

УДК 7038.3

ФЕНОМЕН АБУЛИИ В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ

*Фотина Д. А.*¹

¹ Академия Русского балета имени А. Я. Вагановой, ул. Зодчего Росси, д. 2, Санкт-Петербург, 191023, Россия.

В статье рассматривается формирование и влияние феномена абулии в современном искусстве как часть отображения форм развития философии постмодерна. Выражение абулийного состояния прослеживается как в перформативных и художественных практиках, так и в современной хореографии, связанных формированием и развитием идей технодетерминизма. Самоустранение творца и созидателя в статусе особой концепции анализируется на примере произведений изобразительного, музыкального и хореографического искусства. Среди культурных феноменов, связанных с проявлением абулии в обществе, — повсеместное влияние «культуры отмены» также на формирование абулийного мышления. Художественное безволие — нарратив современных реалий.

Ключевые слова: абулия, безволие, современное искусство, технодетерминизм, «культура отмены», перформанс, современная хореография, искусственный интеллект.

THE PHENOMENON OF ABULIA IN CONTEMPORARY ART

*Fotina D. A.*¹

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

The article examines the formation of the phenomenon of abulia in contemporary art, as part of the reflection of the forms of development of postmodern philosophy. The expression of an abulistic mood can be traced both in performative and artistic practices, and in modern choreography, associated with the formation and development of the ideas of techno-determinism. The self-elimination of the creator and creator as a special concept is analyzed using the example of works of visual, musical, and choreographic art. Among the cultural phenomena associated with the manifestation of abulia in society is the widespread influence of “cancel culture” also on the formation of abulia thinking. Artistic lack of will is a narrative of modern realities.

Keywords: abulia, lack of will, contemporary art, techno-determinism, “cancel culture”, performance, modern choreography, artificial intelligence.

Современные художественные практики демонстрируют тесные связи с психологией. В равной степени это наблюдалось и в искусстве предшествующей эпохи постмодерна. Психологическая редукция как один из возможных методов изучения явлений, может выходить далеко за пределы анализа воздействия на эмоциональные процессы, наблюдаемые у реципиента, а также на когнитивные структуры, заложенные в основание произведения. С психоаналитической позиции весьма показательной может быть как полемика внешнего и внутреннего, соотносимого со структурным психоанализом эстетика Жюль Делёза и его соавтора — врача-психоаналитика Феликса Гваттари. В работе «Капитализм и шизофрения» [1] в критическом ключе представлен метод психоанализа, а также предложен собственный метод, метод шизоанализа в рамках концепции отказа бессознательному и языку в обязанности что-либо означать.

В отношении нового периода, называемого метамодерном (Ван дер Аккер, Вермюллен) [2], или же определяемого как псевдомодернизм или цифромодернизм (Алан Кирби) [3], автомодернизм или пост-постмодернизм (Роберт Самуэльс) [4], гипермодерн (Жиль Липоветски) [5], мы можем констатировать общие черты, связанные с эсхатологичекой рефлексией искусства, существующего за концом искусства, или истории за чертой «конца истории» [6]. Ф. Фукуяма, рассматривая исторический пессимизм, приходит к выводу, что любая социальная система должна прийти и стремиться к либеральному устройству общества [6]. При этом «концом истории» автор называет массовый распад культуры и идеологической структуры Запада. Репрезентуя в своей работе представления о биполярной структуре мироустройства, Ф. Фукуяма избегает объективизации разнонаправленных подходов в анализе культуры и искусства, тем самым практически купирова многовековую историю и культурно-национальные коды разных стран [6], полагая, что «современность — это мощный грузовой поезд, который не спустишь под откос событиями, какими бы болезненными и беспрецедентными они ни были» [6]. Абулия как форма определения обыденной неизбежности представляется более выраженной в произведении Ф. Фукуямы (с учетом последующей критики «Конца истории»).

Одной из отличительных черт современного искусства XXI века, существующего за гранью постмодерна, как полагает автор данного исследования, становится феномен «абулии».

