup> Galanter P. What is Generative Art? [Электронный ресурс]. URL: <http://generativeart.com/on/cic/papersGA2003/a22.pdf> (дата обращения: 23.09.2021).

<sup>159</sup> Henshilwood C. S., d'Errico F. Homo Symbolicus: The dawn of language, imagination and spirituality. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2011. P. 126.

степенью достоверности»<sup>160</sup>. Генеративность практики определяется отсутствием законченности знака и направленностью на процесс его становления.

Производство пещерных и наскальных рисунков не завершалось одним автором, а продолжалось поколениями людей. «Искусство становится культурной памятью, запоминанием жизненно важной информации, передаваемой из поколения в поколение»<sup>161</sup>. Также следует учесть условия создания и репрезентации рисунков в пещерах. Большинство работ скрыто от солнечного света, что вызывало необходимость в искусственном освещении. Источником света был факел, который не только создавал игру теней, но и задавал временной аспект. Для посещения глубоких мест пещеры приходилось рассчитывать время и ресурсы. Мерцание факела создавало динамику изображения, что проявляется в практике дополнения рисунков последующими поколениями. Наскальные рисунки были концентратом данных о времени, месте, обстоятельствах. Была необходимость дополнять рисунки как воплощение способа коммуникации или игры, которая носила познавательный характер. Части рисунков в последующей интерпретации транслировали следы предыдущего варианта нелинейно, а порой и вовсе искажали.

Источник визуального языка перформанса, актуализировавшегося в 1960-х, был «в первобытных и традиционных культурах, наделяющих жест особой значимостью и силой, религиозных обрядах, феномене юродствования, примере поведения-парадокса древних философов»<sup>162</sup>.

Можно соотнести методы создания наскальных рисунков с современными художественными практиками, провести параллель с генеративной концепцией Галантера. Генеративное искусство сфокусировано не на трактовании смысла, а на практическом методе создания объекта. Эффект «затухающего эхо», как и в случае с прорисовыванием отпечатков рук первобыт-

---

<sup>160</sup> Gray M. P. Cave Art and the Evolution of the Human Mind: MA in Philosophy. Wellington: The Victoria University of Wellington, 2010. P. 115.

<sup>161</sup> Wisher I. Cave art [Электронный ресурс]. URL: <https://aeon.co/essays/ice-age-art-making-was-a-tactile-joyous-exploration-of-the-world> (дата обращения: 29.09.2021).

<sup>162</sup> Антонян М. А. Особенности рецепции перформанса. С. 55.

ными людьми, используется и в современных мультимедийных практиках: аудио, видео, анимации. Поэтическая логика в данном случае служит структурой для становления произведения.

Генеративность искусства, определяемая структурой, не обязательно должна следовать математическому алгоритму. Например, художник-концептуалист Сол Левитт использовал в своей практике серии из геометрических фигур «Вариации с неполными разомкнутыми кубами» (1974). Серия из кубов, в которых отсутствуют некоторые ребра, вариативно трактуется и интерпретируется. Существуют доказательства отсутствия единой, линейной интерпретации художественного кода. Д. Каспит трактовал серию кубов Левитта как алгебраически выстроенную совокупность знаний. Однако Левитт не следовал математической логике в традиционном смысле — это, скорее, набор бесконечных вариаций, которые могут транслировать идею воспоминания об объекте. Р. Краусс интерпретировала работу Левитта иным образом: «Развертывающиеся серии и ряды Левитта не имеют ничего общего с экономичным языком математики. Им свойственна многословность, схожая с лепетом детей или бормотанием дряхлых стариков, а их отказ обобщать, использовать один единственный пример, который дает представление обо всей серии в целом, напоминает лихорадочный отчет о происшедших событиях в виде череды почти идентичных деталей, соединенных между собою союзом “и”»<sup>163</sup>. Краусс предложила конъюнктивную форму, в которой различные значения произведения определяются интерпретатором. Математичность генеративного искусства в данном случае выражается моделированием действий, событий, которые редуцируются до абстрактного множества. Такой принцип могли выражать и серийные рисунки в первобытных пещерах.

Другим примером генеративного искусства, воплощающим идею поэтической логики, могут служить древневосточные скульптуры, ориентированные на кинестетическую встречу со зрителем. В древнеиндийском искусстве, например, сформировалась специфическая форма перцептивной ком-

---

<sup>163</sup> Краусс Р. Подлинность Авангарда и другие модернистские мифы. С. 254.

муникации. Принцип «набухающей» формы, инициирующей тактильные аспекты коммуникации, выступает генеративной структурой древнеиндийской скульптуры, как и «кубическая форма» в Египте или «цилиндрическая форма» в Месопотамии. «“Набухающая форма” включает в себя и элемент движения, развития, и чувственность, присутствующую в изображении, — четкую апелляцию к осязательным эмоциям зрителя. <...> Она не завершена, не замкнута в самой себе, а вызывает у зрителя потребность контакта»<sup>164</sup>.

Еще одним аргументом в поиске генеративных аспектов в истории искусства могут выступать практики шаманизма. Антрополог Р. Уоллис предложил дискурсивный взгляд на теорию шаманизма в контексте искусства. Дискурсивный метод Уоллиса коренится в постструктуралистской философии М. Фуко, определяющей дискурс множеством речевых высказываний, подчиненных концептуальному пространству: «Есть дискурсы, которые “говорятся” и которыми обмениваются изо дня в день, дискурсы, которые исчезают вместе с тем актом, в котором они были высказаны; и есть дискурсы, которые лежат в основе некоторого числа новых актов речи, их подхватывающих, трансформирующих или о них говорящих, — словом, есть также дискурсы, которые — по ту сторону их формулирования — бесконечно *сказываются*, являются уже сказанными и должны быть еще сказаны»<sup>165</sup>. Исследование Уоллиса направлено на отказ от трактовки шаманизма как мистико-иллюзионистской практики: «Шаманизм можно понимать как часть “концептуального пространства”, наряду с такими понятиями, как магия и колдовство, созданную для определения антитезы современности: порождение иллюзий и заблуждений, которые отступали и исчезали по мере того, как рационализация и секуляризация распространились повсюду»<sup>166</sup>. Понимание шаманизма как гибридной практики, которая включает религию, медицину,

<sup>164</sup> Моде Х. Малая история искусств. Искусство Южной и Юго-Восточной Азии. Москва: Искусство, 1978. С. 21.

<sup>165</sup> Фуко М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Москва: Касталь, 1996. С. 60.

<sup>166</sup> Wallis R. J. Art and Shamanism: From Cave Painting to the White Cube // Religions. 2019. Vol. 10 (1). № 54. P. 16.

искусство, пришлось на XX век. Этому пониманию способствовали исследования шаманизма как преднаучного и предхудожественного опыта.

Шаманизм как действие, включающее элементы магии, искусства, ритуала, игры, отражает структурообразующие принципы построения события в рамках определенной практики. В шаманизме можно выявить структурные блоки, инициализирующие индивидуальные интерпретации шамана: «У каждого духа есть собственная мелодия и даже собственный цвет; сибасо, если она стремится вызвать нескольких духов, надевает разноцветный наряд. О приходе духов свидетельствуют произносимые сибасо слова на тайном языке, языке духов; их надлежит расшифровать»<sup>167</sup>. Шаманы осуществляли накопление, сохранение и передачу знаний, в определенном смысле влияли на структуру когнитивной практики человека.

М. Элиаде указывал на отношение шамана к собственному опыту как части континуума, выходящего за рамки личной практики: «Шаманы считают, будто они помнят все свои предыдущие жизни»<sup>168</sup>. Генеративность шаманизма как системообразующее качество может обуславливаться константами в экстатической практике: «Любые экстатические переживания, определяющие призвание будущего шамана, несут в себе традиционную схему церемонии посвящения: страдание, смерть и воскрешение»<sup>169</sup>.

Антропологические исследования шаманизма сыграли важную роль в становлении современной теории перформанса. Р. Шехнер уделял большое внимание изучению первобытных ритуалов, опирался на практику шаманизма как фундаментальную в становлении и развитии современной теории и практики перформанса. Как в случае с шаманизмом, так и в случае с перформативным искусством второй половины XX века объекты, которыми оперирует шаман/художник (голос, движение, атрибуты) являются порождающими интерфейсами, связывающими наличный опыт шамана/художника

---

<sup>167</sup> Элиаде М. Шаманизм. Архаические техники экстаза. Москва: Академический проект, 2014. С. 229.

<sup>168</sup> Элиаде М. Аспекты мифа. Москва: Академический проект, 2010. С. 125.

<sup>169</sup> Элиаде М. Шаманизм. Архаические техники экстаза. С. 35.

с проживаемыми в определенных обстоятельствах событиями. «Слово [шаманизм] происходит от маньчжуро-тунгусского “саман” — человек, любящий знания. <...> Особое и необычное умение шамана состоит в том, чтобы войти в другое измерение или реальность сознания через трансцендентную практику»<sup>170</sup>. Перформативность ритуала обуславливается целенаправленным действием, исполнением события.

В постмодернистской практике известны перформансы Йозефа Бойса, которые могут быть артикулированы в фокусе шаманизма как формы искусства. Перформанс «Я люблю Америку, и Америка любит меня» исполнен в Нью-Йорке в 1974 году. Бойс провел трое суток в комнате с койотом, осуществляя различные практики: стоял, обернутый войлоком; исполнял движения символического характера, например, иллюстрировал жестами треугольник; наблюдал за поведением койота и пытался стать объектом наблюдения со стороны животного. «Выступая за концепцию искусства, которая рассматривала общество и весь мир как материалы обширного совместного *Gesamtkunstwerk*»<sup>171</sup>, Бойс интегрировал индивидуальные знаковые объекты в институциональный художественный дискурс. Проекты Бойса включены в контекст перформативного искусства, который связан с лингвистической парадигмой второй половины XX века: «Это были действия, практики, события, являющиеся частью языковой (дискурсивной) системы, которую каждый раз можно было переопределить и переназначить в отношении как зрителя, так и участника-исполнителя. Ясно, что определение перформативности находится на противоположном конце спектра, из которого проявляется концепция художника как целителя, художника как шамана»<sup>172</sup>. Перформансы Бойса представляли практику исполнения события как прохождения кризисного состояния (в терминологии Р. Шехнера), что позволяет провести парал-

---

<sup>170</sup> Tucker M. *Dreaming With Open Eyes: The Shamanic Spirit in Twentieth Century Art and Culture*. N. Y.: Harper Collins, 1992. P. 54.

<sup>171</sup> Ray G. *Joseph Beuys: Mapping the Legacy*. N. Y.: D. A. P.; Ringling Museum, 2001. P. 56.

<sup>172</sup> *Ibidem*. P. 82.

лель с шаманизмом. «Бойс — создатель двух стилей — <...> милитари и экологического, объединенных парадоксально его волей»<sup>173</sup>.

Генеративное искусство как системная практика включает события, которые выступают возможностью для изменения внутренних или внешних элементов системы. Событие изменяет состояние генеративной системы. Шехнер рассматривал перформанс, охоту и ритуал в контексте события — кризиса. «Кризис — внезапный и обильный расход кинетической энергии — связывает воедино перформанс, охоту, ритуал и игру. Каждое из этих явлений порождает остальные; вместе они составляют механизм, с помощью которого животное сохраняет способность к нерегулярному расходованию кинетической энергии»<sup>174</sup>.

В первобытных практиках генеративное искусство проявляется как в способе нанесения рисунков, так и в практике исполнения обрядов, ритуалов. В первом случае результатом является набор информационных знаков, во втором — событие. Практика воплощения генеративных моделей присуща первобытной культуре ввиду особого отношения с окружающей средой. В период донаучного знания биологические, химические и физические явления были образцом для конструирования языка: движение планеты и солнца, связанные с этим циклы времен года, периоды жизни — воспроизводились в форме рисунков или ритуалов, игр.

Особенностью генеративного искусства как теории и практики стала апелляция к форме продолжающегося мышления, нефиксированного знания. Произведение генеративного искусства, хотя и содержит в себе виртуальную карту коннотаций, недоступно для окончательного схватывания. В связи с этим целесообразным шагом станет обращение к структурному анализу — поиску схемы, модели, из которой порождаются образы-смыслы.

Средневековое искусство Ближнего и Среднего Востока также представляется богатой почвой для развития генеративных структур. Геометриче-

---

<sup>173</sup> Андреева Е. Ю. Постмодернизм. С. 157.

<sup>174</sup> Шехнер Р. Теория перформанса. С. 147.

ские фигуры и узоры в орнаменте, текстиле и одежде не имеют точной интерпретации. Развитие математики тесно связано с арабской культурой, что не могло не отразиться на художественной практике региона. В орнаментах и рисунках исламской культуры воспроизводятся структуры, согласованные с алгоритмами, которые до настоящего времени не раскрыты.

На развитие генеративных практик повлияло изобретение жаккардового станка, созданного Жозефом Мари Жаккардом в 1800 году: «Этот “специализированный графический компьютер” вдохновил Бэббиджа на создание аналитической машины — компьютера для числовых расчетов»<sup>175</sup>. Хотя между изобретением ткацкого станка и восточным прядильным искусством нет прямой аналогии, — прядильная культура, узоры и их потенциальная математическая вычислимость позволили представить прядильную машину в качестве индустриального достижения. Узоры и символы имеют предпосылки, которые задают семантику в границах религии, общества, народа. Общество отражает язык культуры, который невозможно зафиксировать исключительно аналитически. «Сложность, по крайней мере, для западного образа мышления, основанного на логике, на очевидном отношении между знаком и означаемым, состоит в том, что детали-символы в исламском искусстве часто наделены смыслом, который полностью постичь не удастся»<sup>176</sup>. Приблизиться к постижению произведения можно через обращение к порождающей структуре, через опыт участия или реконструкции поэтической логики.

Другой пример генеративного искусства, к которому обращаются исследователи, — мистерии, которые занимали центральное место в средневековом европейском театре. В театральном контексте мистерии исполнялись как «живые картины». Важным аспектом мистерии являлась цикличность объединения отдельных «картин». Исполнение могло разворачиваться в течение нескольких дней. Представления были частью общественной жизни города. В мистериях участвовали различные группы людей, исполнявшие от-

---

<sup>175</sup> Манович Л. Теории софт-культуры. С. 17.

<sup>176</sup> Бренд Б. Искусство ислама. Москва: Фаир. 2008. С. 306.

дельные эпизоды: «В мистерии, показанной в городе Йорке, сорок девять городских организаций получили по эпизоду, притом с таким расчетом, чтобы каждый цех мог продемонстрировать артистическое искусство своих сочленов и богатство ремесленной организации»<sup>177</sup>. Композиционное единство мистерии обусловлено единой поэтической структурой, «так как каждый самостоятельный эпизод был составной частью большого библейского или евангельского цикла»<sup>178</sup>.

Мистерияльная структура нашла отклик в таком феномене средневековой культуры, как «пляска смерти», совокупности художественных воплощений сюжета встречи смерти с живыми людьми. Сюжет «пляски смерти» берет истоки из легенд о трех живых и трех мертвых, которые поэтизировались в средневековой словесной культуре: «Уже в XII веке она отмечена во французской литературе: трое знатных юношей неожиданно встречают трех отвратительных мертвецов»<sup>179</sup>. Синтезируя изобразительное, декоративно-прикладное искусство и литературу, «пляска смерти» воплощалась в форме циклов изображений в сопровождении с рифмованными текстами и комментариями. Несмотря на влияние церковной культуры, «“пляска смерти” имела истоки не только в ортодоксально-церковной, но и в ритуально-фольклорной культуре»<sup>180</sup>. «Пляска смерти» является многоуровневым феноменом, консолидирующим различные слои опыта. «В “пляске смерти” часто видят что-то одно — либо моралите, либо сатиру; между тем ее образный мир гораздо богаче и многогранней»<sup>181</sup>. Дуализм души и тела выражен в поэтической структуре-логике, которая прослеживается в словесных и изобразительных средствах, а также иных воплощениях «макабрического танца», в том числе в драматических выступлениях и площадных действиях. В этом присут-

---

<sup>177</sup> Бояджиев Г. Н. История западноевропейского театра: В 7 т. Т. 1. Москва: Искусство, 1956. С. 57.

<sup>178</sup> Там же.

<sup>179</sup> Хёйзинга Й. Осень Средневековья: Сочинения: В 3 т. Т. 1. Москва: Прогресс; Культура, 1995. С. 146.

<sup>180</sup> Реутин М. Ю. «Пляска смерти» в Средние века // *Arbor mundi*. 2001. № 8. С. 26.

<sup>181</sup> Там же. С. 28.

ствуется композиция, включающая в себя пару «мертвый-живой»: «Во всех случаях линейная многофигурная композиция изображает некое шествие или процессию, в которой пары мертвый-живой следуют друг за другом. <...> Во всех случаях двухфигурные композиции изображают действие, в котором активная сторона — мертвец, пассивная — живой»<sup>182</sup>. Таким образом, средневековая мистерия и «макабрический танец» представляют поэтическую структуру, в которой разворачиваются различные виды искусства: изобразительно-прикладное, литературное, драматическое, перформативное. В рамках средневекового искусства перформативность может быть определена через исполнение аскетических действий. Данные рамки служат структурой, преломляющейся и в художественных объектах.

Перформанс в искусствоведении понимается как явление XX века. Однако перформанс и связанные с ним аспекты перформативности обнаруживались раньше, в том числе в религиозном искусстве средневековья. М. Ю. Реутов в исследовании, посвященном перформативным аспектам немецкой религиозной литературы средневековья, провел параллели между современным пониманием перформанса и поэтико-богослужебной деятельностью Генриха Сузо. «Новый перформанс есть произведение синтетическое (Gesamtkunstwerk), созданное волевым усилием из разных жанров, видов искусства. <...> Старый перформанс — это жизнь в мифе: в постоянном воспроизводстве его протосюжета с учетом его базовых смыслов и ценностей»<sup>183</sup>. Традиция средневекового мышления конструировала индивидуальное пространство повседневности в виде перформативной практики следования циклам и условиям церковного календаря. «Традиция женского мистицизма XIII–XIV веков существовала в форме частных перформативных практик. Будучи уменьшенной проекцией этой традиции и обладая всеми ее характеристиками, перформанс явился в то же время питательной средой, где

<sup>182</sup> Мириманов В. Б. Приглашение на танец: Danse macabre // Arbor mundi. 2001. № 8. С. 54.

<sup>183</sup> Реутин М. Ю. Немецкая мистика средневековья. Жизнь во Христе как перформативная практика // Вопросы философии. 2014. № 9. С. 127.

зарождалось литературное произведение, своего рода “произведением до произведения”»<sup>184</sup>. Повседневная жизнь по церковному календарю строилась в соответствии с поэтической логикой — структурой мышления писателя.

В истории генеративного искусства, по мнению Э. Колабеллы, особое место занимает период Возрождения как эпоха практического и теоретического зарождения концепции поэтической логики. Переход от Средневековья к Возрождению позволил трансформировать художественную практику в самостоятельную деятельность вне церковных рамок. Хотя искусство Возрождения ссылается на библейскую тематику, она трактуется в новом пространстве мышления, открытого для интерпретаций. Например, Пьеро делла Франческа в трактатах «О перспективе в живописи» и «Книжица о пяти правильных телах» утверждал отсутствие истинного взгляда на мир и его изображения, поскольку видимые объекты зависят от пространства и света.

Колабелла, определяя суть поэтической логики как основы генеративного произведения искусства, обращалась к картине Франчески «Бичевание Христа». Сюжет картины основан на каноническом эпизоде. На среднем плане изображено бичевание Христа. Там же под одним из сидящих персонажей надпись на латинском языке: «Работа Пьеро из Борго Сансеполькро». В правой части на переднем плане изображены три фигуры, безразлично к происходящему ведущие беседу. Исследования не привели к единому пониманию смысла композиционных единиц. Различные взгляды констатируют наличие поэтической логики, которая носит универсалистский характер: структура произведения искусства неэквивалентна смысловому содержанию. Автор намеренно отказался от закрытия структуры в пользу нарративной линейности и предложил вариативную модель восприятия. Поэтическая логика стимулирует внимание к движению по структуре коннотаций, сконструированной автором, которая является концептом генеративного искусства.

Существует и другой взгляд на генеративную практику — как на способ моделирования случайности в художественном произведении. Теорети-

---

<sup>184</sup> Реутин М. Ю. Немецкая мистика средневековья. С. 131.

зируя сущность генеративного искусства, исследователи прибегают к концепту случайности, который в музыкальном искусстве артикулирован принципом алеаторики, что не исчерпывает содержание генеративного искусства. Алеаторика как принцип построения музыкальной композиции рассмотрена в исследовании М. В. Переверзевой, где определяется в связи с категорией случайности и «включает несколько других понятий-синонимов “случайности”, но обозначает не конкретный метод сочинения или исполнения музыкального произведения, а шире — наиболее общий принцип композиции, в той или иной мере допускающий воздействие фактора случайности на процесс создания или исполнения музыкального произведения»<sup>185</sup>. Принцип случайности введен в теорию генеративного искусства в исследовании Р. В. Лукичева: «Именно случай выступает основным конструирующим, порождающим началом — как в генеративном искусстве, так и в представлениях атомистов о возникновении Вселенной»<sup>186</sup>. В подтверждение наличия «случайности» в структуре генеративного искусства можно привести музыкальные примеры, которые, обладая витальностью, не всегда признаются самостоятельной генеративной формой.

В XVIII веке «Musikalisches Würfelspiel» («музыкальная игра в кости») использовалась Й. Гайдном, В. Моцартом. Фактор случайности может быть рассмотрен в рамках художественной практики импровизации, но не является основополагающим методом построения генеративного произведения. «В истории западноевропейской музыки композиторская “игра в кости” существовала почти всегда, но именно как игра на досуге или вспомогательное педагогическое упражнение. <...> Моцарт не изобретал игры в кости с цифровой таблицей. <...> Это — популярнейшее, практиковавшееся также Гайдном, “интеллектуальное развлечение” музыкантов»<sup>187</sup>.

<sup>185</sup> Переверзева М. В. Алеаторика как принцип композиции: Дис. ... д-ра иск.: 17.00.02 / Моск. гос. консерватория им. П. И. Чайковского. Москва, 2014. С. 20.

<sup>186</sup> Лукичев Р. В. Необходимое и случайное в генеративном искусстве. С. 350.

<sup>187</sup> Сапонов М. А. Искусство импровизации: Импровизационные виды творчества в западноевропейской музыке средних веков и Возрождения. М.: Музыка, 1982. С. 60.

В более широком смысле категория случайности (рандомности) является территорией не только искусства, но и науки. Особенно ярко этот феномен актуализируется в постмодернистской парадигме. В естественных науках «рандомность» привлекательна с точки зрения моделирования: «“Рандомность” на самом деле не очень увлекательный феномен. Что волнует математиков, так это то, что его можно каким-то образом описать, смоделировать и, следовательно, изучить»<sup>188</sup>. В гуманитарном знании второй половины XX века, где одним из ключевых вопросов являлась проблема столкновения формальных лингвистических структур и непрерывности конструирования знаков отдельным индивидуумом, случайность эквивалентна повседневной витальности. «То, что ранее считалось свободной, спонтанной конструкцией человеческого ума, теперь заменяется “рандомностью” и “неразрешимостью” самого языка»<sup>189</sup>. В таком понимании случайность не может быть исключена из художественного процесса. Она существует как витальная неопределенность в художественной практике, как и пространство и время, которые не могут быть дифференцированы в различные категории.

Отдельное место в теории генеративного искусства занимает авангардная теория, в частности, формальный метод, который сфокусирован на процессуальности художественной практики. Особую роль в его становлении сыграли художники и теоретики русского модернизма. «Обнажая прием, русский модернизм разрывов и сцеплений... привлекал повышенное внимание к языку, с помощью которого делалось художественное высказывание. Способ высказывания — процесс деланья — оказывался не менее проблематичным, чем само высказывание»<sup>190</sup>. В этом были выражены идеи, которые стали основанием для концептуализации генеративного искусства.

Филипп Галантер связывал теорию систем со структурой генеративного произведения, подчеркивая критерий системности как ключевой для по-

---

<sup>188</sup> Тасич В. Математика и корни постмодернистской философии. С. 178.

<sup>189</sup> Там же. С. 329.

<sup>190</sup> Ушакин С. А. «Не взлетевшие самолеты мечты». С. 35.

этической логики. В теории систем существуют различные подходы: в фокусе биологии, физики, социологии и т. д. Так, акторно-сетевая теория, одним из разработчиков которой выступил Бруно Латур (вторая половина XX века), предложила новый взгляд на субъектно-объектные отношения. Подобные мысли были артикулированы в теории и практике русского модернизма, в частности, В. Б. Шкловским, который предложил концепцию остранения, описывавшую суть возникновения художественного эффекта. «Целью образа является не приближение значения его к нашему пониманию, а создание особого восприятия предмета, создание “виденья” его, а не “узнаванья”»<sup>191</sup>. Производство искусства в практике формализма становится не формой репрезентации нарративной структуры (социальной, политической, эстетической), диктующей означаемое зрителю, но новым языком конструирования знаков — полем, в котором зритель встречается с базовыми структурами, или с синтаксисом, для оформления поэтического образа. Методологические структуры формализма в модернистских концепциях (супрематизма, конструктивизма) являлись той поэтической логикой, которую необходимо рассматривать как единый процесс бесконечного развертывания произведения. Шкловский в статье «Искусство как прием» рассматривал сюжетные структуры, которые могут быть выражены математической формулой: «Построения типа  $a + (a + a) + (a + (a + a)) + \dots$  и т. д. — по формуле арифметической прогрессии без приведения подобных членов»<sup>192</sup>. Литература, в частности, модернистская поэзия, часто прибегала к нарочитому обнажению структуры, подчеркивая автономность читателя от автора как носителя тайны.

Шкловский, концептуализируя поэтическую логику модернизма, ссылался на А. Н. Веселовского — отечественного историка литературы. Хотя некоторые тезисы Веселовского встречали критику представителей формального метода, его заслуга в выявлении структурных особенностей литературы неоспорима для научного знания. Веселовский подчеркивал научность исто-

---

<sup>191</sup> Шкловский В. Б. О теории прозы. С. 18.

<sup>192</sup> Там же. С. 42.

рии литературы как способа выявления закономерностей и логических структур в композиции литературного текста посредством сравнительного метода; она выступает как «история поэтического стиля, отложившегося в комплексе типических образов-символов, мотивов, оборотов, параллелей и сравнений, повторяемость и общность которых объясняется либо единством психологических процессов, нашедших в них выражение, либо историческими влияниями»<sup>193</sup>. Был предложен междисциплинарный подход к исследованию литературного текста, позволяющий выявить сущность сюжета в композиции.

Важными опорами оказались и структурные разработки В. Я. Проппа, который разложил сказки в рамках функционального анализа<sup>194</sup>. Структуры Проппа имеют наглядное продолжение в современных цифровых генеративных системах. В компьютерном генеративном искусстве концепция Проппа применяется для создания нарративов в цифровой индустрии игр и в автоматизированных генеративных системах. «Хотя механизм конструирования истории на основе Проппа может использоваться в качестве независимой генеративной системы, он также может быть интегрирован в отдельные фазы повествования как способ развития ветвящейся логики сюжета»<sup>195</sup>. Формальные системы отечественных лингвистов XX века активно вовлечены в индустрию цифрового искусства. Модернистские художники стремились к выявлению геометрических структур через монтаж и коллаж объектов, которые составляли суть композиции: «Опыт Родченко убеждал его, что существуют универсальные композиционные схемы, которые нужно не скрывать, а, наоборот, выявлять»<sup>196</sup>. Художники нарочито выделяли в произведениях схематические разработки и предлагали зрителю сфокусироваться на фундаментальных вещах, связанных с исполнением-прочтением, а не на обывательском следовании за сюжетом.

---

<sup>193</sup> Веселовский А. Н. Историческая поэтика. С. 304.

<sup>194</sup> Пропп В. Я. Морфология сказки. Л.: Academia, 1928. С. 113.

<sup>195</sup> Imabuchi S., Takashi O. Method for Generalizing the Propp-Based Story Generation Mechanism // Active Media Technology: 9th International Conference, AMT 2013, Maebashi, Japan, October 29–31, 2013. N. Y.: Springer, 2013. P. 338.

<sup>196</sup> Лаврентьев А. Ракурсы Родченко. С. 685.

В театрально-исполнительском опыте модернизма примером междисциплинарного проекта, следующего принципам формализма и генеративным положениям, может выступать опера «Победа над солнцем», созданная в 1913 году совместными усилиями поэтов, художников, композиторов. «Опера была совокупным художественным произведением (“Gesamtkunstwerk”) ведущих футуристов-будетлян и зачинателей “зауми”»<sup>197</sup>. Сценографическое решение К. Малевича в комплексе с музыкальной партитурой М. Матюшина, либретто А. Крученых и прологом В. Хлебникова представилось единой поэтической структурой нового искусства. В целом, несмотря на умышленное преодоление традиционной структуры художественного произведения, представление было укомплектовано осознанными образами: «Знаковые по своей природе образы вступали в связи ассоциативного характера или свидетельствовали об отсутствии таковых, что само по себе было не менее красноречивым»<sup>198</sup>. Хотя намеренное прерывание причинно-следственных связей и отказ от развернутого изображения сюжетных линий было основным внешним проявлением «нового искусства», тем не менее, в структуре проявлялась идея новой поэтической логики. «Разрушены причинно-следственные связи, нет сюжетных линий, выключены объект-субъектные и субъект-субъектные отношения. Таким образом, полностью изменена метрика пространства: из 3+1 (хронотопа привычной реальности и классического искусства, в том числе как отражения данного типа реальности) — в 3+n»<sup>199</sup>. Опера повествовала о преодолении технологическим и художественно-поэтическим прогрессом старого порядка. Фактически это было произведение, в котором авторы исследовали действительность. Особый вклад заключался в сценографическом решении Малевича, который проектировал не сопровождение сюжета, но сценическую архитектуру, в которой важное место уделялось кинетической концепции трехмерного пространства.

<sup>197</sup> Кацнельсон А. В. Казимир Малевич: Беспредметность. С. 707.

<sup>198</sup> Малевич К. Черный квадрат. СПб.: Азбука, 2001. С. 9.

<sup>199</sup> Котович Т. В. Победа над солнцем. С. 144.

«В пределах сценической коробки впервые рождалась живописная стереометрия, устанавливалась строгая система объемов, сводившая до минимума элементы случайности»<sup>200</sup>. Дальнейшие планы включали электромеханическую концепцию, где, согласно версии Э. Лисицкого, актеров должны были заменить электронные, управляемые роботы. Однако замысел не был реализован, в том числе по причине технической недоступности некоторых аспектов. Тем не менее, проект можно назвать концептуальной предпосылкой кибернетизации и цифровизации искусства, которая развернулась во второй половине XX века. Модернистское искусство, провозглашая индустриализацию и механизацию, оставляло в стороне тело человека. Тело в футуризме трансформировалось в инструмент строительства нового общества.

Начиная с 1950–1960-х годов, генеративное искусство изобилует примерами кибернетик-арта, сайнс-арта, диджитал-арта и прочих дигитализированных форм искусства, где тело проявляется как объект, артикулирующий реактивность «поэтической» киберсистемы. Поэтическая логика генеративного искусства, в различных проявлениях, эволюционировала от первобытных попыток «описания мира», построенного на порождающей концепции языка, который формировался в результате телесного выражения (эмпирического опыта) и бесконечного поиска метафоры — к машинным автоматам и кибернетическому искусству, актуализирующим внешнее проявление телесности через инициализацию технологического кода и имитацию тела.

Ввиду этого генеративное искусство второй половины XX века можно условно разделить на три направления. Первое опирается на репрезентацию генеративной модели вне возможности интеракции. Это могут быть графические, видео и звуковые инсталляции, следующие художественному, программному коду, не изменяемые кардинально в процессе исполнения. В такой системе может присутствовать функция «рандом» (random), но она задана в определенных границах. Второе направление связано с подключением внешнего агента как источника управления определенной, но неограничен-

---

<sup>200</sup> Лившиц Б. Полутораглазый стрелец. С. 450.

ной в интерпретации генеративной системы. В качестве агента может выступать человеческий фактор или иной канал коммуникации — метеоусловия, физические ограничения, тайминг (временные границы). В данном случае на генеративную систему будут влиять и определять ее (в большей или меньшей степени) внешние агенты, но не наоборот, т. е. внешние агенты не изменяются в процессе интеракции. Третье направление связано с взаимным изменением генеративной системы и внешних агентов. В данном случае поведение человека или окружающей среды будет корректироваться в зависимости от коммуникации. Примером такой генеративной системы могут выступать перформансы и иные исполнительские виды искусства, которые построены в рамках поэтической логики — когда трансформация человеческого поведения зависит от состояния системы, а система в свою очередь является вариативным отражением или интерпретатором происходящих в художественном пространстве событий. Данное разделение не является классификацией, но служит для определения фокуса генеративного искусства в рамках исполнительских практик, в частности, танцевального медиаперформанса. В современном танце наиболее актуальными поэтическими системами выступают последние две, направленные на включение исполнителя в интерактивную сеть коммуникации.

## *2.2. Танец Лои Фуллер как прототип генеративных арт-практик в хореографии<sup>201</sup>*

Художественная практика первой волны авангарда рубежа XIX–XX веков создала предпосылки для осмысления искусства 1960-х годов. Первый авангард повлиял на зарождение и развитие таких направлений как визуальные исследования (visual studies) и исследования медиа (media studies). Валь-

---

<sup>201</sup> В параграфе используются выводы и результаты научной работы, выполненной автором диссертации лично, которые были опубликованы в статье: Грибов С. С. Танец Лои Фуллер как прототип генеративных арт-практик в хореографии // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2022. № 3. С. 18–33.

тер Беньямин, изучая технологические расширения искусства, заметил, что новые средства репродукции «достигли уровня, находясь на котором они не только начали превращать в свой объект всю совокупность имеющихся произведений искусства и серьезнейшим образом изменять их воздействие на публику, но и заняли самостоятельное место среди видов художественной деятельности»<sup>202</sup>. Согласно Беньямину, технологическое искусство не только разрушает сакральную маску творческого акта, но также меняет суть художественной практики и художественного мышления. Индустриальная эпоха трансформировала художественное мышление, по-новому распределила время и энергию художника, затрачиваемые на изготовление произведения.

Один из ключевых аспектов в истории авангарда конца XIX — начала XX века связан с переоценкой эстетических функций искусства и актуализацией научно-исследовательской парадигмы. В том числе и исполнительские виды искусства стали применять новые междисциплинарные стратегии. «Новый танец позиционировал себя как подчеркнуто неизобразительный и асен-тиментальный. Для описания его танцовщикам пришлось сменить старинный язык чувств, аффектов и страстей на почти естественнонаучную терминологию. Теперь они говорили о вибрациях, пространстве, динамизме, силе, энергии»<sup>203</sup>. В этом контексте предпосылкой к развитию танцевального медиаперформанса в XX веке являются эксперименты Л. Фуллер на пересечении хореографического искусства и научных исследований оптики и света. Хотя творчество Фуллер нельзя определить как в полной мере сфокусированное в рамках научного искусства («science art») в том виде, в котором оно было реализовано в 1960-х, тем не менее, наличие собственной научной лаборатории, консультации с учеными и применение научного языка в художественной практике позволяют определять творчество хореографа в концептуальном поле «научного искусства». Помимо этого, Фуллер можно в полной мере назвать научно-ориентированной личностью за исследования оптики и света.

---

<sup>202</sup> Беньямин В. Произведение искусства в эпоху... С. 17.

<sup>203</sup> Сироткина И. Е. Шестое чувство авангарда. С. 64.

З. Цилински отмечал, что связи «между такими автономными сферами познания и деятельности, как искусство, наука и технология, во всей их сложности и многообразии, при аналитическом рассмотрении сводятся к различным историческим видам и формам взаимодействия искусства и медиа»<sup>204</sup>. Взаимоотношения между искусством и медиа зависят, в том числе, от научных концепций и технологических разработок. В широком смысле научное искусство («science art») определяется как гибрид искусства, науки и технологий. «“Странность” объектов art&science заключается в их “гибридности”. Но под этим понимается не социальный контекст их существования (Б. Латур), а то, что их существование и восприятие связано с новыми смыслами привычных категорий “искусственного” и “естественного”»<sup>205</sup>.

Отличие танцевальной практики Фуллер от работ ее современников заключается в том, что она применяла световые технологии, «волшебные фонари», светящиеся краски и эффекты с материалами как возможность создания поэтической логики. Художественные стратегии Фуллер включали классификации и подборки танцевальных жестов соответственно определенному цвету, текстуре и материалам. Теоретические основания творчества Фуллер заключались в исследованиях оптики, света и восприятия: «Цвет — это рассеянный свет. Лучи света, расщепленные вибрациями, преломляются от одного объекта к другому, и это расщепление, запечатленное на сетчатке, всегда химически является результатом изменений в материи и в лучах света»<sup>206</sup>. Художественная практика Фуллер включала генеративные принципы в виде логических конструкций, картографирования сценического пространства.

Искусство авангарда, пересекаясь с научными концепциями, проблематизировало тело в контексте технологий. Тело человека в индустриальную эпоху стало городским, машинизированным. Комфорт и скорость — главные ориентиры конца XIX века. «В XIX веке скорость стала выглядеть совсем по-

<sup>204</sup> Цилински З. Археология медиа. С. 13.

<sup>205</sup> Комаров С. В. «Странные» объекты art&science // Технологос. 2019. № 4. С. 115.

<sup>206</sup> Fuller L. Fifteen years of a dancer's life: With some account of her distinguished friends. London: H. Jenkins limited, 1913. P. 65.

другому благодаря техническому прогрессу средств передвижения, который обеспечил движущемуся телу удобство. <...> Чем удобнее становилось телу, тем больше оно отдалялось от общества, путешествуя в тишине и одиночестве»<sup>207</sup>. В середине XIX века было достигнуто новое понимание человеческого мозга, его анатомических особенностей и связей с социокультурной средой. В 1864 году И. М. Сеченов опубликовал свой труд «Рефлексы головного мозга», в котором приведены результаты исследования психологии мышления и особенностей работы мозга. Сеченов описывал зрительную структуру: «На дне глаза, со стороны, противоположной зрачку, лежит в форме сплошной перепонки окончание зрительного нерва. На этой перепонке, как на фотографической пластинке, рисуются изображения предметов, лежащих перед глазом; и присутствие этих изображений абсолютно необходимо для того, чтобы возможно было зрительное ощущение»<sup>208</sup>. В этом описании фотография упоминается в качестве способа сохранения памяти. Фотография становится сопоставимой, по функциям восприятия, с человеческим глазом. Однако фотография применяет лишь один канал — визуальный, тогда как зрение человека работает совместно с остальными органами чувств.

Современный танец, зародившийся в конце XIX века, выступил художественной практикой, расширяющей привычное поле зрительского восприятия. «Если мозг напоминает фотографическую пластинку, то усиление зафиксированных в нем колебаний похоже на процесс проявления скрытого изображения. Танец легко вписывается в такую перспективу именно как некая практика реверберации, обнаружения скрытых волн, переходящих из невидимого состояния напряжения в некую обнаружимую глазами колебательную разрядку»<sup>209</sup>. Документальная память, свойственная фотографии, с одной стороны, подчеркивает ключевое отличие технологий от живой материи, исключая телесность (присутствие), с другой стороны, представляет собой

---

<sup>207</sup> Сеннет Р. Плоть и камень. С. 413.

<sup>208</sup> Сеченов И. М. Рефлексы головного мозга. Москва: АСТ, 2014. С. 32.

<sup>209</sup> Ямпольский М. Б. Демон и лабиринт. С. 281.

пугающую точность прошлого, симуляцию движения. В данном случае происходит утрата привычного обращения с материалом как средством получения результата. Беньямин назвал эту утрату — потерей ауры, которая несла живое присутствие художника и его телесный контакт с материалом. Теперь, когда есть различные средства технического производства, меняются мышление художника и его взаимоотношения с материалом.

Технические устройства приняли на себя часть функций, исполняемых телом, что привело к идее нового материализма в искусстве, приданию автономности вещам и перераспределению нагрузки — с мышечного труда на интеллектуальную деятельность. Пропаганда механизации художественной деятельности в авангарде начала XX века является закономерной, учитывая масштабы распространения индустриальных и технологических идей.

Футуристические лозунги и новый материализм художественной практики начала XX века сформировали новый подход ко всем видам искусства. Художники использовали материал как концептуальную и физическую основу произведения искусства, наделяя объекты новыми качествами. «Технологические и природные материалы при таком подходе трактуются как акторы, “витальность, траектории и силы” которых несводимы к локальным манифестациям, смыслам, интенциям или символическим значениям, которыми наделяет их человек»<sup>210</sup>. Материал осмысливается художниками как источник открытия новой чувствительности тела. Филиппо Маринетти исследовал тактильное восприятие через доски из материалов, собранных и классифицированных в соответствии с образным представлением ощущения. «Уверенное, абстрактное, холодное прикосновение — наждачная бумага. <...> Захватывающее, теплое, ностальгическое — бархат, шерсть»<sup>211</sup>. Согласно идеям Маринетти, технологии имеют значение для обновления телесного восприятия. Помимо тактильных досок, столов, комнат, Маринетти манифестировал идею

<sup>210</sup> Ушакин С. «Не взлетевшие самолеты мечты». С. 47.

<sup>211</sup> Rainey L., Poggi C., Wittman L. *Futurism: An Anthology*. New Haven: Yale University Press, 2009. P. 267.

театра, где зритель будет контактировать с тактильными лентами, движущимися в определенном ритме. «Эти тактильные ленты также могут быть встроены в маленькие катушки с музыкальным и световым сопровождением»<sup>212</sup>. Технологии используются для организации генеративной среды.

Современный танец начала XX века включал эксперименты с материалами, технологиями, формируя новые отношения с окружающей средой и пространством. Актриса и танцовщица Лои Фуллер, одна из ключевых фигур новой волны танца, активно резонировала тему технологического прогресса в искусстве движения. Известны ее эксперименты со светом, тканями и другими материалами, которые применялись для генерирования визуального образа тела, демонстрировали его присутствие за пределами кожи. На первый взгляд может показаться, что танец Фуллер был инициирован исключительно желанием создать определенные иллюзии средствами техники. Однако иллюзорность танца Фуллер связана не только с очарованием световыми технологиями и аттракционами, но имела мотивацию в области художественного исследования. «Если здесь и присутствует иллюзия, то она следует физическим процессам, и именно они требуют внимания художника. Вопросы, которые ставит танец американки, близки к исследованиям того времени о природе движения и наблюдения за ним»<sup>213</sup>. Танец Фуллер, через фильтры световых технологий и тканей, проявлял тело за его реальными границами.

Одна из работ Фуллер — «Серпантинный танец», — созданная в 1891 году, построена на взмахах задрапированными полотном бамбуковыми палками, продолжающими руки танцовщицы. Ткань развевается и перекрывает тело, которое остается малоподвижным относительно сценического пространства. Постепенно в тканевом вихре зритель перестает замечать тело исполнительницы. Колебания шелковой ткани и световое сопровождение создают кинематографический эффект перемещения исполнительницы в пространстве, из-за чего тело трансформируется в гибрид из ткани, света

<sup>212</sup> Ямпольский М. Б. Демон и лабиринт. С. 268.

<sup>213</sup> Корбен А., Куртин Ж.-Ж., Вигарелло Ж. История тела. Т. 3. С. 352.

и движения. Реальное тело танцовщицы транслирует визуальный образ, собранный из объектов и материалов, проявляя телесность через технологии.

Несмотря на усложняющуюся идеологию современного танца, его техника движения оставалась не всегда виртуозной. «Серпантинный танец» лишен трюков: он включает вращения за счет быстрых переступаний, раскачивание и кругообразные движения руками. В этом аспекте раскрывается идея расширения тела непосредственно через актуальные на то время технологии. «Разрушение непреодолимой преграды между сценическим и обыденным приводит к формированию новой пластической идеологии бытового пространства и формированию новой сценической среды»<sup>214</sup>. Сама Фуллер считала свой танец научно-ориентированной практикой художественного исследования. Движение световых лучей, их преломление на поверхности материалов, волны и вибрации — вот, что интересовало Фуллер: «Вопрос об освещении, об отражении, о лучах света, падающих на предметы, настолько существенен, что я не могу понять, почему ему придается так мало значения»<sup>215</sup>. Относительно светового оформления танца Фуллер была основательна и логична: «В своих мемуарах Фуллер описывает изобретение серпантинного танца так, как если бы речь шла о некотором научном открытии»<sup>216</sup>. Фуллер поместила свою работу из художественного в научный контекст. Каждое движение она выверяла согласно физическим параметрам: «Длина и размер шелковой юбки заставляли меня повторять одно и то же движение несколько раз, чтобы придать этому движению характерность. <...> Я исследовала каждое из своих характерных движений, их было двенадцать»<sup>217</sup>. Для исполнения каждого из двенадцати танцев Фуллер намеревалась использовать особое освещение, при котором каждому танцу соответствовал определенный цвет. С точки зрения сценического контекста было важно по-новому

---

<sup>214</sup> Васильева Е. В., Гырдымова И. О. Идеология телесного и генеративный дизайн в системе визуальной идентичности XX века // Визуальная коммуникация в социокультурной динамике. Сб. статей конференции. Казань: КФУ, 2016. С. 67.