В неврологии абулия, или абулия (от древнегреческого βουλή — «воля»), относится к отсутствию воли или инициативы и может рассматриваться как расстройство мотивации (DDM). Абулия относится к середине спектра сниженной мотивации, при этом апатия менее выражена, а акинетический мутизм¹ более выражен, чем абулия [7]. Первоначально это состояние считалось расстройством воли. Люди с абулией не способны действовать или принимать решения самостоятельно; и их состояние может варьироваться (по тяжести) от незначительного до подавляющего.

С точки зрения психиатрии, абулия — это отсутствие воли при наличии желаний, стремлений, а также конечность физического ресурса для реализации своих фантазий. Абулия не является диагнозом — это один из симптомов заболеваний шизофренического списка. В системе отсутствия реальных физических действий есть лишь резонёрство, апатия, рассуждение и эмоциональная депривация.

Размещая понятие абулии в рамках современных философских тенденций, хочется отметить, что философия пост-постмодерна принимает на себя всеобщее бессилие, инфантилизм, что в свою очередь создает прецедент все большего проявления феномена абулии в современном искусстве. Особого внимания заслуживают современные социальные феномены, которые непосредственно повлияли на возникновение абулии в качестве характерного симптома современного общества и художественных практик, в качестве его отражения.

Значимое место в современных политических реалиях приобретает «культура отмены», получившая на данный момент массовое распространение в мире. Являясь агрессивным проявлением абулии, «культура отмены» отрицает и порицает тот опыт массовой культуры, который еще несколько лет назад считался адекватным и легитимным. Главным образом отсутствие воли в данном вопросе можно рассматривать с точки зрения нежелания поиска и анализа объективных критериев оценки. Развитие социальных сетей масс-медиа, доступность различных форм самовыражения способны купировать критическое мышление индивидуума, повысить уровень агрессивного восприятия реальности. На основе вышесказанного логично возникает вопрос об объективности искусства.

Технологический детерминизм, процветающий в современных реалиях, представляет собой концептуально-мировоззренческую установку, согласно которой развитие общества определяется прогрессом техники и технологии. Крайние формы технологического детерминизма предполагают подчинение

¹ Акинетический мутизм — медицинский термин из области неврологии, описывающий особое состояние пациента, при котором он полностью утрачивает способность говорить (мутизм) и двигаться (акинезия) при наличии физической возможности производить эти действия.

человека развитию технологий и его постепенное вытеснение с занимаемых им веками позиций, что, в свою очередь, также может служить примером проявлением абулии [8].

Согласно представлениям технологического детерминизма, наука и технологии представляются автономными, а их развитие, следующее внутренней логике, независимо от социально-общественных влияний. Именно технологии и являются основной силой, оказывающей влияние на социальные трансформации. Писатель и журналист Пол Н. Эдвардс применительно к технотерминизму предлагает метафору «теории бильярдного шара». В соответствии с этой метафорой технология влияет на общество подобно бильярдному шару и крушит все вокруг. Социальные трансформации выстраиваются в соответствии с причинно-следственными связями между технологиями как импульс общественных перемен. Эффекты от развития технологий рассматриваются как основной механизм формирования истории. В теории «бильярдного шара» существует также и ряд менее выраженных версий технологического детерминизма, в которых технологии рассматриваются, скорее, как симптомы общества и как их следствие, а не как первопричина [9]. Технологический детерминизм стал мощной концепцией, в которой природа превращается в объект познания, а наука «изобретает» ее как некий объект. В то же время все большим становится разрыв между людьми и познанием стремительно расширяющегося мира. Природа концептуализируется как безжизненная, мертвая и абстрактная материя. Поскольку наука использует все более абстрактные инструменты и методы, она становится концептуальной. Логика работы человеческого разума проецируется на природу, что является по сути своей ложным выводом и далее продолжает оставаться основной моделью понимания вплоть до настоящего времени.