<sup>215</sup> Fuller L. Fifteen years of a dancer's life. P. 64.

<sup>216</sup> Ямпольский М. Б. Демон и лабиринт. С. 278.

<sup>217</sup> Fuller L. Fifteen years of a dancer's life. P. 281.

создать коммуникацию со зрителем, который к тому времени уже был вовлечен в визуально-экранную культуру.

Параллельно с увлечением естественнонаучными теориями, художественное движение того времени тяготело к квазинаучным практикам гипноза, спиритизма, подсознания. «Концепции неомагнетизма пересекались со спиритизмом, теософией, неоламарианским трансформизмом, витализмом А. Бергсона, новыми идеями о радиоактивности и рентгеновском излучении в едином утопическом представлении о достижении состояния, названного Блаватской “космическим разумом”, или, по Жюлю Буа, “сверхсознанием”»<sup>218</sup>. Фуллер участвовала в шоу «Quack M. D.», где ей приходилось имитировать сеанс гипноза, достигая эффекта с помощью материалов. В этом шоу Фуллер использовала юбку, которую держала за края, для создания символического образа. Этот прием повлиял на «Серпантинный танец»: «Она обнаружила, что может еще больше обогатить танец, манипулируя шелком. Она могла поставить хореографию для шелка, потому что нашла способ математически и систематически контролировать его форму с большой точностью»<sup>219</sup>. Несмотря на квазинаучный контекст шоу «Quack M. D.», Фуллер фокусировалась на создании танца, соответствующего световым и цветовым аспектам представления.

Желание Фуллер по-новому воздействовать на зрителя опиралось на теорию световых волн, которые порождают цветовые колебания, трансформируют тело и сознание зрителя. Колебания и вибрации ткани в воздухе визуализировали образ тела за его пределами. При том, что Фуллер не прибегала к прямым или косвенным театральным метафорам, она «изобрела форму искусства, тонко балансирующую между органическим и неорганическим, исполняя на сцене буквальную драму театральной трансформации. В отличие от актеров, играющих роли, или костюмированных танцовщиков, изобра-

---

<sup>218</sup> Брауэр Ф. Гипнотический модернизм: Творчество Франтишека Купки как магнитное поле // История искусства и отвергнутое знание: от герметической традиции к XXI веку. Сб. статей. Москва: Государственный институт искусствознания, 2018. С. 263.

<sup>219</sup> Sommer S. R. Post-Modern Dance Issue. P. 57.

жающих лебедей, фей или цыган, Фуллер почти никогда не “играла” и не “изображала”»<sup>220</sup>. Отказ от традиционных принципов актерского наполнения танца в пользу работы с научными концепциями для генерирования волн и цветовых колебаний позволил Фуллер перевести танцевальное искусство в новую парадигму. «Фуллер не следовала ни одному из принципов: она ускользала от простой классификации»<sup>221</sup>.

Танец Фуллер можно интерпретировать в русле поисков генеративного искусства. Согласно определению Галантера, ключевым аспектом генеративности является система с некоторой степенью автономности<sup>222</sup>. Фуллер тратила много времени на отладку светового потока, «подгоняя» движения и материалы в единую композицию, рисуя чертежи и формулы, создавая герметичную систему произведения, в котором сюжет не имел значения. Однако, несмотря на нивелирование нарративного слоя, танец Фуллер не воспринимается как набор хаотичных движений благодаря точно выверенной структуре, которая позволяет каждый раз генерировать вибрации тела, служащие созданию волн материалов и преломлению лучей света. Данный аспект художественной практики Фуллер перекликается с поисками вариантов соучастия машинных технологий и тела в современном танце. Уже в 1960-х годах дискурс тела и машины приобрел форму художественной практики «без иллюстративного сюжета». Форма и содержание такого искусства проявляется в рефлексии, возникающей от встречи «органического» и «неорганического». В первой четверти XXI века улучшенные техники визуализации, виртуальные двойники и культ технологий развивают идеи Фуллер в поле медиаискусства. Наследие Фуллер возрождается в художественной практике постмодернистских хореографов, «как в случае с Джоди Сперлинг»<sup>223</sup>, которая следует концепциям авангардного танца и реконструирует подход Фуллер.

<sup>220</sup> Gomez A. H. *Body Stages: The Metamorphosis of Loie Fuller*. P. 5.

<sup>221</sup> Kant M. *Traces of Light: Absence and Presence in the Work of Loie Fuller, and Electric Salome* // *Dance Research Journal*. 2010. Vol. 42. № 1. P. 91.

<sup>222</sup> Galanter P. *What is Generative Art?* [Электронный ресурс]. URL: <http://generativeart.com/on/cic/papersGA2003/a22.pdf> (дата обращения: 23.01.2022).

<sup>223</sup> Garelick R. K. *Electric Salome: Loie Fuller's Performance of Modernism*. P. 224.

Эксперименты Фуллер из сценических практик успешно переходили в обыденную жизнь, приносили ей популярность: «Ее костюмы копировались и продавались как уличная одежда в универмагах *Von Marche* и *Louvre*. Женщины покупали юбки и шарфы “Лои”; мужчины носили “галстуки Лои”. Завсегдатаи бара потягивали “коктейли Лои”. Фуллер, сообразительная деловая женщина, даже продавала свои изображения в вестибюлях театров в виде ламп, статуэток и других предметов домашнего обихода»<sup>224</sup>. Фуллер преуспела в самом прогрессивном искусстве начала XX века — в кинематографе, работая с братьями Пате, братьями Люмьер и Жоржем Мельесом. Фуллер создала авангардное предприятие с успешной коммерческой структурой. Однако интересы Фуллер лежали куда дальше «очаровывания публики».

Актуальность экспериментов Фуллер обосновывалась её желанием оставаться в современном в то время технологическом «мейнстриме», что требовало тесного сотрудничества с учеными. «Она впитывала технологии как губка, отмечая каждый новый спецэффект и потенциал каждой единицы техники, с которой сталкивалась»<sup>225</sup>. Фуллер сотрудничала с физиком Пьером Кюри, астрономом Камилем Фламарионом, была членом Французского астрономического общества. В Париже она руководила лабораторией, где проводились исследования оптики и света, которые использовались в сценической практике. Некоторые из её разработок были запатентованы, например, светящиеся краски на основе фосфоресцентного пигмента, которые наносили на костюмы исполнительниц. Она разработала костюм, помогающий легко манипулировать тканью, на основе палок и крючков, достигая масштабных эффектов в радиусе до трех метров вокруг исполнителя. При этом Фуллер не торопилась демонстрировать свои достижения без должной правовой защиты, оставаясь прагматичной и в юридических вопросах.

Исследования Фуллер были связаны с психоаналитическими концепциями, пересекающимися с практикой Ж.-М. Шарко и З. Фрейда. Стефан

<sup>224</sup> Gomez A. H. *Body Stages: The Metamorphosis of Loie Fuller*. P. 6.

<sup>225</sup> Heinecke L. *Radiant: The Dancer, The Scientist, and a Friendship...* P. 6.

Малларме, ее современник, интерпретировал технические расширения тела в танце как попытку обращения к бессознательному. «Технические достижения Фуллер тесно связаны с гипнотическим эффектом её искусства. <...> Фуллер, которая занимается электрическими экспериментами — двойник гипнотического исполнителя, производитель нескольких идентичностей»<sup>226</sup>.

Фуллер основывалась не только на исследовании света и декораций, которые служили эффектному конструированию формы, но также затрагивала художественную коммуникацию и зрительное восприятие. «Танец Лои Фуллер можно понять как театрализацию того, что Фрейд ранее назвал “двойным сознанием” или “диссоциативной истерией” (разделением сознания). Прочтение работ Фуллер в контексте психоаналитических исследований имеет смысл. Её выступления проблематизировали желанное женское тело, воссоздавая его эстетически, подвергая критике объективирующий взгляд зрителя»<sup>227</sup>. Усиливал гипнотический эффект перформансов Фуллер также тот факт, что несмотря на отсутствие буквальной иллюстративности, традиционной для хореографии того времени, её танцы отсылали к поэтическому образу через использование особых визуальных средств. Работы Фуллер имеют точные названия: «Танец бабочки», «Танец цветка», «Танец огня», «Танец жемчуга», «Танец стали», «Танец серебра». Прибегала Фуллер также и к использованию классических персонажей.

В 1894–1896 годах Фуллер участвовала в создании «Саломей», где в ее традиционной манере свет, ткань и тело производили визуальные образы. В этой работе были световые проекции, слайды «волшебных фонарей», которые визуализировали бурю, волны. В 1907 году Фуллер снова работала над «Саломеей», но уже под музыку Ф. Шмитта. Как отмечали современники: «“Саломея” Лои Фуллер самая неожиданная из всех “Саломей”. <...> Она соединяет способы светового воздействия с музыкой Флорана Шмитта, обна-

---

<sup>226</sup> McCarren F. The «Symptomatic Act» circa 1900: Hysteria, Hypnosis, Electricity, Dance // *Critical Inquiry*. 1995. Vol. 21. № 4. P. 760.

<sup>227</sup> Gomez A. H. Body Stages: The Metamorphosis of Loie Fuller. P. 12.

руживая новые эффекты»<sup>228</sup>. В этом аспекте художественная практика Фуллер действительно предстает новым танцем, танцем тела, которое зритель не может воспринимать само по себе. Фуллер транслировала движения тела через аудиовизуальные образы, включавшие игру тканей, света, звука. Синтез тела и технологий в перформансах Фуллер был порожден технологическими новациями. «Интересно отметить, что танец в “эпоху механического производства” не теряет своей “ауры”, а заново изобретает себя и развивается в совершенно особом направлении»<sup>229</sup>. Фуллер была одним из тех художников, кто произвел сдвиг в танцевальной драматургии: от линейной структуры, где главенствующее положение занимали сюжет, декорации и виртуозность исполнения — к генерирующим практикам, включающим работу с нелинейными структурами, научными концепциями.

В междисциплинарных практиках Фуллер не стремилась сделать тело главенствующим объектом перформанса. Тело в перформансах Фуллер генерировало то, что будет более ясно артикулировано в танце постмодерн — чистое движение. Говоря естественнонаучным языком — тело выполняло циклическую работу. В таком понимании тело становилось эквивалентным машине. Спустя несколько лет, в 1930-е годы, Алан Тьюринг доказал теорему, в которой компьютер способен создать абстрактно-идеальную модель мозга. Если перевернуть это тождество, то получится образ сознания, являющегося образом компьютера. Эту инверсию имела в виду Фуллер и её современники, описывающие художественную практику в терминологии гипнотических эффектов. «Ее танец, изобретательный и стимулирующий, избегает повествования. Вместо этого она создает живое движение из форм и светящиеся цвета»<sup>230</sup>. Фуллер использовала естественнонаучные обороты, будучи достаточно образованной в области биологии, физики, химии.

<sup>228</sup> Fuller L. Fifteen years of a dancer's life. P. 288.

<sup>229</sup> Kleida D. Cinematographic Motion & Serpentine Dance // Junctions: Graduate Journal of the Humanities. 2017. Vol. 2. № 1. P. 62.

<sup>230</sup> Jansma L., Mowry C. Jenn E Norton: Slipstream. Oshawa: Robert McLaughlin Gallery, 2018. P. 35.

Другим важным аспектом её художественной практики было разделение танца и хореографии. Хореографией было все, что могло быть зафиксированным — движения, формулы, переходы света, временные отрезки. С точки зрения восприятия танец Фуллер существовал как автономная сущность, которая могла быть интерпретирована каждым зрителем самостоятельно, поскольку знаки, артикулированные перформансом, не конвенциональны единому линейно-нарративному плану. В перформансах пересекались совершенно противоположные концепции: от имитации природных явлений до анализа влияния света и цвета на поведение человека и его движение. «В спокойной атмосфере, в пространстве с зеленым стеклом наши действия отличаются от действий в пространстве с красным или синим стеклом. Обычно мы не обращаем внимания на эту связь действий и их причин. Однако, вещи, которые необходимо соблюдать, когда танцуешь под аккомпанемент света и музыки, должны образом гармонизованы»<sup>231</sup>.

Танец Фуллер исполнялся одновременно в двух модусах: обыденном и эстетическом. С одной стороны, тело исполняло «другой» танец, который зритель мог и не замечать, это были циклические движения — поднятия, опускания, вращения. С другой стороны, эти простые движения, вписанные в общую хореографию, были генерирующими для складок ткани, которые усиливали вибрации света и цвета, производили эстетический эффект. «Неровности, складки, пещеры — это следы силовых воздействий, следы вибраций, сохраняющиеся на границе. Фуллер, исчезающая в колебаниях тканей, предлагает эстетизированный вариант такой телесной метаморфозы в качестве своего “открытия”, эстетической революции, превращающей диаграмму в основное содержание нового зрелища»<sup>232</sup>. Расширяющееся тело исполнителя касается зрителя лучами света и вибрациями, устанавливая коммуникацию. Фуллер была погружена в технологическую чувственность, будучи убежденной в особой силе электрического света. Сценическое пространство

<sup>231</sup> Fuller L. Fifteen years of a dancer's life. P. 68.

<sup>232</sup> Ямпольский М. Б. Демон и лабиринт. С. 305.

устраивалось в композицию, где тело и технологии выступали равноправными объектами, обуславливаясь связью света-материалов-тела.

Еще одним направлением в деятельности Фуллер была педагогика. В 1908–1909 годах Фуллер открыла школу естественного танца, где обучали девочек от четырёх до двенадцати лет. Танцы предполагали отказ от танцевальных техник в принципе: «Они носили греческие платья, были босыми и голыми, а танец состоял из естественных движений — бега, прыжков, поворотов, ходьбы и отдыха. Это был свободный стиль танца, и исполнители использовали жесты и движения, естественные для них»<sup>233</sup>. Со своими учениками Фуллер проводила много публичных показов, выступая в роли куратора и постановщика. Пространством выступления могло стать любое место на улице. Материалы и ткани по-прежнему занимали важное место в танцевальной практике. «Ветер, тени, солнечный свет, лунный свет стали “специальными эффектами”, их присутствие проявлялось, когда они перемещали или освещали материал. Переноса это на сцену, она создавала атмосферные пейзажи, развешивая занавески вокруг сцены и проецируя на них световые и слайдовые изображения»<sup>234</sup>. При всем разнообразии художественной практики Фуллер, она практически не артикулировала в своем творчестве какой-либо метод или технику движения. Этот аспект позволяет провести параллели с практикой современного танца 1960-х. «Храм света», который Фуллер предрекала современному танцу, в той или иной степени проявился в стенах церкви Джадсона. И хотя танец 1960-х не так крепко связан с оптическими теориями, как творчество Фуллер, там осуществлялись не менее важные исследования вопросов технологий и тела в художественном контексте.

Художественно-исследовательская практика Фуллер является не только отправной точкой современного танца в его теории, но также важной областью медиа-археологии, местом, где роль медиа была осмыслена художником через инструментарий науки. Творчество Фуллер выделяется в хорео-

---

<sup>233</sup> Sommer S. R. Post-Modern Dance Issue. P. 64.

<sup>234</sup> Ibidem. P. 65.

графическом искусстве ввиду того, что ее опыт взаимодействия с новейшими технологиями того времени в полной мере никто не повторял. Помимо этого, она внесла вклад в развитие импровизации: «Она зародила интерес к пластической импровизации, где тело могло свободно двигаться, реагируя только на импульсы спонтанных ощущений»<sup>235</sup>. Объективируя тело, приравнивая его к прочим выразительным средствам, Фуллер направляла восприятие зрителя к сотворчеству. Генеративная структура, состоящая из хореографии тела и объектов (фонарей, слайдов, тканей), породила абстрактный визуальный ряд, что стимулировало внимание зрителя.

Как отметила Салли Соммер, «её теории об идиосинкразическом движении, включение неподготовленных исполнителей, научно-ориентированное определение задач танца, хореографическая структура, допускающая свободу выбора, использование необычного пространства — это идеи, которые будут исследованы снова в другое время и в другом контексте»<sup>236</sup>.

Творческие поиски Фуллер своеобразны на фоне современных ей танцевальных практик. Танец Фуллер отличен от музыкально-ориентированных движений А. Дункан. Хотя обе танцовщицы выступали некоторое время вместе, они существовали в разных концептуальных мирах, не зависящих друг от друга. Танец Дункан имел тесную связь с музыкой, тогда как Фуллер была убеждена, что музыка должна следовать за танцем: «Музыка, однако, должна указывать на форму гармонии или идею с инстинктивным ощущением, и этот инстинкт должен побуждать танцовщика следовать гармонии без специальной подготовки. Это настоящий танец»<sup>237</sup>. Этот аспект ещё раз подчеркивает, что медиасреда в перформансах Фуллер была расширением тела, а не его использованием. С другой стороны, немецкий экспрессивный танец Р. Лабана, М. Вигман, ориентированный на классификацию телесных движений, также сфокусирован на выразительности тела. Ключевое отличие Фул-

---

<sup>235</sup> Sommer S. R. *Loie Fuller's art of music and light*. P. 392.

<sup>236</sup> Sommer S. R. *Post-Modern Dance Issue*. P. 67.

<sup>237</sup> Fuller L. *Fifteen years of a dancer's life*. P. 69.

лер от практики свободного и выразительного танца состоит в том, что она использовала технические медиа. При том, что это была коммуникация в реальном времени, зритель вполне осознавал реальность танца Фуллер, но видел его расширение за пределами тела. В то время как движенческие техники свободного и выразительного (экспрессивного) танца сосредоточены на телесной выразительности, танец Фуллер выступил в парадигме генеративного символизма, предлагая поток образов через технологические медиа.

Три константы генеративного произведения — видение, память, воображение, — реализуются в практике Фуллер через осознание медиакультуры своего времени и через выверенное вплетение научной деятельности в художественную практику<sup>238</sup>. Она завершила эпоху «волшебных фонарей», придав технологиям перформативный характер, перейдя при этом в новый век медиа — век кинематографа, оптики, механизации. Помимо этого, художественная практика Фуллер — это единоличная мультидисциплинарная практика. Она в одностороннем порядке обращалась к сообществу ученых, стимулируя их к творческой коллаборации, в отличие от последующих поколений современного танца, когда интерес технологов и художников был реализован в рамках междисциплинарного сообщества.

### *2.3. Генеративные стратегии в художественной практике дадаистского танца<sup>239</sup>*

Важным этапом становления генеративных структур представляется авангардное искусство: от начала XX века к медиаискусству второй волны авангарда. В авангарде первой волны артикулировались парадигмальные аспекты, которые стали основой танцевального перформанса 1960-х.

---

<sup>238</sup> Меньшиков Л. А. Искусство, создающее реальность // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2016. № 1 (42). С. 169–178.

<sup>239</sup> В параграфе используются выводы и результаты научной работы, выполненной автором диссертации лично, которые были опубликованы в статье: Грибов С. С. Стратегии генеративного искусства в современном танце. Опыт концептуализации в художественных практиках постмодернизма // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2020. № 3 (68). С. 99–115.

Фордизм, возникший в начале XX века, привел к изменению восприятия и трансляции тела в обществе. Концепция «тела-машины», которая сопоставляет тело с механизмом, связана с образом конвейера, безотказным и управляемым. Пионер архитектурного модернизма и функционализма Ле Корбюзье в своей книге «К новой архитектуре» в начале 1920-х годов утверждал, что единственным способом уберечь общество от революционных настроений является создание комфортных условий проживания людей. Он предлагал развивать города с высокой концентрацией населения, по аналогии с системой массового производства, предложенной Генри Фордом. «По мнению Корбюзье, дом — это просто “машина для жилья”, и поэтому дома должны проектироваться и производиться на тех же принципах, что и автомобиль Форда»<sup>240</sup>. Ключевыми принципами фордизма были тиражное производство, допускающее исполнение товаров малоквалифицированными рабочими в максимально короткий срок. Для выполнения однообразных телесных операций было не обязательно применять сложные интеллектуальные алгоритмы. Культура фордизма дарила комфорт, стирая индивидуальность.

Послушное тело, развивающееся в контексте фордистской культуры, является подобием идеальной машины. В этом ключе идея А. Тьюринга о машине, вычисляющей любое значение, когда-либо вычисленное человеком, ставит человека в уязвимое положение, потому как не каждый человек может соответствовать возможностям компьютера. Конвейерное производство исключает ошибки из-за «человеческого фактора», нивелируя действия фабричного работника до заученных функций, почти рефлекса.

Танцевальные техники и двигательная культура также заимствовали идею подчинения тела системе. Новая экономика требовала системности в повседневных телесных практиках. А. К. Гастев — поэт и теоретик общества «научной организации труда» — активно пропагандировал машинную экономику тела и новые двигательные практики. «Особенность проекта Гас-

---

<sup>240</sup> Постфордизм: Концепции, институты, практики / Под ред. М. С. Ильченко, В. С. Мартянова. Москва: Политическая энциклопедия, 2015. С. 18.

тева состояла в последовательности, с какой он пытался перенести свой идеал жизни как машины, функционирующей в универсальном механизме, из поэзии в будни общества»<sup>241</sup>. Центральный институт труда (ЦИТ), на базе которого Гастев производил исследования, опирался на идеи фордизма и подчеркивал мировое значение машинной концепции.

Машинизация стала метанарративом в художественной практике танца и движения 1910–1930-х. Трансформация тела в образ машины связана с электрификацией как новой социокультурной доминантой. «Электрификация есть высшее выражение машинизма. Это уже не одна машина, это не комплекс машин, это даже не машина-завод, не машина-город, это — машина-государство»<sup>242</sup>. Тело в этой культуре концептуализировалось в роли исполнителя макро- и микрохореографий, регламентированных заданными секвенциями движения в пространстве. Ведущая цель подобной двигательной культуры — овладеть экономически выверенными паттернами. Тело стало объектом новой науки: «Эта наука — биомеханика. Трудовое человеческое движение есть сочетание линий, точек, углов, тяжестей, работающих с определенным допуском, с привычным коэффициентом полезного действия»<sup>243</sup>.

В начале XX века развивались два направления биомеханики: биомеханика как стратегия исследования физиологии движения с точки зрения медицины и физики и биомеханика как художественный язык пластики тела в сценическом пространстве. Обе имеют концептуальные корни в «новой экономике» движений тела. «Само слово “биомеханика” пришлось по вкусу: оно вызывало ассоциации с трудом, заводом и гимнастикой»<sup>244</sup>. Помимо этого, танец пересекался с поиском универсального языка описания движений тела. В этом аспекте исследования движения артикулировались в практике Р. Лабана. Хотя свободный танец, стоящий у истоков лабановской концепции, провозглашал интуитивное движение как первоисточник искусства, та-

<sup>241</sup> Цилински З. Археология медиа. С. 341.

<sup>242</sup> Гастев А. К. Как надо работать. С. 51.

<sup>243</sup> Там же.

<sup>244</sup> Сироткина И. Е. Танец: Опыт понимания. С. 31.

нец был вписан в генеративную структуру — кинесферу. Графическое описание движений одного танцовщика и последующее исполнение другим было средством понимания и управления индивидуальной психофизикой, трактуемой в новом качестве. Лабан утверждал, что для любого танцовщика «написание композиции является стимулом и контролирующим средством его способностей, его темперамента»<sup>245</sup>. Лабан воплотил идею ритуала в форме движенческих хоров, что перекликается с практикой маршей — концепцией тотальной биомашинны. В движенческих хорах Лабана большое количество людей двигалось в рамках хореографии, которая определялась пространственными и временными параметрами.

Биологическое время человека синхронизировалось с машинными циклами, встраивая тело в аппарат экономики. «Часы с их stop и go, как принцип, в виде реле, вызывавшие также и кинематографическое движение, стали метамашинной с символическим характером»<sup>246</sup>. Следствием стали различные практики тиражного производства (от архитектуры до одежды).

С культурой фордизма расцвел дизайн как практика создания иллюзорного пространства объекта. В этом смысле дизайн предлагает не «продукт, созданный и воспринимаемый прежде всего как смысловое образование и уже потом как функциональный объект»<sup>247</sup>, он используется не как инициатор коммуникации «другого» с вещью, а как инструмент поверхностного означивания. Фордистская концепция нацелена на организацию закрытого пространства жизнедеятельности, где архитектура, памятники, предметы повседневного быта становятся рекламой бытия, плакатом. Борис Гройс замечал по этому поводу: «Дизайн последовательно понимался как манифестация власти вездесущего рынка, меновой стоимости, товарного фетишизма, общества спектакля — как создание соблазнительной поверхности, за которой са-

---

<sup>245</sup> Laemmli W. E. *The Choreography of Everyday Life: Rudolf Laban and the Making of Modern Movement* (2016). Publicly Accessible Penn Dissertations 1823 [Электронный ресурс]. URL: <http://repository.upenn.edu/edissertations/1823> (дата обращения: 24.04.2019).

<sup>246</sup> Цилински З. Археология медиа. С. 341.

<sup>247</sup> Лола Г. Н. *Дизайн-код: Культура креатива*. СПб.: Элмор, 2011. С. 23.

ми вещи не просто становятся незримыми, но исчезают вовсе. Но уже само это описание показывает, что дизайн — это не просто машина по декорированию вещей — скорее это машина по производству подозрения»<sup>248</sup>.

Художники авангарда начала XX века развивали критический дискурс против фордистской культуры массового потребления. Авангард предлагал в этом аспекте практику антидизайна. Антидизайн выставляет наготу вещи, лишённую утопической иллюзорности. «Модернистский дизайн стремится к “апокалипсису сегодня” — к апокалипсису, который снимет с вещей их покровы, очистит их от декора и даст нам увидеть их такими, каковы они есть на самом деле»<sup>249</sup>.

Культура и искусство первой половины XX века развивались в двух направлениях. С одной стороны, это фордизм и его парадигма массового тиражирования и потребления. Значительный вклад в развитие фордизма внесли Вальтер Гропиус, Ле Корбюзье, Мис ван дер Роэ, Альберт Кан. С другой стороны, это художественные практики авангарда, выступавшие с критикой конвейерного производства и потребления. Среди художников этого направления Марсель Дюшан, Тристан Тцара, Ханс Арп, Андре Бретон и другие, артикулировавшие данную проблематику. В этом критическом по отношению к массовой культуре направлении авангард закладывал идеи, которые будут отражены в постмодернистском искусстве.

Проекты дадаизма начала XX века проблематизировали тиражное производство, помещая тело художника в мир конвейеров и объектов. «Одержимость дадаизма машинностью связана с желанием вычеркнуть следы человеческого труда из искусства. Художник как машина делает конкретный объект установленным способом»<sup>250</sup>. Важным критерием художественной практики дадаизма стал универсализм. Поиск единой генеративной структуры в искусстве (в шумовой поэзии, реди-мейдах, танцевальных практиках) стал ориен-

---

<sup>248</sup> Гройс Б. Публичное пространство: От пустоты к парадоксу. С. 9.

<sup>249</sup> Там же. С. 8.

<sup>250</sup> Меньшиков Л. А. Искусство как антиискусство. С. 110.

тиром для художников дада. В этом аспекте и практика дизайна была ориентирована дадаистами в новом ключе. Дизайн костюмов для дадаистских перформансов представлял собой попытку проявить уязвимость тела в контексте постиндустриальной культуры. Тело помещалось внутрь оболочки, которая становилась его расширением. В 1916 году Хуго Балль, выступавший в Кабаре Вольтер предстал перед публикой в кубофутуристическом костюме епископа, который блокировал большинство движений тела, сведя их до минимума — говорения, ходьбы, поворотов шеи, вращений кистями. Несколькими минутами до появления Балля был исполнен танцевальный дуэт двух девушек в хитонах. Танец дада отчасти был наследием идей и практик свободного движения А. Дункан, Р. Лабана.

В 1915 году Лабан открыл танцевальную школу в Цюрихе, повлиявшую на развитие танцевально-ориентированных практик дадаизма. Помимо этого, дадаистский танец был дополнен практиками взаимодействия тела с различными медиа — шумовыми, сценографическими. «Футуристы, символисты, дадаисты, экспрессионисты предложили новые идеи в практику движения, что впоследствии привело основателей современного танца к замене легкости классического балета более тяжелыми движениями, элементами напряжения и сокращения»<sup>251</sup>. Исследования физиологии поддерживали машинно-конструктивистский подход к телу, окруженному технологиями. Концепция нового тела проявилась и в театральных экспериментах дадаиста Т. Тцары, комбинирувавшего абстрактные костюмы с предметами повседневного обихода: «Абстракция нарушается использованием случайных бытовых предметов, например, велосипедным колесом, которое становится частью персонажа. Тем самым, возникает “биообъект”, доведенный до совершенства через много лет Тадеушем Кантором»<sup>252</sup>. В этом аспекте дадаизм предложил новый подход к искусству, который хотя и не имел всеобщего

---

<sup>251</sup> Matamoros E. *Dance and Costumes: A History of Dressing Movement*. Berlin: Alexander Verlag Berlin, 2021. P. 14.

<sup>252</sup> Максимов В. И. *Театр и балет Дада (К столетию дадаизма)*. С. 73.

признания в 1920–1930-е, тем не менее стал основой следующей волны «неодадаизма» спустя несколько десятилетий. «Применительно к танцу различные аспекты эстетики дада конституировали новые идеи. Некоторые из них не оказывали влияния на танцевальный мир до конца 1950-х годов, став важным аспектом идей движения в 1960–1970-х годах»<sup>253</sup>.

У истоков танцевального перформанса в дадаизме стоит концепция Лабана. Дадаистская художница, исполнитель и хореограф Софи Тойбер-Арп занималась в школе Лабана, где преподавала, в том числе, Мэри Вигман. В проектах Тойбер-Арп сочеталась движенческая парадигма Лабана с машинно-ориентированной практикой дада. Дадаистский «машинизм» выражался через аспект универсальности, через поиск баланса между системностью и случайностью. Согласно градации системности в генеративной практике, предложенной Ф. Галантером, можно сказать, что дадаизм балансировал в центре — между тотальной случайностью и универсальным кодом.

С другой стороны, в теории Лабана тело было помещено в центр кинесферы как генеративной сферы потенциального движения. Поэтому Тойбер-Арп и другие ученики Лабана практиковали танец, в котором исполнитель переживал свое тело как источник генеративных процедур. С одной стороны, это были практики с четко заданной структурой, с другой, фиксированная последовательность движений часто возникала из хаоса и шума. Внутренний ритм тела становился отправной точкой в поиске свободного движения. «Отвечая на немзыкальный ритм гонгов, свистков, трещоток, “частиц слов” — и даже тишину, усиливающуюся скрипом сценического покрытия и звуками дыхания, первичным для Вигман и танцовщиков Лабана было собственное переживание исполнителем тела как феномена жизни»<sup>254</sup>. Прежде чем погрузиться в практику свободного движения, танцовщики исследовали свое тело, конструировали генеративную среду для эфемерного присутствия, в том числе через концептуальную и физическую модель кинесферы.

<sup>253</sup> Prevots N. Zurich Dada and Dance: Formative Ferment. P. 3.

<sup>254</sup> Jones D. Dada 1916 in Theory: Practices of Critical Resistance. P. 64.

Художественная практика Тойбер-Арп представляет собой создание генеративных процедур, которые воплощают танец в различных медиа. Тойбер-Арп была мультидисциплинарным художником и проявилась через интеграцию танцевального движения в картины, коллажи, костюмы. Подобно Лабану, систематизировавшему движения в письменных знаках, Тойбер-Арп создавала символы танца в окружающих объектах. Из данных об исполнительской практике Тойбер-Арп остались в основном фотографии и письменные заметки, что, с одной стороны, ограничивает рамки обсуждения перформансов, с другой стороны, дает возможность исследовать генеративную структуру танца Тойбер-Арп через образы в визуальных и материальных воплощениях. Она танцевала под звукошумовые стихотворения Хуго Балля. В этом случае Тойбер-Арп-исполнительница выходила за рамки телесного означивания. Танцуя под чтение поэмы Балля «Gadjì Verì Wimba» («Гаджи Бери Бимба»), художница исполняла распад человеческого тела на сегменты, трансформацию тела в мире «живых объектов» — машин. «Слова разбивались на звуки, переносились в пространство, занятое исполнителями, способствуя созданию нового исполнительского опыта, не ограниченного визуальными, лингвистическими и эстетическими условностями»<sup>255</sup>. Танец собирался как коллаж и монтаж, которые были ключевой стратегией дадаистов. Происходила деиерархизация танцующего тела, которое равнозначно по смыслу и выразительности с неодушевленными объектами. «Материалами для декораций являются все твердые, жидкие и газообразные тела, такие как белая стена, человек, запутанная проволока, синий отрезок, световой конус»<sup>256</sup>.

Балль описывал танец Тойбер-Арп как систему движущихся частиц, подобно танцу Фуллер, исследовавшей танец в ракурсе движения и преломления световых волн. «Она [Тойбер-Арп] полна изобретательности, капризов, причудливостей... Каждый жест состоит из сотых частиц, он резкий, яркий,

<sup>255</sup> Hemus R. *Dada's Women*. London: Yale University Press, 2009. P. 69.

<sup>256</sup> Motherwell R., Flam J. D. *The Dada Painters and Poets: An Anthology*. Cambridge: An Imprint of Harvard University Press, 1989. P. 62.

заостренный. Повествование о смысловых перспективах, об освещении, об атмосфере доводит сверхчувствительную нервную систему до настоящей забавности, до иронического блеска»<sup>257</sup>. Хотя танец и не был ведущим видом искусства дадаизма, с появлением танцовщиков из студии Лабана концерты заметно обогатились телесными практиками. Специфика танца на дадаистских вечерах заключалась в преодолении традиционной формы танца, повествующего сюжет, а также применении декораций, материалов и костюмов, ограничивающих и расширяющих движения исполнителей. Часто на танцевальных вечерах использовали маски, изготовленные Марселем Янко, и световые проекции, как в случае с балетом «Die Kaufleute» («Купцы»), где танец исполнялся на фоне визуализированных проекцией огуречных плантаций.

Танец сглаживал прямолинейные жесты дадаистов, которые зачастую имели провокативный характер. «В основе дадаизма лежал “беспричинный поступок”, парадоксальный спонтанный жест, направленный на выявление непоследовательности и несостоятельности общепринятых верований»<sup>258</sup>. В этом беспричинном хаосе танец обострял кинестетическое восприятие, что позволяло зрителю не только пассивно наблюдать за происходящим, но генерируя мысленный образ, выраженный в объектах сценографии, звуках, масках, проживать личный телесный опыт. Маски и костюмы исполняли роль медиатрансляторов, переводя танец в визуальный код. В 1917 году Тойбер-Арп в галерее дада выступала в большой прямоугольной маске, сделанной Янко, окрашенной красной (кровавой) краской, что «напоминало первобытный племенной орнамент»<sup>259</sup>. Руки были завернуты в картонные трубки, заканчивающиеся когтеобразными нарезками из бумаги. Художники-дадаисты активно артикулировали образы африканской культуры и первобытных ритуалов, а также использовали ритмы барабанов и гонгов. В этом заключается ещё одна из стратегий дадаистского танца — синтез органического и неорга-

---

<sup>257</sup> Hemus R. Dada's Women. P. 65.

<sup>258</sup> Rubin S. W. Dada, Surrealism, and Their Heritage. P. 12.

<sup>259</sup> Hemus R. Dada's Women. P. 66.

нического. «Эффект костюмов, масок и жестов сочетал в себе элементы человека, животного и машины, сопоставляя примитивное с современным»<sup>260</sup>. Источниками генеративной структуры танца были звуки, стихи, шумы, которые создавали среду для исполнения. Хотя у танца и не было четкой партитуры в виде последовательности движений, исполнение несло определенную структуру — мыслеобраз движения. «Абстрактные движения танца отделяют жест от нормативного движения и пробуждают ощущение новых мышечных намерений. Вызывая у зрителя кинестетическую эмпатию через перформанс, танцевальный дадаизм Тойбер-Арп привлекал внимание к механическому телесному существованию и предоставлял возможность новых реакций, действий и жестов, свободных от фиксированного значения»<sup>261</sup>.

Другим важным аспектом, демонстрирующим генеративность как специфику художественной практики, является ряд «танцевальных» работ Тойбер-Арп, выраженных в картинах и куклах, изготавливавшихся художницей. Помимо того, что Тойбер-Арп транслировала танец и тело через объекты (картины, скульптуры, куклы), она разорвала физическую связь между телом и его художественным образом. В картине «Вертикально-горизонтальная композиция» (1916) изображены цветные прямоугольники, разделяющие пространство картины. Несмотря на абстрактную форму, не несущую прямого смысла, в изображении присутствует «рифма» между цветами и размерами прямоугольников, которая угадывается при длительной фокусировке внимания. В другой картине «Свободные вертикально-горизонтальные ритмы» (1919), состоящей из цветных прямоугольников, также угадывается ритм геометрических фигур. «Тойбер-Арп отказалась от пространственной иллюзии и мимесиса, вместо этого сознательно работая с материалами, поверхностью и рамкой произведения искусства, используя не только краски, но также вышивку и папье-колле»<sup>262</sup>. В художественной практике Тойбер-Арп не было

<sup>260</sup> Hemus R. Dada's Women. P. 68.

<sup>261</sup> Andrew N. Dada Dance: Sophie Taeuber's Visceral Abstraction. P. 20.

<sup>262</sup> Hemus R. Dada's Women. P. 72.

доминирующей дисциплины, как и инструментальных предпочтений. Она стремилась к созданию эмансипированного искусства, однако в отличие от радикальных дадаистов, провозгласивших культ случайности и спонтанности, Тойбер-Арп следовала определенной логике, создавала единую метаструктуру танца в движениях тела, коллажах и картинах.

Генеративная структура танца проявляется через след движения, остающийся в памяти. Если в картине он может быть зафиксирован и сохранен, то танец тела является исчезновением самопорождающейся структуры. «Танцевальное искусство Тойбер-Арп репетирует собственную смерть — поскольку все искусство, основанное на времени, по сути, является актом исчезновения, — но вместо того, чтобы отождествлять это с дадаистским мистицизмом или дегуманизацией перед лицом индустриализма, потребительства и войны, Тойбер восстанавливает подлинность тела»<sup>263</sup>. Тойбер-Арп создавала куклы из различных материалов: дерева, бумаги, камней. Каждая кукла имела определенную технологию движения и была не похожа на другую. Марионеточная кукла «Wache (Military Guards)» («Военная гвардия»), исполненная в 1918 году для постановки «Короля-оленья» Карло Гоцци в театре марионеток Цюриха, сделана из дерева, окрашенного в серебристый цвет и имитирующего металлическую текстуру. Кукла собрана из цилиндрического тела, пяти ног и пяти рук, держащих пять хаотично направленных мечей. Вместо головы пять конусообразных башен. «Отвергая индивидуальную человеческую идентичность, она уподобляет охранников бездумному коллективному автомату, раннему прототипу робота»<sup>264</sup>. В этом контексте актуализировалась проблема дуальности живого движения, ограниченного массой, инерцией, психологией, и движения марионетки, лишенной гравитации, свободно перемещающейся в пространстве.

Танец марионетки ставил актера-исполнителя в роль оператора, управляющего механизмом. Танец тела раздваивался, оставлял визуальный след,

<sup>263</sup> Andrew N. Dada Dance: Sophie Taeuber's Visceral Abstraction. P. 29.

<sup>264</sup> Hemus R. Dada's Women. P. 61.

подобно экспериментам Фуллер. Тело выполняло механические движения, микрохореографию, незаметную для зрителя, транслировало через рычаги и маятники танец куклы. В этом можно заметить, как медиа расширили телесное присутствие, выдвигая на первый план генеративность как качество художественной практики. Эксперименты с куклами стали наглядной критикой традиционного художественного режима, где существует устоявшееся распределение ролей автор-произведение-зритель. Исполнитель танца с куклой в руках сам по себе является уже и зрителем, и автором. В связи с этим ключевым аспектом стала не индивидуализация творчества, но исследование художественных границ как таковых, различных медиа-механизмов, порождающих коммуникационные стратегии.

### ***Выводы ко второй главе***

В главе выявлены протогенеративные арт-практики, которые составляют предметную область генеративной теории, проанализированы произведения от первобытного искусства до художественной практики авангарда начала XX века, составляющие предпосылки генеративной концепции.

Важное место в становлении генеративной теории заняли авангардные практики и стратегии (формализм, супрематизм, конструктивизм). В. Шкловский в статье «Искусство как прием»<sup>265</sup> актуализировал генеративные качества произведения: рассматривал сюжетные структуры текста, которые могли быть выражены через математические формулы.

В качестве протогенеративной арт-практики в хореографии определено творчество Л. Фуллер, позиционировавшей свой танец как научно-ориентированную деятельность, как художественное исследование. Желание Фуллер по-новому воздействовать на зрителя через движение световых волн, их преломления на поверхности материалов (декорациях, одежде танцовщиков), через порождение цветовых вибраций, а также трансформация традиционных

---

<sup>265</sup> Шкловский В. Б. Искусство как прием // Шкловский В. Б. О теории прозы. С. 7–23.

принципов исполнения в пользу генерирования волн и вибраций позволили Фуллер создать новое направление в синтезе технологий и хореографии. Помимо организации творческой деятельности, Фуллер руководила лабораторией, где проводились исследования оптики и света, служившие основой для танцевальных экспериментов. Характерной чертой творчества Фуллер было то, что она единолично стимулировала творческую коллаборацию искусства и технологий, что отличало его от работ последующих поколений деятелей современного танца, в работе которых взаимный интерес технологов и художников поддерживался на институциональном уровне.

В главе освещены танцевально-ориентированные практики дадаизма, которые также отражают зарождение генеративной теории. В проектах междисциплинарной художницы С. Тойбер-Арп танцевально-генеративные структуры выражались не только через создание физических движений, но через объекты живописи и декоративно-прикладного искусства. Тойбер-Арп исполняла сочиняемые танцы, создавала маски и костюмы, формирующие движения исполнителей, генеративные картины, выражавшие танец через цвет и визуальную форму.

Первая половина XX века может быть определена как время протогенеративных арт-практик в хореографии, ввиду того что в отдельных творческих проектах были применены генеративные принципы, и этот процесс сопровождался фрагментарной концептуализацией в данной области.

### **ГЛАВА 3. Генеративные арт-практики в танцевальном медиаперформансе 1960-х**

Середина XX столетия является временем расцвета технологической парадигмы в искусстве. В данный период были реализованы ключевые перформансы, фестивали и события, которые стали парадигмальными для жанра танцевального медиаперформанса. Важным аспектом этого периода является развитие институций, ориентированных на творческую коллаборацию технологов, инженеров, художников, хореографов, перформеров. Благоприятной почвой для развития междисциплинарных проектов в искусстве послужило концептуальное поле постмодернизма, которое включило идеи постструктуралистских философов и авангардных художников. Генеративные стратегии в данный период актуализировались в широком спектре художественных практик: от ситуационистских экспериментов Ги Дебора до мультимедийных перформансов постмодернистских хореографов.

#### ***3.1. Медиаперформанс и современный танец в сообществе Е. А. Т.<sup>266</sup>***

Медиаперформанс как феномен современной культуры исторически проявился в художественных экспериментах второй половины XX века. Технологический подход был популярен уже среди художников первой волны авангарда (в начале XX века), однако теоретическую и практическую базу концепции цифрового перформанса предложили художники 1960-х. Феномен медиаперформанса артикулирован в междисциплинарном подходе, где объединились художественные и научные исследования. Наиболее ярким примером сотворчества инженеров и художников 1960-х стал междисциплинарный

---

<sup>266</sup> В параграфе используются выводы и результаты научной работы, выполненной автором диссертации лично, которые были опубликованы в статьях: Грибов С. С. Стратегии генеративного искусства в современном танце. Опыт концептуализации в художественных практиках постмодернизма // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2020. № 3 (68). С. 99–115; Грибов С. С. Перформансы «Девять вечеров» в истории современного танца. Объектно-ориентированная хореография «Solo» Деборы Хэй // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2021. № 2 (73). С. 53–69.

проект «Experiments in Art and Technology» (Е. А. Т., «Эксперименты в искусстве и технологии»), который объединил музыкантов, танцовщиков, иллюстраторов, электриков в техно-художественных экспериментах.

Кибернетизация творчества была рефлексивным ответом на перемены, связанные с переосмыслением человеческого тела. На фоне развития постфордистской культуры, преодоления кризиса середины XX века, художники подчеркивали уязвимость тела в творческих экспериментах, включающих органические и синтетические объекты. Исследование тела, выявление форм интерпретации и репрезентации в цифровом перформансе может послужить основанием для понимания генеративной природы современного танца, являющегося ключевым элементом мультимедийных экспериментов.

Художественная практика медиаперформанса выступила альтернативным путем создания произведения. Применение технологических медиа в искусстве было связано с отказом от производства и репрезентации «идеальной формы» искусства. «Сопrotивление выразилось в отказе от объектного бытования художественного произведения, к чему, как казалось, подвела вся традиция современного искусства через абстракционизм и минимализм, и что превратилось тогда в интеллектуальный бренд»<sup>267</sup>.

Критика модернистских идеалов в 1940–1950-е годы привела художников к пониманию новой объектной реальности, где все контролируется интеллектом и всему есть научное объяснение. Развитие электронных технологий происходило в парадигме позитивизма, где существует, согласно Л. Витгенштейну, только мир фактов и событий: «Мир Фактов — это Мир актуализировавшихся, осуществленных Положений Вещей. Мир — это те простые атомарные Положения Вещей, которые актуализировались в молекулярной структуре Факта»<sup>268</sup>. Развитие технологий происходило в научной парадигме, где все было логично и последовательно. В этом аспекте одной из главных

---

<sup>267</sup> Копенкина О. Стратегии «Великого отказа» // Художественный журнал. 2008. № 69. URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/23/article/381> (дата обращения: 30.01.2022).

<sup>268</sup> Витгенштейн Л. Избранные работы. С. 24.

целей сообщества Е. А. Т. было вовлечение свежего взгляда художников, создание нового пространства креативности. Стратегия художников была направлена на объективизацию искусства, тогда как стратегия инженеров и технологов Е. А. Т. нуждалась в субъективности. Г. Маркузе так комментировал данную метаморфозу: «Однако, как это ни парадоксально, объективный мир, за которым признаются только количественно определяемые качества, в своей объективности становится все более зависимым от субъекта. Этот долгий процесс начинается с алгебраизации геометрии, заменяющей “визуальные” геометрические фигуры чисто мыслительными операциями. <...> Разлагается, кажется, само понятие объективной субстанции, противопоставляемой субъекту. У ученых и философов самых разных направлений возникают сходные гипотезы, исключая конкретные виды сущего»<sup>269</sup>.

В искусстве 1960-х произошли и изменения, связанные с семиотическими исследованиями. Существенную роль сыграла семиотика фотографии, как например, эссе Р. Барта «Camera Lucida. Reflections on Photography» («Camera Lucida. Комментарий к фотографии») <sup>270</sup>, где произведен семиотический анализ процесса кодирования и декодирования медиума. Появились концепции, деконструирующие традиционную иерархию в искусстве: концепция «смерти автора» Р. Барта не только актуализировала роль зрителя в художественном процессе, но и позволила художникам интегрироваться в новые формы деятельности. Философы, художники и ученые из различных областей пересекались в пространстве искусства, реализовывали междисциплинарные проекты в области кибернетики, информационных технологий. «Эти союзы между художниками и технологами можно понимать как эксперимент в области художественного творчества, техники, социологии, который может расширить сообщество художников и интегрировать его с промышленными и университетскими лабораториями»<sup>271</sup>. Взаимодействие ин-

<sup>269</sup> Маркузе Г. Одномерный человек. Москва: REFL-book, 1994. С. 195.

<sup>270</sup> Барт Р. Camera lucida. Комментарий к фотографии. М.: Ад Маргинем Пресс, 2011. 272 с.

<sup>271</sup> McCray P. Making Art Work: How Cold War Engineers and Artists Forged a New

формационных наук и искусства было плодотворной практикой, рождавшей новую техно-художественную культуру. В 1960-х годах вышел ряд проектов, которые составили искусство цифрового перформанса.

Медиаперформанс воплотил концепцию универсального действия, способ, которым художники артикулировали технологию в производстве искусства. Феномен цифрового перформанса как новой практики активно поддерживался и находил теоретическое развитие в движении E. A. T., инициатором которого выступил Билли Клювер, инженер-электрик в «Bell Telephone Laboratories» («Телефонных лабораториях Белла»)<sup>272</sup>.

В 1966 году Клювер, Роберт Раушенберг, Роберт Уитман и Фред Вальдхауэр основали некоммерческую организацию E. A. T. для художников и инженеров. Движение зародилось как практика сотрудничества художников и специалистов по электронике, технике, инженерии. «Клювер знал, что неограниченный подход художника к искусству и жизни может открыть инженерам всевозможные новые идеи. <...> Чем больше Клювер думал о технологиях, тем больше он приходил к убеждению, что инженерное сообщество нуждается в художнике — его проницательности, его уважении к человеческому, телесному фактору — даже больше, чем художник в инженере»<sup>273</sup>.

Сотрудничество технологов и телесно-ориентированных художников (хореографов) стало наиболее плодотворной практикой. Представители танцевального движения «Джэдсон Черч Театра» с большим азартом включились в техно-соматические эксперименты между наукой и телесностью. Это проявилось в аналитическом танце И. Райнер, в контактной импровизации С. Пэкстона, в математическом танце Т. Браун. Используя различные методы и стратегии, разрушавшие привычные ожидания зрителя, художники стреми-

---

Creative Culture. Cambridge: MIT Press, 2020. P. 8.

<sup>272</sup> Bell Telephone Laboratories (Телефонные лаборатории Белла) — промышленная научно-исследовательская компания-разработчик, принадлежащая транснациональной компании Nokia.

<sup>273</sup> Dyson F. And then it was now // Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2144> (дата обращения: 08.02.2022).

лись раскрыть сущность искусства, усиливая оптику телесного восприятия. Танцевальные художники фокусировались на исследовании телесности и технологии, с помощью которой тело могло быть манифестировано.

Понятие «технология» в теории искусства трактуется широко. В данном случае, включая контекст сообщества Е. А. Т., понятие «технология» рассмотрено как особое направление художественной деятельности.

Клювер выдвинул ряд аксиом, маркирующих понятие «технология»:

«1) Технология направляет наше внимание на практическую, а не на абстрактную, <...> физическую, а не интеллектуальную деятельность.

2) Технология нейтральна. Ей не присущи ценности, оценочные суждения или нормативные цели. Это инструмент.

3) Технология разделяет и определяет функции. Взаимодействие с функциями может происходить за пределами определенной культурной среды или системы ценностей.

4) Технология порождает активность. Внедрение и использование технических продуктов приводит к развитию навыков и вовлеченности, а также к рабочей активности.

5) Технологии и техническая деятельность способствуют достижению договоренностей между людьми.

6) Технологии побуждают человека заниматься исследовательской деятельностью, а не накапливать факты.

7) Технология способствует проявлению индивидуальности человека.

8) Стоимость одной функции технологии снижается со временем. Инновации в технологиях ускоряют окупаемость их стоимости. Самый дешевый способ стимулировать активность — использовать новые технологии.

9) Технологии красивы по своей сути. Дизайн является результатом решения реальных физических проблем — формы спутника или схемы печатной платы.

10) Возможности новой технологии неограниченны: мы не можем сказать, что мы не можем сделать с технологией.

11) Технологии — объединяющая, а не разрушительная сила.

12) Физическое присутствие [технологии] заставит человека почувствовать, что он является частью прогресса, а не его объектом. Кажется разумным, что преобразование социума с использованием новых технологий — самое органичное решение»<sup>274</sup>.

Тезисы Клювера концептуально соответствуют манифестам авангардных художников, в которых есть ряд их базовых положений. Первое положение «технологического манифеста» Клювера прежде всего связано с желанием расширить границы технологий через развитие интерфейса. Танец, актуализирующий телесную проблематику, как нельзя лучше подходил для данного направления исследований. Миссия сообщества Е. А. Т. заключалась в образовательных проектах и программах. Известно о существовании образовательных центров Е. А. Т., где дети и подростки экспериментировали с технологиями в художественном контексте.

С другой стороны, аналитический танец постмодерн 1960-х стал местом пересечения различных идей и концепций, выходящих за рамки закрепленных культурных программ. Хореографы интересовались стратегиями фиксации и интерпретации движения. Одна из стратегий хореографов танца постмодерн — цифровизация движений и жестов исполнителя.

Мерс Каннингем был одним из пионеров современного танца, занимавшихся разработками генеративных алгоритмов в хореографии. В конце 1940-х, в содружестве с Джоном Кейджем, Каннингем разрабатывал универсальные танцевальные структуры, которые сочинялись отдельно от музыкальных партитур. В интердисциплинарных практиках музыка и танец были обусловлены ритмической структурой, временными отрезками, начальными и конечными точками, в которые музыкальное и хореографическое произведения укладывались независимо друг от друга. Ритмическая структура стала базовым генеративным кодом, инициирующим новый контекст в момент ис-

---

<sup>274</sup> Dyson F. And then it was now [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2144> (дата обращения: 08.02.2022).

полнения танца и музыки. Коммуникация, реализующаяся в течение исполнения через ритмический алгоритм, становилась целью. Сиюминутная случайность была ведущей ценностью совместного события музыки и танца.

Практика «случайности» занимала центральное место в художественных исследованиях Каннингема. Вдохновленный совместной работой с Кейджем, Каннингем применял принцип алеаторики (выбирал последовательность движенческих фраз в танце с помощью жребия). Причем, начиная с практики бросания костей, хореограф перешел к цифровому воплощению произвольного (рандомного) движения. В междисциплинарном проекте на базе канадского Университета Саймона Фрейзера была создана программа «Life Forms» («Формы жизни») для использования на компьютере, которая «с помощью графических библиотек движений позволяла условно сочинять танец в цифровом пространстве»<sup>275</sup>. Помимо конструирования партитуры тела, мультимедийные технологии в проектах Каннингема применялись для создания дополнительного контекста. Известен опыт применения видео и фильмов во время исполнения. Совместно с исполнением танца происходила трансформация визуального образа, который в реальном времени соотносился с координатами тела в пространстве и выносился в качестве видео-проекции. Это способствовало расширению пространства и давало возможность вовлечь зрителя в исполнительский поток.

Художественные проекты Каннингема стали примером реализации концепции «генеративного искусства» в контексте конструирования исполнительской телесности, однако сам хореограф не включал понятие «генеративного» в свой теоретический и практический дискурс. Каннингем выступил радикалом в современном танце, потому как сосредоточил внимание на движении, а не на повествовании или музыке. Повествовательные знаки, такие как кульминация, конфликт, разрешение, причина и следствие, игнори-

---

<sup>275</sup> Cunningham M. Four Events That Have Led to Large Discoveries. URL: <https://www.mercecunningham.org/the-work/writings/four-events-that-have-led-to-large-discoveries/> (дата обращения: 15.04.2020).

ровались, отражая реальность состояния человека через артикуляцию случайности. Помимо этого, Каннингем исследовал природу взаимодействия видео и танца, замечая, что между танцем и видео должна быть тесная связь, поскольку оба — визуальные искусства. Эксперименты Каннингема с видео давали возможность артикулировать связи органического и неорганического. В одном из вариантов проекта «Место действия» исполнение танца поддерживалось видеопроекцией этого танца. «Одну и ту же сцену танцовщики повторяли три раза. Они начинали вслед за видео, но не попадали в такт с записью, а, скорее, создавали контраст с ней. И вот в третий раз их танец оказался синхронен видео. Это было похоже на какую-то игру»<sup>276</sup>. Таким образом, идея «континуума живого» позволяет поместить искусство в междисциплинарный дискурс естественных и гуманитарных наук.

До того, как инженеры и художники приступили к взаимной коллаборации и подготовке ключевого проекта в истории танцевального медиаперформанса — фестиваля «Девять вечеров», при участии Билли Клювера были реализованы проекты, которые привели к зарождению взаимного интереса художников и технологов в новой гибридной практике. Каннингем совместно с Клювером исследовали способы, которыми танцовщик может повлиять на звук. Клювер, приглашенный в проект для решения технических задач, создал гибридные системы для перформанса «Variations V». В этом проекте использовались в качестве источников звука синтезатор, магнитофоны, радиоприёмники, управляемые с помощью радиосигнала. За каждым танцовщиком был закреплен определенный источник звучания. Звук запускался в соответствии с индивидуальной топографией исполнителя и изменялся в зависимости от движений танцовщиков на сцене. Во время перформанса на стену проецировались фильмы Стэна Фандербека и Нам Джун Пайка. Генеративные эксперименты Каннингема были одной из первых форм коллаборации хореографов и инженеров в рамках сообщества Е. А. Т.

---

<sup>276</sup> Каннингем М. Гладкий, потому что неровный. Москва: Арт Гид; Музей современного искусства «Гараж», 2019. С. 201–202.

Другой постмодернистский хореограф, участник проектов Е. А. Т. Стив Пэкстон экспериментировал с технологиями и материалами с целью создания генеративной танцевальной среды.

Перформансы Пэкстона, содержавшие цифровые инструкции, детально маркировавшие действия и движения, позволяли создать определенную ритмическую среду. В экспериментах 1960–1970-х Пэкстон исследовал повседневность, показывая бытовые движения по заданной ритмической карте (визуальной, шумовой), открывая новые возможности для исполнительской самоидентификации. В танцевальных перформансах Пэкстон использовал огромные надувные пластиковые формы, туннели. В композиции «Музыка для словесных слов» (1963) была применена надувная комната площадью двенадцать квадратных футов, из которой пылесосом выкачивался воздух, пока из комнаты пластиковый пузырь не превращался в костюм исполнителя. Здесь прослеживалась проблема взаимодействия синтетического и органического, телесного. «Смешение фактур — человеческой кожи и пластика; смешение масштабов — огромного и человеческого; и смешение функций — комната и костюм — это ранний образец фирменного пэкстоновского жонглирования природным и культурным материалом»<sup>277</sup>. В постановке «Фрагмент новой неоконченной работы» Пэкстон, с прикрепленной на голове аудиоколонкой, исполнял танец. Создавалось впечатление, «будто музыка исходит из самого его тела»<sup>278</sup>. Так художники исследовали пространство тела в контексте его «реального» физического проявления и «виртуального» существования, актуализируемое через технологии. Технология значила для художников не только факт применения электронных приборов, но также являла метод, манифестируемый концептуально, хореографически и визуально.

Волна аналитического танца включала в теорию и практику различные идеи из философии, психологии, математики. Таковы алгоритмические танцы Триши Браун и ее разработки концепции «аккумуляции». Другой пример

---

<sup>277</sup> Бейнс С. Терпсихора в кроссовках. С. 107.

<sup>278</sup> Там же. С. 108.

— «Трио А» Ивонн Райнер, где три танцовщика одновременно исполняли три разных соло. Подобную стратегию применила и Люсинда Чайлдс в постановке «Ситцевое смешение», где четверо танцовщиков двигались «только вперед и назад, делая каждый раз по шесть шагов и тем самым прокладывая прямые или полукруглые траектории»,<sup>279</sup> — по мнению С. Бейнс, один из ключевых проектов аналитического танца постмодерн.

Ивонн Райнер и Клювер в начале 1960-х исследовали связь движения и звука. Для создания музыкального аккомпанемента, основанного на телесном движении, инженеры предложили закрепить Fm модуль на поясе и контактный микрофон на шее таким образом, чтобы Райнер исполняла танец под звук своего дыхания. Таким образом «технология» вышла за рамки виртуозности или прямой визуальной репрезентации. Отказ от персональной выразительности в пользу разработок в области технологии позволил хореографам и танцовщикам расширить художественно-исследовательскую методологию.

Медиаперформанс в рамках искусствоведческого анализа трактуется как техно-художественный гибрид. Цифровые и компьютерные технологии «указывают на новые отношения в перформансе между исполнителем и экранами, на которые проецируются цифровые управляемые изображения»<sup>280</sup>. Развитие электронно-технологического искусства формирует новые возможности для телесной репрезентации, внедряет виртуальные образы в художественную практику. В этом аспекте «виртуальное тело становится не противопоставлением реальному, но его расширением»<sup>281</sup>.

Феноменологический взгляд на цифровой перформанс сфокусирован на анализе коммуникации человека и машины. Генеративная концепция позволяет артикулировать объектно-ориентированную стратегию в данном направлении. Так категория человека (субъекта) противопоставляется категории машины (объекта). Однако, следуя генеративной антропологии и объект-

---

<sup>279</sup> Бейнс С. Терпсихора в кроссовках. С. 22.

<sup>280</sup> Лич Р. Театр: Теория и практика. Харьков: Гуманитарный центр, 2015. С. 89.

<sup>281</sup> Dixon S. Digital Performance. P. 23.

но-ориентированной парадигме, необходимо «объективировать» субъекты и рассматривать феномены в виде частных объектов. В таком случае проявляется аттрактивная связь технологии и искусства. Понятие аттрактивного механизма способствует более детальному исследованию художественных объектов. «Режимы аттракции следует мыслить как интерактивные сети, или, согласно Тимоти Мортону, как сетки (meshes), которые играют позволяющую или ограничивающую роль по отношению к локальным манифестациям объекта»<sup>282</sup>. Аттрактивный механизм не является в прямом смысле потенциальным множеством локальных репрезентаций объекта. «Мы должны избегать вывода будто режимы аттракции определяют локальные манифестации. <...> Когда объекты вступают в экзотношения с другими объектами, эти другие объекты обязательно возмущают объект разнообразными способами, влияя на его локальные манифестации, однако объекты — и прежде всего аутопоэтические объекты — также являются причинами и акторами [существующими] в мире»<sup>283</sup>. Реальная сторона объекта или объект как феномен может представляться в виде локальных манифестаций. Объект в данном случае актуализирует определенные качества или устоявшиеся сценарии. В свою очередь виртуальная сторона объекта представляется картой потенциальностей без границ. В зависимости от контекста в цифровом перформансе могут проявляться не только локальные манифестации, но и становиться видимыми области собственного виртуального бытия объекта. Проблема категорий «реального» и «виртуального» стала ключевой не только в рамках теоретизации цифрового перформанса, но и всего искусства в целом, потому как затронула сущность искусства, вопросы присутствия и репрезентации.

Согласно Л. Брайанту, основания объектно-ориентированной методологии позволяют переместить понятия «реального» и «виртуального» из эпистемологического контекста в антропологический. В таком случае оба понятия являются внешней и внутренней стороной одного объекта. Примером

---

<sup>282</sup> Брайант Л. Р. Демократия объектов. С. 210.

<sup>283</sup> Там же. С. 212.

может служить практика медиаперформанса сообщества Е. А. Т., которые соединили антагонистические концепции: философию свободного движения театра «Джэдсон Черч» и атомистические техно-объекты инженеров-электриков. В этом аспекте идея сотрудничества актуализировала художественный дискурс. Как отмечал Ж. Делез, «идея — вовсе не сущность. Проблема как объект Идеи находится, скорее, на стороне событий, переживаний, происшествий, чем теоремной сущности. Идея развивается во вспомогательных средствах, в корпусе присоединений, измеряющих ее синтезирующую силу. Так что область Идеи — это несущностное»<sup>284</sup>. Синтез телесного и технологического стал ключевым положением танцевальных перформансов Е. А. Т.

Помимо этого, медиаперформанс представлялся практикой редукции от локальных манифестаций к собственному виртуальному бытию художественного произведения. Художники и инженеры Е. А. Т. не только исследовали постмодернистскую проблему «что есть тело», но также отвечали на вопрос «какими должны быть условия для существования тела»<sup>285</sup>. Художники стремились уже не предъявить свое тело «как есть», подобно ранним примерам танца постмодерн, но исследовать тело как объект (с реальной и виртуальной картой), который может проявляться как в исполнителе, так и в зрителе, или в каких-либо других элементах перформанса.

Сотрудничество художников и технологов сообщества Е. А. Т. позволило обратиться к телу не только в контексте локальных репрезентаций, но к телу-объекту, имеющему специфически-неповторимую виртуальную карту. Технологический аспект был не эквивалентен электронным устройствам или механическим приборам, но стал концептуальным основанием практики поиска технологии движения, технологии репрезентации.

Часто художники 1960-х применяли стратегию, которая переносила внимание с тела исполнителя на тело зрителя. Зритель в таком случае как

---

<sup>284</sup> Делез Ж. Различие и повторение. С. 232.

<sup>285</sup> Один из ключевых тезисов Брайанта: Брайант Л. Р. Демократия объектов. Пермь: Гиле Пресс, 2019. 320 с.

полноценный участник художественного события становился исполнителем, манифестирующим реальное тело. В 1969 году художники из США и Европы Джордж Брехт, Ричард Гамильтон, Дик Хиггинс, Джозеф Кошут, Уильям Вегман и другие участвовали в проекте «Искусство по телефону». Всего в проекте было заявлено свыше тридцати художников. Целью проекта было создание сети телефонных каналов, по которым художники сообщали инструкции для реализации проектов. Телефон был обозначен как наиболее подходящее средство связи для передачи инструкций тем, кому было поручено изготовление проектов художников или воплощение их идей. «Чтобы усугубить проблему чисто словесного обмена, рисунков, чертежей или письменных описаний избегали»<sup>286</sup>. Для реализации некоторых проектов требовалось непосредственное участие зрителя. Обращение к телу исполнителя из телефонной трубки позволило создавать объекты искусства «без автора».

Применение в искусстве передачи сигнала на расстояние коренится в авангардных практиках 1920-х. Согласно М. Маклюэну, медиатехнологии развиваются поступательно, последующие медиа являются расширением предыдущих. Так, телефон был наследником телеграфа и т. д. В этом аспекте показательны телефонные картины Л. Мохой-Надя, исполненные в 1922 году, которые создавались как детальная аудиоинструкция для художника. «Телефон превратил Мохой-Надя в оператора для отправки сообщений. Он также поставил под сомнение концепции творческого гения и самобытности художника»<sup>287</sup>, поскольку художник не мог в полной мере ни контролировать процесс исполнения, ни даже подписать авторское имя на полотне.

Подобные эксперименты, в которых художники обращали внимание зрителей на их собственные тела, стали ключевой практикой сообщества Е. А. Т. Медиахудожник Роберт Уитмен, один из художников Е. А. Т., разработал перформанс «Уплощение», в котором видеоизображение людей прое-

---

<sup>286</sup> Coleman C. Art by Telephone, 1969. An Unsound Transcription. URL: [https://ubu.com/sound/art\\_by\\_telephone.html](https://ubu.com/sound/art_by_telephone.html) (дата обращения: 08.02.2022).

<sup>287</sup> Kaplan L. The Telephone Paintings: Hanging up Moholy // Leonardo. 1993. Vol. 26. № 2. P. 165.

цировалось на них самих, «вдобавок с использованием ультрафиолетового освещения, “чтобы люди сделались плоскими”, отчего фигуры получились “странными и фантастическими”. <...> Порой изображения на пленке преобразовывались в живые с помощью зеркал. <...> Предварительно снятое кино происходило в “прошлом”, а на сцене в настоящем повторялись в трансформированном виде действия, запечатленные на пленке»<sup>288</sup>.

С другой стороны, танцевальная практика 1960–1970-х все глубже погружалась в поиск импровизационных технологий. Кеннет Кинг, представитель сообщества «Джадсон Черч», трактовал хореографию как программируемое движение: «Я считаю импровизацию наукой. <...> Зачем пытаться установить правила для того, что уже является спонтанным и непредсказуемым»<sup>289</sup>. Кинг вышел за рамки постмодернистских концептуальных игр через практико-ориентированный подход к танцевальному перформансу. «Выход из постмодернизма заключается не в усиленном поиске смысла, введении новых удивительных форм или возвращении к подлинному происхождению. Напротив, это должно происходить через механизм, полностью непроницаемый для постмодернистских методов рассеивания, деконструкции. Этот механизм, который все сильнее проявляется в культурных событиях последних нескольких лет, лучше всего можно понять, используя понятие перформанса»<sup>290</sup>. Кинг в своих художественных проектах создавал нейтральную среду для танца, в том числе через практику цифрового перформанса.

Спецификация медиаперформанса заключалась в алгебраическом подходе к исследованию медиа-объектов. «Алгебраические знаки являются чистыми символами; числовые отношения мы видим не в них, а через них; они обладают самой высокой “прозрачностью”, которой только может достичь язык»<sup>291</sup>. Перформанс Кинга «РАдеоА.К.ти(ВИД)ность» исполнялся как на-

<sup>288</sup> Голдберг Р. Искусство перформанса. С. 114.

<sup>289</sup> Бейнс С. Терпсихора в кроссовках. С. 222.

<sup>290</sup> Eshelman R. Performatism, or the End of Postmodernism. URL: <http://www.anthropoetics.ucla.edu/ap0602/perform.htm> (дата обращения: 08.02.2022).

<sup>291</sup> Лангер С. Философия в новом ключе. С. 213.

бор различных техно-танцевальных композиций. Версия 1978 года начиналась с выхода двенадцати танцовщиков, которые исполняли изолированные движения, двигаясь перпендикулярно зрителю. Через некоторое время с потолка опускалась гигантская белая палатка и накрывала исполнителей. Следующей композицией было «Синапсулирование». Синапсулированные движения танцовщиков исполнялись, имитируя процесс последовательного расщепления и интеграции химических элементов. Исполнители были разделены на группы, имеющие заданную пластическую логику, вследствие чего движения отдельного танцовщика идентифицировались согласно его расположению в той или иной области сцены. Далее исполнялся танец с «телаксическим синапсулятором», — блестящей, преломляющей свет машиной с вращающимися деталями. Кинг представил подход, согласно которому «технология связана с человеческим телом посредством параллельных структур и действий. Медиаперформанс в художественной практике Кинга — образ галактической схемы, мистически заключающей устройство Вселенной внутри действий микрокосма — тела человека»<sup>292</sup>.

Медиаперформанс 1960-х годов артикулировался художниками как способ манифестации нового мира, в котором технология становилась не только выразительным средством, но и исследовательским методом. Тело как ключевой объект постмодернистского искусства моделировалось художниками в разных концептуальных ракурсах. Постмодернизм предложил феноменологическую стратегию исследования тела, что позволило рассмотреть его в качестве наследующего различные функции (биологические, психологические, социологические).

Тело в художественной практике Е. А. Т. манифестировалось как живая, генеративная среда, способная «оживить» неорганические машины за счет взаимодействия в реальном времени. В этом контексте технологии проявились как телесные экстенсии (расширения). Допущение автономности, зависящей от машины, создало в практике танцевального медиаперформанса

---

<sup>292</sup> Бейнс С. Терпсихора в кроссовках. С. 228.

целостное восприятие тела как генеративной системы. «Генеративные системы демонстрируют, что незавершенность структуры может не нарушать ее целостности. <...> Хроническая незавершенность целенаправленно “встроена” в генеративную систему, поскольку определяет ее стремление к дальнейшему развитию»<sup>293</sup>. Художественная практика Е. А. Т. знаменовала важную ветвь в развитии гибридных форм искусства — на пересечении цифрового перформанса и современного танца. Эксперименты художников и инженеров 1960–1970-х расширили методологию современного искусства, обратившись к телу как целостному объекту, синтезирующему органические и неорганические качества.

### **3.2. Коллаборация технологов и художников на фестивале «Девять вечеров»<sup>294</sup>**

Подход художников 1960-х в рамках сотрудничества с инженерами и технологами Е. А. Т. был направлен на создание генеративных сред для исполнения перформанса. Проблема интерпретации перформансов фестиваля «Девять вечеров» заключается в необходимости совместить язык технологий, использующий релейные переключатели и радиоканалы, с подходом постмодернизма, манифестирующего идею исполнения перформанса как возможность нелинейно соединить прошлое, настоящее и будущее время в телесно-двигательном опыте.

В качестве методологической основы анализа перформансов применялся конструкт поэтической логики Э. Колабеллы, основанный на прагматистской теории и абдуктивной логике. Также в анализе перформансов применена объектная парадигма, для чего привлечен ряд концепций — теория

---

<sup>293</sup> Асмолов Г. Интернет как генеративное пространство: историко-эволюционная перспектива // Вопросы психологии. 2019. № 4. С. 23.

<sup>294</sup> В параграфе используются выводы и результаты научной работы, выполненной автором диссертации лично, которые были опубликованы в статье: Грибов С. С. Перформансы «Девять вечеров» в истории современного танца. Объектно-ориентированная хореография «Solo» Деборы Хэй // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2021. № 2 (73). С. 53–69.

медиа М. Маклюэна, объектно-ориентированная онтология Г. Хармана и Л. Брайанта, минималистская концепция Р. Морриса, семиотическая теория Ч. Пирса. Это позволило систематизировать инструментарий художественной практики танца постмодерн в рамках фестиваля «Девять вечеров».

Художники в перформансах «Девяти вечеров» создали горизонтальное пространство сценических объектов, включающее физические вещи, электронику, звук, свет, зрителей, исполнителей, что актуализировало опыт «настоящего» времени. Объектно-ориентированные партитуры (созданные в виде схем, правил, установок, композиционных решений), которые использовались художниками и инженерами для определения новой «вещественной» эстетики, проблематизировали художественный опыт в историко-культурном контексте и затронули порождающие механизмы перформансов.

Художники и инженеры «Девяти вечеров», параллельно с осуществлением художественной практики, вели архивацию разработанного материала с целью сохранения аттрактивных механизмов, структур и особенностей перформансов фестиваля. В связи с этим можно рассмотреть идеи и предложения, которые не были реализованы во время показа «Девяти вечеров».

Важной проблемной областью в рассмотрении практик гибридного искусства является концепция времени. Привычное для классического искусства различие художественного и нехудожественного времени не позволяло органично совместить технологии и художественную практику. Внедрение математического времени в художественный контекст воспринималось настороженно и в практиках постмодернизма имело иронический характер. Приход инженеров для профессионального соучастия в художественной практике значил вызов не только для искусства, но и для технико-ориентированной сферы. Этот факт не учитывался арт-критикой 1960-х. Зрители, смотревшие «Девять вечеров», также жаловались на затяжные паузы между перформансами, что приводило к преждевременному завершению просмотра.

ра<sup>295</sup>. Традиционный подход к событийности и зрелищности не учитывал технические аспекты перформанса.

Проект Е. А. Т. представлялся в новом формате художественного исследования, программа «Девяти вечеров» разворачивалась как серия научных опытов, проходивших фактически без репетиций. Художники и инженеры исследовали границы искусства в художественном, телесном и техническом аспектах. Для рассмотрения техно-художественных перформансов «Девяти вечеров» необходимо обратить внимание не только на область значений, но и на логику построения произведения, его объекты и порождающие механизмы, в том числе электронно-технологические устройства. «1960-е годы в искусстве — время развития новых медиа и артикуляции их логики внутри искусства и посредством искусства. <...> Произведение искусства теперь понимается как рекурсивная система, как эхо»<sup>296</sup>.

Событийное искусство в перформативных практиках 1960-х манифестировало идею тотального перформанса. Критерий «театральности» потерял актуальность, концепцию «репрезентации» художники трактовали по-новому. Фразеологизм, отсылающий к миметическому искусству, — «Вся жизнь — театр» — в 60-е годы XX века поменялся на «Вся жизнь — перформанс». Согласно Р. Шехнеру, «перформанс — многогранное понятие. Театр — лишь одна точка в континууме, протянувшимся от ритуалов у животных (в том числе людей) к перформативным действиям в повседневной жизни человека (приветствия, социальные и профессиональные роли), а от них — к играм, спорту, театру, танцам, церемониям, обрядам и всему многообразию различных видов перформанса»<sup>297</sup>. Перформанс, в теории Шехнера, является практикой исполнения опыта настоящего через объединение прошлого и будущего. В этом аспекте режим исполнения перформанса актуализирует идею при-

---

<sup>295</sup> Nakai Y. Theatrical Infrastructures: The Technology of the 9 Evenings: Theatre & Engineering [Электронный ресурс]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/328216027\\_Language\\_Maintenance\\_through\\_Traditional\\_Vocal\\_Music\\_in\\_Sardinia](https://www.researchgate.net/publication/328216027_Language_Maintenance_through_Traditional_Vocal_Music_in_Sardinia) (дата обращения: 13.12.2021).

<sup>296</sup> Lee P. M. Chronophobia: On Time in the Art of the 1960s. P. 39.

<sup>297</sup> Шехнер Р. Теория перформанса. С. 10.

сутствия, выступая оппозицией практике репрезентации значения. В дополнение к этому перформанс можно трактовать как стратегию «письма тела»<sup>298</sup>.

Электронные технологии позволили создавать исполнительскую среду как генеративную систему, порождающую логику, образы, события, значения. Согласно Х.-У. Гумбрехту, «значение не должно отменять или уничтожать эффекты присутствия, и — неотмененное — физическое присутствие вещей (текста, голоса, холста с красками, спортивной игры) в конечном счете также не должно подавлять аспект значения. <...> Конфликт/колебание между эффектами присутствия и значения наделяет предмет эстетического переживания свойством провокативной неустойчивости и неуспокоенности»<sup>299</sup>. Технологическая среда исполнения в практике медиаперформансов «Девяти вечеров» создавала пространство автономии через связь с прошлым опытом — через фиксацию времени в циклах, функциях цифровых медиа. В свою очередь режим исполнения перформанса актуализировал настоящее через телесное присутствие/исполнение.

В электронной основе перформансов использована технология, которая основывалась на релейных схемах и устройствах. Математик Клод Шенон, участник «Bell Labs», иронично называл «искусством переключения» практику взаимодействия с релейными логическими системами — «овладевшие “искусством переключения”, как их называли в Bell Labs, становились членами технологического духовенства»<sup>300</sup>. В переплетении релейных логических структур возникали самостоятельные информационные объекты, которые выходили за пределы линейного монтажа и требовали новых программ управления, языков программирования.

Переход инженеров к высокоуровневому управлению информационными потоками был стимулирован художественной практикой и участием

---

<sup>298</sup> Кривцова Ю. В. Перформанс в пространстве современной культуры: Дис. ... канд. искусств. / ЯГПУ им. К. Д. Ушинского. Ярославль, 2006. 192 с.

<sup>299</sup> Гумбрехт Х. У. Производство присутствия. С. 111.

<sup>300</sup> Gertner J. The Idea Factory: Bell Labs and the Great Age of American Innovation. New York: The Penguin Press, 2012. P. 193.

художников в междисциплинарных проектах. Постмодернистские художники были открыты для «новых медиа», способствовали расширению границ технологий. Они оперировали объектами — временными, пространственными, виртуальными. Художники, взаимодействуя с объектами, исследовали изменения, происходившие при попадании объекта в новый контекстуальный слой. Постструктуралистская философия концептуально отражала язык новых медиа в объектно-ориентированной парадигме. Опираясь на философию Ж. Делеза, исследовательница цифрового искусства В. Катрикала заметила: «Если кто-то действительно хочет понять внутреннюю природу медиума, его следует воспринимать как нечто постоянно меняющееся и никогда не фиксируемое»<sup>301</sup>. В отличие от естественнонаучной, художественная практика построена на мыслительных (образных) экспериментах, метонимиях, виртуальных гипотезах, которые не могут быть ясно определены или материализованы. Практика художественного мышления позволила инженерам Bell Labs в проекте «Девять вечеров» моделировать технообъекты. Художественное мышление объединило опыт технологов и видение перформеров.

В 1965 году Роберт Раушенберг и Билли Клювер запустили междисциплинарный проект совместно с десятью художниками и тридцатью инженерами из Bell Laboratories в Мюррей-Хилл, штат Нью-Джерси. В проекте авангардный театр сочетался с постмодернистским танцем и новыми технологиями. Десять артистов из Нью-Йорка, исследующих перформанс, музыку и танец, — Люсинда Чайлдс, Джон Кейдж, Ойвинд Фальстрем, Алекс Хэй, Стив Пакстон, Ивонн Райнер, Дебора Хэй, Роберт Раушенберг, Дэвид Тюдор и Роберт Уитман — создали индивидуальные и групповые перформансы, которые получили название «Девять вечеров: театр и инженерия». Проект был реализован в Оружейной палате 69-го полка в Нью-Йорке.

Проект «Девять вечеров» стал ключевым в истории развития связей медиатехнологий и танцевального искусства, отчасти благодаря концептуальному единству художников, которые поставили под сомнение «чистоту»

---

<sup>301</sup> Catricalà V. Media art. P. 65.

сценической среды, отстаиваемую традиционным искусством, расширяя тем самым рамки искусства и науки в целом. Эксперименты в художественных практиках танц-художников и инженеров послужили объединению различных медиа, обновлению идеи целостности произведения искусства. Кларисс Бардиот, исследовательница «Девяти вечеров», отмечала, что проект — «один из самых первых экспериментов по применению принципов информатики в контексте живых выступлений — даже несмотря на то, что использованная технология была аналоговой. Это событие стало предвестником сегодняшних “виртуальных театров”»<sup>302</sup>.

В середине 1960-х музыкальное сообщество Стокгольма, организовавшее Е. А. Т., обратилось к Клюверу с просьбой расширить программу фестиваля и подключить к проекту телесно-ориентированных художников. Клювер, имевший опыт создания художественно-цифровых перформансов, внес основополагающий вклад в развитие сообщества Е. А. Т. Совместно с Бобом Раушенбергом и другими участниками — инженерами «Bell Labs», композиторами, танцовщиками, театральными артистами — формировалась программа фестиваля «Девять вечеров». Первая встреча участников проекта случилась в лофте Раушенберга и была важна, поскольку диалог художников и инженеров происходил не с дисциплинарных трибун — художников с одной стороны, а технологов с другой, — но в формате философского диспута, когда композиторы, хореографы и инженеры делились опытом и намечали общие цели и задачи. В последующие два месяца практических опытов художники и инженеры закрепили цели и концепции. Наметили десять перформансов, для которых требовалось различное художественно-эстетическое и электронно-технологическое обеспечение. Была создана электронно-генеративная система, включавшая возможность обрабатывать проводные и беспроводные сигналы при помощи различных кодеров и декодеров. Главным критерием стала адаптивность мультимедийной системы к проектам.

---

<sup>302</sup> Bardiot C. 9 Evenings: Theatre and Engineering [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondationlanglois.org/9evenings/e/introduction.html> (дата обращения: 06.03.2022).

Первоначальная договоренность — исполнить проект «Девять вечеров» в Швеции — была отменена. Клювер и его коллеги были вынуждены организовывать фестиваль в Нью-Йорке. Проекты, подготовленные для Стокгольма, переехали в Нью-Йорк и были осуществлены в новой программе. Оружейный склад в течение пяти дней был трансформирован в театральное пространство, включавшее зрительские трибуны, световое и звуковое оснащение, ряд технически сложных художественных и электронных композиций. Сборка оснащения заняла большую часть времени в подготовке проекта. Возникали трудности, связанные с адаптацией пространства в художественный контекст: «Место было похоже на эхокамеру, в нем было шестисекундное эхо, что не позволяло получить связный звук»<sup>303</sup>.

Репетиции перформансов проходили в перерывах между техническими работами по конструированию пространства. Несмотря на череду неожиданностей в подготовительных работах, наблюдался интерес публики к проекту, потому как он исполнялся в новом междисциплинарном формате. Люди буквально «вплывали» в пространство оружейного склада, который позволял разместить большое количество зрителей. Свыше десяти тысяч присутствовали на мероприятиях фестиваля, который длился около двух недель.

В день исполнялось не более трех перформансов. При этом положение зрителей не ограничивалось размещением в креслах, как на традиционных показах. Публика свободно перемещалась в пространстве, в зависимости от художественно-сценографического контекста работ. Хореография зрителей, которые в перформансах «Девяти вечеров» были полноценными участниками, разворачивалась в горизонтальной плоскости объектов — зрители могли взаимодействовать со звуком, светом и другими агентами. В некоторых перформансах зрителям задавали исходное расположение в пространстве. Тем самым подчеркивалась их концептуальная эквивалентность объектам (предметам и реквизиту), используемому в перформансах. Объектно-ориентированная композиция манифестировалась как идея целостного восприятия

---

<sup>303</sup> Forti S. Eine Betrachtung von 9 Evenings. P. 142.

художественной практики: «Объект, а не смотрящий, должен оставаться центром или фокусом ситуации, но сама ситуация принадлежит смотрящему. <...> Вещи находятся в пространстве сами с собой, а не взгляд обращается в пространство, окруженный вещами»<sup>304</sup>.

В октябре 1966 года были показаны перформансы-исследования художников и инженеров, проблематизировавших технологии и тело в пространстве искусства. В первый день — 13 октября — были исполнены перформансы Стива Пэкстона «Physical Things» («Физические вещи»), Алекса Хэйя «Grass Field» («Травяное поле») и Деборы Хэй «Solo» («Соло»).

Перформанс «Травяное поле» был представлен под художественным руководством А. Хэйя. До фестиваля «Девять вечеров» Хэй уже создавал перформансы с применением технологических объектов. Он много экспериментировал с форматом «аудиозаписи». В перформансе «Colorado Plateau» («Плато Колорадо», 1964) у перформеров на животе были закреплены деревянные таблички с номером, который выступал ориентиром к выполнению инструкции, звучащей на магнитофоне. Инструкции были связаны с топографией тела в пространстве. Фактически это была аудио-хореография: «Переместите одного на северо-восток, оставьте в горизонтальном положении, поставьте их горизонтально или оставьте их вертикально»<sup>305</sup>. Хэй использовал запись как способ фиксации структуры, что позволило перформерам отказаться от репрезентативной инициативы в исполнении.

В другом перформансе «Leadville» («Ледвилл», 1965) Хэй медленно спускался по шесту вниз с прикрепленным на спину магнитофоном, который воспроизводил различные звуки: насекомых, зверей, физиологические звуки (глотание, бег), звуки пулеметной очереди. Применение звукошумовой партитуры стало способом «жонглирования» памятью, видением и воображением.

---

<sup>304</sup> Fried M. *Art and Objecthood*. Chicago: The University of Chicago Press, 1998. P. 154.

<sup>305</sup> Интервью с А. Хэйем в рамках проекта «Robert Rauschenberg oral history project», 2014 [Электронный ресурс]. URL: [https://www.rauschenbergfoundation.org/sites/default/files/HAU\\_Alex\\_final%2520%25281%2529.pdf](https://www.rauschenbergfoundation.org/sites/default/files/HAU_Alex_final%2520%25281%2529.pdf) (дата обращения: 06.03.2022).

ем. Помимо того, что танец расщепился до сиюминутного жеста или микро-движения, аудио как медиа редуцировалось до своих первостепенных функций — фиксации и генерирования волн.

Хэй не был профессиональным танцовщиком, хотя активно участвовал в телесно-ориентированных проектах. Он был междисциплинарным художником — участвовал в танцевальных перформансах, писал картины, рисовал иллюстрации, создавал скульптуры. Также он создавал декорации для художественных проектов М. Каннингема и сотрудничал с Р. Раушенбергом.

В проекте «Травяное поле», представленном под руководством А. Хэйя в рамках «Девяти вечеров», принимали участие перформеры С. Пэкстон и Р. Раушенберг, с технической поддержкой Д. Дэвиса, С. Кокера и Ф. Вальдхауэра. Хэй создал генеративную структуру перформанса исходя из трех установок: «Звуки должны быть извлечены из неслышимых биологических ритмов (мозга, мышц); все объекты сцены (одежда и другой реквизит) должны быть одного цвета; исполнителям будет дано одно задание»<sup>306</sup>. В начале перформанса на сцене были расположены симметрично (относительно центра площадки) две стопки прямоугольников с изображением цифр, выполненных из ткани телесного цвета, как и костюмы исполнителей. В середине сцены стояла видеокамера на штативе, направленная на задник, где были расположены полотно и видеопроектор для трансляции видеоизображения. Перформанс начался с того, что Хэй вышел на сцену и начал в свободном порядке раскладывать куски ткани, создавая матрицу случайных чисел на полу. На лице Хэйя были закреплены электроды, считывающие сигналы головного мозга и передающие их на усилители, генерирующие звук. Другие сенсоры, закрепленные на спине и теле, считывали сигналы мышц. Разложив куски ткани, Хэй расположился, сидя на полу, перед камерой, практически неподвижно. Затем он выполнил различные движения глазами, стал откры-

---

<sup>306</sup> Bardiot C. 9 Evenings: Theatre and Engineering [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/9evenings/e/alex-hay/performance.html> (дата обращения: 07.03.2022).

вать и закрывать их, инициализируя тем самым частоту и тембр воспроизводимого звука. Зрителю была представлена область невидимого танца — колебаний и микродвижений. После того как Хэй расположился в центре, на сцену вышли С. Пэкстон и Р. Раушенберг с длинными шестами в руках. Они стали шестами собирать в числовой последовательности пронумерованные куски ткани и складывали их в две кучи рядом с сидящим на полу Хэйем. Как только действия были завершены, исполнители покинули сцену.

В данном перформансе технические медиа использовались как способ редукции движения до электрических импульсов. Внешняя неподвижность тела перформера, поддерживаемая укрупненным видеоизображением лица, подчеркнула идею «молекулярного танца», которая выступила стратегией перформанса Хэя. Помимо этого, была деконструирована структура художественного творчества. Карточки с номерами, разложенные Хэйем в начале перформанса, — это объекты памяти, которые существуют в виде отрывочных образов. Единственное, что может сделать художник — собрать из них линейную последовательность, что и делали Раушенберг и Пэкстон.

Интересным экспериментом в перформансе стал опыт артикуляции биологических ритмов. История использования электроэнцефалограмм началась с 1924 года, когда Г. Бергер зафиксировал электрическую активность головного мозга человека, а в 1934 году Э. Эдрианом и Б. Мэттьюсом была представлена ее звукошумовая интерпретация. «В контексте применения ВСИ [нейрокомпьютерного интерфейса] взаимодействие участника и произведения искусства не всегда строится на контроле творческого результата»<sup>307</sup>. Стратегия применения ЭЭГ (электроэнцефалограммы), ЭКГ (электрокардиограммы), ЭМГ (электромиограммы) является важным направлением в танцевальном медиаперформансе. Данный метод исследования позволил сфокусироваться на микропроцессах глубокого уровня, освободить тело от внешней репрезентативности и театральной выразительности.

---

<sup>307</sup> Prpa M., Pasquier P. Brain-Computer Interfaces in Contemporary Art: A State of the Art and Taxonomy. Cham: Springer, 2019. P. 78.

14 октября были показаны перформансы «Vandoneon! (A Combine...)» («Бандонеон! (Факториал...)») Дэвида Тюдора и «Open Score» («Открытый счет») Роберта Раушенберга.

Перформанс «Бандонеон! (Факториал...)» был построен на интерактивной связи между бандонеоном и различными преобразователями и осциллографами, преобразовывавшими аудиосигнал в световые и визуальные образы. Хотя перформанс нельзя назвать в полной мере танцевальным, поскольку тело не артикулировалось в контексте выступления, тем не менее, движущиеся тележки с закреплёнными вибромоторами, колеблющимися в зависимости от частоты и тембра звучания, можно в контексте проблематики фестиваля интерпретировать как исполнение хореографии. Помимо этого, вариативное перемещение источников звучания (аудиоколонок) позволило выстроить отношения с телом зрителя, которое стимулировалось к повышенному режиму восприятия.

Название перформанса — «Vandoneon! (A Combine...)» интерпретируется как «Бандонеон! (Факториал...)». Факториал — математическая функция, которая обозначается в формальных языках символом « $n!$ ». Отсюда появляется восклицательный знак в названии перформанса. Факториал натурального числа « $n$ » реализуется как линейное умножение всех натуральных чисел от 1 до  $n$ . «Бандонеон! (Факториал...)» представил комбинацию, включавшую запрограммированные звуковые схемы, движущиеся источники звука, визуальные изображения и освещение. Бандонеон создавал «сигналы для аудиоинтерпретации через звуковые усилители; сигналы для интерпретации визуальных изображений; сигналы для активации программных устройств, управляющих аудиовизуальной средой»<sup>308</sup>. Таким образом, Тюдор предполагал использовать законченное количество интерпретаций звука.

В перформансе принимали участие, помимо Тюдора, Ф. Вальдхауэр и Р. Киронски, а также еще несколько человек, которые управляли движущимися

---

<sup>308</sup> Nakai Y. Reminded by the Instruments: David Tudor's Music. Oxford: Oxford University Press, 2021. P. 250.

щимися платформами. Киронски создал для перформанса электромеханический анализатор звука Vochrome, который позволял транслировать звук в различные объекты — свет, видео. Это устройство было усовершенствованным вариантом «вокодера», электронного синтезатора голоса, который в 1930-х годах создал Г. У. Далли для Bell Labs. Вокодер представлял возможность кодировать и генерировать человеческую речь. Тюдор использовал Vochrome для считывания и преобразования звука с бандонеона. «Мой подход заключался в том, чтобы создать ситуацию, в которой я контролировал максимальное количество тональных переменных, полученных с помощью периферийных инструментов»<sup>309</sup>. Л. Кросс адаптировал систему генерирования изображения в связи со звуковыми данными бандонеона, что позволило в реальном времени создавать визуально-световой образ.

Перформанс «Бандонеон! (Факториал...)» представлял собой конструкцию из объектов-аттракторов. Он начинался с движения внушительной по размерам платформы, на которой были размещены восемь человек, отвечающих за управление компонентами. Пять человек управляли скульптурными композициями, перемещаемыми на небольших платформах. Исполнялся музыкальный перформанс, который был основным источником генерирования световых, визуальных и акустических волн. Помимо этого, по сцене перемещались тележки с установленными на них динамиками и металлическими конструкциями, вибрирующими благодаря мотору. Перемещение объектов-платформ осуществлялось, как и извлечение звука, посредством нажатия клавиш, т. е. с помощью движений пальцев. Основную художественную ценность несла генеративная система, преобразовывавшая бытовые движения в художественный жест. Это позволило не только расширить тело художника, но и инициировать кинестетическое восприятие зрителя на уровне собственного тела. Динамическое взаимодействие с акустикой вовлекало зрителя на телесном уровне. В свою очередь визуальные образы на экранах

---

<sup>309</sup> David Tudor Interviewed by Joel Chadabe [Электронный ресурс]. URL: <https://davidtudor.org/Articles/chadabe.html> (дата обращения: 06.03.2022).

и движущееся кинетические скульптуры концентрировали внимание в сценическом пространстве, не позволяя отвлечься от действия. Ведущим принципом здесь стало создание генеративной структуры для вовлечения зрителя. Это был первый перформанс из серии «Девяти вечеров», где тело исполнителей было полностью «подчинено» технологическим объектам.

Другой перформанс, показанный в этот же день, был создан под кураторством Р. Раушенберга — перформанс «Открытый счет», основанный на интерактивном взаимодействии физических объектов и исполнителей. Как представитель джанк-арт метода в художественной практике, Раушенберг оттолкнулся от характеристики пространства. До «Девяти вечеров» склад арсенала использовался, в том числе, для игры в теннис, что послужило идеей создания перформанса. Основными компонентами перформанса были теннисные ракетки с интегрированными в них системами, передающими сигнал при касании мячика о струны. Сигнал генерировал определенные звуки, которые транслировались через усилители и фильтры.

Раушенберг сотрудничал с музыкантами и танцовщиками — Д. Кейджем, А. Хейем, П. Тейлором. С 1963 года он участвовал в театре Джадсона, где отвечал за визуально-сценографический код перформансов, был задействован в постановках. В сотрудничестве с Тейлором он создавал костюмы для танцевальных перформансов, которые становились порождающими структурами для хореографии. Костюмы Раушенберга не только создавали границы для исполнителя, но расширяли тело через светоотражатели. Раушенберга интересовали технологии как способ трансформации бытовых вещей в автономные объекты. «Как изобретатель “комбинированных картин”, он не мог не отреагировать на появление новых технологий (например, шелкографии, хлопковой, “марлевой” печати и т. п.) создания произведений изобразительного искусства»<sup>310</sup>. Ракетки выступили в роли «реди-мэйд» искусства.

Одной из ведущих тем перформанса была тема границ. Перформанс состоял из трех блоков, где поступательно была развита эта идея. Название

---

<sup>310</sup> Новик Ю. О., Лаврова С. В. Боб Раушенберг в истории танца постмодерн. С. 35.

«Открытый счет» может быть отнесено к теме перформанса с открытой партитурой, нарочито объявляемой участникам и зрителям для обоснования ценности сценического присутствия. В проекте принимали участие теннисисты — М. Канарек, Ф. Стелла; перформеры — С. Форти, К. Раушенберг, Р. Раушенберг, К. Уильямс, а также группа людей из пятисот человек, участвовавших во второй части перформанса.

В первой части была представлена игра в теннис, при которой удары мячика о ракетку трансформировались в звук на динамиках, с каждым последующим ударом выключался один из тридцати шести светильников, освещавших происходящее. После того как удары «погасили» свет, матч был закончен. В полной темноте на площадку выходили пятьсот человек для исполнения коллективной хореографии. Раушенберг составил десять ключевых инструкций, которые последовательно, «отбиваясь» вспышками света, исполняли люди: «1. Прикоснитесь к тому, кто не касается вас. 2. Прикоснитесь к двум точкам на теле, которые вызывают ощущение щекотки (не смейтесь). 3. Быстро обнимите кого-нибудь, а затем перейдите к кому-то другому. Продолжайте до следующей реплики (делайте это серьезно, быстро и плавно). 4. Нарисуйте в воздухе прямоугольник как можно выше. 5. Достаньте платок и вытрите нос (не сморкайтесь). 6. Женщины, расчесывайте волосы. 7. Двигайтесь близко друг к другу. 8. Двигайтесь обособленно. 9. Мужчины, снимайте куртки, надевайте их. Повторяйте это. 10. Спойте громко одну из песен по своему выбору»<sup>311</sup>. Вышедшие на площадку пятьсот человек исполняли инструкции в полной темноте, в то время как их видеоизображения, полученные с помощью инфракрасных камер, транслировались на экраны, размещенные перед зрителями.

Заключительная часть была вариативной. В одном из перформансов, показанном в период фестиваля, в заключительной части включалась аудио-

---

<sup>311</sup> Bardiot C. 9 Evenings: Theatre and Engineering [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/9evenings/e/alex-hay/performance.html> (дата обращения: 07.03.2022).

запись, на которой люди произносили имена. Другой показ завершился тем, что включался точечный свет, обозначавший присутствие сидящей на полу Симоны Форти, укутанной белой тканью. После этого выходил Раушенберг и уносил ее со сцены, в то время как она напевала лирическую песню.

В данном перформансе идея границ (художественных, физических, концептуальных) проявилась через технологические медиа. «Именно благодаря медиа спортивная игра превращается в перформанс, в процессе которого меняется окружающее исполнителей и зрителей пространство»<sup>312</sup>. Спортивная игра в первой части отсылала к строгой структуре: после сорока восьми ударов наступила полная темнота и действие окончилось. Во второй части существовало ровно десять инструкций, создавших партитуру коллективного тела. Третья часть фокусировала внимание на теле, укутанном тканью, подчеркивая границу кожи и окружающих объектов. В каждом эпизоде тело проявлялось через различные медиафильтры — теннисные ракетки, инфракрасные видеоизображения, ткань. Объекты, включая исполнителей, становились равноправными медиаагентами, исполняющими действие.

В другом перформансе Раушенберга (показанном за рамками фестиваля) «Linoleum» («Линолеум», 1966) объектно-ориентированная структура сводилась к «горизонтальному» сосуществованию различных медиа. В перформансе люди исполняли бытовые движения и жесты, в то время как на сцене появлялись различные объекты, животные. На сцене находилась огромная, продолговатая клетка, в которую были помещены курицы и один исполнитель, отталкивавшийся руками от пола, перемещаясь вместе с клеткой. В другой момент на сцене двигался человек, поставивший ноги в центр кровати, шагающий в ограниченном диапазоне, перемещая кровать. Создавалась единая кинетическая композиция, основанная на объектно-ориентированном движении. Все участники композиции создавали единый коллаж из объектов.

Коллаж из «готовых» материалов был важным инструментом в творчестве Раушенберга. В перформансе «Открытый счет» коллаж выступил фор-

---

<sup>312</sup> Югай И. И. Роль медиа в развитии художественных форм. С. 199.

мой деконструкции тела, которая проявилась через технообъекты, оставившие акустический или визуальный след. Голос Симон Форти, уносимой с площадки Раушенбергом, едва слышимый из-под ткани, словно фантом, знаменовавший завершение перформанса, оставлял в памяти след тела.

15 октября были показаны перформансы «Variations VII» («Вариации VII») Джона Кейджа и «Carriage Discreteness» («Дискретность переноски») Ивонн Райнер. Кейдж был ключевой фигурой художественных практик авангарда 1950–1960-х годов, активно сотрудничал с хореографами и техническими специалистами до «Девяти вечеров». «“Вариации VII” подпадают в контекст серийных работ Кейджа: это серия произведений “Вариации” (частью которых является “Variations VII”) и “Театральные пьесы”»<sup>313</sup>. Одна из стратегий Кейджа — поиск структур случайности. Исследование случайности пересекалось с хореографическими поисками Каннингема в их творческой коллаборации. «Каннингем датировал официальное сотрудничество с Кейджем их первым совместным сольным концертом в 1944 году, где исполнились произведения “Totem Ancestor” (“Тотемный предок”) и “Root of an Unfocus” (“Происхождение расфокуса”)»<sup>314</sup>.

В перформансе «Происхождение расфокуса» Кейдж и Каннингем исследовали возможность совпадения тела и музыки. Немаловажную роль для художников играла «теория медиа» М. Маклюэна. В соло Каннингема (основная танцевальная структура перформанса) новые медиа артикулировались как метаобраз телесного состояния исполнителя. «“Расфокус” здесь понимается как беспокойствие разума. <...> Термин взят из фотографии, где он означает “размытость”, “нечеткость”. <...> Вся постановка основана на музыкальной структуре Кейджа [названной] “система квадратного корня”»<sup>315</sup>. В работе количество элементов музыкальной структуры равно квадрату ко-

<sup>313</sup> Bardiot C. 9 Evenings: Theatre and Engineering [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/9evenings/e/john-cage/background.html> (дата обращения: 12.03.2022).

<sup>314</sup> Fetterman W. John Cage’s Theatre Pieces: Notations and Performances. Milton Park: Routledge, 1997. P. 14.

<sup>315</sup> Каннингем М. Гладкий, потому что неровный. С. 78.

личества элементов хореографической структуры. В определенных точках структуры музыки и танца совпадали, что было целью исследования.

В серии «Вариации» также присутствовала междисциплинарная коллаборация. ««Вариации V» с подзаголовком “тридцать семь ремарок аудиовизуального представления” были созданы в сотрудничестве с танцевальной группой Мерса Каннингема»<sup>316</sup>. Д. Миллер, анализируя серию «Вариаций», обратил внимание на три важных момента: трансформацию внимания художника от сольного исполнения в первых частях к вовлечению окружающей среды в последних; артикуляцию «неопределенности / вариативности исполнения», а также тот факт, что каждое произведение требовало от исполнителей создания определенной звукошумовой среды. «Рандомность» не была конституирующим аспектом исполнения. «Вариативность» в отличие от «рандомности» предполагала набор генеративных векторов, которые порождали логику действия перформанса. ««Вариации V и VII» вообще не предполагают использования случайных операций, хотя есть возможность их придумать при желании»<sup>317</sup>. Событийность «Вариаций» создавалась совпадением разных структур (музыкальных, визуальных, танцевальных). Случайность определялась не хаотичностью действий, а свободой выбора исполнителей и зрителей. В перформансе «Вариации VII», показанном на фестивале, зрители могли перемещаться по арсеналу или занять место на трибунах.

Перформанс «Вариации VII» был основан на генерировании акустической среды во всем пространстве арсенала. В перформансе использовались различные медиасредства: радио, телефоны, датчики снятия потенциалов активности головного мозга отдельных исполнителей, фотодатчики, звуковые генераторы. В центре сценической площадки были установлены две платформы, на которых располагались технические элементы. Сама по себе платформа уже была генеративной средой. Фотодатчики реагировали на пе-

---

<sup>316</sup> Miller D. P. Indeterminacy and Performance Practice in Cage's «Variations» // *American Music*. 2009. Vol. 27. № 1. P. 60.

<sup>317</sup> *Ibidem*. P. 61.

ремещения исполнителей, транслируя звуковые и световые эффекты. Транзисторные приемники, использованные в перформансе Пэкстона, воспроизводили звуки и шум окружающего пространства. Помимо этого, было установлено десять телефонных линий, которые параллельно воспроизводили звуки из различных источников Нью-Йорка, и два счетчика Гейгера<sup>318</sup>. Также были использованы различные бытовые приборы, транслировавшие шумы и звуки. Общая структурность акустической среды была поддержана синусоидальными волнами, которые порождались осциллографами.

Перформанс «Вариации VII» продолжил идею Раушенберга, который с помощью коллажа и «реди-мейдов» создал композицию из звука и видео в пространстве. «Такую мировоззренческую позицию Кейдж перенес и на музыку: он считал, что композитор должен не выбирать, а принимать всё, что есть в окружающей жизни — от инструментария и шумового материала до принципа сосуществования в произведении множества элементов»<sup>319</sup>. Звук для Кейджа стал основополагающим медиумом перформанса, поскольку именно звук стал общим языком, объединяющим различные объекты (включая исполнителей и людей, транслируемых через телефонную линию). «“Вариации VII” представляли собой эксперимент по “превращению неслышимого в слышимое”»<sup>320</sup>. Генеративная звукошумовая среда была создана для проживания опыта соучастия, к которому Кейдж пригласил зрителей. «Экспериментальная музыка, как ее понимал Кейдж, делала акцент на присутствии, а не на репрезентации, и тем самым подчеркивала фундаментальную важность присутствия для всего эстетического опыта»<sup>321</sup>. Основной проблемой восприятия перформансов было отсутствие зрительского опыта, эстетика требовала от зрителя открытости. Танец начинался с тела зрителя, с его вовлечения, погружения в перформативное действие.

<sup>318</sup> Счетчик Гейгера подсчитывает число попавших в него ионизирующих частиц.

<sup>319</sup> Переверзева М. В. Джон Кейдж в перспективе дзен-буддизма // *Философия и культура*. 2017. № 10. С. 113.

<sup>320</sup> Miller D. P. Indeterminacy and Performance Practice in Cage's «Variations». P. 74.

<sup>321</sup> Bernstein D. W., Hatch C. *Writings through John Cage's Music, Poetry, and Art*. Chicago; London: University of Chicago Press, 2000. P. 92.

Согласно Ж.-Л. Нанси, «тело есть вхождение в присутствие, наподобие образа, который возникает на теле- и киноэкране, появляясь из его пустой глубины, будучи опространствованием этого экрана»<sup>322</sup>. В связи с этим можно предположить, что основной стратегией Кейджа в «Variations VII» было создание генеративной среды для погружения зрителя в проживание индивидуального опыта через модель присутствия. Создание аудиотрансляции демонстрировало «наличественное» присутствие людей в повседневных практиках, что вступало в контрапункт с репрезентативной моделью поведения публики, которой традиционно пользовались зрители, привыкшие пассивно наблюдать действие, а не участвовать в нем. Привлечение зрительского внимания через различные консоли и компоненты способствовало созданию единого пространства исполнителей и аудитории.

16 октября был повторно показан перформанс Кейджа и перформанс Люсинды Чайлдс «Vehicle» («Проводник»). 18 октября был показан перформанс Д. Тюдора «Бандонеон! (Факториал...)», а также оптико-кинематографический перформанс Роберта Уитмена «Two Holes of Water — 3» («Две ямы с водой — 3»). Генеративная система перформанса «Две ямы с водой — 3» основана на концептуальной методологии «расширенного кино» («expanded cinema»). Кинематографичность перформанса проявилась не только в применении кино- и видеотехнологий, но также знаменовала расширенный взгляд на тело через оптику визуального восприятия. Согласно теории медиа Джина Янгблуда основополагающим критерием «расширенного кино» является расширение сознания. «Когда мы говорим “расширенное кино”, мы на самом деле имеем в виду расширенное сознание. Расширенное кино — это не компьютерные фильмы, видеолюминофоры, атомный свет или сферические проекции. Расширенное кино — это вовсе не кино: как и жизнь, это процесс становления»<sup>323</sup>. Расширенное кино позволило проблематизировать временной аспект как предмет художественной практики. Кино как метапрограмма вы-

<sup>322</sup> Нанси Ж.-Л. *Corpus*. Москва: Ад Маргинем, 1999. С. 93.

<sup>323</sup> Youngblood G. *Expanded Cinema*. N. Y.: Dutton, 1970. P. 41.

ступило в таком случае связующей структурой, порождавшей коммуникацию между агентами и объектами.

Через технические медиа Уитмен материализовал время, сделав его осязаемым. В перформансе (созданном до «Девяти вечеров») «Prune Flat» («Сокращенная плоскость», 1965), показанном на фестивале «Expanded Cinema» («Расширенное кино») на тела исполнителей и на экран проецировались их «двойники», что создавало пересечения между реальностью и виртуальностью. Деконструкция «визуального двойника» стала специфическим инструментом Уитмена, что отразилось и в перформансе «Две ямы с водой — 3». В перформансе использовались фрагментарные видеоизображения, записанные и смонтированные в реальном времени. В работе приняли участие М. Альбрехт, К. Бэкон, М. Бейкер, П. Бьорн, Р. Брир, Т. Браун, Г. Брайант, К. Дьюи, С. Форти, Д. Джорно, А. Хэй, Д. Джадд, Д. Крамер, Д. Ливитт, В. Лобб; С. Мария, Д. Мартин, Г. Миллер, Т. Мусман, Х. Пепкевич, Б. Сэвидж, К. Шенцер, М. Тил. Помощь в записи видео оказана Б. Хартигом.

Изначально на сцене располагались автомобили, в которые были интегрированы видеопроекторы для трансляции видео на белые экраны, расположенные в глубине сцены, позади машин. Автомобили перемещались по сцене и каждый раз, когда они останавливались, — на одном из экранов начиналась видеотрансляция. Уитмен руководил монтажом в реальном времени. Исполнители танцевальной партитуры выходили из машин и осуществляли бытовые действия и перемещения в пространстве. Камеры, расположенные в пространстве сцены, фиксировали отдельные эпизоды. Были записаны эпизоды, где Мария льет воду из кувшина на пару обуви, где Ливитт набирает текст на клавиатуре, где Браун и Миллер двигались перед большим зеркалом, служащим для создания оптических эффектов. Направление видеокамеры под определенным ракурсом позволяло записывать отдельные части тела, деконструируя и дополняя «реальную» целостность исполнителей. На проекционные экраны транслировались телевизионные программы, реклама, выпуски новостей, документальные фильмы и творческие проекты

Уитмена. Наряду с видеоизображением исполнялась звукошумовая партитура, которая включала усиленные и отфильтрованные звуки, полученные в реальном времени с микрофонов, расположенных в сценическом пространстве. Символично звучала записанная речь Б. Рассела. «Уитмен проигрывал записи сверчков, сделанные у пруда, и речь философа Бертрана Рассела, произнесенную настолько громко, что она становилась неразборчивой. Уитмен также иногда просил киномехаников в машинах одновременно сигналить»<sup>324</sup>. В конце механики выключали видеопроекторы и расходились в стороны.

Перформанс «Две ямы с водой— 3» состоял из различных кинознаков, начиная с театрализации автомобильного кинотеатра — заканчивая расщеплением внутренней структуры монтажа. В работе отсутствовала четкая артикуляция художественной сверхзадачи. Перформанс не транслировал законченный смысл, но вовлекал зрителя через кинестетические каналы коммуникации. В этом можно провести параллель с положением Б. Рассела о том, что «истина заключается в корреспонденции, а не в когеренции»<sup>325</sup>. Генеративная система позволила, согласно концепции Янгблуда, поддержать энтропию в произведении, что и было ключевым аспектом перформанса. Уитмен создал систему, которая могла быть преобразована и деконструирована, но не разрушена. Генеративная видеосистема позволила играть со временем, переплетая реальность с памятью и воображением. След танца в киноизображении возникал как метафора техномира. Данный аспект можно выразить тезисом Ж.-Л. Нанси: «Наш мир — это мир “техники” — мир, чей космос, природа, боги, система, завершенная в своих наиболее скрытых внутренних связях, выставлены напоказ как “техника”: это мир экотехнии. Экотехния <...> создает не что иное, как наши тела, производя их на свет и подключая к этой системе, творя их тем самым более зримыми, более плодовитыми, более полиморфными, более скученными, более “массовидными” и “зонированными»

---

<sup>324</sup> Bardiot C. 9 Evenings: Theatre and Engineering [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/9evenings/e/robertwhitman/performance.html#n1> (дата обращения: 12.03.2022).

<sup>325</sup> Рассел Б. Философия логического атомизма. Томск: Водолей, 1999. С. 139.

ми”, чем когда бы то ни было. Именно в сотворении тел и состоит тот смысл экотехнии, который мы напрасно ищем для нее в остатках неба или духа»<sup>326</sup>.

Медиатехнологии, в свою очередь, опосредовали процесс коммуникации агентов, констатируя телесность времени через экраны, пленку, видеокамеру.

19 октября вновь были показаны перформансы Пэкстона «Физические вещи» и Уитмена «Две ямы с водой — 3», а 21 октября были исполнены «Дискретность переноски» Райнер и первый показ проекта «Kisses Sweeter than Wine» («Поцелуи слаще вина») Эйвинда Фальстрема. Перформанс Фальстрема был наиболее масштабной работой «Девяти вечеров» по длительности и объему примененных медиатехнологий. Проект «Поцелуи слаще вина» состоял из девяти частей, не связанных друг с другом линейно, но созданных как отдельные скетчи в общем концептуальном поле. Генеративная медиасреда в перформансе выступила и средством, и содержанием.

Проект Фальстрема можно в определенной степени отнести к эстетике неодадаизма, ввиду отказа от традиционной сценической этики. Перформанс проблематизировал концепцию «медиа» в самом широком контексте. Помимо того, что было использовано немало технически сложных структур, поддерживающих генеративную систему, в перформансе применялись различные артефакты телевидения во взаимосвязи с массовой культурой, экономико-политическим, социальным контекстом.

В перформансе участвовали Р. Брир, Л. Л. Эйзенхауэр, Д. Джорно, Б. Глушаков, Т. Гормли, Д. Харди, К. Хьюз, Э. Айверсон, Т. Косуги, Л. Лейтч, Л. Левин, Р. Раушенберг, М. Страйдер, Б. Шулер; У. Вигген.

Первая часть перформанса, обозначенная как «Frogman»<sup>327</sup> («Человек-лягушка») начиналась с композиции, в которой восемь человек лежали на прямоугольном белом полотне, накрытые слоем ваты (что символически означало снег, судя по воспроизведению видео снежной бури несколькими

<sup>326</sup> Нанси Ж.-Л. *Corpus*. С. 121.

<sup>327</sup> Документация перформанса: Bardiot C. 9 Evenings: Theatre and Engineering [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/9evenings/e/oyvind-fahlstrom/performance.html> (дата обращения: 18.03.2022).

минутами позже). В середине полотна между горизонтально лежащими телами перформеров стояла двустворчатая ширма, направленная ребром к зрителям. За ширмой была расположена кукла (человек-лягушка), сидящая на стуле. За полотном, на котором располагались действующие лица, были вертикально поставлены экраны, куда проецировалось видео.

Видео на протяжении перформанса использовалось в рамках двух стратегий: воспроизведение видео, снятого и подготовленного заранее, съемка и воспроизведение в реальном времени. Через некоторое время ширма перемещалась, обнаруживая присутствие куклы, в которую спустя мгновение стрелял лучник, попадая стрелой в голову. После падения со стула кукла перемещалась на тросе к потолку. Из автоматического устройства пускались мыльные пузыри. В это время исполнялась звуковая партитура: запись рассказа человека о своей жизни и запись телефонного разговора Фальстрема.

Часть вторая «Buxton, Demonstration, Johnson Head» («Бакстон, демонстрация, голова Джонсона») начиналась с исполнения Раушенбергом бытовых действий, которые записывались на камеру. Перформеры, лежавшие на полу, поднимали на шестах плакаты с изображениями Боба Хоупа и Мао Цзэдуна. На экране воспроизводилось видео — мерцание красного круга, похожее на солнечные вспышки. Позже один из перформеров выходил на сцену и снимал полоски ткани с глиняной головы Л. Джонсона, размером около шестидесяти сантиметров в диаметре. Голова отсылала к «Человеку-невидимке». По ходу перформанса звучала аудиозапись диалога, где участники представляли свое существование за пределами «материальной жизни».

Третья часть, под названием «Charles and Georges» («Чарльз и Джордж»), представляла собой показ физических и аудиовизуальных действий на тему информации. Информация как метаконтекст технологий, языков, семиотики проявлялась в аудиоуроках по дыхательной гимнастике психолога Ральфа Мецнера, которые проигрывались во время перемещения перформеров на машине для гольфа. Затем два исполнителя, приехавшие на машине, имитировали бой перьевыми подушками. Во время исполнения

воспроизводились записи работы двигателя самолета и взрывов. Один из перформеров постукивал по микрофону, передавая условный сигнал. Глиняная голова Джонсона качалась на тросе возле стеклянной стены, которая позже разбивалась вблизи от зрителей. Один из перформеров держал голову Джонсона на уровне шеи, вокруг был туман, на фоне которого появлялась тень от головы, после чего стекло разбивалось брошенной в него глиняной головой. Далее гасли прожекторы, оставался только ультрафиолетовый свет, направленный в середину сцены.

Четвертая часть была обозначена: «Demonstration, Safford» («Демонстрация, Саффорд»). Один из перформеров перемещал на бельевой веревке верхнюю одежду и глиняную голову, подтягивая последнюю к проекционному экрану. Далее на экране показывали фильм «Mao-Hope March» («Мао. Марш надежды»), который Фальстрем снял в сентябре, специально для перформанса. Фильм, длительностью четыре минуты тридцать секунд, представлял собой уличный марш (организованный Фальстремом в Нью-Йорке), с плакатами, на которых были изображены шесть фотографий американского комика Боба Хоупа и одна фотография Мао Цзэдуна. В качестве аудиосопровождения звучали комментарии людей и ответы на вопрос «Вы счастливы?»<sup>328</sup>. Один из перформеров, исполняющий роль астронома Трумэна Генри Саффорда, страдавшего неврологическим расстройством, гротескно жестикулировал и громко считал, при этом перемещаясь по сцене, покачиваясь и опираясь о пол руками.

В пятой части «Chinese Sparrows» («Китайские воробьи») звучала музыка Яниса Ксенакиса с постепенным увеличением громкости, в сочетании со звуком сердцебиения. Несколько перформеров с табличками с номерами на спинах перемещались по сцене, забирались вверх по лестнице, цеплялись за качели. Далее перформеры хаотично опускались на белое полотно, «за-

---

<sup>328</sup> Bello C. C. Mao-Hope March. The Museo Reina Sofía [Электронный ресурс]. URL: <https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/mao-hope-march> (дата обращения: 17.03.2022).

снеженное» ватой. Тем временем зрителям показывали табличку, на которой представлялся контекст «Китайских воробьев» (в 1960-е годы шестьсот китайских фермеров колотили по металлической посуде, чтобы защитить урожай от воробьев). Эпизод завершался выключением света.

Шестая часть «Jell-O Girl, Missile»<sup>329</sup> («Желейная девочка, ракетный снаряд»). На платформе в центре сцены, между экраном для проекций и белоснежным полотном, располагалась исполнительница в бассейне, наполненном розовым желе. На экране транслировались отрывки видеозаписи действий перформеров, находящихся за кулисами, которые доставали из холодильника пакеты с надписями: «ДНК Ганди», «ДНК Кеннеди», «ДНК Боба Хоупа» и «ДНК Малкольма Икс». Фальстрем, вышедший на сцену, направлял лазерную указку на перформера, стоящего возле экрана, после чего показывался фильм-пародия на рекламу кетчупа Heinz, отфильтрованный через призматический объектив (видеоизображение было искажено и разделено на двадцать пять частей). Фальстрем наводил лазерную указку на различные части тела исполнителей и зрителей. Некоторые перформеры надували вакуумные структуры из силикона, раздавали их зрителям. В это время воспроизводился звук набирающего обороты двигателя и слышались реплики из зала, улавливаемые микрофонами. На тросах вокруг сцены оружейного склада пролетал бутафорский противоракетный снаряд Mular. Фальстрем продолжал наводить лазер на людей и объекты. На экране воспроизводились различные видеосюжеты, не связанные линейно друг с другом (статичные слайды, реклама воды, записанные видео перформанса). Фальстрем вышел с водой и аммиаком, вылил их на экран, который стал желтого цвета.

Седьмая часть «Speech» («Речь») состояла из произнесенного под рок-музыку монолога Фальстрема на тему состояния мира в 1966 году, ядерного оружия. Это была своего рода пародия на политический контекст.

---

<sup>329</sup> Jell-O Girl пересекается с серией мемуаров писательницы — Элли Роуботтом, которая описывала жизнь трех женщин в семье писательницы. Помимо этого, Jell-O является брендом серии десертов, выпускавшихся под торговой маркой «Kraft Heinz».

Восьмая часть «Humanoids» («Гуманоиды») включала показ отрывков из фильма У. Барри «The Creation of the Humanoids» («Сотворение гуманоидов»). Звучала аудиозапись реакции людей (проходивших мимо во время съемок Фальстремом фильма «Мао. Марш надежды»).

В завершающей, девятой, части «Space Girl» («Космическая девушка») перед экраном на высоте два с половиной метра была установлена платформа, на которой располагалась исполнительница. Другие перформеры лежали на полу. Сверху падал искусственный снег. Девушку опускали вниз, после чего остальные перформеры поднимались с пола и окружали ее. Она пешком пересекала сцену с глиняной мышинной головой в одной руке и головой Джонсона в другой. Остальные исполнители следовали за ней, создавая атмосферу процессии. Завершая перформанс, Фальстрем исполнил отрывки из «Tape Novel» («Неизведанной ленты» — аудио, смонтированного из различных саундтреков к фильмам).

Для интерпретации перформанса следует учесть контекст художественной практики Фальстрема. Он был адептом «конкретизма»; в 1953 году опубликовал манифест «Nipy Papy Vthuthdth Thuthda Vthuthdy: Manifesto for Concrete Poetry» («Хипи Пэпи Бсюзс Сюзда Бсезди: Манифест конкретной поэзии»). В манифесте утверждалась самостоятельность поэзии как цели и как средства искусства, что противостояло не только традиционным художественным концепциям, но также некоторым направлениям авангарда, например, абстракционизму. Другим аспектом творчества Фальстрема стали визуальные практики, направленные на размытие границ между медиа: это были театрализованные постановки, хеппенинги, радиоперформансы. Конкретизм 1960-х «должен был стать оппозицией двум основополагающим тенденциям в искусстве, абстракционизму и иллюзионизму. <...> Конкретное искусство не подражает, не представляет и не моделирует что-либо. Оно существует в повседневной жизни: реальные звуки улицы, хлопки, падающие вещи, всё это даёт конкретную музыку; повседневные движения дают кон-

кретный танец; готовые вещи дают конкретное искусство»<sup>330</sup>. Конкретизм был важной стратегией для концепции «Девяти вечеров».

Фальстрем в манифесте провел параллели современного искусства с «Техническим манифестом футуристической литературы» Ф. Т. Маринетти 1912 года. Поэзию «можно не только анализировать, но и создавать как структуру. И не только как структуру с акцентом на выражении идей как содержания, но и как конкретную структуру»<sup>331</sup>. Помимо литературной практики конкретизм стал основой для художественных практик Фальстрема.

В модусе конкретизма «Поцелуй слаще вина» отразили две позиции: с одной стороны, это визуально-акустический код, существующий в контексте определенных коннотаций, с другой стороны, это автоматические действия, лишённые какого-бы то ни было смысла. Это сочетание было одним из ключевых подходов в искусстве 1960-х, что также артикулировано в теории генеративного искусства Ф. Галантера. Галантер определил генеративную модель произведения как систему, организованную в градации между абсолютным хаосом и тотальным контролем. Более точно генеративное искусство отражает система произведения, находящаяся в середине градации, балансирующая между памятью (упорядоченной структурой) и воображением (случайной структурой). В то же время подход конкретного искусства, о котором заявлял Фальстрем, состоит в том, «чтобы противостоять закону наименьшего сопротивления. Хотя это не гарантия успеха, это может быть способом избежать стагнации. Используйте систематизацию так же, как и автоматизм, даже в сочетании, но только как средство достижения цели»<sup>332</sup>.

Знаки перформанса могут быть интерпретированы различными способами, согласно выбранной технологической стратегии. Это может быть как стратегия «факториала», исследуемая Д. Тюдором в перформансе «Бандоне-

---

<sup>330</sup> Меньшиков Л. А. Мистер «Флюксус» и перипетии его биографии в истории авангарда второй половины XX века: первый американский и германский периоды // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2016. № 5. С. 111.

<sup>331</sup> Bessa A. S. Oyvind Fahlstrom: The Art of Writing. Evanston: Northwestern University Press, 2008. P. 136.

<sup>332</sup> Ibidem. P. 138.

он! (Факториал...))», так и свободная структура, как в перформансе Кейджа «Вариации VII», включающая случайные звуки из телефонной трубки.

Ключевым агентом становился зритель, несущий с собой в художественный процесс случайный контекст, тогда как художник создавал вероятностные совпадения и угадывания заложенных в произведение смыслов. Фальстром артикулировал эту идею как практику картирования (mapping): «Конкретная поэзия Фальстрема свелась к поэзии о границах, ограничениях, ограниченности, одержимой самим понятием “конкретного”, но не способна его достичь»<sup>333</sup>. Картирование заключается не только в создании ряда коннотаций, но также предполагает конструирование генеративной системы, порождающей обратное действие — рекартографирование. Электронные компоненты функционируют как интерпретаторы и переводчики сигналов между различными медиа. Однако в процессе передачи информации происходит не только перевод с одного языка на другой, но также потеря определенной части сообщения и приобретение новых качеств. В этом процессе передачи-утраты-порождения заключается перформативность технологического искусства, которое направлено на поддержание энтропии художественной коммуникации между зрителем и произведением.

Как возможность интерпретации перформанса, с точки зрения актуального исполнения или зрительского опыта, можно применить обратный метод — рекартографирование. «Если исходный медиаобъект — телепередача, фильм, газетная страница и т. д. — был оригинальной медиакартой “реальности”, то арт-проект, реорганизуемый его элементы, является рекартографированием»<sup>334</sup>. В перформансах «Девяти вечеров» тело стало единственным медиумом, ускользающим от фиксации смысла и других практик кодирования/декодирования объектов. В работе «Две ямы с водой — 3» бытовые действия Раушенберга, включавшие перемещение объектов по сцене, происходили без медиавизуализации и интерпретации, что затрудняло восприятие.

<sup>333</sup> Bessa A. S. Oyvind Fahlstrom: The Art of Writing. P. 50.

<sup>334</sup> Манович Л. Теории софт-культуры. С. 116.

Перформанс был представлен как действие, которое не вписывалось в традиционную систему означающего-означаемого. Зрители не обладали навыками декодирования действия, которое было создано в коллаборации инженеров и художников как научно-творческий эксперимент.

### ***3.3. Генеративные медиаперформансы танцхудожников фестиваля «Девять вечеров»<sup>335</sup>***

Искусствоведческий дискурс 1960-х, испытывавший влияние модернизма, далеко не всегда был готов на инструментальном уровне выразить содержание работ. Некоторые формы художественной практики не поддавались фиксации в дискурсе, который классифицировал жанры и формы в матрице эстетик. Проект 1966 года «Девять вечеров: театр и инженерия» не был отнесен художественной критикой<sup>336</sup> к ярким событиям, хотя не только имел успех у мотивированных зрителей, но и представил новый взгляд на междисциплинарные практики. Событие заслуживает внимания ввиду участия в нем танцовщиков театра «Джадсон Чёрч», которые отвечали за телесную составляющую. Телесно-ориентированный танец Джадсона и объектно-ориентированный технологический подход инженеров, собранные в одном проекте, представили необычную структуру художественного события.

Танц-художники театра Джадсона осуществили опыты на стыке антропологии, психологии, социологии, техники, отказывались от заготовленной хореографии, отдавая предпочтение исследованию импровизации. Репетиции были посвящены разработке порождающих механизмов. «В танце постмодерн всегда остается возможность обнажения формы, лежащей в основе по-

---

<sup>335</sup> В параграфе используются выводы и результаты научной работы, выполненной автором диссертации лично, которые были опубликованы в статье: Грибов С. С. Перформансы «Девять вечеров» в истории современного танца. Объектно-ориентированная хореография «Solo» Деборы Хэй // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2021. № 2 (73). С. 53–69.

<sup>336</sup> 9 Evenings Reconsidered: Art, Theater and Engineering, 1966. Concordia University, Montreal: artpapers, Atlanta, 2008. URL: <http://www.reluctant.ca/archive/html/publications/publications2.html> (дата обращения: 10.03.2022).

становки, будь то математическая система использования пространства, времени или тела, или произвольный коллаж, или намеренное избегание структуры при помощи импровизации, или постоянное изменение структуры методом случайного выбора»<sup>337</sup>. Танец театра Джадсона заявил два ключевых положения: отказ от субъект-объектной парадигмы, где взгляду субъекта подчиняется пространство; оживление объектов, постановка их в плоскую онтологию. Объект искусства в таком случае не сводится к предметности: «Сведение предмета искусства до не-предмета стало выражением кибернетизации художественного творчества, его скрещивания со сферой культуры. Кибернетизация выражала извечное стремление художника освободить искусство от материала с целью ликвидировать его зависимость от идеологических, политических и экономических влияний»<sup>338</sup>. Танц-художники и инженеры «Девяти вечеров» поместили художественные, технологические, реальные, виртуальные объекты в одну плоскость. Суть «Девяти вечеров» «заключалась в том, что они подвергали сомнению устоявшиеся каноны искусства, в том числе оппозиционную тактику неоавангарда, которая стала общепринятой к 1966 году»<sup>339</sup>.

Танцевальная практика постмодерна формировала пространство объектов, которые связаны между собой сетями (смысловыми, контекстуальными). Этот аспект ясно выражен в минимализме, основанном на экологичности, где звучала тема хореографичности пространства: «Сосредоточенность на материи и гравитации как средствах приводит к формам, которые не были спроецированы заранее. Представления о порядке обязательно случайны. Свободная композиция придает материалу вариативную форму, инициируя отказ от эстетизации формы»<sup>340</sup>. Поиск свободной композиции, основанной на ауто-

<sup>337</sup> Бейнс С. Терпсихора в кроссовках. С. 60.

<sup>338</sup> Меньшиков Л. А. Стратегии разрушения границ в антиискусстве // Международный журнал исследований культуры. 2015. № 3 (20). С. 93.

<sup>339</sup> 9 Evenings Reconsidered [Электронный ресурс]. URL: <http://www.reluctant.ca/archive/html/publications/publications2.html> (дата обращения: 10.03.2022).

<sup>340</sup> Morris R. Continuous Project Altered Daily: The Writings of Robert Morris. Cambridge: The Mit Press, 1994. P. 46.

поэтическом движении объектов, в хореографических практиках 1960-х занимал важное место. Танцевальные художники исследовали импровизационные структуры как порождающие механизмы. Объектно-ориентированная парадигма позволила уравнивать субъект-объектные отношения до размытия их оппозиции. Дополняла ее технологическая парадигма.

Сьюзен Лангер заметила: «Любое мышление начинается с видения; не обязательно посредством глаз, но и с помощью некоторых базовых установок чувственного восприятия, особой идиомы взгляда, слышания или прикосновения, обычно идиомы всех чувств одновременно. Ибо любое мышление концептуально, а концепция начинается с постижения гештальта»<sup>341</sup>. Танец в этом аспекте трансформировал художественное пространство из театрального (репрезентативного) в событийное (перформативное). Событие как идея танцевальной практики 1960-х основывается на двух категориях — «объект» и «действие»; они реализуют сущность хореографической концепции. Как заметил А. Лепеки, суть танца заключается в балансировании между присутствием и видимостью: «Существовать в точке схода означает никогда не *фигурировать* в пределах перспективной репрезентации, это значит пребывать в абстрактной математической точке виртуальной сингулярности»<sup>342</sup>. Хореография формируется темпоральностью объектов в пространстве, их пересечениями и взаимной коммуникацией.

Исследуя хореографический перформанс Т. Браун, где художница исполняла танец как рисование на горизонтальной плоскости пола, Лепеки отметил, что случайные события и действия генеративного танца становились интенцией к вовлечению зрителя: «Генеративные эффекты, вызванные путаницей на уровне восприятия, сигнификации и подвижности, служили критическими и эстетическими стимулами, подпитывающими танец-рисование Браун»<sup>343</sup>. Таким образом, художественный объект в его множественности

---

<sup>341</sup> Лангер С. Философия в новом ключе. С. 237.

<sup>342</sup> Лепеки А. Исчерпывающий танец. С. 197.

<sup>343</sup> Там же. С. 115.

не сводился к локальным значениям и проявлениям. В танце постмодерн можно наблюдать, как художники «вырезали» объект из его историко-культурной ретроспективы и наделяли новой телесностью. В концепции Делеза «объект» получил статус событийного, что «освободило» существование объекта от рамок идейного или исторического контекста. «Знак в пределах объекта-носителя упаковывает другой “объект” и воплощает силу природы или духа (Идею). Наконец, в вызываемом знаком ответе — ответное движение не “похоже” на движение самого знака»<sup>344</sup>.

Исследуя импровизационные структуры, Кеннет Кинг, представитель второй волны движения Дзадсон, развивал идею множественности танц-практики: «Я понимаю, что танец не дискурсивен, но мы ведь обрабатываем то, что воспринимаем при помощи языка. Язык влияет на то, как мы видим, способами, которые мы даже не осознаем. И нередко, когда я делаю движения, мне на ум приходят слова — не потому, что движение их означает, а потому, что движения, сам акт танца становятся способом мышления»<sup>345</sup>.

Обращаясь к теории медиа М. Маклюэна, можно отметить тот факт, что эффекты объектов могут предшествовать их причинам, как это произошло с телефоном, который основан на эффектах телеграфа, «а это означает, что эффекты телефона существовали раньше, чем сами телефоны. <...> Уже существуют многочисленные интеллектуальные методы, которые включают вычленение объекта из его целостного переплетения с другими вещами и, таким образом, освобождают его от единственной силы»<sup>346</sup>. Новая генеративная поэтика танцевального медиаперформанса была направлена на создание художественного пространства, в котором пересекались различные практики, создавались концепты и идеи в объектно-ориентированной плоскости гибридного искусства. «Танец — это способ преодолеть раскол между разумом и телом. <...> Танец — это средство восстановления всего существа, может

<sup>344</sup> Делез Ж. Различие и повторение. С. 38.

<sup>345</sup> Бейнс С. Терпсихора в кроссовках. С. 222.

<sup>346</sup> Kimbell L. The Object Strikes Back: An Interview with Graham Harman // Design and Culture. 2013. № 5 (1). P. 116.

быть, первобытного человеческого опыта. Как, возможно, шаман является объединяющим существом, прежде чем история в различных спецификациях разделит его на поэта, оракула, священника, знахаря, мистика, медиума, мага и т. д.»<sup>347</sup>. Консолидирующая функция художественной практики позволила исследовать технологии в ракурсе антропологии телесности, как это произошло, например, в перформансе «Solo» Д. Хэй, где тележки перемещали исполнителей по площадке, демонстрируя не столько достижения в области сценических техник, сколько отношение человека и времени в историко-культурной ретроспективе. Вклад инженеров, электриков, программистов в проекте «Девять вечеров» заключался в поддержке перевода художественной практики на язык цифровых консолей.

13 октября был исполнен перформанс Стива Пэкстона «Physical Things» («Физические вещи»). Среди участников перформанса «Физические вещи» были К. Бэкон, Б. Финли, С. Харнетт, М. Хект, М. Кирби, К. Полинг, Ф. Сантис, Э. Стертевант, Д. Уайт, Д. Уитни. В перформансе была реализована воздушно-полиэтиленовая модель, состоявшая из тоннелей и комнат. С помощью десяти вентиляторов в тоннели нагнетался воздух, создавая среду для перемещения перформеров и зрителей площадью около двух тысяч квадратных метров. Пэкстон ранее экспериментировал с пленкой, создавая перформансы, где исследовалась телесность в аспектах технологии. В перформансе «Физические вещи» полиэтиленовая среда была ассоциирована с моделью самолета как метаконцепцией технологий и тела. «Что касается атмосферного давления и топографии, то это не самолет, он в значительной степени противоположен самолету, но в остальном он аналогичен»<sup>348</sup>.

Зрители могли свободно передвигаться по тоннелям, наблюдая по ходу движения перформеров, исполнявших различные ситуации, создававших генеративный звук. Каждый участник (как зритель, так и исполнитель) имел ра-

<sup>347</sup> King K. Writing in Motion: Body-Language-Technology. P. 8.

<sup>348</sup> Bardiot C. 9 Evenings: Theatre and Engineering [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/9evenings/e/steve-paxton/background.html#t1html> (дата обращения: 04.03.2022).

диоприемник, который взаимодействовал с сетью радиопередатчиков в виде антенн, расположенных над головами зрителей и исполнителей. Всего в перформансе было задействовано пятьсот транзисторных портативных радиоприемников, с которыми перемещались участники. Улавливая определенные волны, радиоприемники воспроизводили заранее записанные звуки: разговоры, сэмплы, телевизионную речь. Помимо этого, были различные эпизоды, где перформеры показывали части тела, скрытые от повседневного взгляда — часть спины или область лопатки, предплечья. С. Харнетт и Э. Стертевант покрыли свои лица и руки составом, который показал разницу в температуре сосудов и кожи, что также поддерживало идею перформанса — обратить внимание зрителей на невидимые процессы, проходящие в повседневности. В комнате, покрытой искусственной травой, на экраны, установленные на столбах в форме древесных стволов, проецировались «фито-изображения».

Перформанс «Физические вещи» трансформировал танцевальную идентичность, уравнивая зрителей и исполнителей в единой среде, включив повседневные движения на контрасте со сценическими. Генеративный звук дестабилизировал традиционные отношения танца с музыкой. Физические вещи в перформансе Пэкстона — набор объектов, создававших танец в реальном времени. Действия исполнителей-перформеров были направлены на ситуативное сопровождение зрителей, на создание *мыслеобраза* танца, который существует в движениях отдельных частей тела, внутри тела.

Технологические компоненты способствовали организации генеративной среды. Различные медиа — звуковые, световые, графические — проявлялись как след исчезнувшего танца. Воздушные тоннели, разветвленные по пространству оружейного склада, иллюстрировали хореографическую структуру генеративного характера. Исполнители задавали определенные точки — аттракторы, которые содержали потенциальное множество вариаций, а зрители имели возможность принимать решения относительно своего положения, направления, включенности в тот или иной эпизод перформанса. Выделилась одна из стратегий генеративного цифрового перформанса —

картографирование среды, т. е. создание отдельных структурных блоков, которые в свободной последовательности могут создавать события для участников (исполнителей и зрителей). Эта эстетика пересекается с идеями постдраматического театра, где «взгляд становится взглядом “читающим”, сцена становится “письмом” (“графемой”), по сути, стихотворением, написанным с помощью особых принадлежностей писца»<sup>349</sup>. Технические устройства включали зрителя внутрь структуры, делегируя ему роль передатчика. «Работа представляла собой попытку включить зрителя в сам аппарат»<sup>350</sup>. За счет необходимости находиться все время в движении, чтобы электронные компоненты выдавали определенные реакции, зритель исполнял ритуализированные движения, что само по себе являло танец. Зритель тем самым иронично иллюстрировал движение сигнала по проводникам.

Следующий перформанс первого дня фестиваля «Девять вечеров» — «Solo» («Соло») — был представлен под художественным руководством Деборы Хэй. Творчество Хэй занимает особое место среди экспериментов с новыми медиа, не только в историческом контексте, в рамках фестиваля, но и до настоящего времени. Ключевая хореографическая стратегия, которую развивала Хэй — это создание исполнительских партитур. Партитуры как определенного рода телесные коды вводят в перформативный контекст: «Партитура — важная часть того, как работает Хэй. Это хореография, танец, перформанс, а не просто разновидность медитации или терапевтической практики. Партитура утверждает танец, она задействует намерение исполнителя»<sup>351</sup>. Хореография в художественной практике Хэй 1960-х трансформировалась из традиционной исполнительской в инструктивистскую.

Инструкции позволили расширить возможности движения, увести от локальных воплощений. «Инструкции развивают дифференцированность

<sup>349</sup> Леман Х. Т. Постдраматический театр. С. 152.

<sup>350</sup> Bardiot С. 9 Evenings: Theatre and Engineering [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/9evenings/e/steve-paxton/architecture.html> (дата обращения: 07.03.2022).

<sup>351</sup> Megan P. A. Somatic anacrusis an experimental poetics of Debora Hay's choreography and practice in the solo At Once. Toronto: York University, 2016. P. 159.

тела — создают множество различных возможностей для физической артикуляции, <...> побуждают танцовщика открыть огромный спектр нервно-мышечных возможностей и исполнить каждый из этих новых импульсов»<sup>352</sup>. Инструкции в практике Хэй выступали в форме вопросов-ключей, которые позволяли настроить видение в импровизационных событиях. Хэй в качестве хореографии устанавливала связь между объектами — условными структурами времени, пространства, звука, движения, возможности получать сигналы от зрителей. Хореография в данном случае трактуется как исполнение — следование партитурам, которые пропускают движения через фильтры видения, мышления: «По мере того, как образы движения срастаются, они, кажется, наводят на мысль о путешествии по ландшафту. Из-за откровенного, открытого взгляда танцовщиков и простоты их движений зрители, даже если они остаются на своих местах, приглашаются в это путешествие»<sup>353</sup>.

Партитура как способ структурирования действия в перформансах 1950–1960-х включена в арсенал различных форм искусства. В художественной практике партитура представляет собой междисциплинарный опыт, где исследуются объекты, взаимодействующие в разных модусах — не только в художественном, но и в антропологическом модусе участвующих объектов и их внутренних и внешних связей. «Акт творчества становится не уникальным и одномоментным, но прерывным, развернутым во времени и объединяющим в единое действие “автора”, исполнителя и зрителя»<sup>354</sup>. Возможно, случайность и непредсказуемость художественной практики привлекли внимание инженеров и специалистов из технических отраслей.

Хэй хотела, чтобы в перформансе «Соло»<sup>355</sup> принимали участие автономные движущиеся платформы. Для проекта была разработана система ра-

<sup>352</sup> Hay D. *My body, the Buddhist*. Middletown: Wesleyan University Press, 2013. P. 13.

<sup>353</sup> Foster S. L. *Reading Dancing*. P. 13.

<sup>354</sup> Меньшиков Л. А. Партитуры и инструкции в системе жанров современного искусства // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2015. № 5. С. 217.

<sup>355</sup> Архивные материалы, фотографии, видео, художественная критика «Девяти вечеров» представлены фондом «Daniel Langlois Foundation» в исследовании К. Бадриот, доступны по ссылке: <https://www.fondation-langlois.org/9evenings/e/index.html> (дата обращения: 07.06.2022).

диоуправления платформами, которые перемещались в пространстве и могли перевозить исполнителей. В перформансе использовался «оркестр» водителей тележек, которым «дирижировал» Д. Тенни, регулировавший хореографическое движение исполнителей и тележек.

Объекты перформанса «Соло» разделены на четыре класса: «звук», «свет», «движение», «голосовая связь». Все четыре класса имели связь через систему дистанционного управления. Класс «движение» включал исполнителей и платформы на дистанционном управлении. Концепция хореографического движения стала определяющим фактором работы. Перемещение объектов, их координаты служили информацией для всех систем — звука, света, тележек. Движение как метаконцепция выступило аттрактивным механизмом перформанса. Единица движения как перформативный акт означала отказ от репрезентативности. Перформанс был направлен на активацию наличного художественного опыта в бесконечном потоке движений.

В проекте «Соло» Хэй применила объектно-ориентированную структуру, наделив независимостью (визуальной, временной) все элементы перформанса — танцовщиков, физические объекты, освещение, саундтреки. В качестве генеративной структуры она создала хореографическую партитуру, в которой ключевым мотивом была ходьба. Исполнители, каждый индивидуально, принимали по очереди то активные, то пассивные позы. Они прогуливались по площадке или перемещались на тележках, оснащенных устройством дистанционного управления. Тележки, как и танцовщики, были самостоятельными объектами, которые могли свободно перемещаться. Они отражали действия тел артистов, которые перемещались по заданной инструкции, в то время как тележки управлялись водителями по известной топографии. Пересечение двух структур порождало новый контекст и форму. В перформансе принимали участие шестнадцать танцовщиков и восемь водителей. Пространство исполнения отделялось от зрителей прозрачной пленкой.

Перформанс начинался с того, что водители тележек выходили из-за кулис и садились в складные кресла, которые были установлены рядом

с усилителями, коммуницировавшими с платформами. На некоторых показах перформанса водителями тележек могли становиться зрители.

Каждая тележка была маркирована заметным для водителей номером. После того как водители размещались, из-за кулис выходил Джеймс Тенни и начинал дирижировать то радиооркестром, то другими объектами, включая танцовщиков. В качестве дирижера он обзревал действия объектов на протяжении всего представления. Яркий свет затухал, и на сцене появлялись три танцовщика, один из которых двигался на тележке. Танцовщики следовали за тележками в медленном темпе. Кто-то из исполнителей задавал траекторию перемещения, создавая композицию в виде треугольника. Обойдя сцену, исполнители делали паузу, останавливаясь на несколько секунд.

Первая часть перформанса переходила к следующей после запуска музыки Тоши Ичиянаги через динамики оружейного склада, которые создавали эффект эха. Трое танцовщиков могли либо остаться на месте, либо разойтись. Они занимали свои места в композиции, и освещение гасло. Два исполнителя — Хэй и Ольга Клювер — совершали серию несинхронизированных движений руками и ногами. Этот хореографический отрезок длился около семи минут. На сцене в это время появлялись ещё три исполнителя. По прошествии восьми минут свет снова включали, шестнадцать исполнителей отходили в сторону и останавливались в статическом положении. Свет снова гас. В этот момент некоторые исполнители продолжали исполнять хореографический этюд, начатый до перерыва, а некоторые оставались на месте. Когда Клювер и Хэй завершали серию движений, оставшиеся восемь исполнителей выходили на сцену и фиксировали свои положения на ней.

Общая партитура предусматривала случайное переключение отдельных хореографических структур: исполнители могли повторять заготовленные последовательности — трио и упражнения в дуэте; могли передвигаться на тележках: стоя, лежа, по парам; могли просто перемещаться в пространстве по двое или по трое, обнимая друг друга за плечи. Они могли ходить группами в одном направлении, не более пяти исполнителей; двигались пооди-

ночке; могли оставаться в статичном положении — стоя, лежа, на тележках, на полу или опираясь на тележки. Помимо событийного режима, генеративная структура содержала определенные правила: только тележка могла присоединиться к исполнителям, идущим пешком, для создания трио. Водители тележек были связаны целью создания трио из трех тележек или двух тележек и одного исполнителя. Исполнитель мог в зависимости от обстоятельств вести трио в направлении, совпадающем с ближайшей тележкой, или двигаться в противоположном от тележки направлении. Когда исполнитель выбирал режим повторения последовательных движений из заготовленной комбинации, он становился около пленки перед зрителями и дожидался второго исполнителя, чтобы совместно сделать серию жестов. Перформанс заканчивался, когда выключался свет. Исполнители двигались в сторону публики, приветствуя зрителей сквозь пленку. Общая длительность перформанса составляла около двадцати пяти минут. Перформанс представил практику танца на уровне объектно-ориентированных партитур. Роль танца не была сведена к манифестации отдельной практики.

Ален Бадью отмечал: «Танец — не искусство, а заключенный в теле знак самой возможности искусства. Танец намекает на способность тела творить, не выделяясь в отдельный вид искусства»<sup>356</sup>. В этом аспекте танец выступает стратегией исполнительского мышления, что пересекается с минималистской идеей экосистем, в этом случае танцевальная партитура выступает как сеть генеративных процедур, сплетенных процессом исполнения. «Произведение должно быть автономным, в том смысле, что оно является самостоятельной единицей для формирования гештальта — основные эстетические качества не содержатся в объекте, но зависят от него и существуют как нефиксированные переменные, которые находят свое конкретное определение в конкретном интерьере, освещении, в ракурсе зрительского восприятия. <...> Оперативным остается только один аспект — восприятие гештальта»<sup>357</sup>.

<sup>356</sup> Бадью А. Малое руководство по инэстетике. С. 76.

<sup>357</sup> Battcock G. Minimal art: A critical anthology. New York: E. P. Dutton, 1968. P. 234.

Перформанс Ивонн Райнер «Дискретность переноски»<sup>358</sup> представлял собой попытку исследовать действие двух групп: с одной стороны это были танцовщики, которые получали инструкции к движению и перемещению объектов, с другой — частично запрограммированные медиаобъекты (свет, видеопроекция, звук, кинетические объекты), которые следовали за хореографическими действиями. Всего Райнер определила шестьдесят семь шагов для реализации последовательности действий медиаагентов, тогда как количество действий перформеров было значительно больше. Среди исполнителей были: К. Андре, Б. Арнольд, Р. Касторо, У. Дэвис, Л. Л. Эйзенхауэр, Д. Экман, Э. Айверсон, К. Айверсон, Д. Джадд, М. Кирби, А. Курчин, Б. Ллойд, М. Монк, С. Пакстон, К. Саммерс. Техническая поддержка была обеспечена П. Блорном, Г. Шнайдером, Э. Троцолой и Уинслоумом. Сама Райнер находилась на балконе и передавала по рации команды для исполнения (второй показ, 21 октября, инструктировал Роберт Моррис), тогда как исполнители были снабжены радиоприемниками, через которые воспроизводили последовательность действий. «Танец состоит из двух отдельных, но параллельных (одновременных) последовательностей и двух различных (но равноправных) систем управления»<sup>359</sup>.

В начале перформанса различные объекты были классифицированы по физическим параметрам, материалу, габаритам и распределены на двадцать отдельных секций, которые были очерчены мелом на полу. Среди объектов были: металлические листы, трубы, фанерные двери, тканевые материалы, матрас, формы из пенопласта, резиновые плиты, картон и т. д. Перформеры выполняли обыкновенные действия, связанные с переносом объекта из одного места в другое. «Майк Кирби, отнесите балку из пенопласта в двенадцатую секцию. <...> Эд Айверсон, примите матрас в пятую сек-

---

<sup>358</sup> Таблица последовательностей действий в перформансе «Дискретность переноски»: Yvonne Rainer, Carriage Discreteness. Performance presented as part of the 9 Evenings: Theatre and Engineering festival, The 69th Regiment Armory, New York, United States, October 15–21, 1966 [Электронный ресурс]. URL: [https://www.fondationlanglois.org/pdf/e/Carriage\\_Discreteness\\_EN.pdf](https://www.fondationlanglois.org/pdf/e/Carriage_Discreteness_EN.pdf) (дата обращения: 08.06.2022).

<sup>359</sup> Rainer Y. Yvonne Rainer: Work 1961–1973. P. 305.

цию. <...> Карл, возьми то, что находится прямо у тебя за левой ногой, и отнеси в девятую секцию. <...> Эд Айверсон, возьмите металлический лист позади себя и положите его поверх матрасов. <...> Кэррол Саммерс, отнеси доску перед собой в четвертую секцию... Вон та длинная доска на полу»<sup>360</sup>.

Непрерывное исполнение последовательности действий электронных компонентов осуществлялось в «Театральной электронной модульной среде» — «ТЕЕМ», которая была специально создана для перформансов программы фестиваля. Электронная среда осуществляла последовательное изменение света, воспроизведение видеопроекции, включение аудиозаписи, автоматизированное перемещение воздушного шара и других физических объектов. В целом партитура перформанса выглядела следующим образом: «1. Затемнение. 2. Тусклое освещение сцены. <...> 29. Воздушный шар поднимается вверх. 30. Воздушный шар опускается. 31. Очень тусклый свет. <...> 40. Слайд № 6 (экран № 1). Клоун на коньках. <...> 52. Фильм № 2 продолжается (Кегни — экран № 2), (3 мин. 15 сек.). 53. Изображение фильма выключено, звук продолжается. 54. Звук выключен, пленка остановлена. 55. Слайд № 8 (экран № 2). Гордон. Райнер, летит Пакстон. <...> 65. Качели начинают качаться <...>»<sup>361</sup>. Инструкции для исполнителей и для объектов завершались в едином событии, — когда Пакстон спрыгнул с балкона на качелях, перформанс был окончен.

Перформанс «Дискретность переноски», показанный 15 октября, был продолжением исследований танцевальной идентичности, которая проблематизировалась в творчестве Райнер до «Девяти вечеров». Райнер является автором «Нет-манифеста», который был основополагающим для перформативных практик танца 1960-х годов. «Нет-манифест» можно прочитывать как тотальный отказ, который инициирует обнуление художественной практики. С другой стороны, отказ можно трактовать в традиции театральной антропо-

<sup>360</sup> Таблица последовательностей действий в перформансе «Дискретность переноски»: Yvonne Rainer, Carriage Discreteness [Электронный ресурс]. URL: [https://www.fondationlanglois.org/pdf/e/Carriage\\_Discreteness\\_EN.pdf](https://www.fondationlanglois.org/pdf/e/Carriage_Discreteness_EN.pdf) (дата обращения: 08.06.2022).

<sup>361</sup> Rainer Y. Yvonne Rainer: Work 1961–1973. P. 306.

логии, где он может служить концептуализацией идеи «преджеста». Это стратегия одновременного противонаправленного действия: «Решение этой двойственной проблемы тела как микрокосма и спектакля как уникального “единого тела” напоминает о процессах, которые наблюдают биологи в жизни клетки»<sup>362</sup>. Можно предположить, что Райнер манифестировала отказ как новый способ художественного мышления. Одной из художественных стратегий Райнер (помимо рамок фестиваля) была практика деиерархизации сценического/бытового, внешнего/внутреннего. Если в перформансе «At My Body's House» («В доме моего тела», 1963) Райнер хотела проявить звук сердцебиения в качестве танца, то в перформансе «Дискретность переноски» исследовалось танцевальное движение вне нарративного сюжета. Данный аспект подчеркивал сущность танцевального перформанса как самореферентного телесного поведения. «Стремление переосмыслить эстетику иллюстративной вторичности привело к возникновению художественного пространства, способного поддержать танцевальный перформанс с его идеей ценности самореферентного жеста»<sup>363</sup>. Ключевые качества танца, проявленные в перформансе, стали результатом «нехудожественных» действий. Танцовщики выполняли бытовые движения: поднятия, опускания, перенос веса, что в контексте «медиапоэзии» перформанса, разворачивающейся линейно, создавало чистоту движения. Танец генерировался в момент принятия веса — встречи исполнителя с материалом, тогда, когда неодушевленные объекты порождали сиюминутную трансформацию тела. Райнер интересовали не столько модели репрезентации техноагентов, сколько структура коммуникации.

Результат, вытекающий из строгой последовательности команд в электронных компонентах, не эквивалентен телесной интерпретации линейных действий. Однако экологическая система театрального управления «ТЕЕМ» была органично интегрирована в перформанс «Дискретность переноски». Экологическая система танцевального движения была построена на концен-

<sup>362</sup> Барба Э., Саварезе Н. Словарь театральной антропологии. С. 110.

<sup>363</sup> Гордеева Т. В. Художественная коммуникация... С. 116.

трации внимания исполнителей, поскольку они не были заняты репрезентацией образа, но подобно системе электронных реле, выполняли команды и транслировали перемещение энергии.

16 октября были показаны перформанс Кейджа «Variations VII» с доработками, а также перформанс Люсинды Чайлдс «Vehicle» («Проводник»). Чайлдс исследовала структуру вписывания танца в окружающую среду. Стратегия Чайлдс была продолжением стратегии Райнер, ввиду их схожего отношения к окружающим объектам как источникам чистого (нерепрезентативного) движения. Однако если Райнер интересовало наличное качество, которое проявляется в теле исполнителя в момент принятия веса, распределения тела в пространстве, то Чайлдс «разработала собственный метод развития материала движений посредством манипуляции предметами»<sup>364</sup>.

Танец в художественной практике Чайлдс можно интерпретировать через оптику теории «дрейфа» Ги Дебора. Стратегия исполнителя направлена на исследование окружающей среды, что было проявлено до фестиваля, — в перформансе «Street Dance» («Уличный танец», 1964), представленном в необычном для зрителя ракурсе. «Чтобы увидеть этот танец, зритель должен стоять у окна в южной части лофта и смотреть через улицу в сторону южной части Бродвея на тротуар между 11-й и 12-й улицами»<sup>365</sup>. Зрители находились в студии Роберта Данна, тогда как «Чайлдс и еще один исполнитель, находившиеся на улице, либо включались в обычные уличные действия, либо указывали на архитектурные детали и предметы в окнах»<sup>366</sup>. Также в студии звучала аудиодокументация происходившего на улице, что рифмовалось с реальным расположением и действиями перформеров. Зрители наблюдали, как исполнители взаимодействовали с пространством. Однако это не было главной задачей. Цель состояла в привлечении внимания зрителя обыденным вещам и объектам, которые влияли на поведение тела в повсе-

<sup>364</sup> Бейнс С. Терпсихора в кроссовках. С. 180.

<sup>365</sup> Childs L. Lucinda Childs: A portfolio // Artforum. 1973. Vol. 11. № 6. P. 52.

<sup>366</sup> Бейнс С. Терпсихора в кроссовках. С. 182.

дневности. Дрейф выступил в качестве генеративного принципа, позволившего собирать танец из «нехудожественной» среды.

В перформансе «Проводник» из электронных компонентов и кинетических установок была создана среда, которая служила исследованию взаимодействий тела и объектов. Трое исполнителей — Чайлдс, У. Дэвис и А. Хэй взаимодействовали с объектами на сцене, которые производили звук и свет в зависимости от движений и перемещений. Для перформанса была создана система «Motion Music Machine» («Музыкальная машина движения»), разработанная Питером Хиршем на основе подводного гидролокатора, способного обнаруживать объекты на расстоянии с помощью акустического излучения. Система позволяла транслировать движения объектов и исполнителей в звукошумовые эффекты и генерировать видеоизображения на экранах. Помимо этого, в перформансе использовалась система «Ground Effect Machine» («Экраноплан»), разработанная П. Берном, которая представляла собой кабину на воздушной подушке, способную перемещаться по сцене. Внутри кабины находился А. Хэй, сверху кабины в определенном ритме мигала лампа. Дэвис помогал контролировать перемещение кабины на воздушной подушке, тогда как Чайлдс раскачивала три ведра, подвешенных перед «Музыкальной машиной движения». Помимо этого, в перформансе использовался куб, подвешенный к потолку, создававший игру теней от поочередно включавшихся и выключающихся прожекторов. «На десятой минуте осциллографическое изображение звуков, полученных гидролокатором, проецировалось на экран слева, при этом перед ведрами и внутри них включались лампы, а также лампы внутри кабины <...>»<sup>367</sup>. В результате взаимодействия кинетических объектов и людей создавалась двойственная структура: с одной стороны, объекты были эквивалентны по степени «озвучивания» и «освещения» пространства, тогда как хореографическая партитура исполнителей состояла из коротких бытовых движений и перемещений. Таким образом, «танец играет дидактическую роль, привлекая внимание к способам восприятия. Повторение

---

<sup>367</sup> Childs L. Lucinda Childs: A portfolio. P. 56.

и меняющийся контекст воплощают в жизнь целый мир подробностей, а акт танца порождает осознанный акт видения»<sup>368</sup>. В перформансе «Проводник» генеративная система из электронных компонентов, динамических объектов и действий перформеров транслировала единый визуальный код, который зритель интерпретировал как новый опыт взаимодействия с пространством. Следовательно, дрейф (как генерирующую стратегию) внутри заданной структуры перформанса обоснованно можно считать принципом художественного исследования, примененным в работе Чайлдс.

Медиатехнологии в рамках фестиваля исполняли фиксированную последовательность действий, закодированных в электронную цепь, что можно интерпретировать как модус памяти, согласно теории Колабеллы. Исполнители-перформеры «Девяти вечеров» актуализировали телесность в модусах видения и воображения. Видение и воображение можно прочитывать как встречу реального (физического) тела с различными медиадвойниками.

А. Лепеки интерпретировал это как бесконечную практику записи и утраты: «В этих условиях танцовщик всегда уже является отсутствующим присутствием в поле наблюдения, где-то между телом и призраком, вспышкой, замершей между прошлым и будущим»<sup>369</sup>. В связи с этим становится понятной актуальность телесно-технологического сотрудничества. Начиная с распространения электричества и первых танцевально-технологических опытов Фуллер, продолжая дадаистскими практиками танца и завершая искусством Е. А. Т. 1960-х, усиливается важность подобных коллабораций для сближения различных подходов и методов. Телесно-ориентированные перформансы сфокусировали внимание на телесном присутствии, размыв границы искусства. «Если традиционная типология была основана на используемых в художественной практике материалах, новые медиумы позволяли использовать различные материалы в произвольных сочетаниях»<sup>370</sup>.

---

<sup>368</sup> Бейнс С. Терпсихора в кроссовках. С. 190.

<sup>369</sup> Лепеки А. Исчерпывающая танец. С. 196.

<sup>370</sup> Манович Л. Теории софт-культуры. С. 34.

Эксперименты «Девяти вечеров» явили собой новый виток в развитии междисциплинарных художественных практик. Каждый перформанс был встроен в систему технологий, которые способствовали структурированию сайт-специфичного пространства таким образом, что гигантская арена военного склада трансформировалась в универсальную объектно-ориентированную среду со-бытия зрителей и исполнителей. «Медиатеchnологии позволяли исполнителям действовать и в то же время координировать их действия. Другими словами, выступления “Девяти вечеров” смоделировали идеальное кибернетическое общество, в котором люди управляли собой так же, как техника и технологи управляли своим окружением»<sup>371</sup>. Противоречия с художественными условностями: сценическим временем, линейной последовательностью событий, ясной сверхзадачей, — позволили сосредоточить внимание зрителя на моменте исполнения как сущностной характеристике перформанса. Хотя «“Девять вечеров” был неудачным проектом в контексте общепринятых театральных стандартов. Перформансы начинались поздно, антракты длились долго»<sup>372</sup>, зрители имели возможность участвовать в некоторых перформансах, что подчеркивало главную идею сообщества Е. А. Т. — его экспериментальность. Электронные компоненты, выступавшие в роли аттракторов — экосистем, порождавших знаки аудиовизуального плана перформанса, подчеркивали уязвимость тела в контексте технологической культуры и кибернетизации, а также артикулировали проблему репрезентации тела в медиакультуре.

Акт перформанса является манифестацией настоящего момента, тогда как любой вид документации создает след и репрезентацию. «Перформанс существует только в настоящем. Перформанс нельзя сохранить, записать, документировать или зафиксировать образ исполнения: если так происходит, то это становится чем-то иным, чем перформанс»<sup>373</sup>.

---

<sup>371</sup> Turner F. The Corporation and the Counterculture: Revisiting the Pepsi Pavilion and the Politics of Cold War Multimedia // *The Velvet Light Trap*. 2014. № 73. P. 70.

<sup>372</sup> Cateforis D., Duval S., Steiner S. Hybrid Practices. P. 33.

<sup>373</sup> Phelan P. The Politics of Performance. P. 146.

Другим важным аспектом «Девяти вечеров» является его научно-просветительская функция в отношении сообщества художников. Фестиваль представляет собой топос<sup>374</sup> художественной практики современного танца. «Применительно к таким художественным практикам употребим термин “гибридное искусство”, поскольку в нем используются различные стратегии гибридизации и очерчивается горизонт возможностей для вторжения технологической материи в живую плоть, а также варианты жизнеподобных воплощений гибридных смесей из технологических систем с чем-то живым, или хотя бы “полуживым”»<sup>375</sup>. Актуальный взгляд на танцевальный медиаперформанс второй половины XX века позволяет выделить фестиваль «Девять вечеров» как концентрацию гибридных форм телесно-ориентированного искусства. Использование аналоговых технологий является предпосылкой к дальнейшему развитию цифрового искусства.

Перформансы «Девяти вечеров» (1966) находятся на стыке художественных форм, что затрудняет их анализ традиционными театроведческими или искусствоведческими методами. В качестве принципов анализа танцевальных медиаперформансов применена генеративная теория, согласно которой объект (произведение искусства) рассматривается как динамическая система с высокой степенью автономии<sup>376</sup>. В каждом генеративном произведении существуют как константные установки, стабилизирующие систему, так и переменные значения, зависящие от момента исполнения.

«Девять вечеров» заняли важную нишу в истории искусства, в их рамках были широко проявлены технологические и концептуальные достижения синтеза современного танца и медиаперформанса. В художественных проектах фестиваля были впервые системно применены генеративные мультимедийные среды, а также определены эстетические и концептуальные свойства

---

<sup>374</sup> Топосы — дискурсивные «двигатели», опосредующие темы, формы и фантазии в контексте культурных традиций. См. Huhtamo E., Parikka J. *Media Archaeology*. P. 25.

<sup>375</sup> Галкин Д. В. Свободный избыток желания. С. 90.

<sup>376</sup> Galanter P. What is Generative Art? [Электронный ресурс]. URL: <http://generativeart.com/on/cic/papersGA2003/a22.pdf> (дата обращения: 23.04.2022).

жанра танцевального медиаперформанса. В перформансах фестиваля были артикулированы идеи, концепции, послужившие фундаментом для дальнейшего развития данного явления в искусстве. Десять художников, принявшие участие в фестивале (Люсинда Чайлдс, Джон Кейдж, Ойвинд Фальстрем, Алекс Хэй, Стив Пакстон, Ивонн Райнер, Дебора Хэй, Роберт Раушенберг, Дэвид Тюдор и Роберт Уитман) разработали, совместно с инженерами и электриками «Bell Labs», различные стратегии сценического действия. Новый взгляд на категории «танец» и «хореография» привел к тому, что исполнение танца в перформансе могло быть делегировано техническим объектам, как в перформансе «Соло» Деборы Хэй. Создание партитуры (визуальной, акустической, хореографической) могло зависеть от интерактивных медиа-систем, фиксирующих физическое присутствие, биологические ритмы исполнителей, что имело место в перформансе «Травяное поле» Алекса Хэя и перформансе «Вариации VII» Кейджа. Создание партитур, придающих генеративный характер исполнению, было целью художников и технологов.

Помимо этого, фестиваль повлиял на художественное развитие отдельных художников. Так, в практике Д. Хэй, которая включает эпизоды взаимоотношений танца и медиаперформанса, прослеживается периодическое включение «новых медиа» в проекты. Танцевальные медиаперформансы Хэй актуализированы не только в качестве художественных объектов, но также развивают исследовательский метод изучения хореографических партитур.

Хореографический метод Хэй направлен на поиск генеративных структур, способных инициировать танец как интуитивное движение. Танцевальные партитуры представляют собой не стандартизированные последовательности движений в определенном стиле или манере, а аудиовизуальные образы, позволяющие найти индивидуальный путь перемещения по виртуальной карте. В этом аспекте метода проявляется ключевой аспект постмодернистского искусства — отказ от деления танца на два режима: непосредственное исполнение (присутствие) и репрезентацию. «В практике Хэй семантическое, языковое и соматическое движения тесно взаимосвязаны друг с другом,

и это взаимодействие открывает пространство для воплощенного экстатического временного горизонта и топологической объемности как хореографической формы в процессе создания»<sup>377</sup>. В перформансе «Соло» фестиваля «Девять вечеров» порождающая хореография основана на условных правилах — как структура перемещения объектов в сценическом пространстве, среди которых перформеры и движущиеся платформы. Правила партитуры требовали постоянной включенности исполнителей в процесс, а также корректировки их движений и положений в общей структуре.

Танцевальную стратегию Хэй можно артикулировать как *письмо* в реальном времени. А. Лепеки отмечал, что «встроенные друг в друга, танец и письмо породили качественно неожиданные и нагруженные реляционности между субъектом, который движется, и субъектом, который пишет»<sup>378</sup>. В данном тезисе Лепеки проблематизирована концепция «хореографии», которая реализуется через языковую структуру, созданную на условных конвенциях между телом, пространством и временем. В современном танце трансформируются фигуры хореографа и исполнителя, которые были концептуализированы в танце эпохи Возрождения. Фигуры хореографа и исполнителя были маркированы согласно строгой иерархии учителя (хореографа) и ученика (исполнителя). Подобный «подход к пониманию искусства существовал долгое время, пока сохранялась прямая зависимость искусства от производства, он был релевантным в эпоху промышленных революций»<sup>379</sup>. Если в традиционной концепции хореографии танец стремился к ремесленному идеалу, построенному на «бесшовном» соединении записанного движения и исполняемого, то танцевальный перформанс конца XX — начала XXI века прибегнул к противоположной стратегии — расширению идентификации танца, подчеркиванию невозможности тотальной объективации

---

<sup>377</sup> Monni K. I am the impermanence I see. Analyzing Deborah Hay's performance practice and reflecting its significance for the dance of the 2000–2010's // Deborah Hay: RE-Perspective: Works from 1968 to the Present / Ed. S. Foster. Berlin: Hatje Cantz, 2019. P. 53.

<sup>378</sup> Лепеки А. Исчерпывающая танец. С. 18.

<sup>379</sup> Меньшиков Л. А. Интермедиальные практики. С. 118.

движений, их завершения. «Хотя танец не является ни языком, ни политикой, он проясняется и уточняется с помощью этих средств. <...> Попытки определить танец как нечто совершенно отличающееся от любой другой культурной практики осложняются тем, что практики и теоретики сознательно смешивают танец с другими эстетическими формами»<sup>380</sup>.

Танцевальные партитуры Хэй являются генеративными структурами, которые интерпретируются индивидуально каждым исполнителем. Хэй отмечала: «Я узнаю свою хореографию, когда вижу саморегулирующееся преодоление танцовщиком собственного хореографического тела внутри последовательности движений, которая отличает один танец от другого»<sup>381</sup>. В перформансе «Соло» танцевальная партитура основана на перемещении объектов по условным композиционным правилам. Внимание перформеров сфокусировано на восприятии сценического пространства (исполнители определяли свою хореографию в зависимости от количества людей, качества их движений, а также перемещения объектов). Сглаживание иерархии «одушевленных» и «неодушевленных» объектов в композиции перформанса позволило сделать акцент на моменте восприятия — на реальном времени.

Согласно теории П. Фелан, перформанс актуализирует «стремление к реальности через сопротивление метафорическому сведению двух к одному. <...> Жанр перформанса сфокусирован на проведении различия между присутствием и репрезентацией, используя тело в качестве метонимии»<sup>382</sup>. В перформансе «Соло» собственное восприятие — пространства танцовщиком или происходящего на сцене действия зрителем — становилось ключом к присутствию. Таким образом, можно предположить, что партитура определила режим исполнения, но зависела от коммуникации в реальном времени. Генеративные качества партитуры способствовали созданию практических

---

<sup>380</sup> Martin R. *Critical Moves: Dance Studies in Theory and Politics*. London: Duke University Press Books, 1998. P. 5.

<sup>381</sup> Bissell B. *Communities of Consciousness and the Begetting of Deborah Hay // Questions of practice*. The pew center for arts & heritage [Электронный ресурс]. URL: [https://www.pewcenterarts.org/sites/default/files/deborah\\_hay\\_0.pdf](https://www.pewcenterarts.org/sites/default/files/deborah_hay_0.pdf) (дата обращения: 18.05.2022).

<sup>382</sup> Phelan P. *The Politics of Performance*. P. 152.

метонимий (в жестах и перемещениях исполнителей), суть которых — фокус на темпоральных аспектах события.

Дальнейшие художественные исследования Хэй также пересекались с генеративным искусством. В 1967 году Леон Хармон и Кен Ноултон — исследователи Лаборатории Белла — в рамках проекта «Исследования восприятия I» («Studies in Perception I») создали «Компьютерное ню» («Computer Nude»). «Компьютерное ню» представляет собой сгенерированное из цифровых символов изображение фотографии Хэй. В роли фотографа выступил Макс Мэтьюз — инженер и изобретатель, создатель первой программы для генерирования цифрового звука. Хармон и Ноултон отсканировали (на транзисторном компьютере IBM 7094) фотографию хореографа, переведя изображение в черно-белое, состоящее из двенадцати цифровых символов. В дальнейшем Р. Раушенберг использовал это изображение в качестве фона на пресс-конференции Е. А. Т. (1967). Помимо этого, «Компьютерное ню» было показано на выставках «Машина глазами конца эпохи механики» («Machine as Seen at the End of the Mechanical Age», 1968–1969) и «Кибернетическая интуиция» («Cybernetic Serendipity», 1968). «Компьютер проанализировал изображение по уровням яркости, но вместо того, чтобы использовать случайно разбросанные точки для получения светлых и темных значений, точки были организованы в небольшие узоры, видимые с близкого расстояния, но незаметные издали»<sup>383</sup>. В этом произведении, как и в перформансе «Соло», проблематизирован процесс перевода кинетического языка в рамки формальной логики. И хотя эти два проекта имеют различную жанровую основу, в них проявляется новая парадигма телесно-технологической связи. Если до середины XX века активно развивались различные практики *фиксации* тела — фотография, видео, запись биологических ритмов — то с появлением доступных широкому кругу пользователей компьютеров, ученые и художники стали изучать область *интерпретации* данных. Постмодер-

---

<sup>383</sup> Pontus Hulten K. G. The Machine: As Seen at the End of the Mechanical Age. Greenwich: Museum of Modern Art, 1968. P. 207.

нистское искусство второй половины XX века заложило «основания для новой культуры — культуры техногенной цивилизации, информационного общества, культуры виртуальной реальности, соединения всех возможных культурных традиций и медиа»<sup>384</sup>. Фестиваль «Девять вечеров» 1966 года можно справедливо считать парадигмальным этапом в становлении и развитии гибридных форм хореографического искусства.

### *Выводы к третьей главе*

В главе проанализирован медиатехнологический контекст современного танца — до гибридных практик постмодернистских танцевальных художников. В целом можно выделить в историческом контексте четыре ключевых точки становления междисциплинарной танцевальной эстетики в XX–XXI веках. Первый этап связан с экспериментами Л. Фуллер, в рамках которых танец стал платформой для гибридизации хореографического искусства. Далее развитие продолжилось в дадаистской практике. В концептуальном поле дадаизма хореография была артикулирована как генеративная модель, проявление которой возможно в интердисциплинарных практиках. Как исторический сдвиг в танцевальном медиаперформансе выделен фестиваль «Девять вечеров» 1966 года, составивший третий этап. Сообщество Е. А. Т. стало парадигмальным явлением в искусстве, ввиду создания междисциплинарной институции, поддерживавшей сотрудничество технологической и художественной составляющих. Анализ практик танцевального медиаперформанса через модель генеративного искусства позволил выявить порождающие принципы, которые исполнялись автономными электронными системами, а также концептуальными конструктами, перераспределяющими традиционные роли автора, произведения и зрителя. Дальнейшее развитие танцевального медиаперформанса проявилось как в использовании освоенных технологий, так и в экспериментах, которые определили четвертый этап.

---

<sup>384</sup> Меньшиков Л. А. Постмодерн в искусстве: исторический и семиотический аспекты // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2021. № 6 (77). С. 209.

## **ГЛАВА 4. Опыты цифровой адаптации генеративных арт-практик в хореографии 1970–2010-х**

Развитие современного танца в XX веке демонстрирует возрастающий интерес к электронным, радиотехническим, цифровым объектам. Хореографическое искусство дополнилось техническим инструментарием сценической выразительности, а также методами исследования телесного движения для создания генеративных стратегий. Начиная с частных экспериментов Фуллер конца XIX — начала XX века, через машинную эстетику дада в первой половине XX века, проявляясь в танцевальном медиаперформансе 1960-х — электронные, генеративные медиасреды стали способом расширения танцевального движения. Начало институционального развития танцевального медиаперформанса датировано зарождением сообщества E. A. T. Хотя официально запущено оно было в 1967 году — уже годом ранее его участники сотрудничали в работе над фестивалем «Девять вечеров», где было произведено много техно-художественных экспериментов.

Художественная практика современного танца после 1960-х — и до начала XXI века — сохранила теоретические и практические новшества, открытые в перформансах «Девяти вечеров». В свою очередь развитие цифровых мощностей позволило значительно расширить инструментарий танцевального медиаперформанса. Ключевые стратегии в этом направлении связаны с цифровой адаптацией хореографического текста.

### ***4.1. Концептуализация постмодернизма в танцевальном медиаперформансе после 1960-х<sup>385</sup>***

1950-е годы прошли в логике фордизма в распределении социокультурного пространства: «Города были столь же функциональны, как и конвей-

---

<sup>385</sup> В параграфе используются выводы и результаты научной работы, выполненной автором диссертации лично, которые были опубликованы в статье: Грибов С. С. Стратегии генеративного искусства в современном танце. Опыт концептуализации в художественных практиках постмодернизма // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. 2020. № 3 (68). С. 99–115.

ер любого предприятия. Каждый градостроительный элемент имел свое собственное место в плане, подобно тому, как каждый элемент в машине имеет свою собственную форму. <...> Все стало более стандартизированным и организованным, каждый элемент был взаимозаменяемым»<sup>386</sup>. К концу 1950-х — началу 1960-х вновь активизировались критические идеи. Поколение, выросшее в послевоенное время, проецировало критику стандартизации и типизации жизни в художественную практику. Новая критика породила концепции, которые повлияли на искусство второй половины XX века. Эв Кьяпелло и Люк Болтански предложили выделить два основных направления критики капитализма: художественную и социальную критики. «Обе они порождены четырьмя основными источниками возмущения: неподлинностью бытия, угнетением свободы, социальным неравенством, поощрением эгоизма»<sup>387</sup>. Социальная критика имела истоки в марксизме и социализме, а художественная — в практиках авангарда конца XIX — начала XX века.

В ответ на угнетение «тотальным спектаклем», художественная критика культивировала свободу художника, «его несогласие подчинять эстетику этике, отказ от любых форм несвободы в пространстве и времени, более того — в самых крайних вариантах — неподчинение любому виду труда. Художественная критика развивает дискурс бинарных оппозиций между устойчивостью и подвижностью»<sup>388</sup>.

Как следствие, можно проследить вступление художественной практики в постмодернистскую парадигму. В ответ на «тотальный спектакль» постмодернистская культура, продолжая традицию авангарда первой волны, развивала идею «тотального искусства». Искусство было направлено на обнажение «спектакля», выход за привычные рамки, включение художественных практик в различные сферы жизни: «Пересекая границы, искусство оказалось способным подчинить своим игровым и вполне художественным

---

<sup>386</sup> Постфордизм: Концепции, институты, практики. С. 140.

<sup>387</sup> Болтански Л., Кьяпелло Э. Новый дух капитализма. Москва: Новое литературное обозрение, 2011. С. 90.

<sup>388</sup> Там же. С. 92.

стратегиям политику и общество, средства массовой информации и терроризм, экономику и банковскую сферу, антропологию и философию, религию и образование»<sup>389</sup>. Появились направления, которые выступили провокативной практикой вовлечения зрителей в процесс исполнения произведения. Художественная практика при этом была лишена плановости, определенности: «Шоковое воздействие на тело и психику должно натолкнуть <...> на открытие истины. После погружения в хаос и случайность оно должно перестроиться и найти новый порядок в мире»<sup>390</sup>.

Ги Дебор предложил концепцию «общества спектакля», методологической основой которой выступила теория дрейфа. Дебор трактовал концепцию «тотального спектакля» одновременно как результат и процесс существующего способа производства: «Он не является каким бы то ни было дополнением к реальному миру, — это краеугольный камень нереальности реального общества. Форма и содержание спектакля служат полным оправданием условий и целей существующей системы. Но спектакль помимо этого является еще и постоянным наличием этого оправдания, ибо он заполняет собой основную часть времени, проживаемого вне рамок производства»<sup>391</sup>. Концепция декодировала городское пространство, стала «практикой психогеографии, методом наблюдения за случайными и закономерными процессами, происходящими в окружающей человека среде»<sup>392</sup>. Психогеография выступила в качестве практики генерации правил трансляции тела в пространстве повседневных действий. Специфичность ситуационистской психогеографии артикулировалась в том, что художники предлагали преодолеть рутину повседневности не образами, что характерно для старых форм искусства, в том числе модерна, а путем погружения вглубь повседневности, генерируя правила преобразования тела в процессе исполнения практики дрейфа, по ходу

---

<sup>389</sup> Меньшиков Л. А. Стратегии разрушения границ в антиискусстве. С. 99.

<sup>390</sup> Меньшиков Л. А. Дзен и теория тотального искусства: О некоторых совпадениях в эстетике модерна и постмодерна // Архитектоника современного искусства: От модерна к постмодерну. СПб.: Академия Русского балета им. А. Я. Вагановой, 2015. С. 72.

<sup>391</sup> Дебор Г. Общество спектакля. С. 9.

<sup>392</sup> Дебор Г. Психогеография. С. 11.

движения вперед. «Дрейф — один из ситуационистских методов — можно определить как технику быстрого прохождения через несколько различных сред. Понятие дрейфа неразрывно связано с осознанием явлений психогеографического характера и с разработкой созидательно-игрового поведения, всецело чуждого традиционным представлениям о путешествии и прогулке»<sup>393</sup>. Ситуационисты определяли искусство как генерирующую новые значения практику, результатом которой является переоценка внешних расширений человека, рефрейминг окружающей тело повседневности. Ситуационисты артикулировали уязвимость тела, которое стало затмеваться в технологическом мире. «Когда мы сталкиваемся с новым заклинанием механизма или расширением наших тел, наступает наркоз, или оцепенение, охватывающее новорасширенную область»<sup>394</sup>.

Теория дрейфа представила стратегию порождающего (генеративного) искусства. Дрейф, направленный на исследование повседневной психогеографии, стал практикой расщепления действий и событий на мелкие секвенции, способом их деконструкции. Городская среда второй половины XX века конструировала поведение и определяла действия человека в контексте временных циклов. В этом можно провести параллель с вычислительными технологиями. Технологии «новых медиа» способствовали расширению художественного инструментария, сделав каждого пользователя творцом. Появление вычислительных машин массового использования стало одновременно объектом художественной критики и новым инструментом искусства. Дебор, теоретизируя художественные опыты с техникой, заметил, что «технология репрезентации также была фактором открытия искусства для внешнего мира. Камера, “машина изображения”, лежит в основе футуристической эстетики и желания футуристов освободить художника от институциональных ограничений»<sup>395</sup>. Камера, в понимании Дебора, есть внешнее расширение худож-

<sup>393</sup> Дебор Г. Психогеография. С. 20.

<sup>394</sup> Маклюэн Г. М. Понимание Медиа. С. 76.

<sup>395</sup> Braun C. Generative art in the city [Электронный ресурс]. URL: <https://www.generativeart.com/on/cic/papers2005/07.Carol-AnnBRAUN.htm> (дата обращения: 08.02.2022).

ника, которое стало браузером между внешним миром и бродячим глазом фотографа. Дебор указывал на двойственность проникновения медиатехнологий в художественную культуру. «Мы можем вообразить два различных применения кинематографа: во-первых, его использование как формы пропаганды в преситуационистский переходный период, во-вторых, использование по прямому назначению в качестве составного элемента созданной ситуации»<sup>396</sup>. С одной стороны, Дебор определял применение автоматизированных медиатехнологий в искусстве как «пассивную замену единой художественной деятельности... Кино даёт беспрецедентные возможности силам реакции, пользующимся пассивностью спектакля»<sup>397</sup>. С другой стороны, медиатехнологии применяются в искусстве как средство монтажа, как возможность породить произведение из фрагментов повседневности.

В этом случае художественная практика может следовать генеративной концепции — «самопорождения» объектов-произведений искусства. Результатом порождения может выступать не только оптический объект, визуальный образ, но и любая другая структура, основанная на коммуникации человека и окружающих его знаков. Сущность генеративного искусства, проявленная в 1950–1960-х, очерчивается как порождающая практика, воплощающаяся в различных направлениях и формах. Применение ЭВМ и других технических медиумов не ограничивает рамки генеративных моделей в искусстве, но дает возможность игры с переменными, структурами, циклами.

Генеративное искусство не является манифестацией отказа или согласия, но может рассматриваться как структурообразующий принцип художественной коммуникации. «В генеративном искусстве эта порождающая “структура” определяет новый тип коммуникации, имеющий отношение к театру. <...> Новшеством здесь является превращение действующих лиц в “агентов” и превращение сцены в знак, что само по себе становится диалогической средой. Генеративное искусство увеличивает “образ” до такой сте-

---

<sup>396</sup> Дебор Г. За и против кинематографа. Москва: Гилея, 2015. С. 42.

<sup>397</sup> Там же. С. 41.

пени, что его уже нельзя считать интерфейсом. Это диалогический партнер в развивающемся и открытом исполнении»<sup>398</sup>.

Генеративное искусство, получившее практические и теоретические основы в начале 1960-х годов, стало отражением переустройства общественной жизни. Переход от массовости к индивидуальности, от конвейерно-технологического производства к интеллектуальному труду трансформировал фордистскую систему в постфордистскую. В 1960-е годы ввиду объединения социального и художественного дискурсов обострилось стремление социально-художественной критики к освобождению креативности, самовыражения человека. «Формы выражения этой критики будут часто заимствоваться из лексикона праздника и игры, из “освобождения слова” и сюрреализма. Иногда критика интерпретируется как “вторжение молодости”, как выражение желания жить, выразить себя, быть свободным, как выражение духовных потребностей»<sup>399</sup>. Система мироустройства стала более гибкой за счет оптимизации, универсализации и автоматизации производства. Применение автоматизированных технологий повысило значимость интеллектуальной собственности. Генеративное искусство проявилось в новой логике мироустройства как универсальная художественная практика, как метажанр.

Развитие нового функционализма позволило применить в художественной практике технологические средства и расширить искусство до конвейера. Модернистский лозунг «форма следует за функцией» (Луи Салливан), что форма должна отражать применение, потерял актуальность. Новая функциональность была направлена в сторону эмоционального удовлетворения. Сближение искусства с междисциплинарными практиками стало актуальной стратегией. Концепция «континуума» трактовала художественную деятельность как бесконечное движение-порождение. Генеративная модель стала отражением второй волны авангарда.

---

<sup>398</sup> Braun C. Generative art in the city [Электронный ресурс]. URL: <https://www.generativeart.com/on/cic/papers2005/07.Carol-AnnBRAUN.htm> (дата обращения: 08.02.2022).

<sup>399</sup> Болтански Л., Кьяпелло Э. Новый дух капитализма. С. 303.

Согласно М. Боден и Е. Эдмондсу концепт генеративности «первоначально развивался в дискурсе эмерджентных, автономных систем, в том числе в химии, биологии, кибернетике. Использование понятия “искусственная ДНК” определило порождающий подход к искусству, ориентированному на построении системы, способной генерировать непредсказуемые события, все с узнаваемым характером»<sup>400</sup>.

Ключевым предметом художественной критики в XX веке стало тело человека, оно испытало ряд стремительных преобразований, которые по глубине и масштабу не имели аналогов. Целью ряда концепций XX века было стремление «выявить материальное тело: тело органическое, из плоти и крови, тело как действующий субъект и инструмент социальных практик, тело субъективное, <...> материальную оболочку осознанных действий и неосознанных стремлений»<sup>401</sup>.

Исследование телесного дуализма — внутреннего и внешнего тела — артикулировано в психоанализе, в частности, в утверждении З. Фрейда о том, что тело является медиумом бессознательного. Исследования связи внутреннего и внешнего в повседневных практиках тела, основанные Фрейдом, получили продолжение в концепции Дидье Анзье «Я-кожа». «Я-кожа — рабочий инструмент, позволяющий по-новому осмыслить и организовать психоаналитическую практику. Я-кожа — не только граница, но и контейнер содержащихся в Я переживаний, выполняющий ряд функций, обеспечивающих этому Я целостность»<sup>402</sup>. Исследования тела как актора распространились на различные сферы: социологию, психологию, искусство.

Постмодернистский дискурс телесности, стремительно развивавшийся во второй половине XX века, опирался на идеи Э. Гуссерля, который рассматривал тело в феноменологическом ключе. Тело, согласно Гуссерлю, — «первоначальная колыбель» любого значения. «Итак, тезису мира — мир

<sup>400</sup> Boden M., Edmonds E. What is generative art? P. 25.

<sup>401</sup> Корбен А., Куртин Ж.-Ж., Вигарелло Ж. История тела. Т. 3. С. 7.

<sup>402</sup> Анзье Д. Я-кожа. Ижевск: ERGO, 2011. С. 12.

“случаен” — противостоит тезис моего чистого Я, жизни моего Я, которая является “необходимой”, абсолютно несомненной. <...> Но не может быть и такого переживания, даваемого с живой телесностью, какого могло бы и не быть, — это сущностный закон, какой определяет и эту необходимость, и эту случайность»<sup>403</sup>. Тело перестало быть инструментом, подчиняющимся разуму. Дихотомия тела и духа размылась, тело конституировалось в новом качестве — как воплощение опыта, как процесс восприятия и коммуникации, как «бесконечное движение». М. Мерло-Понти определил мышление как интенцию движений тела. Мышление, согласно Мерло-Понти, подобно дрейфу, позволяет существовать в динамике, производя игру в мире объектов. «Мы увидим, что собственное тело ускользает — в той же науке — от режима, который ему хотят навязать. И поскольку генезис объективного тела — это всего лишь момент в конституировании объекта, покидая объективный мир, тело увлекает за собой интенциональные нити, которые связывают его с его окружением, и в итоге являет нам как воспринимающего субъекта, так и воспринимаемый мир»<sup>404</sup>.

Постструктуралистские идеи отразили общие тенденции художественных практик 1960-х годов. Ж. Деррида определил постструктурализм в следующих тезисах: «Идея децентрации структуры, идея следа, критика многозначного понятия “наличие” и концепции “целостного человека”, а также утверждение принципа “свободной игры мысли” и отрицание самой возможности существования какого-либо первоначала, “первопричины” <...> его origine»<sup>405</sup>. В парадигме постструктурализма произошел отказ от навязывания, от власти над текстом в пользу свободной интерпретации смысла в процессе прочтения другим. Текст при каждом новом прочтении генерируется в новом ключе. В этом аспекте генеративное искусство отразило логику постструктуралистской парадигмы, потому как генеративное произ-

---

<sup>403</sup> Гуссерль Э. Г. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. Москва: Академический проект, 2009. С. 141.

<sup>404</sup> Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. СПб.: Ювента, 1999. С. 106.

<sup>405</sup> Ильин И. П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. С. 18.

ведение реализуется исключительно в процессе исполнения-прочтения. Генеративная структура транслирует произведение в логике коллажа знаков. Ю. Кристева предложила следующую спецификацию знака: «Знак образует метонимическую цепочку отклонений, которую следует понимать как последовательное создание метафор. Противопоставленные элементы, будучи всегда взаимоисключающими, вовлекаются в сеть многочисленных и всегда возможных отклонений («неожиданностей» в повествовательных структурах), а это порождает иллюзию открытой, не поддающейся завершению структуры с произвольной концовкой»<sup>406</sup>.

Искусство постмодернизма, полагаясь на постструктурализм, предложило стратегию интерпретации искусства как гипертекста в бесконечном потоке генерирования идей, концепций, трактований. Как следствие, были проявлены новые возможности прочтения ключевых категорий художественной деятельности: автора, зрителя, события. Художественная практика 1960-х перешла из идейного пространства элитарного и возвышенного в поле повседневного и обыденного. Обыденное тело в повседневных физиологических практиках становилось предметом художественной критики «тотального спектакля». Вопреки традиционным принципам, определяющим роль художника в соответствии с наличием у него высокого уровня технического мастерства, в художественной практике постмодернизма продолжился процесс редукции профессиональных критериев художника, начатый в искусстве авангарда первой волны. «Депрофессионализация искусства поставила художника в весьма щекотливое положение, так как зачастую она интерпретируется как возврат художников к статусу любителей. Соответственно современный художник начинает восприниматься как профессиональный непрофессионал, а сфера искусства как сфера “арт-конспирации”»<sup>407</sup>. Практики постмодернистского искусства развивались совместно с постструктуралистской мыслью, дополняя друг друга в дискурсе тела.

---

<sup>406</sup> Кристева Ю. Избранные труды: Разрушение поэтики. С. 421.

<sup>407</sup> Гройс Б. Г. Политика поэтики. С. 38.

Художественные практики постмодернизма проявили коммуникативные структуры генеративного характера, которые послужили средой для исследования телесных феноменов в публичном пространстве. Х.-У. Гумбрехт характеризовал моменты исследовательской интенсивности в повседневности понятием «присутствие». «Присутствие <...> не может стать частью какой-либо постоянной ситуации, никогда не бывает чем-то таким, за что мы были бы в состоянии, так сказать, уцепиться. Присутствие <...> есть рождение, самоотменяющееся и самовосстанавливающееся становление»<sup>408</sup>. Присутствие как критерий постмодернистского произведения искусства актуализирует коммуникационные аспекты художественной практики, способствует определению генеративного, событийного контекста.

Среди форм искусства второй половины XX века развивающейся в тесной зависимости от дискурса телесности выступил современный танец. Он стал междисциплинарной платформой, объединившей гуманитарные и естественнонаучные исследования в области феноменологии телесности. «Танец как вид искусства, непосредственно связанный с телом и укорененный в нем, дает возможность художественно-пластического осмысления телесных метаморфоз, происходящих с человеком в современной культуре, формирует своего рода невербальный дискурс тела»<sup>409</sup>. Современный танец развивался в постмодернистской культуре, поддерживая художественную критику капитализма. Многие художники 1950–1960-х определяли тело как место пересечения личного и публичного пространств, зачастую используя средства импровизационного движения в перформансах и танцевальных практиках. Художники артикулировали идею повседневной хореографии, состоящую в межсубъективных схемах, существующих внутри социума. Тело выступило границей «между сферой *общественной* (сфера социальной производительности) и *частной* (все, что за пределами общественной), которую можно проследить. Тело — это стадия, на которой это деление в первую оче-

<sup>408</sup> Гумбрехт Х. У. Производство присутствия. С. 66.

<sup>409</sup> Курюмова Н. В. Современный танец в культуре XX века. С. 13.

редь оставляет свой след»<sup>410</sup>. Современный танец стал воплощением «дрейфа», попыткой трансформировать пространство и людей через рефлексию телесной повседневности. Освобождение тела проявилось через импровизационные практики, которые нацелены на кинестетическом уровне вовлекать зрителей в дрейф через процесс соучастия. «Искусство в этот период времени рассматривалось как инструмент сопротивления существующему порядку вещей. В контексте обретения искусством потенциальной формы для политической критики и активизма возник театр зрительского участия. <...> Необходимость трансформации публики в политически ответственных граждан была обусловлена потребностью в новой коллективности, а также противодействием институционализированной политике театров и галерей»<sup>411</sup>.

Авангардные хореографы 1960-х годов, оперируя повседневным опытом тела, формулировали концепт психофизиологической географии. Наряду с психоанализом, хореографы разрабатывали различные способы вовлечения зрителя в художественный контекст и актуализацию личного опыта тела.

Иногда художники обращались к ритуалу как трансцендентной форме, но чаще использовалось «ритуализованное» поведение как стратегия исполнения произведения. Ритуализованное поведение известно в практике современного танца, начиная с экспериментов Л. Фуллер, участвовавшей в гипнотических сеансах. М. Грэм концептуализировала идею ритуала в своей практике. Однако существуют отличия между ритуалом-действием и ритуализованностью-качеством. «Отличие ритуализованного поведения от ритуала состоит, прежде всего, в особенностях условий их бытования. Если ритуал воспринимается как ино-бытие и требует “переключения”, остановки (“вдоха”), то ритуализованное поведение органично включено в повседневность и осуществляет свои регуляции латентным образом. Если в ритуале большое значение имеет символическая функция, то ритуализованное

---

<sup>410</sup> Billard J. Body Politic: 10 Radical Artists Who Use Dance as a Medium [Электронный ресурс]. URL: [https://www.artspace.com/magazine/art\\_101/in\\_focus/the-body-as-art-contemporarydance-enters-the-museum-55082](https://www.artspace.com/magazine/art_101/in_focus/the-body-as-art-contemporarydance-enters-the-museum-55082) (дата обращения: 07.03.2020).

<sup>411</sup> Гордеева Т. В. «Мышечное связывание» в истории современного танца. С. 64.

поведение не обладает ею выражено. Таким образом, можно утверждать, что при наличии некой структурности, присущей ритуализированным формам, они обладают своеобразным семиозисом, состоящим в сближении знака и значения почти до неразличимости»<sup>412</sup>. Ритуализованные практики отсылают к генеративному принципу построения художественного произведения.

Устанавливая связь генеративного художественного произведения и ритуала, можно выявить, что ключевым принципом может выступить исходная структура, которая задает исполнителю/участнику процесса правила. Однако правила являются не залогом результата, но лишь интенцией к действию. В теоретических трудах антрополога В. Тэрнера использовано понятие «лиминальность» как обозначение порогового состояния «в промежутке между положениями, предписанными и распределенными законом, обычаем, условностями и церемониалом. Поэтому их двусмысленные и неопределенные свойства выражаются большим разнообразием символов в многочисленных обществах, ритуализирующих социальные и культурные переходы. Так, лиминальность часто уподобляется смерти, утробному существованию, невидимости, темноте, двуполости, пустыне, затмению солнца или луны»<sup>413</sup>. Понятие «лиминальности» в ритуальной практике отсылает и к категории «присутствия» в искусстве.

Генеративное искусство концептуализирует «присутствие» как качественный аспект художественного произведения. Включая во внимание ритуал как структурный принцип, можно выявить, что связь современного танца и генеративного искусства укоренилась в практиках, направленных на исследование роли тела в культуре. Э. Фишер-Лихте использовала понятие лиминальности для определения границы исполнителя и зрителя в постдраматическом спектакле. Это пространство, где возникает «автопоэтическая петля ответной реакции»<sup>414</sup> — коммуникация между зрителем и исполнителем.

---

<sup>412</sup> Морина Л. П. Семиотика ритуализированных поведенческих форм культуры: Автореф. дис. ... д-ра филос. наук. СПб., 2008. С. 28.

<sup>413</sup> Тэрнер В. Символ и ритуал. Москва: Наука, 1983. С. 169.

<sup>414</sup> Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности. С. 90.

В исполнительских видах искусства, таких как танец и театр, через стратегии кодирования художественного процесса актуализировалась генеративная концепция. В 1960-х стали популярными партитуры, алеаторические модели, стратегии гибридизации. В этом направлении сообщество Е. А. Т. стало культовым не только в отношении применения технологий в искусстве, но также как образец технологической гуманизации. Генеративные произведения при участии инженеров и технологов Е. А. Т. органично вписывались в окружающую среду.

После фестиваля «Девять вечеров», в рамках всемирной выставки достижений науки и техники был реализован еще один знаменательный проект «Pepsi Pavilion for the Expo '70» («Павильон Пепси на Экспо '70», Япония, Осака). Павильон Пепси, под кураторством инженеров и художников составил органичный синтез естественной и искусственной среды. Павильон представлял собой куполообразную форму, диаметром примерно 36,5 метров. В разное время купол был окутан туманом, который искусственно генерировался форсунками, способными распылять десятки тонн воды, что создавало особые метеоусловия в каждое время суток. Снаружи павильон освещался мощными ксеноновыми прожекторами, позволявшими создавать визуальные образы ночью. Помимо этого, на площадке возле павильона были расположены динамичные скульптуры в виде белых цилиндрических капсул, которые были способны самостоятельно менять свое местоположение (в случае касания объектов), а также могли издавать звуки. Посетители заходили в павильон через туннель, при этом им выдавались телефонные трубки, которые служили генераторами звука, как в перформансе С. Пэкстона «Физические вещи». В зависимости от местоположения зрителя в динамике телефона воспроизводились определенные звуки, формируя акустический образ пространства. Далее зритель попадал в подвальное помещение («Комната-моллюск»), спроектированное в форме раковины моллюска, в котором создавались с помощью лазера визуально-графические образы. После этого зрители поднимались в зеркальный купол, который имел диаметр 27,5 метра, был самым

большим сферическим зеркалом на тот момент. Купол создавал визуальные образы через отражения зрителей, преломления световых лучей прожекторов. В куполе была спрятана акустическая система, создававшая звуковую среду павильона. Зритель мог сам выбирать способ взаимодействия с окружающей средой. Павильон Пепси был реализацией генеративной стратегии, создающей пространственно-временной опыт для посетителей. «Вся площадь Павильона Пепси — открытое пространство, пропускающее ветер, дождь и солнечный свет, — состояла из пространств, соединяющих внешнюю (природную) с внутренней (искусственной) средой. Крупномасштабные инсталляции, включающие искусственный туман, свет и звук, были разработаны, чтобы превратить павильон в интерфейс между двумя типами сред»<sup>415</sup>.

Павильон создавал генеративную сеть коммуникации художников, зрителей и технологий. «Прижав телефоны к ушам, посетители превратились в информационные процессоры. Подобно живым компьютерам, они переводили звуки в сообщения <...>. Погруженные в звуковые и световые среды, созданные программистами, они существовали подобно усовершенствованным версиям капсул, которые расположены перед павильоном на улице. Зрители были как кибернетические организмы, ищущие и получающие информацию и реагирующие на нее. Они управляли собой, но в условиях и программах, установленных художниками и инженерами Е. А. Т»<sup>416</sup>. Зрители осуществляли генеративный дрейф в сайт-специфичном пространстве с помощью технических медиаагентов.

Мультимедийные генеративные среды, использовавшиеся художниками 1960–1970-х годов, отражали не только достижения науки и техники, но также были реализацией постмодернистских идей, ориентированных на гуманизацию процесса телесной технологизации.

---

<sup>415</sup> Cyrille-Paul B. The Pepsi-Cola Pavilion, Osaka World's Fair, 1970 // *Virtuelle und ideale Welten*. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2012. P. 195.

<sup>416</sup> Turner F. *The Corporation and the Counterculture*. P. 74.

#### ***4.2. Генеративные стратегии исполнения и документирования танцевального медиаперформанса в проекте «Банк движения»<sup>417</sup>***

После 1960-х годов — времени институционального развития художественных коллабораций — многие танцевальные художники включили в свою практику инструменты новых медиа. Если эксперименты второй половины XX века являются прямыми наследниками разработок Е. А. Т., то начало XXI века ознаменовалось рядом изменений, произошедших в гибридных формах искусства. Связано это с массовым распространением доступных для частного использования персональных компьютеров, а также с развитием сетевых технологий. «Отсутствие каких-либо границ в распространении информации, большая скорость ее передачи, возможность хранения больших объемов информации <...> приводят к тому, что медиапроекты функционируют как коммуникационная среда»<sup>418</sup>. «Рассредоточение компьютеров по домам, не говоря уж об их объединении в разветвленную сеть, стало следующим шагом в создании пространства интеллектуальной среды»<sup>419</sup>. Ключевым направлением стало развитие интерфейса в художественных практиках новых медиа. «Изменились принципы функционирования медиа: их “свойства” уже не хранились исключительно в данных, но стали зависеть от интерфейса»<sup>420</sup>. Можно выделить новую парадигму гибридного искусства XXI века, в которой доминируют скорость и удобство, можно проследить ее закономерности в художественных практиках.

В качестве примера можно рассмотреть практику Д. Хэй, в которой технические медиаагенты играют важную роль на протяжении длительного периода творчества. Творческая биография Хэй включает проекты, в которых

---

<sup>417</sup> В параграфе используются выводы и результаты научной работы, выполненной автором диссертации лично, которые были опубликованы в статье: Грибов С. С. Генеративные стратегии исполнения и документирования танцевального перформанса // Международный журнал исследований культуры. 2022. № 3. С. 63–75.

<sup>418</sup> Югай И. И. Новое медиаискусство: тенденции, специфика // Научное мнение. 2015. № 11 (1). С. 37.

<sup>419</sup> Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну. М.: Академический Проект, 2006. С. 321.

<sup>420</sup> Манович Л. Теории софт-культуры. С. 64.

отражены попытки исследования танца и телесного движения в контексте технических медиаагентов. В период с конца 1960-х до конца 1990-х, после фестиваля «Девять вечеров», Хэй создавала танцевальные партитуры, которые стали основным ее художественным методом. В творчестве Хэй медиа-технологии прошли важным мотивом, который способствовал расширению спектра выразительных средств и исследованию новых танцевальных и хореографических форм. Один из проектов, реализованный в парадигме медиаискусства XXI века, в котором Хэй актуализировала практику танца в контексте медиаискусства — лаборатория исследования движения и создания цифровых партитур «Банк движения» (2010–2013). Проект был посвящен исследованию танцевального движения, его восприятию, фиксации и интерпретации. Хэй была первым хореографом, приглашенным для работы в проекте «Банк движения». Полученные результаты исследования партитур Хэй, которые стали отправной точкой проекта, позволили опробованные ею на практике медиаинструменты в изучении генеративных принципов применить в дальнейшем другим хореографам проекта «Банк движения» (среди них Д. Барроуз, М. Фарджион, Т. Хауэрт, Б. Миллер, У. Форсайт).

Интерпретация движений через технические средства в танцевальном медиаперформансе позволяет поддерживать нелинейность хореографии. Помимо этого, в танцевальных партитурах Хэй обратная связь с телом во время исполнения соло определяет нелинейность танца, его генеративность. Хэй использовала различный инструментарий для проявления танца: графические рисунки, речевые образы. Один из ключей партитуры «Нет времени летать» (2010) — «что, если...» — определяет восприятие исполнителем партитуры как возможности к движению. «Хэй направляет перцептивную ориентацию исполнителя соло, одновременно препятствуя паттернам, основанным на привычной и имплицитной памяти, а также встраивает паттерны исполнителя в сенсорные и эмоционально заряженные воспоминания о пространствах

и песнях»<sup>421</sup>. Данный метод интерпретировал тело как архив данных, включающий виртуальную карту возможных действий и принятий решений. «В основе этой практики лежит требование непрерывно получать информацию из окружающего пространства и тела, реагировать на нее, отпускать ее до того, как идея обретет форму, переключать фокус внимания, получать новую информацию и т. д. Правила включают в себя требования не повторяться, не планировать, отвергать заученные ответы и линейную последовательность. Хореография генерируется в зависимости от того, как исполнители интерпретируют задания партитуры»<sup>422</sup>.

Партитура «Нет времени летать» получила апробацию в рамках медиаискусства с применением современных технологий. В рамках «Банка движения» в 2011 году исполнительницам Ж. Дернинг, Д. Мапп и Р. Уорби было предложено адаптировать партитуру «Нет времени летать» в собственные соло, а затем на основе этого создать, под руководством Хэй, трио «As Holy Sites Go» («Как проходить Святые места», 2012). Каждая сольная интерпретация партитуры была записана семь раз для последующего изучения паттернов и поиска пересечений отдельных секвенций исполнения. Формальная запись каждого соло осуществлялась с помощью пяти видеокамер, расположенных вокруг исполнителя так, чтобы максимально детализировать хореографию в пространстве. В дальнейшем видео исследовалось алгоритмами компьютерного зрения для выявления паттернов и различий между отдельными соло. Помимо этого, осуществлялась качественная аудиозапись, включавшая все реплики и вокализации исполнителей, а также пространственный звук. Помимо поиска визуальных феноменов в хореографии, целью исследования было выявление скрытых «генераторов» партитуры. Для этого была использована программа Piesemaker, служащая для аннотирования видео

---

<sup>421</sup> Hansen P., Callison D. *Dance Dramaturgy: Modes of Agency, Awareness and Engagement*. New York: Palgrave Macmillan, 2015. P. 134.

<sup>422</sup> Hansen P., Climie E. A., Oхoby R. J. *The Demands of Performance Generating Systems on Executive Functions: Effects and Mediating Processes* // *Frontiers in Psychology*. 2020. Vol. 11. № 1894. P. 5.

в режиме реального времени. Отдельным группам людей предлагалось смотреть видео и вносить заметки параллельно видеоряду. В дальнейшем производился сравнительный анализ заметок с текстом партитуры, что позволило отметить зоны с увеличенной интенсивностью внимания с точки зрения независимого «внешнего» восприятия.

Проект «Банк движения» позволил создать дополнительные ключи для исходной партитуры в виде цифровой документации данных перемещения исполнителей. Можно выявить генерирующий принцип партитуры «Нет времени летать», который проявляется в перформативном характере последующих итераций. Каждое прочтение партитуры: исполнение, видеофиксация, дигитализация, описание — раскрывается как перформанс в перформансе. Партитура инициирует создание вокруг исполнителя нелинейных связей с пространством и населяющими его объектами. «Нет времени летать» включает в себя тексты и графические зарисовки. Тексты, как заметила Хэй в конце партитуры<sup>423</sup>, вдохновленные творчеством писателя Д. Крейса, содержат образы «постсоциальных» миров. Инструкции содержат образ пространства, больше напоминают предложения к действию, но не команды. В качестве ограничений Хэй предложила три тезиса: «Откажитесь от моей последовательности из последовательности направлений движения. Избавьтесь от сомнений и пересмотра. Слово или короткая фраза, выделенная жирным шрифтом красными чернилами, является предупреждением о том, что я должен избегать автоматической реакции на творческий подход или впасть в привычное поведение в отношении слов, которые я использую. Вместо этого я сразу же отсоединяюсь от этих импульсов, воспринимая все тело как своего учителя, принимая клеточный разум моего тела»<sup>424</sup>. Эти заметки являются генераторами прочтения, тогда как конкретные фразы выступают аттракторами исполнения, содержащими широкий потенциал интерпретаций.

---

<sup>423</sup> Hay D. No time to fly. 2010 [Электронный ресурс]. URL: [http://www.laboratoiredeugeste.com/IMG/pdf/NTTF\\_bookletD.Hay.pdf](http://www.laboratoiredeugeste.com/IMG/pdf/NTTF_bookletD.Hay.pdf) (дата обращения: 23.05.2022).

<sup>424</sup> Ibidem.

Исследование соло Хэй «Используя небо» от «Банка движения» включает в себя материалы перформанса трех видов: видеофиксацию интерпретаций различных исполнителей; фиксацию цифровой адаптации в визуальных образах (генеративную графику) и заметки исполнителей параллельно структуре партитуры; концепции, повлиявшие на создание исходной партитуры и интервью с участниками проекта. В результате изучения партитуры, ее возможных интерпретаций, перед зрителем (читателем) возникает не архив данных партитуры, но динамичная сеть, инициирующая поиск новых адаптаций. «В системе [онлайн-партитуры] используется концепция SET (или сетки), состоящей из отдельных ячеек, которые могут взаимодействовать. Каждая ячейка может содержать различный контент, например встроенное видео, некоторый текст или изображение. Ячейки могут быть запрограммированы на взаимодействие друг с другом. В системе используются стандартные веб-технологии и облачное потоковое видео»<sup>425</sup>. Данный аспект характеризует перформативность исследования хореографического текста. Потенциально каждое обращение к партитуре, в контексте исполнения или документации хореографического кода, может расширять поле существования партитуры.

В данном проекте танцевальный медиаперформанс Хэй проявлялся в новом качестве — как метод научного исследования хореографии с помощью мультимедийных технологий. Если «Соло» из «Девяти вечеров» имело контекст художественного исполнения, то партитура «Нет времени летать» в проекте «Банк движений» открыла область исследований танцевальной документации — кодирования хореографического текста. Работа с документацией партитуры вовлекала в действенное соучастие, что уже являлось перформансом. «В то время как живая ситуация может способствовать феноменологическим отношениям взаимодействия “плоть к плоти”, документальный обмен (зритель/читатель) в равной степени интерсубъективен»<sup>426</sup>. В ка-

---

<sup>425</sup> Debra Hay score production session (Ostin) [Электронный ресурс]. URL: <http://motionbank.org/en/event/deborah-hay-score-production-session-austin> (дата обращения: 23.05.2022).

<sup>426</sup> Jones A. «Presence» in Absentia. Experiencing performance as documentation // Art

честве инструмента исследования партитуры Ф. Джанеттом была разработана программа «Trio Generator» («Генератор трио»), которая позволяла накладывать друг на друга видео соло, а также индивидуально регулировать временное расположение отдельных эпизодов.

В рамках интердисциплинарной практики изучения данных партитуры можно отметить создание генеративной графики на основе перемещения исполнителей в пространстве (генеративный художник А. Вебер). Можно сделать вывод, что методы документации «Банка движений» являются генеративными, поскольку поддерживают не только область возможных репрезентаций исходной партитуры, но позволяют вовлечься в прочтение как событие. «Документация не просто генерирует образы/утверждения, которые описывают автономное исполнение и констатируют, что оно произошло: она воссоздаёт событие как перформанс»<sup>427</sup>.

В рамках «Банка движения» генеративная документация была применена в исследовании сотворчества хореографа Джонатана Барроуза и композитора Маттео Фарджиона в работе «Seven Duets» («Семь дуэтов»). Исследование серии дуэтов и партитур, созданных за многие годы сотрудничества Барроуза и Фарджиона, было проведено с помощью визуального анализа перемещения исполнителей, что позволило выявить хореографические паттерны действий и жестов исполнителей. «В исследовании реализована многокамерная установка из двух Kinect и пяти 2D/HD видеокамер. Первый Kinect использовался для захвата движений Джонатана Барроуза, второй фиксировал движения Маттео Фарджиона»<sup>428</sup>. С помощью двух сенсорных консолей Kinect, индивидуально отслеживавших каждого исполнителя, появилась возможность детально записать движения в формате набора данных о положении двадцати точек тела в пространстве. Данная возможность была использована в рамках цифровой визуализации. Отдельные эпизоды стали ключе-

---

Journal. 1997. Vol. 56. № 4. P. 12.

<sup>427</sup> Auslander P. The Performativity of Performance Documentation // PAJ: A Journal of Performance and Art. 2006. Vol. 28. № 3 (84). P. 5.

<sup>428</sup> Kahn S. Capturing of contemporary dance. P. 276.

выми паттернами хореографии, которые были задокументированы в форме генеративной графики. На странице онлайн партитуры представлена возможность интерактивно изучать графические сцены. «Каждая сцена состоит из “генератора” паттерна и “исполнителя” (или двух), которые выражают эти паттерны. Импульсы, посылаемые “генератором”, запускают движения “исполнителя”»<sup>429</sup>. Данный способ визуализации инициировал взгляд на хореографию без привязанности к субъекту-исполнителю, что позволило артикулировать документацию как генеративную систему.

Другое исследование «Банка движения» — «Two» («Два») анализировало подход хореографов Б. Миллер и Т. Хауэрта. Проект также использовал генеративные принципы. «Два» документировало импровизационные стратегии, которые хореографы разработали через практику телесного осознания. Хауэрт применил генеративную стратегию создания хореографии — «Careful Scientist» («Внимательный исследователь»). «Внимательный исследователь» является упражнением, в котором использован строгий набор правил, поддерживающий координацию отдельных сегментов тела и конечностей. В упражнении необходимо выполнять движения левой и правой частью тела, избегая линейной симметрии и противоположности в движениях. «Мы заинтересованы в том, чтобы продолжать поддерживать определенную задачу, даже когда наше внимание занято инициированием другого движения, например, жонглирования»<sup>430</sup>. Сгенерированная хореография для четырех танцовщиков была задокументирована через камеру захвата движения. В рамках документации была создана карта соло-касаний, которая показывала возможное количество и частоту импульсов, подаваемых ассистентами.

Еще одно упражнение-генератор, предложенное Хауэртом, — «Assisted Solos» («Соло ассистент») — заключалось в том, что помощник осуществлял

---

<sup>429</sup> Seven Duets: fragments, movements and insights from the interplay between Jonathan Burrows and Matteo Fargion [Электронный ресурс]. URL: <http://scores.motionbank.org/jbmf/#/set/a-parallel-world> (дата обращения: 23.05.2022).

<sup>430</sup> Hauert T. Two [Электронный ресурс]. URL: <http://scores.motionbank.org/two/#/set/habit> (дата обращения: 23.05.2022).

передачу импульсов (через прикосновения и ведение) исполнителю-солисту. Дальнейшая импровизация, уже без влияния внешних ассистентов, позволяла сохранить внимание исполнителя во время импровизации.

В работах Б. Миллер также представлены в качестве генераторов движений различные упражнения и установки. Было предложено выделить три стратегии движения: Story, Drive, Risky Weight (История, Управление, Рискованный вес), которые направляли внимание исполнителя на игру с гравитацией, поиск противоположных состояний: стабильности и неопределенности. В документальной форме фиксировалась хореография дуэта танцовщиков — Э. Хаузер и Д. Джонса, — которую они генерировали на основе импровизационных установок. Цифровая онлайн документация позволила масштабировать движения, изучить хореографию с различных ракурсов.

Помимо этого, подход Миллер артикулировал генеративную стратегию «Redux» («Редукс»). «Редукс» стала практикой работы с хореографической памятью. Танцовщики вспоминали фрагмент хореографии, который они исполняли в прошлом и ссылались на его отдельные аспекты в новом исполнении. Redux генерировалась по различным сценариям: «Цитирование и деконструкция последовательности хореографических действий; перемещение действия во времени, пространстве, форме, части тела; смена ролей [в дуэте]; припоминание хореографического времени и последовательности, но не точных действий; предложение начала или окончания действий, слушание и поиск новых решений; повторение качества касаний в дуэте»<sup>431</sup>. Стратегия также была задокументирована с помощью камер захвата, позволяя в дальнейшем настраивать ракурс и масштаб просмотра дуэта Хаузер и Джонса.

В результате исследования хореографических подходов Б. Миллер и Т. Хауэрта в цифровом архиве «Банка движения» было создано четыре набора, подробно фиксирующих четыре генеративных стратегии создания танца. Каждая стратегия развернута в медиадокументации, которая зафиксиро-

---

<sup>431</sup> Hauert T. Two [Электронный ресурс]. URL: <http://scores.motionbank.org/two/#/set/habit> (дата обращения: 23.05.2022).

вала как исполнительские особенности, так и идейно-концептуальные аспекты танцевальной практики.

Еще одна цифровая партитура была создана в рамках исследования подхода У. Форсайта — «Synchronous objects» («Синхронные объекты») — попытка проявить танец в медиаобъектах. «“Синхронные объекты” сфокусированы на хореографических структурах в работах Форсайта и на его интересе к актуализации хореографических идей за пределами тела в бесчисленном множестве других междисциплинарных проявлений, которые он называл “хореографическими объектами”»<sup>432</sup>. Концепция хореографического объекта позволила генерировать танец в различные формы информации: художественные, цифровые. Хореографический объект не является трансляцией одного вида искусства в другой, это метод интеграции хореографической структуры в другие реальные и виртуальные объекты. «Синхронные объекты» исследовали различные принципы исполнения танца «One Flat Thing, Reproduced» («Репродукция одного плоского предмета»), включая анализ записанных движений в трехмерном формате, комментарии исполнителей, темы отдельных эпизодов, темпо-ритмические особенности, структуры импровизаций. Некоторые паттерны были визуализированы графически, параллельно записанному видео, что позволяло рассмотреть незаметные в режиме реального исполнения детали движений и логическую структуру хореографии. «“Синхронные объекты” можно понимать как хореографический объект или набор из двадцати хореографических объектов, которые функционируют вместе для передачи идей танца с помощью анимации, интерактивных инструментов и т. д.»<sup>433</sup>. Один из хореографических объектов — это Generative Drawing Tool (инструмент генеративного рисования), позволяющий создавать интерактивную графику на основе данных тела исполнителя.

В качестве исследования темпо-ритмических аспектов разработан инструмент Cue Annotations Object (объекты реплики-аннотации), который по-

---

<sup>432</sup> Shaw N. Z. Synchronous Objects, Choreographic Objects. P. 209.

<sup>433</sup> Ibidem. P. 210.

казывает реплики, проговариваемые исполнителями во время танца, параллельно с записанным видео.

Также в исследовании «Синхронные объекты» были разработаны другие объекты, служащие для документации детализации исходных генераторов танца. Объект *Alignment Forms Object* (объект выравнивания форм) генерировал анимированные фигуры в трехмерном пространстве между двумя исполнителями, что позволяло рассмотреть скрытые связи и «танцевальные рифмы» в общей хореографической структуре.

В результате изучения цифровой документации танцевальные перформансы представлены как динамические системы. Каждый хореографический подход в проекте «Банк движения» передан как генеративная стратегия. «Наш творческий процесс двигался в постоянном расширении между независимым и коллективным разумом, между известным и неизвестным, хаосом и порядком, фокусом и меняющимся сетевым вниманием»<sup>434</sup>.

Таким образом, можно выявить два направления генеративного искусства в танцевальном перформансе. Одно связано с медиаперформансом, как в фестивале «Девять вечеров», в котором технологии выступали генеративными системами в формате художественного исполнения. Другое артикулировалось в проекте «Банк движения» в формате генеративной документации, что позволило анализировать хореографические методы и структуры творчества танцевальных художников с помощью мультимедийных инструментов. Цифровая документация позволила уточнить понимание хореографической партитуры как динамической системы, которая может поддерживать и проявлять танцевальные, двигательные паттерны, оставаясь при этом нелинейной структурой, зависящей от конкретного исполнителя.

Помимо этого, в цифровых архивах «Банка движения» проявились дополнительные функции партитуры, позволившие не только «идентифицировать автора произведения от исполнения к исполнению»<sup>435</sup>, но и восприни-

---

<sup>434</sup> Shaw N. Z. *Synchronous Objects, Choreographic Objects*. P. 220.

<sup>435</sup> Goodman N. *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*. Indianapolis:

мать сеть накопленных данных как набор идентификаций танца в хореографических объектах.

### ***4.3. Генеративные системы анализа и создания хореографии в танцевальном медиаперформансе***

Одной из ключевых стратегий в танцевальном медиаперформансе начала XXI века является практика адаптации хореографического текста в цифровой код. Важным в этом методе является процесс обработки исходных данных, которые необходимы для формирования хореографической лексики. Так или иначе, при переводе хореографии в цифровой архив возникает необходимость унификации танцевальных движений в символьную систему, что проблематизирует область танцевальной нотации.

Уже во второй половине XX века, в традициях Р. Лабана, распространились компьютерные программы, которые позволяли симулировать хореографию. Программы такого типа, подобно цифровой мультипликации, позволяют создавать отдельные формы и затем интерполировать последовательные движения. «Новые интерактивные возможности изображения хореографической партитуры призваны, в первую очередь, управлять, планировать, экспериментировать с движением еще до начала работы с исполнителями»<sup>436</sup>, — здесь используется предсказательная функция цифровой хореографии.

Одна из проблем заключается в том, что танцевальный синтаксис в цифровом формате может представлять собой поверхностное перечисление координат, не раскрывающее стиль и семантику хореографии. В таком случае танец будет симуляцией заранее прописанных движений, а вычислительная система выполнит вспомогательную функцию. В связи с этим потребовалось найти новые стратегии фиксации и интерпретации танцевального движения, способные автономно генерировать хореографию из больших массивов данных. Машинное обучение представилось перспективной возможно-

---

The Bobbs-Merrill Company, 1968. P. 128.

<sup>436</sup> Ирхен И. И. Нотация и фиксация хореографического текста. С. 49.

стью для решения проблемы, что сделало этот способ популярным. Помимо амбиций исследователей этому способствовало развитие вычислительных мощностей, позволявшее обрабатывать большие данные. Хореографическая стратегия машинного обучения реализуется путем создания динамической системы самообучения, основанной на детальном анализе движений как до представления перформанса, так и во время исполнения. Современные технологии фиксации движений позволяют захватывать в реальном времени двигательные последовательности перемещений исполнителя в пространстве. Компьютеры, оснащенные консолями видеозахвата, реализуют мгновенную танцевальную нотацию. Каждый фрейм анализируется и сохраняется в виде массива данных, включая положение суставов, динамику движения<sup>437</sup>.

Важным аспектом автоматизированных систем захвата и анализа танцевального действия является возможность масштабирования отдельных фреймов, в которых могут быть отмечены кинетические паттерны или психофизические закономерности исполнения разными исполнителями одной хореографии. Подобные эксперименты были произведены в рамках программы «Motion bank» («Банк движения»). Фиксация хореографического текста и дальнейшее обучение «виртуального исполнителя», т. е. определенной экспертной системы, дает возможность редуцировать танец до алгоритмов. Выявление хореографического алгоритма является многослойной процедурой. «Хореография содержит три основных уровня абстракции: стиль (динамика и психофизическое выражение движений исполнителем), синтаксис (хореографический язык произведения и хореографа) и семантика (общий смысл или тема, связывающая произведение в единый объект). Все три уровня представляют уникальные практические и теоретические задачи для компьютерной хореографии»<sup>438</sup>.

---

<sup>437</sup> Одна из современных сенсорных консолей Kinect Azure позволяет анализировать положение тела в пространстве с высокой точностью. Подробнее см. в документации устройства: <https://docs.microsoft.com/ru-ru/azure/kinect-dk/hardware-specification> (дата обращения: 07.08.2022).

<sup>438</sup> Crnkovic-Friis Lu. Generative Choreography using Deep Learning [Электронный

Методы машинного обучения основываются на базах данных или могут быть использованы при коммуникации исполнитель-машина в реальном времени. Танец становится произведением вычислительной машины, может быть интегрирован в танцевальный медиаперформанс наравне с исполнителями или представлен автономно. Методы машинного обучения позволяют фиксировать и интерпретировать синтаксис, стиль и семантику хореографии.

Проект Луки и Луизы Црнкович-Фриис «Chor-rnn»<sup>439</sup> («Хорн») представляет несколько методов генерирования хореографии с применением машинного обучения. В основе лежит глубокая рекуррентная нейронная сеть, которая осуществляет обучение виртуального хореографа. Захват движений живого исполнителя-сола реализуется с помощью Kinect 2.0, после чего система обрабатывает данные в рамках архитектуры нейронной сети. «В течение тренировочного интервала проходит несколько этапов: понимание анатомии суставов человека; выявление базового стиля движения и синтаксиса; соединение нескольких движений в осмысленную композицию (семантику)»<sup>440</sup>. «Хорн» является экспертной системой, которая способна не только распознать и записать хореографический текст, но также создавать аттрактивные механизмы — порождающие хореографические структуры, т. е. выполнять функции танцевального драматурга. К основным свойствам экспертных систем относятся «возможность обработки символьной информации, использование неполных данных для построения логических выводов, взаимодействие с человеком с помощью естественного языка»<sup>441</sup>. Современные цифровые библиотеки обладают огромными данными, позволяют оперировать широким спектром символьной информации. Один эксперимент включал набор данных из 13,5 миллионов пространственно-временных положений суставов.

---

ресурс]. URL: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1605/1605.06921.pdf> (дата обращения: 08.08.2022).

<sup>439</sup> Chor-rnn — интерпретированная версия архитектуры Char-rnn. См. URL: <https://github.com/karpathy/char-rnn> (дата обращения: 08.08.2022).

<sup>440</sup> Crnkovic-Friis Lu. Generative Choreography using Deep Learning [Электронный ресурс]. URL: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1605/1605.06921.pdf> (дата обращения: 08.08.2022).

<sup>441</sup> Лорьер Ж.-Л. Системы искусственного интеллекта. Москва: Мир, 1991. С. 363.

Данный формат генеративного искусства проблематизирует хореографию в контексте больших данных (big data). Чем больше система обучается у живого исполнителя и проводит глубокий анализ данных, тем более она наполняется новыми исполнительскими возможностями. В качестве исходного материала в проекте «Хорн» было использовано пять часов видеозахвата сольной хореографии. После чего система еще сорок восемь часов анализировала и обрабатывала данные, на основе которых был представлен убедительный результат генеративной хореографии<sup>442</sup>. Проект «Хорн» предлагает практическое исследование танца на основе анализа исполнителем или постановщиком собственных движений. Эстетические функции хореографии в данном проекте сдвигаются на второй план, поскольку первостепенной задачей становится изучение движения в фокусе цифровой парадигмы.

Теоретик медиаискусства Л. Манович отмечал: «Изучать значит сравнивать. Но чтобы сравнивать, в первую очередь, мы должны видеть. А чтобы видеть большие культурные данные, нам необходимо обращаться к науке о данных»<sup>443</sup>. Используя большие данные как способ создания генеративной хореографии, проект «Хорн» выделял две стратегии: «Совместная хореография (collaborative choreography) и взаимно интерпретируемая хореография (mutually interpreted choreography). Первая стратегия представляется в виде последовательности  $A_1 B_1 A_2 B_2 \dots A_n B_n \dots$ , где  $A$  — это художник-хореограф, а  $B$  — система «Хорн». На первом шаге хореограф создает танцевальный сегмент  $A_1$ . На втором шаге «Хорн» принимает последовательность движений  $A_1$  в качестве входных данных, анализирует их и предлагает танцевальный сегмент  $B_1$ . На третьем шаге художник рассматривает сегмент  $B_1$  и создает новую последовательность движений  $A_2$  как продолжение  $B_1$ . Шаги 2 и 3 повторяются»<sup>444</sup>. В результате получается хореография, последова-

---

<sup>442</sup> Видео виртуального исполнителя после сорока восьми часов обучения см.: <https://www.youtube.com/watch?v=W1oRgDPxEкs> (дата обращения: 29.08.2022).

<sup>443</sup> Манович Л. Теории софт-культуры. С. 161.

<sup>444</sup> Crnkovic-Friis Lu. Generative Choreography using Deep Learning [Электронный ресурс]. URL: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1605/1605.06921.pdf> (дата обращения:

тельно сложенная из диалога человека и цифровой машины. «Вторая стратегия представляется в виде двух последовательностей: A1 A2... An... и B1 B2... Bn... На первом шаге хореограф создает танцевальную комбинацию движений A1. На втором шаге “Хорн” принимает последовательность движений A1 в качестве входных данных и создает новую комбинацию (или множество) B1 как продолжение A1. На третьем шаге хореограф анализирует результат и создает интерпретацию B1 в виде новой танцевальной комбинации A2. Второй и третий шаг повторяются»<sup>445</sup>. Итогом данной стратегии является последовательность сегментов A1 A2 A3... An.

В результате работы «Хорн» создается генеративная хореография, которая может быть применена как для подготовки танцевального перформанса, так и в качестве основы исполнения художественного действия. Потенциал виртуального хореографа зависит от количества изученных данных. «Точные человекоподобные машины были натренированы с использованием миллионов записей или несколько гигабайтов данных в течение дней, месяцев или даже лет»<sup>446</sup>. Важным аспектом является художественная функциональность машинного хореографа, которая трансформирует традиционную модель танцевального представления, где зритель находится в роли наблюдателя. В другом проекте, пересекающемся с технологией «Хорн», зритель был включен в генеративную модель.

Генеративная хореография с применением машинного обучения была представлена в проекте «Discrete figures<sup>447</sup>» («Дискретные фигуры», Токио, 2019). Танцевальная компания «Elevenplay» («Одиннадцать»), фокусирующаяся на технологических экспериментах, совместно с инженерами и исследователями «Rhizomatiks Research» («Ризоматические исследования»), а так-

---

08.08.2022).

<sup>445</sup> Crnkovic-Friis Lu. Generative Choreography using Deep Learning [Электронный ресурс]. URL: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1605/1605.06921.pdf> (дата обращения: 08.08.2022).

<sup>446</sup> Патак Н. Искусственный интеллект для .NET: речь, язык и поиск. Москва: ДМК Пресс, 2018. С. 31.

<sup>447</sup> Discrete figures [Электронный ресурс]. URL: [https://research.rhizomatiks.com/s/works/discrete\\_figures/en/technology.html](https://research.rhizomatiks.com/s/works/discrete_figures/en/technology.html) (дата обращения: 28.06.2022).

же цифровым художником Кайлом Макдональдом, применили нейронные сети в живом выступлении.

Перформанс-инсталляция «Дискретные фигуры» задействовал различные способы анализа движений исполнителя и обучения цифрового двойника. «Используя систему захвата движения, танцевальные данные продолжительностью около двух с половиной часов были захвачены примерно сорок раз со скоростью шестьдесят кадров в секунду. В каждом сеансе танцовщики импровизировали на одиннадцать тем. <...> Для поддержания стабильного потока танцовщикам давали ритм сто двадцать ударов в минуту»<sup>448</sup>. Помимо этого, в качестве исходных данных для нейронной сети были применены кадры захвата движения зрителей, которые импровизировали в вестибюле перед перформансом (по одному человеку в течение одной минуты за один раз). Главной целью проекта было изучение феномена танца, его воплощения в различных телах — в специфической технике или манере. Для этого применялись различные методы формализации и визуализации танцевального движения. Для визуализации исследовательского ландшафта были созданы графические образы, в которых нейронная сеть исполняла танец, основанный на данных перформеров и зрителей. Однако ключевое событие перформанса — дуэт нейронной сети и живого исполнителя.

Дуэт М. Маруямы и искусственного интеллекта артикулировал основную проблематику исследования: отражение человека в машине и наоборот. Трёхмерное тело, генерирующееся искусственным интеллектом, было спроецировано на сцену, что создало образ двойника Маруямы. В начале дуэта исполнители двигались по-разному, 3D модель исполняла танец, сгенерированный нейронной сетью, движения Маруямы носили импровизационный характер. Затем Маруяма следовала за движением машины, списывая и исполняя хореографию. «Это один из самых захватывающих моментов, поскольку он представляет собой преобразование человеческого движения, проходящее

---

<sup>448</sup> Discrete figures [Электронный ресурс]. URL: [https://research.rhizomatiks.com/s/works/discrete\\_figures/en/technology.html](https://research.rhizomatiks.com/s/works/discrete_figures/en/technology.html) (дата обращения: 28.06.2022).

го через нейронную сеть, и снова воплощенного танцовщиком»<sup>449</sup>. Затем движения 3D модели интерполировались с движениями Маруямы, эпизодически создавая унисон движений. Далее 3D модель из сферического абстрактного образа трансформировалась в текстурированную танцовщицу — виртуального двойника, представленного в виде голограммы, — похожую на Маруяму. В конце дуэта Маруяма уходила со сцены, оставляя визуализированную танцовщицу одну. В завершение сгенерированная танцовщица трансформировалась в серебристую сфероподобную форму, продолжая выполнять отрывистые движения.

Перформанс «Дискретные фигуры» реализовал режим присутствия, который Х.-У. Гумбрехт характеризовал как «моменты интенсивности познавательных, эмоциональных и физических способностей»<sup>450</sup>. Аспект присутствия занимает ключевое место в танцевальном медиаперформансе, ввиду актуализации нерепрезентативной модели коммуникации между зрителем и исполнителем. Через близость реального и виртуального (включающего двигательный опыт зрителей) возник коллективный хореографический объект. Помимо этого, присутствие артикулировано в рамках театроведческих исследований: Х.-Т. Леман характеризовал режим присутствия «интенсивностью коммуникации, проходящей “лицом к лицу”»<sup>451</sup>.

Присутствие в танцевальном перформансе «Дискретные фигуры» характеризуется практическим участием и связано с телесной включенностью. В перформансе зритель создавал «моменты интенсивности» во время обучения генеративной модели, до основного действия. Описанные технологии машинного обучения могут быть использованы также для генерирования танцевального движения из звука или других входных данных<sup>452</sup>. Методы

---

<sup>449</sup> McDonald K. Dance x Machine Learning: First Steps [Электронный ресурс]. URL: <https://kcimc.medium.com/discrete-figures-7d9e9c275c47> (дата обращения: 28.07.2022).

<sup>450</sup> Гумбрехт Х. У. Производство присутствия. С. 103.

<sup>451</sup> Леман Х.-Т. Постдраматический театр. С. 221.

<sup>452</sup> Juheon L., Kim S., Lee K. Listen to Dance: Music-driven choreography generation using Autoregressive Encoder-Decoder Network. ArXiv abs/1811.00818 (2018) [Электронный ресурс]. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Listen-to-Dance%3A-Music-driven->

машинного обучения выступают генеративными стратегиями хореографии, позволяя создавать новые «хореографические объекты»<sup>453</sup>.

Таким образом, нейронные сети могут быть основой для создания генеративной драматургии в танцевальном медиаперформансе. Нейронные сети проблематизируют пересечение реального и виртуального тел, создавая художественный гибрид плоти и цифры. В этом направлении танцевальная компания «K-Danse» («К-Дэнс») выпустила ряд проектов, в рамках которых исследовались сетевые технологии, влияющие на восприятие тела, а также вопросы, связанные с границами перевода языка тела в машинный код.

Компания «К-Дэнс» занимается исследованием существования тела в технологическом контексте. Художественные проекты сфокусированы на применении стратегий генеративной хореографии, в которой конкретные танцевальные движения зависят от момента присутствия, от действий публики или оценки исполнителями окружающей среды и принятия решений в зависимости от обстоятельств. Танцевальный перформанс «Narcissus Reflected» («Нарцисс в отражении», 2017) представляет собой попытку создать гибридное тело через соединение присутствия живой плоти исполнителей и виртуального ассистента, который выполняет функцию организатора действий.

В перформансе участвовали два исполнителя: Ф. Готье и М. Массон. Танцовщики взаимодействовали с публикой через специально организованную мобильную сеть, в рамках которой зрители определяли последовательность действий. Хореографами выступили А. Хольст и Ж.-М. Матос, в роли цифрового художника А. Курсель. Перформанс начинался с того, что проецировалась инструкция в формате графической анимации, объясняющая зрителям использование смартфона в качестве «игрового оператора». Помимо этого, вместе с инструкцией на проекции можно было наблюдать два, расположенных по краям, силуэта «Распятия», что вводило в контекст главной

---

choreography-using-Lee-Kim/d4d01cec0b73a8ec4ae644bc276fd0d40f04c569 (дата обращения: 28.07.2022).

<sup>453</sup> Shaw N. Z. Synchronous Objects, Choreographic Objects. P. 210.

идеи перформанса: «Игровое противостояние между христианскими ценностями, коренившимися в нашей культуре, и новыми ценностями индивидуалистического общества, узаконивающего нарциссизм и самопоклонение»<sup>454</sup>. Перформанс исполнялся при непрерывном взаимодействии публики и исполнителей через смартфоны. С помощью смартфонов публика определяла, посредством «голосований», переход от картины к картине, дальнейшие действия исполнителей, генерируя драматургию, порядок движений.

Хореографическая композиция состояла из семи частей (картин), которые танцовщики исполняли в соответствии с публичным голосованием публики. Семь хореографических частей условно обозначали семь пороков: гордыню, жадность, гнев, зависть, прелюбодеяние, обжорство и уныние. Танцевальные движения и отдельные жесты исполнителей имели соответствующий смысл. «Для каждой последовательности танцовщики разыгрывали свои движения, спрашивали, что делать дальше, повторяли хореографические мотивы, не осознавая, зачем они это делают»<sup>455</sup>. Несмотря на конкретную определенность нарративного слоя, который представлял собой рассуждения о «пороках», которые были лейтмотивом жестов и движений танцовщиков, перформанс был посвящен не заданной морали или выводу, но риторическому вопросу: «Как вновь обрести смысл сакрального за пределами наших обычных практик»<sup>456</sup>? В этом контексте действия танцовщиков можно назвать генеративными, поскольку они порождались сетевой системой. Действия были назначены внешними агентами — зрителями, которые взяли на себя ответственность за движение сюжета, тогда как исполнители были сфокусированы на собственных телах, которые не подчинялись их воле. В то же время действия перформеров были генерирующими, потому как влияли на восприятие зрителей и способствовали переживаниям, которые вызвали реакцию в виде принятия тех или иных решений. Система мобильной связи

---

<sup>454</sup> Narcissus Reflected [Электронный ресурс]. URL: [https://www.kdanse.net/en/portfolio/narcissus\\_reflected/](https://www.kdanse.net/en/portfolio/narcissus_reflected/) (дата обращения: 28.08.2022).

<sup>455</sup> Ibidem.

<sup>456</sup> Ibid.

позволяла поддерживать генеративную драматургию перформанса, которая зависела как от исполнителей, так и от принятия решений зрителями.

В другом междисциплинарном проекте компании «К-Дэнс» использован метод машинного обучения для исследования границ тела в рамках цифровых технологий. Перформанс-инсталляция «BodyFail, “The body as the limit of coding”» («Крах тела, “Тело как предел кодирования”», 2017) сфокусирован на исследовании границ восприятия и интерпретации тела. Хореограф проекта — Ж.-М. Матос, мультимедийные художники — К. Барбисан, Т. Гийеме, танцовщик-исполнитель — П. Лаврен. Пространство перформанса включало одну комнату, где разворачивалось действие, пять видеопроекторов, которые проецировали изображения на стены и пол, сенсор Kinect 2, с помощью которого осуществлялся захват движений и жестов исполнителей и посетителей. Перформанс представлял собой открытую платформу, где на равных участвовали перформер и зрители. Участники экспериментировали с системой, отслеживавшей и анализирувавшей движения и жесты. Система транслировала движения в визуальный слой, который проецировался на стены и пол, а также в аудио. Данная операция производилась в реальном времени и была основана на специально подготовленной нейронной сети. В первой части перформанса использована генеративная процедура перевода телесных движений в видео и звук. Целью перформанса было не столько достижение аудиовизуального отражения хореографии, сколько попытка преодолеть «границы» машинного кода, т. е. «довести систему до “краха”»<sup>457</sup> — найти жесты и положения тела, которые инициируют остановку тела в прочтении системой. После того как участникам перформанса удавалось «выйти» за пределы кода, система собирала и отражала на одной из видеопрооекций артефакты, состоящие из остановок тела, в форме партитуры «ошибок».

Генеративная структура перформанса позволила, с одной стороны, проявить аудиовизуальный слой, который проявил тело как набор известных

---

<sup>457</sup> BodyFail [Электронный ресурс]. URL: [https://www.k-danse.net/wp-content/uploads/2018/06/BodyFailDossier\\_en.pdf](https://www.k-danse.net/wp-content/uploads/2018/06/BodyFailDossier_en.pdf) (дата обращения: 28.08.2022).

форм, создававший «гладкую» поэтическую структуру порождения видео и аудио. С другой стороны, возникавшие ошибки демонстрировали уязвимость тела в контексте цифровых технологий, невозможность телу быть переведенным в машинный код до конца.

### ***Выводы к четвертой главе***

В данной главе рассмотрен следующий этап развития генеративных арт-практик и танцевального медиаперформанса. Переход к новой парадигме, завязанной на сетевых технологиях и автономных компьютерных системах, осуществился в конце XX — начале XXI века. Эксперименты Е. А. Т. и других творческих коллабораций в 1970-е и более поздние годы по большому счету осуществили форсирование результатов, полученных в 1960-е, в том числе в рамках фестиваля «Девять вечеров». Включение новых технологий в контекст искусства было следствием смены экономической модели: от фордизма — к постфордизму. Развитие интеллектуальной парадигмы отразилось и на художественной практике, в которой появились стратегии кодирования, генерирования творческого процесса. Помимо этого, медиаискусство стало способом гуманизации телесной технологии. Эта идея прослеживается в телесно-ориентированных медиаперформансах художников и инженеров Е. А. Т. Художники включили в свой инструментарий методы и приемы, полученные в рамках междисциплинарных коллабораций. Один из ярких примеров — творчество танцхудожницы Д. Хэй, которая внесла значительный вклад в концептуализацию танца в рамках «Девяти вечеров». Хэй продолжила сотрудничество с медиахудожниками после 1960-х, исследовала принцип партитуры для создания, сохранения и интерпретации танца. Данный метод был подробно рассмотрен в проекте «Банк движения», реализованном в 2010-х годах. Междисциплинарный проект был нацелен на исследование генеративных стратегий и документирования танцевального перформанса с помощью технологий новых медиа. Партитуры художников были представлены как нелинейный архив, целью которого стала не фиксация за-

конченного произведения, но создание генеративной сети художественного процесса для исследования/исполнения зрителем/читателем. Важным аспектом парадигмы медиаискусства начала XXI века стало включение генеративных систем анализа и интерпретации хореографии в танцевальный медиаперформанс. Этот аспект опирается на практику адаптации хореографического текста в условный код. Спецификой машинного обучения стала возможность автономно генерировать хореографию из больших массивов данных (материалов, записанных с помощью видеокамеры или других систем захвата движения). Компьютеры здесь осуществляют мгновенную танцевальную нотацию для дальнейшей обработки и интерпретации движений.

В проекте «Хорн» реализован процесс автономного распознавания и записи хореографического текста с дальнейшей интерпретацией в рамках сотрудничества вычислительной машины и художника. В данном случае можно сказать, что машина выполняет функции танцевального драматурга — создает порождающие хореографические структуры и корректирует художественную практику. Генеративная хореография с применением машинного обучения была представлена в проекте «Дискретные фигуры». В перформансе-инсталляции были задействованы различные способы анализа действий танцовщиков и дальнейшего обучения цифрового двойника. В результате можно сделать вывод, что методы искусственного интеллекта способствуют созданию новых генеративных стратегий в хореографии, которые расширяют спектр реализации танцевального медиаперформанса.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Исследование позволило выявить специфические качества танцевального медиаперформанса как генеративной арт-практики, связанной с концептуализацией художниками и хореографами тела в различных модусах искусства, науки и техники. Проекция генеративной концепции на художественную практику XX века способствовала исследованию процессуальных качеств, выявлению генерирующих принципов развертывания произведений искусства в пространственных и временных аспектах.

Произведение искусства как семиотическая единица определено, согласно генеративной теории Э. Колабеллы, одновременно в трех модусах: видения, памяти и воображения. Данный взгляд опирается на теорию Ч. Пирса, разделившего знак на первичный (иконический), двоичный (индексальный), троичный (символический) модусы. К исследованию медиаперформанса применена концепция поэтической логики Колабеллы, пользующаяся редуктивным выводом характеристик художественного произведения, что позволило артикулировать генерирующие принципы и системные качества в рассмотренных перформансах. Поиск критериев генеративной практики в междисциплинарном пространстве, на стыке искусствоведения, семиотики, лингвистики, системных исследований, позволил всесторонне рассмотреть явление генеративного искусства в XX веке. Медиаперформанс как направление исполнительского искусства, фундирующееся на применении электронно-технологических средств, набрал популярность в XX–XXI веках как искусство «новых медиа». Генеративная концепция, сфокусированная на процессуальных качествах, позволила проанализировать перформансы танцевальных художников в контексте порождающих принципов.

В исследовании рассмотрены четыре исторических периода развития танцевального медиаперформанса. Первый этап — танцевально-технологические эксперименты Л. Фуллер в контексте свободного движения. На данном этапе отчетливо прослежена фрагментарная интенция со стороны танце-

вального сообщества, в том числе проявленный интерес к междисциплинарной практике в частных экспериментах Фуллер. Фуллер в своей художественной практике руководствовалась двумя направлениями: технологическим (выступая в роли организатора лаборатории световых и оптических исследований, которые служили основой для сценических решений) и творческим (самостоятельно сочиняя хореографию для отдельных этюдов и спектаклей, а также выступая в роли режиссера). Отличительным аспектом данного этапа была попытка гуманизировать технологии через танцевально-хореографическую практику, притом что это была личная инициатива художницы, не имевшая институциональной поддержки.

Второй этап отражает художественную практику авангардного искусства начала XX века, связан с развитием свободного и экспрессивного танца в сообществе дадаистов, где ключевой идеей стала эстетика повсеместной механизации. В танцевальной практике С. Тойбер-Арп выявлена стратегия игры со множеством медиаагентов. Дадаистский танец Тойбер-Арп расширил понимание телесного присутствия, сфокусировав внимание на проблеме художественных границ и танцевальной идентичности. Помимо этого, Тойбер-Арп применяла танцевальные структуры, которые определены как генеративные, потому как танец был выражен не только традиционным способом в форме телесной репрезентации движений, но также через концептуальное воплощение в форме генеративных картин, объектов декоративно-прикладного искусства. В роли художника-технолога Тойбер-Арп создавала кинетические куклы, которые были метафорой танца вне тела исполнителя, концентрируя внимание зрителя на кинестетическом аспекте — индивидуальных телесных ощущениях в момент восприятия. Первые два этапа определили период протогенеративных арт-практик. Несмотря на недостаточную артикулированность в искусствоведении, генеративные принципы применены в художественной практике дадаистского танца и обозначены понятиями и определениями, которые нашли отражения в дальнейших исследованиях генеративной теории.

Третий этап, с конца 1940-х — начала 1950-х годов, связан с экспериментами Клювера, Каннингема, Кейджа, Пэкстона, Райнер и других постмодернистских деятелей. Данный этап характеризуется устоявшимся подходом в художественной практике в форме взаимной заинтересованности художников и технологов в сотрудничестве. Помимо этого, в этот временной период зародились институции, которые определили дальнейшее развитие медиаискусства. В рамках сообщества E. A. T. были реализованы художественно-технологические коллаборации, которые несмотря на фрагментарность в концептуальном осмыслении, не теряют актуальность до настоящего времени. Ввиду отсутствия единой методологической базы, опосредованным способом артикуляции технологий в контексте художественной практики стал генеративный подход. В рамках фестиваля «Девять вечеров» выделены генеративные стратегии, в которых технологии выступали порождающими системами: генерирование биологических ритмов; создание объектно-ориентированных партитур; исчисление конечной вариативности действий и событий (факториал); конструирование границ (пространственных, временных) посредством технологий; коллажирование случайными объектами; моделирование генеративной аудио-визуальной среды; дрейф в сайт-специфичном пространстве через технические медиаагенты (рации, микрофоны, телефоны); картографирование и рекартографирование среды перформанса.

Дальнейшая судьба современного танца в контексте цифровых медиатехнологий (после 1960-х) связана с развитием обозначенных подходов. Существенное отличие гибридного искусства от современных практик начала XXI века заключается в доступности технологий, уменьшении их объема, повышении удобства использования. И хотя ключевой целью инженеров «Девяти вечеров» было создание максимально компактных и универсальных решений, тем не менее, физический объем технической аппаратуры не позволял оперативно переходить от одного перформанса к другому. На сегодняшний день имеются мультимедийные среды, компьютерные системы, позволяющие танцевальным художникам самостоятельно (при наличии базовых

навыков использования компьютера) взаимодействовать с цифровыми консолями, камерами, генерировать звукошумовые и видеоэффекты. Современные устройства работают по беспроводной сети, позволяя создавать мультимедийные генеративные проекты в любом, даже камерном, пространстве.

Современный, четвертый, этап развития медиаперформанса отличается переходом в цифровое пространство, тогда как в 1960-х использовались преимущественно аналоговые технологии. Генеративные арт-практики в хореографии XXI века позволяют расширить рамки танцевальной документации. Автоматизированные системы анализа и интерпретации танцевального движения позволяют собирать цифровые архивы, создавать на их основе экземпляры генеративной хореографии. Конец XX — начало XXI века связаны с опытами цифровой адаптации танца и хореографии в формат цифровой парадигмы медиаискусства. В рамках междисциплинарного проекта «Банк движения» разработаны и применены генеративные стратегии документирования танцевального перформанса. Хореографические партитуры танцевальных художников, принявших участие в данном проекте, интегрированы, с помощью инструментов новых медиа, в цифровой архив. Целью архивации было не прямое копирование, но фиксация генеративных механизмов, которые могут служить основой для дальнейшего прочтения или изучения эмпирическим путем. Помимо этого, проект показал эффективность применения медиатехнологий, которые являются экземплярами автономных систем, способных выявлять координаты тела танцовщика в пространстве. С помощью консоли Kinect появилась возможность захватывать движения исполнителя для сохранения и интерпретации данных в различные аудиовизуальные медиа. Консоль позволила осуществлять мгновенную танцевальную нотацию, что нашло отклик в мультимедийных хореографических проектах.

В проекте «Хорн» сенсорный контроллер Kinect использовался для создания экспертной системы, способной, на основе физических действий исполнителя, генерировать хореографический текст. Хотя подобная коллаборация машины и художника имела, по большому счету, справочный ха-

ракти, тем не менее данная генеративная процедура нашла отклик в художественно-исполнительском контексте. В перформансе-инсталляции «Дискретные фигуры» была применена генеративная стратегия искусственного интеллекта, которая позволила сгенерировать цифрового двойника — виртуального исполнителя, обученного нейронной сетью на основе хореографии реального танцовщика. В перформансе «Крах тела, “Тело как предел кодирования”» нейронная сеть применялась для обнаружения телесных трансформаций, поз, жестов, которые выходят за пределы автоматического видеозахвата, что позволило создать набор движений вне цифрового кода, подтверждающий неэквивалентность реального тела и цифрового двойника.

Сетевые технологии, развивающиеся в конце XX — начале XXI века, трансформировали отношения человека с его телом. Электронные устройства, телефоны и гаджеты, поддерживающие безостановочную коммуникацию между людьми и круглосуточный мониторинг за телом, делают человека более социально зависимым и нуждающимся в помощи виртуального ассистента. Данная проблема отражена в перформансах-инсталляциях, где мобильная сеть, объединяющая волеизъявление зрителей, выступала в роли генерирующего драматурга, управляющего сюжетом и действиями перформеров.

Танцевальный медиаперформанс позволил интерпретировать художественно-технологический дискурс как практику исследования культурных, экономических и научных факторов, влияющих на искусство. Генеративные стратегии и практики хореографии направлены на актуализацию искусства как процессуальной формы взаимодействия с окружающей средой. Ключевая цель генеративных арт-практик в танцевальном медиаперформансе определяется гуманизацией процесса технологизации тела и телесности в искусстве.

Результаты исследования могут быть полезны при рассмотрении танцевального медиаперформанса в отечественном поле современного танца, которое не было затронуто в данной работе ввиду значительного художественного своеобразия в творческих подходах и методах, заслуживающих отдельного изучения. Вопросы танцевального медиаперформанса, раскрытые

в работе, могут быть продолжены в направлении жанрового уточнения и классификации творческих практик в рамках разнообразия форм современного танца. Рассмотренные генеративные структуры облегчают определение применения технологий в танцевальном медиаперформансе.

Дальнейшее исследование в данной области закономерно будет продолжиться в рамках междисциплинарной теории. В этом направлении необходимо рассмотреть другие опыты коллаборации технологов и художников, а также необходимо обратить внимание на объединение мультимедийных технологий с автоматизированными системами управления, построенными на основе нейронных сетей. Методы машинного обучения, примененные в проекте «Хорн», являются перспективным ориентиром.

Методология поэтической логики может быть применена для анализа танцевальных перформансов и выявления в них порождающих принципов. Помимо того, поэтическая логика перформанса, рассмотренная в контексте прагматистской концепции и теории абдукции, может быть применена в изучении использования искусственного интеллекта и методов машинного обучения в создании танцевальных перформансов. В связи с этим поэтическая логика может стать методологическим основанием и для технологических экспериментов в области соединения прикладной информатики и современной хореографии.

## СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

**Генеративное искусство** — это произведения, художественно-исследовательские практики и творческие проекты, в основе создания, исполнения и восприятия которых лежит порождающий (генеративный) метод.

**Генеративные арт-практики** — художественные действия и события, целью которых является создание, исследование или применение порождающих принципов для создания художественных кодов открытого типа. В этом направлении извлечение результата или перевод научных теорий на язык искусства является второстепенным. На первый план выходит поэтическая логика как стратегия генерирования художественного объекта.

**Генеративный метод** — формат организации художественного произведения, в котором присутствует технология, автономно осуществляющая частичный или полный контроль над действиями агентов художественного процесса и событиями, происходящими между ними.

**Гибридное искусство** — форма художественной практики, осуществляющаяся на пересечении различных видов, жанров искусства и научных дисциплин, теорий, методов. Данный формат подразумевает синтез реального и виртуального, известного и гипотетического, за счет чего происходит размытие границ творчества и осуществляется его трансформация в новые способы художественного высказывания. В качестве концептуального ориентира художников выступают достижения в области науки и техники.

**Медиаперформанс** — форма искусства, в которой мультимедийные технологии применяются в качестве основы художественного действия.

**Мультимедийные технологии в искусстве** — совокупность аппаратных и программных средств, выступающих как поддержка одновременной коммуникации по различным каналам отправления и получения сигнала в рамках создания и представления произведения искусства.

**Поэтическая логика** — конструкт генеративного произведения искусства, в рамках которого художественный объект включает три ключевых ка-

тегории: видение, память и воображение. В вариативной структуре их взаимосвязи в контексте отдельного произведения искусства происходит нелинейный процесс разворачивания произведения искусства.

**Протогенеративные арт-практики** — художественные действия и события, целью которых является создание и применение логических структур для исполнения художественных кодов закрытого типа.

**Танцевальный медиаперформанс** — форма танцевального искусства, в рамках которой процесс трансформации тела в контексте мультимедийных технологий ставится на центральное место. Тело исполнителя становится ключевым медиумом, проблематизирующим телесность на пересечении реального и виртуального.

**Цифровой перформанс** — одна из форм медиаперформанса, сфокусированная на применении цифровых технологий в художественной практике. Цифровая парадигма в медиаискусстве возникла в связи с массовым распространением компьютеров, которое позволило художникам и технологам внедрить новые технологии в частные эксперименты.

**Экосистема в медиаперформансе** — система, осуществляющая управление различными компонентами, объединенными в рамках среды исполнения. Экосистемы позволяют обеспечить связь между медиаканалами в автоматическом режиме, без непосредственного участия (во время исполнения) технических специалистов. С появлением компьютерных технологий появилась возможность управления сценическим светом, видео, аудио, физическими (неодушевленными) объектами, реализуемая в средах программирования, которые позволяют выстроить алгоритм с константными и переменными значениями.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андреева, Е. Ю. Постмодернизм. Искусство второй половины XX — начала XXI века: Монография / Е. Ю. Андреева. — СПб.: Азбука-классика, 2007. — 488 с.
2. Анзьё, Д. Я-кожа / Д. Анзьё. — Ижевск: ERGO, 2011. — 302 с.
3. Антонян, М. А. Особенности рецепции перформанса: На материале работ Марины Абрамович: Дис. ... канд. культурол. / М. А. Антонян; Моск. гос. ун-т им. М. В. Ломоносова. — М., 2015. — 239 с.
4. Арутюнова, Н. Д. Истоки, проблемы и категории прагматики / Н. Д. Арутюнова, Е. В. Падучева // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16. Лингвистическая прагматика: Сб. пер. с разн. яз. / Общ. ред. Е. В. Падучевой. — М.: Прогресс, 1985. — С. 8–42.
5. Асмолов, А. Г. Интернет как генеративное пространство: историко-эволюционная перспектива / А. Г. Асмолов // Вопросы психологии. — 2019. — № 4. — С. 3–28.
6. Асмус, В. Ф. Проблема интуиции в философии и математике / В. Ф. Асмус. — М.: Мысль, 1965. — 312 с.
7. Бадью, А. Малое руководство по инэстетике / А. Бадью. — СПб.: Изд-во Европейского ун-та, 2014. — 156 с.
8. Барба, Э., Саварезе, Н. Словарь театральной антропологии. Тайное искусство исполнителя / Э. Барба, Н. Саварезе. — М.: Артист. Режиссер. Театр, 2010. — 320 с.
9. Барт, Р. Camera lucida. Комментарий к фотографии / Р. Барт. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2011. — 272 с.
10. Бейнс, С. Терпсихора в кроссовках. Танец постмодерн / С. Бейнс. — М.: Арт Гид, 2018. — 312 с.
11. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин // Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. — М.: Медиум, 1996. — С. 15–65.
12. Берталанфи, Л. Общая теория систем. Критический обзор // Берталанфи, Л. Исследования по общей теории систем: Сборник переводов / Л. Берталанфи; Под ред. В. Н. Садовского, Э. Г. Юдина. — М.: Прогресс, 1969. — 520 с.
13. Бирюков, С. Е. О трансформационной поэтике / С. Е. Бирюков // Труды Института русского языка им. В. В. Виноградова. — 2016. — № 7. — С. 253–263.
14. Бобринская, Е. А. Русский авангард: Границы искусства / Е. Бобринская; Гос. ин-т искусствознания. — М.: Новое литературное обозрение, 2006. — 304 с.
15. Боброва, А. С. Теория рассуждений Ч. Пирса (Проблема абдукции): Автореф. дис. ... канд. филос. наук / А. С. Боброва; Моск. гос. ун-т. — М., 2005. — 24 с.

16. Болтански, Л., Кьяпелло, Э. Новый дух капитализма / Л. Болтански, Э. Кьяпелло. — М.: Новое литературное обозрение, 2011. — 976 с.
17. Бояджиев, Г. Н. История западноевропейского театра: В 7 т. Т. 1 / Г. Н. Бояджиев. — М.: Искусство, 1956. — 752 с.
18. Брайант, Л. Р. Демократия объектов / Л. Р. Брайант. — Пермь: Гиле Пресс, 2019. — 320 с.
19. Брауэр, Ф. Гипнотический модернизм: Творчество Франтишека Купки как магнитное поле / Ф. Брауэр // История искусства и отвергнутое знание: От герметической традиции к XXI веку. Сб. статей. — М.: Гос. ин-т искусствознания, 2018. — С. 262–268.
20. Бренд, Б. Искусство ислама / Б. Бренд — М.: Фаир, 2008. — 336 с.
21. Васильева, Е. В., Гырдымова, И. О. Идеология телесного и генеративный дизайн в системе визуальной идентичности XX века / Е. В. Васильева, И. О. Гырдымова // Визуальная коммуникация в социокультурной динамике: Сб. статей конференции / Под ред. Н. Ф. Федотовой. — Казань: КФУ, 2016. — С. 66–69.
22. Васюков В. Л. Научное открытие и контекст абдукции / В. Л. Васюков // Философия науки. — 2003. — № 1. — С. 180–205.
23. Венкова, А. В. Эстетика рецептивного ответа в послереволюционном искусстве России. «Ленинская кино-правда», «Человек с киноаппаратом» Дзиги Вертова и деятельность литературного центра конструктивистов (ЛЦК) / А. В. Венкова // Общество. Среда. Развитие. — 2021. — № 2. — С. 31–38.
24. Веселовский, А. Н. Историческая поэтика / А. Н. Веселовский. — М.: Высшая школа, 1989. — 408 с.
25. Вико, Д. Основания Новой науки / Д. Вико. — М.: Киев: REFL-book; ИСА, 1994. — 656 с.
26. Винер, Н. Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине / Н. Винер. — М.: Наука, 1983. — 344 с.
27. Витгенштейн, Л. Избранные работы / Л. Витгенштейн. — М.: Территория будущего, 2005. — 440 с.
28. Галкин, Д. В. Техно-художественные гибриды, или Производство искусства в эпоху его компьютерного производства / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. — 2007. — № 3. — С. 40–53.
29. Галкин, Д. В. Понять интерактивность: Кибернетика в зеркале эстетики / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. — 2009. — № 5. — С. 47–59.
30. Галкин, Д. В. Свободный избыток желания: Гибридное искусство / Д. В. Галкин // По ту сторону медиума: искусство, наука и воображаемое технокультуры /

Под. ред. Д. Булатова. — Калининград: БФ ГЦСИ, 2016. — С. 90–97.

31. Гастев, А. К. Как надо работать. Практическое введение в науку организации труда / А. К. Гастев. — М.: Экономика, 1972. — 478 с.

32. Голдберг, Р. Искусство перформанса. От футуризма до наших дней / Р. Голдберг. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. — 320 с.

33. Гордеева, Т. В. «Мышечное связывание» в истории современного танца: От режима массовости к режиму коллективности / Т. В. Гордеева // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. — 2016. — № 6. — С. 59–68.

34. Гордеева, Т. В. Художественная коммуникация в российском танцевальном перформансе рубежа XX–XXI веков: Дис. ... канд. искусств. / Т. В. Гордеева; Академия Русского балета им. А. Я. Вагановой. — СПб., 2021. — 234 с.

35. Грищенко, Я. С. Прагматическая парадигма в лингвистике и классификация речевых актов / Я. С. Грищенко [Электронный ресурс]. URL: [http://www.kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/gryshchenko\\_pragmaticheskaya.pdf](http://www.kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/gryshchenko_pragmaticheskaya.pdf) (дата обращения: 08.06.2020).

36. Гройс, Б. Г. Политика поэтики / Б. Г. Гройс. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2012. — 400 с.

37. Гройс, Б. Публичное пространство: От пустоты к парадоксу / Б. Г. Гройс. — М.: Strelka Press, 2012. — 26 с.

38. Гумбрехт, Х. У. Производство присутствия: Чего не может передать значение / Х. У. Гумбрехт. — М.: Новое литературное обозрение, 2006. — 184 с.

39. Дебор, Г. За и против кинематографа / Г. Дебор. — М.: Гилея, 2015. — 348 с.

40. Дебор, Г. Общество спектакля / Г. Дебор. — М.: Логос, 2000. — 183 с.

41. Дебор, Г. Психогеография / Г. Дебор. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. — 112 с.

42. Делез, Ж. Различие и повторение / Ж. Делез. — СПб.: Петрополис, 1998. — 384 с.

43. Деррида, Ж. О грамматологии / Ж. Деррида. — М.: Ад Маргинем, 2000. — 512 с.

44. Деррида, Ж. Письмо и различие / Ж. Деррида. — М.: Академический проект, 2000. — 432 с.

45. Джеймс, У. Прагматизм / У. Джеймс. — СПб.: Шиповникъ, 1910. — 244 с.

46. Дробышева, Е. Э., Смекалов, Ю. А. Современные технологии на службе искусства: Новая жизнь танца / Е. Э. Дробышева, Ю. А. Смекалов // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. — 2017. — № 3. — С. 31–38.

47. Дьюи, Д. Общество и его проблемы / Д. Дьюи. — М.: Идея-Пресс, 2002. — 160 с.
48. Загурская, Н. В. Generative anthropology and generative art: Unpredictability and unparticipation in the post-millenniarism as post-postmodern / Н. В. Загурская // *Articult.* — 2019. — № 3 (35). — С. 6–11.
49. Ильин, И. П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм / И. Ильин. — М.: Интрада, 1996. — 256 с.
50. Ирхен, И. И., Лаврова, С. В. Нотация и фиксация хореографического текста в условиях функционирования медиасредств / И. И. Ирхен, С. В. Лаврова // *Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой.* — 2017. — № 3 (50). — С. 39–51.
51. Кабанн, П. Марсель Дюшан. Беседы с Пьером Кабанном / П. Кабанн. — М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. — 224 с.
52. Кандинский, В. Точка и линия на плоскости / В. Кандинский. — СПб.: Азбука, 2003. — 240 с.
53. Каннингем, М. Гладкий, потому что неровный / М. Каннингем. — М.: Арт Гид; Музей современного искусства «Гараж», 2019. — 240 с.
54. Кант, И. Критика чистого разума / И. Кант. — М.: Наука, 1999. — 655 с.
55. Кацнельсон, А. В. Казимир Малевич: Беспредметность // *Формальный метод: Антология русского модернизма: В 3 т. Т. 1. Системы* / А. В. Кацнельсон; Под ред. С. А. Ушакина. — Екатеринбург; М.: Кабинетный ученый, 2016. — С. 705–841.
56. Кашин, В. В. Чарльз Пирс о репрезентирующей функции знака / В. В. Кашин, Д. З. Мусин // *Вестник Оренбургского государственного университета.* — 2010. — № 7. — С. 127–132.
57. Кириллова, Н. Б. Медиакultura: от модерна к постмодерну / Н. Б. Кириллова. — М.: Академический Проект, 2006. — 448 с.
58. Кисеева, Е. В. Музыка в цифровом перформансе / Е. В. Кисеева // *Современные проблемы науки и образования.* — 2013. — № 6. — С. 1051.
59. Кисеева, Е. В. Музыкально-хореографический перформанс как актуальная форма музыкального театра / Е. В. Кисеева // *Южно-Российский музыкальный альманах.* — 2017. — № 4 (29). — С. 90–95.
60. Кисеева, Е. В. Перформанс как форма представления музыкально-хореографического искусства второй половины XX века / Е. В. Кисеева // *Проблемы музыкальной науки.* — 2016. — № 3 (24). — С. 50–55.
61. Кисеева, Е. В. Работа с пространством в танце постмодерн / Е. В. Кисеева // *Дом Бурганова. Пространство культуры.* — 2015. — № 4. — С. 63–74.

62. Кисеева, Е. В. Роль композиторов нью-йоркской школы в становлении и развитии хореографического перформанса / Е. В. Кисеева // Вестник Академии Русского балета им. А.Я. Вагановой. — 2018. — № 6 (59). — С. 114–129.
63. Кисеева, Е. В. Художественное время в постановках танца постмодерн / Е. В. Кисеева // Проблемы музыкальной науки. — 2015. — № 4 (21). — С. 148–154.
64. Копенкина, О. Стратегии «Великого отказа» / О. Копенкина // Художественный журнал. — 2008. — № 69 [Электронный ресурс]. URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/23/article/381> (дата обращения: 30.01.2022).
65. Корбен, А. История тела: В 3 т. Т. 3: Перемена взгляда: XX век / А. Корбен, Ж.-Ж. Куртин, Ж. Вигарелло. — М.: Новое литературное обозрение, 2016. — 464 с.
66. Котович, Т. В. Победа над солнцем: Футуристическая опера — начало супрематизма / Т. В. Котович // Современные тенденции развития науки и технологий. — 2017. — № 1 (3). — С. 140–144.
67. Краева, А. Г. Эпистемология искусства в пространстве когнитивных исследований: Основные направления, современное состояние и перспективы / А. Г. Краева // Манускрипт. — 2018. — № 11 (97). — Ч. 2. — С. 253–258.
68. Краусс, Р. Подлинность Авангарда и другие модернистские мифы / Р. Краусс. — М.: Художественный журнал, 2003. — 320 с.
69. Кривцова, Ю. В. Перформанс в пространстве современной культуры: Дис. ... канд. искусств. / Ю. В. Кривцова; ЯГПУ им. К. Д. Ушинского. — Ярославль, 2006. — 192 с.
70. Кристева, Ю. К. Избранные труды: Разрушение поэтики / Ю. К. Кристева. — М.: РОССПЭН, 2004. — 656 с.
71. Курюмова, Н. В. Современный танец в культуре XX века: Смена моделей телесности: Дис. ... канд. культурол. / Н. В. Курюмова; Ин-т философии и права УрО РАН. — Екатеринбург, 2011. — 176 с.
72. Лаврентьев, А. Ракурсы Родченко // Формальный метод: Антология русского модернизма: В 3 т. Т. 2. Материалы / А. Лаврентьев; Под ред. С. Ушакина. — Екатеринбург; М.: Кабинетный ученый, 2016. — С. 681–716.
73. Лангер, С. Философия в новом ключе: Исследование символики разума, ритуала и искусства / С. Лангер. — М.: Республика, 2000. — 287 с.
74. Леман, Х.-Т. Постдраматический театр / Х.-Т. Леман. — М.: ABCdesign, 2013. — 312 с.
75. Лепеки, А. Исчерпывающая танец. Перформанс и политика движения / А. Лепеки. — М.: Арт Гид, 2021. — 208 с.

76. Лившиц, Б. К. Полутораглазый стрелец: Стихотворения, переводы, воспоминания / Б. К. Лившиц; Ред. П. А. Николаева. — Л.: Сов. писатель, 1989. — 720 с.
77. Лич, Р. Театр: Теория и практика / Р. Лич. — Харьков: Гуманитарный центр, 2015. — 244 с.
78. Лола, Г. Н. Дизайн-код: Культура креатива / Г. Н. Лола. — СПб.: Элмор, 2011. — 140 с.
79. Лорьер, Ж.-Л. Системы искусственного интеллекта / Ж.-Л. Лорьер. — М.: Мир, 1991. — 568 с.
80. Лоскутов, А. Ю. Основы теории сложных систем / А. Ю. Лоскутов, А. С. Михайлов. — М.; Ижевск: Ин-т компьютерных исследований, 2007. — 620 с.
81. Лукичев, Р. В. Зарождение генеративного искусства в СССР: Поэзия и музыка средствами ЭВМ / Р. В. Лукичев // Грамота. — 2014. — № 7 (2). — С. 139–141.
82. Лукичев, Р. В. Игра случая в истории искусства. Генерируй то, генерируй это / Р. В. Лукичев. — СПб.: Алетейя: Историческая книга, 2017. — 163 с.
83. Лукичев, Р. В. Истоки «generative art» в европейском авангардном искусстве начала XX века / Р. В. Лукичев // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. — 2014. — № 4 (3). — С. 104–111.
84. Лукичев, Р. В. К проблеме классификации generative art: Разработка понятийного аппарата / Р. В. Лукичев // Наука телевидения. — 2019. — Т. 15. — № 3. — С. 11–31.
85. Лукичев, Р. В. Необходимое и случайное в генеративном искусстве / Р. В. Лукичев // Мир науки, культуры, образования. — 2015. — № 4 (53). — С. 349–351.
86. Лукичев, Р. В. Страница пользователя социальной сети в контексте генеративного искусства / Р. В. Лукичев // Научное мнение. — 2014. — № 9-1. — С. 203–206.
87. Луман, Н. Общество как социальная система / Н. Луман. — М.: Логос, 2004. — 232 с.
88. Маклюэн, Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Г. М. Маклюэн. — М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. — 464 с.
89. Максимов, В. И. Традиция системы Антонена Арто в балетном театре XX века / В. И. Максимов // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. — 2014. — № 1–2 (31). — С. 186–200.
90. Максимов, В. И. Театр и балет Дада / В. И. Максимов // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. — 2016. — № 6. — С. 69–79.
91. Малевич, К. Черный квадрат / К. Малевич. — СПб.: Азбука, 2001. — 576 с.
92. Манович, Л. Теории софт-культуры / Л. Манович. — Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. — 208 с.

93. Марков, А. А. О конструктивной математике / А. А. Марков // Труды МИАН СССР. — 1962. — № 67. — С. 8–14.
94. Маркузе, Г. Одномерный человек / Г. Маркузе. — М.: REFL-book, 1994. — 368 с.
95. Меньшиков, Л. А. Дзен и теория тотального искусства: О некоторых совпадениях в эстетике модерна и постмодерна / Л. А. Меньшиков // Архитектоника современного искусства: От модерна к постмодерну. — СПб.: Академия Русского балета им. А. Я. Вагановой, 2015. — С. 64–75.
96. Меньшиков, Л. А. Интермедиаальные практики в теории акционистского искусства / Л. А. Меньшиков // Вестник Академии Русского балета им. А.Я. Вагановой. — 2019. — № 6 (65). — С. 115–129.
97. Меньшиков, Л. А. Искусство, создающее реальность / Л. А. Меньшиков // Вестник Академии Русского балета им. А.Я. Вагановой. — 2016. — № 1 (42). — С. 169–178.
98. Меньшиков, Л. А. Партитуры и инструкции в системе жанров современного искусства / Л. А. Меньшиков // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. — 2015. — № 5. — С. 216–226.
99. Меньшиков, Л. А. Стратегии разрушения границ в антиискусстве / Л. А. Меньшиков // Международный журнал исследований культуры. — 2015. — № 3 (20). — С. 92–99.
100. Меньшиков, Л. А. Искусство как антиискусство. Теория и практика флюкс-движения в акционизме 1960–1970-х годов / Л. А. Меньшиков. — СПб.: Изд-во Академии Русского балета имени А.Я. Вагановой, 2019. — 500 с.
101. Меньшиков, Л. А. Постмодерн в искусстве: исторический и семиотический аспекты / Л. А. Меньшиков // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. — 2021. — № 6. — С. 200–212.
102. Меньшиков, Л. А. Мистер «Флюксус» и перипетии его биографии в истории авангарда второй половины XX века: Первый американский и германский периоды / Л. А. Меньшиков // Вестник Академии Русского балета им. А.Я. Вагановой. — 2016. — № 5. — С. 107–115.
103. Мириманов, В. Б. Приглашение на танец: Danse macabre / В. Б. Мириманов // Arbor mundi. — 2001. — № 8. — С. 39–73.
104. Митрофанов А. С. Кибернетика и художественное творчество. Философские проблемы кибернетического моделирования / А. С. Митрофанов. — М.: Изд-во Моск. ун-та, 1980. — 216 с.
105. Мичи, Д. Компьютер-творец / Д. Мичи, Р. Джонтсон. — М.: Мир, 1987. —

255 с.

106. Мнацаканова, Е. *Vita Breve*. Из пяти книг: Избранная лирика / Е. Мнацаканова. — Пермь: Изд-во Пермского ун-та, 1994. — 116 с.
107. Моде, Х. *Малая история искусств. Искусство Южной и Юго-Восточной Азии* / Х. Моде. — М.: Искусство, 1978. — 360 с.
108. Морина, Л. П. Семиотика ритуализированных поведенческих форм культуры: Автореф. дис. ... д-ра филос. н. / Л. П. Морина; Санкт-Петербургский гос. ун-т. — СПб., 2008. — 42 с.
109. Мэйсон, П. *Посткапитализм: Путеводитель по нашему будущему* / П. Мэйсон. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. — 416 с.
110. Нанси, Ж.-Л. *Corpus* / Ж.-Л. Нанси. — М.: Ад Маргинем, 1999. — 256 с.
111. Нечаев, С. Ю. Концепция абдуктивного мышления Ч. С. Пирса и философия искусственного интеллекта: Автореф. дис. ... канд. филос. наук / С. Ю. Нечаев; Саратов. гос. ун-т. — Саратов, 2013. — 21 с.
112. Новик, Ю. О. Боб Раушенберг в истории танца постмодерн: Период творческого взаимодействия с Полом Тейлором / Ю. О. Новик, С. В. Лаврова // *Вестник Академии Русского балета им. А.Я. Вагановой*. — 2019. — № 4. — С. 25–38.
113. Патак, Н. *Искусственный интеллект для .NET: речь, язык и поиск* / Н. Патак. — М.: ДМК Пресс, 2018. — 298 с.
114. Переверзева, М. В. *Алеаторика как принцип композиции: Дис. ... д-ра искусств.* / М. В. Переверзева; Моск. гос. консерватория им. П. И. Чайковского. — М., 2014. — 570 с.
115. Переверзева, М. В. *Джон Кейдж в перспективе дзен-буддизма* / М. В. Переверзева // *Философия и культура*. — 2017. — № 10. — С. 110–123.
116. Петров, В. О. *Инструментальное мультимедиа: О соотношении музыкального и визуального рядов* / В. О. Петров // *Известия Волгоградского государственного педагогического университета*. — 2013. — № 8 (83). — С. 75–78.
117. Пирс, Ч. *Начала прагматизма* / Ч. Пирс. — СПб.: Лаборатория метафизических исследований философского факультета СПбГУ; Алетейя, 2000. — 318 с.
118. Пирс, Ч. С. *Избранные философские произведения* / Ч. С. Пирс. — М.: Логос, 2000. — 448 с.
119. Пирс, Ч. С. *Начала прагматизма* / Ч. С. Пирс. — СПб.: Лаборатория метафизических исследований филос. ф-та СПбГУ; Алетейя, 2000. — 352 с.
120. Пирс, Ч. С. *Принципы философии: В 2 т. Т. 1* / Ч. С. Пирс. — СПб.: Санкт-Петербург. философское общество, 2001. — 224 с.

121. Поваров, Г. Н. Ампер и кибернетика / Г. Н. Поваров. — М.: Советское радио, 1977. — 96 с.
122. Постфордизм: Концепции, институты, практики / Под ред. М. С. Ильченко, В. С. Мартыянова. — М.: Политическая энциклопедия, 2015. — 279 с.
123. Пропп, В. Я. Морфология сказки / В. Я. Пропп. — Л.: Academia, 1928. — 152 с.
124. Пунин, Н. Н. О Татлине / Н. Н. Пунин. — М.: Литературно-художественное агентство «РА», 1994. — 125 с.
125. Рассел, Б. Философия логического атомизма / Б. Рассел. — Томск: Водолей, 1999. — 192 с.
126. Реутин, М. Ю. Немецкая мистика средневековья. Жизнь во Христе как перформативная практика / М. Ю. Реутин // Вопросы философии. — 2014. — № 9. — С. 121–133.
127. Реутин, М. Ю. «Пляска смерти» в Средние века / М. Ю. Реутин // Arbor mundi. — 2001. — № 8. — С. 9–38.
128. Ритм, пространство и время в литературе и искусстве / Б. Ф. Егоров, Б. С. Мейлах, М. А. Сапаров. — Л.: Наука, 1974. — 300 с.
129. Сапонов, М. А. Искусство импровизации: Импровизационные виды творчества в западноевропейской музыке средних веков и Возрождения / М. А. Сапонов. — М.: Музыка, 1982. — 77 с.
130. Сеннет, Р. Плоть и камень: Тело и город в западной цивилизации / Р. Сеннет. — М.: Strelka Press, 2016. — 504 с.
131. Сеченов, И. М. Рефлексы головного мозга / И. М. Сеченов. — М.: АСТ, 2014. — 128 с.
132. Сироткина, И. Е. Танец: Опыт понимания / И. Е. Сироткина. — М.: Бослен, 2020. — 256 с.
133. Сироткина, И. Е. Шестое чувство авангарда: Танец, движение, кинестезия в жизни поэтов и художников / И. Е. Сироткина. — СПб.: Изд-во Европ. ун-та в Санкт-Петербурге, 2021. — 238 с.
134. Степанов, А. Искусство эпохи Возрождения. Италия. XIV–XV века / А. Степанов. — СПб.: Азбука-классика, 2005. — 504 с.
135. Сулова, Е. В. Между наукой, техникой и искусством: User Studies и зоны коммуникации в медиаискусстве / Е. В. Сулова // Журнал социологии и социальной антропологии. — 2019. — № 22 (6). — С. 13–26.
136. Тасич, В. Математика и корни постмодернистской философии / В. Тасич. — М.: Канон+; Реабилитация, 2022. — 368 с.

137. Ушакин, С. «Не взлетевшие самолеты мечты»: О поколении формального метода / С. Ушакин // Формальный метод: Антология русского модернизма: В 3 т. Т. 1. Системы / Под ред. С. А. Ушакина. — Екатеринбург; М.: Кабинетный ученый, 2016. — С. 9–62.
138. Фареник, А. С. Методология исследования перформанса как формы искусства / А. С. Фареник // Артикульт. — 2022. — № 2 (46). — С. 6–32.
139. Фатеева, Н. А. Открытая структура. О поэтическом языке и тексте рубежа XX–XXI веков / Н. А. Фатеева. — М.: Вест-Консалдинг, 2006. — 160 с.
140. Фишер-Лихте, Э. Эстетика перформативности / Э. Фишер-Лихте. — М.: Play&Play; Канон+, 2015. — 375 с.
141. Фуко, М. Воля к истине: По ту сторону знания, власти и сексуальности / М. Фуко. — М.: Касталь, 1996. — 448 с.
142. Хейзинга, Й. Сочинения: В 3 т. Т. 1. Осень Средневековья / Й. Хейзинга. — М.: Прогресс; Культура, 1995. — 416 с.
143. Хомский, Н. О природе и языке / Н. Хомский. — М.: КомКнига, 2005. — 288 с.
144. Цилински, З. Археология медиа: О «глубоком времени» аудиовизуальных технологий / З. Цилински. — М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. — 440 с.
145. Чухров, К. Быть и исполнять: Проект театра в философской критике искусства / К. Чухров. — СПб.: Изд-во Европ. ун-та, 2011. — 278 с.
146. Шеннон, К. Э. Работы по теории информации и кибернетике / К. Э. Шеннон. — М.: Изд-во иностранной литературы, 1963. — 830 с.
147. Шехнер, Р. Теория перформанса / Р. Шехнер. — М.: V-A-C Press, 2020. — 488 с.
148. Шкловский, В. Б. О теории прозы / В. Б. Шкловский. — М.: Федерация, 1929. — 269 с.
149. Шлыкова, О. В. Феномен мультимедиа: Технологии эпохи электронной культуры / О. В. Шлыкова. — М.: МГУКИ, 2003. — 268 с.
150. Штейн, С. Ю. Онтологизация как метод искусствоведения / С. Ю. Штейн // Вестник РГГУ. Серия: Философия. Социология. Исствоведение. — 2017. — № 2 (8). — С. 125–134.
151. Эйзенштейн, С. М. О строении вещей / С. М. Эйзенштейн. — СПб.: Алетейя, 2014. — 320 с.
152. Элиаде, М. Аспекты мифа / М. Элиаде. — М.: Академический проект, 2010.

— 251 с.

153. Элиаде, М. Шаманизм. Архаические техники экстаза / М. Элиаде. — М.: Академический проект, 2014. — 400 с.

154. Эскотт Р. Интерактивное искусство: На пороге постбиологической культуры [Электронный ресурс]. <http://kaliningrad-old.ncca.ru/biomediale/index-20.html?blang=ru&author=ascott> (дата обращения: 12.04.2022).

155. Югай, И. И. Роль медиа в развитии художественных форм и языка современного искусства / И. И. Югай // Вестник Академии Русского балета им. А.Я. Вагановой. — 2021. — № 2 (72). — С. 196–206.

156. Югай, И. И. Новое медиаискусство: Тенденции, специфика / И. И. Югай // Научное мнение. — 2015. — № 11 (1). — С. 35–38.

157. Ямпольский, М. Б. Демон и лабиринт. Диаграммы. Деформации. Мимесис / М. Б. Ямпольский. — СПб.: НЛЮ, 1996. — 335 с.

158. Яуссен, П. Письмо в реальном времени: Поэтика становления / П. Яуссен // Транслит: Литературно-теоретический журнал. — 2018. — № 21. — С. 106–121.

159. 9 Evenings Reconsidered: Art, Theater and Engineering, 1966. Montreal: Concordia University, 2008 / А. Вокс [Электронный ресурс]. URL: <http://www.reluctant.ca/archive/html/publications/publications2.html> (дата обращения: 10.03.2022).

160. Andrew, N. Dada Dance: Sophie Taeuber's Visceral Abstraction / N. Andrew // Art Journal. — 2014. — Vol. 73. — № 1. — P. 12–29.

161. Ascott, R. Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness / Ed. R. Ascott, E. A. Shanken. — Berkeley; Los Angeles: University of California Press, 2003. — 439 p.

162. Auslander, P. The Performativity of Performance Documentation / P. Auslander // PAJ: A Journal of Performance and Art. — 2006. — Vol. 28. — № 3 (84). — P. 1–10.

163. Bardiot, C. 9 Evenings: Theatre and Engineering. The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology / C. Bardiot [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/9evenings/e/index.html> (дата обращения: 04.03.2022).

164. Battcock, G. Minimal art: A critical anthology / G. Battcock. — New York: E. P. Dutton, 1968. — 448 p.

165. Bello, C. C. Mao-Hope March. The Museo Reina Sofía [Электронный ресурс]. URL: <https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/mao-hope-march> (дата обращения: 17.03.2022).

166. Bense, M. Projekte generativer Ästhetik. (The projects of generative aesthetics) / M. Bense // Computer-grafikrot. Stuttgart: Elisabeth Walther Eigenverlag, 1965 [Электронный

ресурс]. URL: [http://dada.compart-bremen.de/docUploads/Bense\\_Manifest.pdf](http://dada.compart-bremen.de/docUploads/Bense_Manifest.pdf) (дата обращения: 28.10.2021).

167. Benthall, J. *Science and Technology in Art Today* / J. Benthall. — N. Y.: Praeger, 1972. — 180 p.

168. Bernstein, D. W., Hatch, C. *Writings through John Cage's Music, Poetry, and Art* / D. W. Bernstein, C. Hatch. — Chicago; London: University of Chicago Press, 2000. — 304 p.

169. Bertalanffy, L. *General System Theory: Foundations, Development, Applications* / L. Bertalanffy. — N. Y.: George Braziller, 1968. — 289 p.

170. Bessa, A. S. *Oyvind Fahlstrom: The Art of Writing* / A. S. Bessa. — Evanston: Northwestern University Press, 2008. — 192 p.

171. Billard, J. *Body Politic: 10 Radical Artists Who Use Dance as a Medium* / J. Billard [Электронный ресурс]. URL: [https://www.artspace.com/magazine/art\\_101/in\\_focus/the-body-as-art-contemporarydance-enters-the-museum-55082](https://www.artspace.com/magazine/art_101/in_focus/the-body-as-art-contemporarydance-enters-the-museum-55082) (дата обращения: 07.03.2020).

172. Bissell, B. *Communities of Consciousness and the Begetting of Deborah Hay* / B. Bissell // *Questions of Practice. The Pew Center for Arts & Heritage*. [Электронный ресурс]. URL: [https://www.pewcenterarts.org/sites/default/files/deborah\\_hay\\_0.pdf](https://www.pewcenterarts.org/sites/default/files/deborah_hay_0.pdf) (дата обращения: 18.05.2022).

173. Boden, M. A. *What is generative art?* / M. A. Boden, E. A. Edmonds // *Digital Creativity*. — 2009. — Vol. 20. — № 1/2. — P. 21–46.

174. *BodyFail* [Электронный ресурс]. URL: [https://www.k-danse.net/wp-content/uploads/2018/06/BodyFailDossier\\_en.pdf](https://www.k-danse.net/wp-content/uploads/2018/06/BodyFailDossier_en.pdf) (дата обращения: 28.08.2022).

175. Braun, C.-A. *Generative art in the city* / C.-A. Braun [Электронный ресурс]. URL: <https://www.generativeart.com/on/cic/papers2005/07.Carol-AnnBRAUN.htm> (дата обращения: 08.02.2022).

176. Burnham, J. *Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century* / J. Burnham. — N. Y.: George Braziller, 1968. — 416 p.

177. Butler, J. *How Can I Deny That These Hands and This Body Are Mine?* / J. Butler // *Qui Parle*. — 1997. — Vol. 11. — № 1. — P. 1–20.

178. Carrol, N. *Philosophy of Art. A Contemporary Introduction* / N. Carrol. — London: Routledge, 1999. — 288 p.

179. Cateforis, D. *Hybrid Practices: Art in Collaboration with Science and Technology in the Long 1960's* / D. Cateforis, S. Duval, S. Steiner. — Berkeley: University of California Press, 2018. — 329 p.

180. Catricalà, V. *Media art: Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology* / V. Catricalà. — Pistoia: Fondazione Mondo Digitale; Gli Ori, 2015. — 181 p.

181. Charissa, N. T. *The Routledge Companion to Biology in Art and Architecture* / N. T. Charissa, T. Meredith. — New York: Routledge, 2016. — 566 p.
182. Childs, L. *Lucinda Childs: A Portfolio* / L. Childs // *Artforum*. — 1973. — Vol. 11. — № 6. — P. 50–56.
183. Colabella, E. *Poetic Logic* / E. Colabella // *Proceedings of 18th International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design (GA 2015)* / Ed. by C. Soddu, E. Colabella. — Milan, 2015. — P. 65–80.
184. Coleman, C. *Art by Telephone, 1969. An Unsound Transcription* / C. Coleman [Электронный ресурс]. URL: [https://ubu.com/sound/art\\_by\\_telephone.html](https://ubu.com/sound/art_by_telephone.html) (дата обращения: 08.02.2022).
185. Crnkovic-Friis, Lu. *Generative Choreography Using Deep Learning* / Lu. Crnkovic, Lo. Crnkovic // *arXiv preprint arXiv*. — 2016. — Vol. abs/1605.06921. [Электронный ресурс]. URL: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1605/1605.06921.pdf> (дата обращения: 28.06.2022).
186. Cyrille-Paul, B. *The Pepsi-Cola Pavilion, Osaka World's Fair, 1970* / B. Cyrille-Paul / *Virtuelle und ideale Welten* / Ed. by G. Ulrich. — Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2012. — P. 185–197.
187. *Debra Hay Score Production Session (Austin)* / Motion Bank [Электронный ресурс]. URL: <http://motionbank.org/en/event/deborah-hay-score-production-session-austin> (дата обращения: 23.05.2022).
188. *Discrete Figures* [Электронный ресурс]. URL: [https://research.rhizomatiks.com/s/works/discrete\\_figures/en/technology.html](https://research.rhizomatiks.com/s/works/discrete_figures/en/technology.html) (дата обращения: 28.06.2022).
189. Dixon, S. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* / S. Dixon. — Cambridge: MIT Press, 2015. — 828 p.
190. Dodge, S. *Towards a Taxonomy of Movement Patterns* / S. Dodge, R. Weibel, A.-K. Lautenschütz // *Information Visualization*. — 2008. — № 7. — P. 240–252.
191. Dorin, A. *A Framework for Understanding Generative Art* / A. Dorin, J. McCabe, J. McCormack, G. Monro, M. Whitelaw // *Digital Creativity*. — 2012. — Vol. 23. — № 3–4. — P. 239–259.
192. Dyson, F. *And Then It Was Now* / F. Dyson // *Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology* [Электронный ресурс]. URL: <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2144> (дата обращения: 08.02.2022).
193. Eshelman, R. *Performatism, or the End of Postmodernism* / R. Eshelman // *Anthropoetics*. — 2001. — Vol. 6. — № 2 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.anthropoetics.ucla.edu/ap0602/perform.htm> (дата обращения: 08.02.2022).

194. Fetterman, W. *John Cage's Theatre Pieces: Notations and Performances* / W. Fetterman. — Milton Park: Routledge, 1997. — 300 p.
195. Forti, S. *Eine Betrachtung von 9 Evenings: Theatre & Engineering. A View of 9 Evenings: Theatre & Engineering*, in E. A. T. / S. Forti // *Experiments in Art and Technology* / Ed. S. Breitwieser. — Salzburg: Museum der Moderne; Cologne: Walther König, 2015. — P. 134–147.
196. Foster, S. L. *Reading Dancing: Bodies and Subjects in Contemporary American Dance* / S. Foster. — Berkeley: University of California Press, 1988. — 336 p.
197. Franco, F. *Generative Systems Art: The Work of Ernest Edmonds* / F. Franco. — London; N. Y.: Routledge, 2017. — 158 p.
198. Fried, M. *Art and Objecthood* / M. Fried. — Chicago: The University of Chicago Press, 1998. — 352 p.
199. Fuller, L. *Fifteen Years of a Dancer's Life: With Some Account of Her Distinguished Friends* / L. Fuller. — London: H. Jenkins limited, 1913. — 300 p.
200. Galanter, P. *Generative Art after Computers* / P. Galanter // *Proceedings of 15th International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design (GA 2012)* / Ed. by C. Soddu. — Milan, 2012. — P. 271–282.
201. Galanter, P. *What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory* / P. Galanter // *Proceedings of 6th International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design (GA 2003)* / Ed. by C. Soddu. — Milan, 2003. — P. 225–245.
202. Garelick, R. K. *Electric Salome: Loie Fuller's Performance of Modernism* / R. K. Garelick. — Princeton: Princeton University Press, 2009. — 288 p.
203. Gertner, J. *The Idea Factory: Bell Labs and the Great Age of American Innovation* / J. Gertner. — New York: The Penguin Press, 2012. — 422 p.
204. Gomez, A. H. *Body Stages: The Metamorphosis of Loie Fuller* / A. H. Gomez. — Milan: Skira, 2014. — 144 p.
205. Goodman, N. *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols* / N. Goodman. — Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company, 1968. — 277 p.
206. Gray, M. P. *Cave Art and the Evolution of the Human Mind* / M. P. Gray. — Wellington: The Victoria University of Wellington, 2010. — 124 p.
207. Hansen, P. *Dance Dramaturgy: Modes of Agency, Awareness and Engagement* / P. Hansen, D. Callison. — New York: Palgrave Macmillan, 2015. — 219 p.
208. Hansen, P. *The Demands of Performance Generating Systems on Executive Functions* / P. Hansen, E. A. Climie, E. A. Oxoby // *Frontiers in Psychology*. — 2020. — Vol. 11. — № 1894. — P. 1–12.

209. Hargittai, M., Hargittai, I. *Symmetry through the Eyes of a Chemist* / M. Hargittai, I. Hargittai. — N. Y.: Springer, 2009. — 520 p.
210. Hauert, T. Two [Электронный ресурс]. URL: <http://scores.motionbank.org/two/#/set/habit> (дата обращения: 23.05.2022).
211. Hay, D. *My Body, the Buddhist* / D. Hay. — Middletown: Wesleyan University Press, 2013. — 130 p.
212. Hay, D. *No Time to Fly. 2010* / D. Hay [Электронный ресурс]. URL: [http://www.laboratoireedugeste.com/IMG/pdf/NTTF\\_bookletD.Hay.pdf](http://www.laboratoireedugeste.com/IMG/pdf/NTTF_bookletD.Hay.pdf) (дата обращения: 23.05.2022).
213. Hayles, N. K. *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts* / N. K. Hayles. — Chicago; London: The University of Chicago Press, 2010. — 290 p.
214. Heinecke, L. *Radiant: The Dancer, The Scientist, and a Friendship Forged in Light* / L. Heinecke. — N. Y.: Grand Central Publishing, 2021. — 336 p.
215. Hemus, R. *Dada's Women* / R. Hemus. — London: Yale University Press, 2009. — 250 p.
216. Henshilwood, C. S. *Homo Symbolicus: The Dawn of Language, Imagination and Spirituality* / C. S. Henshilwood, F. d'Errico. — Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2011. — 250 p.
217. Huhtamo, E. *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications* / E. Huhtamo, J. Parikka. — Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press, 2011. — 368 p.
218. Imabuchi, S. *Method for Generalizing the Propp-Based Story Generation Mechanism* / S. Imabuchi, O. Takashi // *Proceedings of 9th International Conference: Active Media Technology (AMT)* / Ed. by T. Yoshida, G. Kou, A. Skowron, J. Cao, H. Hacid, N. Zhong. — N. Y.: Springer, 2013. — P. 333–351.
219. Jansma, L. *Jenn E Norton: Slipstream* / L. Jansma, C. Mowry. — Oshawa: Robert McLaughlin Gallery, 2018. — 75 p.
220. Jones, A. «Presence» in Absentia. *Experiencing Performance as Documentation* / A. Jones // *Art Journal*. — 1997. — Vol. 56. — № 4. — P. 11–18.
221. Jones, D. *Dada 1916 in Theory: Practices of Critical Resistance* / D. Jones. — Liverpool: Liverpool University Press, 2014. — 264 p.
222. Juheon, L. *Listen to Dance: Music-driven Choreography Generation using Auto-regressive Encoder-Decoder Network*. ArXiv abs/1811.00818 (2018) / L. Juheon, S. Kim, K. Lee [Электронный ресурс]. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Listen-to-Dance%3A-Music-driven-choreography-using-Lee-Kim/d4d01cec0b73a8ec4ae644bc276fd0d40f04c569>

(дата обращения: 23.05.2022).

223. Kahn, S. Capturing of Contemporary Dance for Preservation and Presentation of Choreographies in Online Scores / S. Kahn, J. Keil, B. Müller, U. Bockholt, D. W. Fellner // 2013 Digital Heritage International Congress (DigitalHeritage). — Marseille, 2013. — P. 273–280.

224. Kant, M. Traces of Light: Absence and Presence in the Work of Loie Fuller, and: Electric Salome: Loie Fuller's Performance of Modernism / M. Kant // Dance Research Journal. — 2010. — Vol. 42. — № 1. — P. 89–94.

225. Kaplan, L. The Telephone Paintings: Hanging up Moholy / L. Kaplan // Leonardo. — 1993. — Vol. 26. — № 2. — P. 165–168.

226. Kimbell, L. The Object Strikes Back: An Interview with Graham Harman / L. Kimbell // Design and Culture. — 2013. — № 5 (1). — P. 103–117.

227. King, K. Writing in Motion: Body-Language-Technology / K. King. — Middletown: Wesleyan University Press, 2003. — 224 p.

228. Kleida, D. Cinematographic Motion & Serpentine Dance / D. Kleida // Junctions: Graduate Journal of the Humanities. — 2017. — Vol. 2. — № 1. — P. 53–64.

229. Laemmler, W. E. The Choreography of Everyday Life: Rudolf Laban and the Making of Modern Movement (2016) / W. E. Laemmler [Электронный ресурс]. URL: <http://repository.upenn.edu/edissertations/1823> (дата обращения: 24.04.2019).

230. Lambert, N. The Emergence and Growth of Evolutionary Art. 1980–1993 / N. Lambert, W. Latham, F. Leymarie // Leonardo. — 2013. — Vol. 46. — № 4. — P. 367–375.

231. Lee, P. M. Chronophobia: On Time in the Art of the 1960's / P. M. Lee. — London: The MIT Press, 2006. — 400 p.

232. Martin, R. Critical Moves: Dance Studies in Theory and Politics / R. Martin. — London: Duke University Press Books, 1998. — 280 p.

233. Matamoros, E. Dance and Costumes: A History of Dressing Movement / E. Matamoros. — Berlin: Alexander Verlag Berlin, 2021. — 569 p.

234. McCarren, F. The «Symptomatic Act» circa 1900: Hysteria, Hypnosis, Electricity, Dance / F. McCarren // Critical Inquiry. — 1995. — Vol. 21. — № 4. — P. 748–774.

235. McCray, P. Making Art Work: How Cold War Engineers and Artists Forged a New Creative Culture / P. McCray. — Cambridge: MIT Press, 2020. — 384 p.

236. McDonald, K. Dance x Machine Learning: First Steps / K. McDonald [Электронный ресурс]. URL: <https://kcimc.medium.com/discrete-figures-7d9e9c275c47> (дата обращения: 28.07.2022).

237. McLean, A., Ward, A., Cox, G. The Aesthetics of Generative Code / A. McLean,

A. Ward, G. Cox // *Proceedings of 3th International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design (GA 2000)* / Ed. by C. Soddu. — Milan, 2000. — P. 209–218.

238. Megan P. A. *Somatic Anacrusis an Experimental Poetics of Debora Hay's Choreography and Practice in the Solo At Once: Dis. ... PhD.* / P. A. Megan; York University. — Toronto, 2016. — 342 p.

239. Miller, D. *Indeterminacy and Performance Practice in Cage's «Variations»* / D. Miller // *American Music*. — 2009. — Vol. 27. — № 1. — P. 60–86.

240. Monni, K. *I am the Impermanence I See. Analyzing Deborah Hay's Performance Practice and Reflecting its Significance for the Dance of the 2000–2010's* / K. Monni // *Deborah Hay: RE-Perspective: Works from 1968 to the Present* / Ed. by S. Foster. — Berlin: Hatje Cantz, 2019. — P. 53–70.

241. Montagnino, F. M. *Joseph Beuys' Rediscovery of Man-Nature Relationship: A Pioneering Experience of Open Social Innovation* / F. M. Montagnino // *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*. — 2018. — Vol. 4. — № 50 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.mdpi.com/2199-8531/4/4/50/htm> (дата обращения: 05.06.2020).

242. Morris, R. *Continuous Project Altered Daily: The Writings of Robert Morris* / R. Morris. — Cambridge: The Mit Press, 1994. — 332 p.

243. Motherwell, R. *The Dada Painters and Poets: An Anthology* / R. Motherwell, J. D. Flam. — Cambridge: An Imprint of Harvard University Press, 1989. — 464 p.

244. Nakai, Y. *Reminded by the Instruments: David Tudor's Music* / Y. Nakai. — Oxford: Oxford University Press, 2021. — 768 p.

245. Nakai, Y. *Theatrical Infrastructures: The Technology of the 9 Evenings: Theatre & Engineering* / Y. Nakai [Электронный ресурс]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/328216027\\_Language\\_Maintenance\\_through\\_Traditional\\_Vocal\\_Music\\_in\\_Sardinia](https://www.researchgate.net/publication/328216027_Language_Maintenance_through_Traditional_Vocal_Music_in_Sardinia) (дата обращения: 13.12.2021).

246. *Narcissus Reflected* [Электронный ресурс]. URL: [https://www.k-danse.net/en/portfolio/narcissus\\_reflected/](https://www.k-danse.net/en/portfolio/narcissus_reflected/) (дата обращения: 28.08.2022).

247. Negroponte, N. *Being digital* / N. Negroponte. — N. Y.: Vintage, 1996. — 272 p.

248. Oppenheimer, R. *The Strange Dance: 9 Evenings: Theatre & Engineering as Creative Collaboration: Dis. ... PhD.* / R. Oppenheimer. — Burnaby: Simon Fraser University, 2011. — 183 p.

249. Pask, G. *Conversation, Cognition and Learning: A Cybernetic Theory and Methodology* / G. Pask. — Amsterdam: Elsevier, 1975. — 570 p.

250. Pearson M. *Generative Art: A practical guide using processing* [Электронный ресурс]. URL: <https://manning-content.s3.amazonaws.com/download/c/85bbb4d-ee4f-46d2->

9bc1-03b6f23b231f/GenArt-Sample-Intro.pdf (дата обращения: 16.10.2022).

251. Phelan, P. *The Politics of Performance* / P. Phelan. — London; New York: Routledge, 1993. — 207 p.

252. Pontus Hulten, K. G. *The Machine: As Seen at the End of the Mechanical Age* / K. G. Pontus Hulten. — Greenwich: Museum of Modern Art, 1968. — 218 p.

253. Prevots, N. *Zurich Dada and Dance: Formative Ferment* / N. Prevots // *Dance Research Journal*. — 1985. — Vol. 17. — № 1. — P. 3–8.

254. Proto, T. *Language Maintenance through Traditional Vocal Music in Sardinia*. Conference: *The Music of Endangered Languages* / T. Proto, P. Bravi [Электронный ресурс]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/328216027\\_Language\\_Maintenance\\_through\\_Traditional\\_Vocal\\_Music\\_in\\_Sardinia](https://www.researchgate.net/publication/328216027_Language_Maintenance_through_Traditional_Vocal_Music_in_Sardinia) (дата обращения: 28.11.2021).

255. Prpa, M. *Brain-Computer Interfaces in Contemporary Art: A State of the Art and Taxonomy* / M. Prpa, P. Pasquier // *Brain Art: Brain-Computer Interfaces for Artistic Expression* / Ed. by A. Nijholt. — Cham: Springer, 2019. — P. 65–115.

256. Rainer, Y. *Carriage Discreteness*. Performance Presented as Part of the 9 Evenings: Theatre and Engineering Festival, The 69th Regiment Armory, New York, October 15–21, 1966 / Y. Rainer [Электронный ресурс]. URL: [https://www.fondation-langlois.org/pdf/e/Carriage\\_Discreteness\\_EN.pdf](https://www.fondation-langlois.org/pdf/e/Carriage_Discreteness_EN.pdf) (дата обращения: 15.03.2022).

257. Rainer, Y. *Yvonne Rainer: Work 1961–1973* / Y. Rainer. — N. Y.: The Press of the Nova Scotia College of Art and Design, 1974. — 344 p.

258. Rainey, L. *Futurism: An Anthology* / L. Rainey, C. Poggi, L. Wittman. — New Haven: Yale University Press, 2009. — 624 p.

259. Ray, G. *Joseph Beuys: Mapping the Legacy* G. Ray. — N. Y.: D. A. P. / Ringling Museum, 2001. — 224 p.

260. Reichardt, J. *Cybernetics, Art, and Ideas* / J. Reichardt. — N. Y.: New York Graphic Society, 1971. — 207 p.

261. Roudavski, S. *Emergent Materiality through an Embedded Multi-Agent System Artwork: Freeze-Volume Perceptions: Seeing Dynamic Architectural Systems through Static 3D Prints* / S. Roudavski, J. Gwyllim // *Proceedings of 15th International Conference, Exhibition and Performances on Generative Art and Design (GA 2012)* / Ed. by C. Soddu. — Milan, 2012. — P. 347–363.

262. Rubin, S. W. *Dada, Surrealism, and Their Heritage* / S. W. Rubin. — N. Y.: Museum of Modern Art, 1967. — 251 p.

263. *Seven Duets: Fragments, Movements and Insights from the Interplay between Jonathan Burrows and Matteo Fargion* [Электронный ресурс]. URL:

<http://scores.motionbank.org/jbmf/#/set/a-parallel-world> (дата обращения: 23.05.2022).

264. Shaw, N. Z. Synchronous Objects, Choreographic Objects, and the Translation of Dancing Ideas / N. Z. Shaw // In *Emerging Bodies: The Performance of Worldmaking in Dance and Choreography* / Ed. by G. Klein. — Bielefeld: Transcript Verlag, 2011. — P. 207–222.

265. Soban, B. *Generative Art — a New Kind of Art* / B. Soban // *Generative Art Definitions, Thoughts and Views* [Электронный ресурс]. URL: <http://www.soban-art.com/definitions.asp> (дата обращения: 15.05.2020).

266. Soddu, C., Colabella, E. *Generative Art Futuring Past* / C. Soddu, E. Colabella. — Roma: Domus Argenia Publisher, 2019. — 171 p.

267. Sommer, S. R. Loie Fuller's art of music and light / S. R. Sommer // *Dance Chronicle*. — 1980. — Vol. 4. — № 4. — P. 389–401.

268. Sommer, S. R. Post-Modern Dance Issue. Loie Fuller / S. R. Sommer // *The Drama Review*. — 1975. — Vol. 19. — № 1. — P. 53–67.

269. Torpey P. A. *Disembodied Performance: Abstraction of Representation in Live Theater: Thesis on Degree of Master of Science in Media Arts and Sciences*. — Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2009. — 158 p.

270. Tucker, M. *Dreaming With Open Eyes: The Shamanic Spirit in Twentieth Century Art and Culture* / M. Tucker. — N. Y.: Harper Collins, 1992. — 432 p.

271. Turner, F. *The Corporation and the Counterculture: Revisiting the Pepsi Pavilion and the Politics of Cold War Multimedia* / F. Turner // *The Velvet Light Trap*. — 2014. — № 73. — P. 66–78.

272. Wallis, R. J. *Art and Shamanism: From Cave Painting to the White Cube* / R. J. Wallis // *Religions*. — 2019. — Vol. 10 (1). — № 54. — P. 1–21.

273. Wiener, N. *Cybernetics, Second Edition: Or the Control and Communication in the Animal and the Machine* / N. Wiener. — Cambridge; Massachusetts: The MIT press, 1965. — 212 p.

274. Wilson, S. *Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology* / S. Wilson. — Cambridge; London: MIT Press, 2002. — 968 p.

275. Wisher, I. *Cave art. 2020* / I. Wisher [Электронный ресурс]. URL: <https://aeon.co/essays/ice-age-art-making-was-a-tactile-joyous-exploration-of-the-world> (дата обращения: 28.09.2021).

276. Wünsche, I. *Practices of Abstract Art: Between Anarchism and Appropriation* / I. Wünsche, G. Wiebke. — Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2016. — 338 p.

277. Youngblood, G. *Expanded Cinema* / G. Youngblood. — N. Y.: Dutton, 1970. — 432 p.

**Список работ, опубликованных автором по теме диссертации*****Публикации в изданиях, включённых в Перечень рецензируемых научных изданий, утверждённый Минобрнауки России***

278. Грибов С. С. Генеративные стратегии исполнения и документирования танцевального перформанса / С. С. Грибов // Международный журнал исследований культуры. — 2022. — № 3. — С. 63–75.

279. Грибов С. С. От абдуктивной логики к перформативному искусству: конструирование художественной коммуникации между перформером и зрителем / С. С. Грибов // Международный журнал исследований культуры. — 2020. — № 3 (40). — С. 67–78.

280. Грибов С. С. Перформансы «Девять вечеров» в истории современного танца. Объектно-ориентированная хореография «Solo» Деборы Хэй / С. С. Грибов // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. — 2021. — № 2 (73). — С. 53–69.

281. Грибов С. С. Стратегии генеративного искусства в современном танце. Опыт концептуализации в художественных практиках постмодернизма / С. С. Грибов // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. — 2020. — № 3 (68). — С. 99–115.

282. Грибов С. С., Герасимова Н. А., Сингач Н. П. Танец в междисциплинарном модусе искусства / С. С. Грибов, Н. А. Герасимова, Н. П. Сингач // Bulletin of the International Centre of Art and Education. — 2021. — № 2. — С. 123–136.

283. Грибов С. С. Танец Лои Фуллер как прототип генеративных арт-практик в хореографии / С. С. Грибов // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. — 2022. — № 3 (80). — С. 18–33.

***Прочие публикации***

284. Грибов, С. С. Архитектура генеративного искусства в публичном пространстве города / С. С. Грибов // Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве: Сб. статей. — Кемерово: Изд-во Кемеровского государственного института культуры, 2020. — С. 6–13.

285. Грибов, С. С. Концепция генеративного искусства в коммуникационном аспекте художественных практик / С. С. Грибов // Информационное пространство в аспекте гуманитарных и технических наук — 2019. Сборник статей VIII междисциплинарной межвузовской конференции студентов, магистрантов, аспирантов. — Барнаул: Изд-во Алтайского государственного университета, 2020. — С. 12–15.

286. Грибов С. С. Математизация современного танца в теории генеративного

искусства / С. С. Грибов // Художественные практики современного танца. Пространство телесного: Сб. статей. — СПб.: Изд-во Академии Русского балета имени А. Я. Вагановой, 2021. — С. 31–44.

287. Грибов, С. С. Медиаперформанс и современный танец в междисциплинарных художественных практиках / С. С. Грибов // Актуальные вопросы теории и практики хореографического искусства. Материалы I Всероссийской научно-практической конференции. — Барнаул: Изд-во Алтайского института культуры, 2022. — С. 92–94.

288. Грибов, С. С. Реальное и виртуальное тело в цифровом перформансе / С. С. Грибов // Язык-Музыка-Жест: информационные перекрестки (LMGIC-2021): Материалы международной конференции. — СПб.: Скифия-принт, 2013. — С. 95–95.

289. Грибов, С. С. Социальная хореография: Проблема производства присутствия в публичном пространстве / С. С. Грибов // Ученые записки (Алтайская государственная академия культуры и искусств). — 2018. — № 3 (17). — С. 275–278.