Британский композитор Брайн Ино рассматривает музыкальную композицию как систему, способную к самоорганизации. Будучи одним из основоположников жанра эмбиент, Ино утверждает, что стремится к созданию систем, которые способны самостоятельно рождать музыку без вмешательства извне. Композитор в своей работе прибегает к генеративным музыкальным практикам. Этот опыт в большей степени известен композитору из области аудио-программирования. Таким образом, сам музыкант задает алгоритм действий в программе, при этом не контролирует непосредственный процесс создания произведения и, соответственно, за финальный вид и качество произведения не несет никакой ответственности ввиду самоустранения после ввода данных в программу [9], что может считаться проявлением абулийного поведения. Одним из известных опытов Ино (в создании генеративной композиции) является альбом «Ambient 4: On Land» (1982) — композитор во время своих путешествий записал несколько десятков звуков для создания «ощущения

места», а также переработал это «чувство места» для формирования новой музыкальной атмосферы. Он утверждает, что он не пишет песни, а пишет пейзажи. Ино определяет такой подход к музыке эмбиент как пейзажный рисунок, но в этом рисунке нет ни заднего фона, ни переднего. Также необходимо отметить, что композитор рассматривает музыку как искусство пластическое, рефлексируя на темы, связанные с нереализованным потенциалом живописца.

Но нужно заметить, что в 1970-х в эмбиент-музыке композиция опирается на принцип графических партитур. Ино подходит к музыкальному тексту с точки зрения инсталлятора, способного запустить процесс, но далее не вмешиваться в него. Он утверждает: «Основная идея заключается в том, чтобы попытаться предположить, что существуют новые места для размещения музыки, новые ниши, где музыка могла бы принадлежать всем и никому» [9]. Таким образом композитор систематизирует условную музыку как музыку для аэропорта, роддома, стройплощадки и т. п., а также музыку для мест, где никто никогда не бывал. В резонансности этих идей сосредоточено желание автора создать осязаемое пространство жизнедеятельности за счет нематериальной формы музыкального произведения. Создавая пейзажи неизвестного и незнакомого, Ино отрицает утилитарное предназначение пространства места. Характерными маркерами для творчества Ино являются звуки, неоднозначно идентифицируемые, более похожие на синтетические по звучанию, похожие на птицы «из» синтезатора [9]. Они кажутся разбросанными, высокими, как настоящее пение птиц, по всей длине произведения. Они появляются в различных сочетаниях: иногда длиннее, иногда короче, иногда громче, иногда тише. Ближе к концу звукосочетания звучат одновременно — приглушенно и легко по отношению ко всей вполне статичной композиции. Подобная генеративная музыка создает впечатление, что пьеса может иметь бесконечное развитие. Композитор оценивает себя как художник, способный соединить несколько направлений искусства, лишь задав программе определенный алгоритм действия, при этом самоустраниаясь и не влияя на процесс практического воплощения произведения. То же самое можно сказать и о направлении эмбиент-видео.

Как отмечает Джим Биццокки, эмбиент-видео «опирается на целый ряд художественных форм и практик: взгляд фотографа на пейзаж, детали, композицию и свет, на заботу режиссера о времени и интервале и на способность видеохудожника объединять движущиеся изображения в динамический коллаж, перетекающий в кадр» [9]. Соответственно, можно сделать вывод, что квинтэссенцией эмбиент является возможность создания атмосферы чего-либо, возможно, ничего общего не имеющей с реальностью. Таким образом, все творческие усилия художника-творца являются «экспериментами над собой, в которых кроме процесса создания произведения искусства

должен присутствовать момент возможной капитуляции перед собственным талантом».

Относя эмбиент-видео к медиа сфере, можно обратиться к теории медиа Маршалла Маклюэна, воплощенной в ее основном тезисе: «медиа — это сообщение». Согласно Маклюэну [10], мышление определяется соразмерными соотношениями, а технологии являются продолжением нас самих — т. е. средством расширения физических возможностей человека. Так и медиа-технологии — продолжение наших чувств и центральной нервной системы.

Одним из вариантов развития идей Маклюэна стало создание искусственного интеллекта (ИИ). С конца 1950-х годов исследования в области ИИ сфокусировались на стремлении разработать мыслящие машины. При этом само понятие интеллекта ограничивалось тем, что приоритет отдавался символическим операциям и логическому мышлению.

Область искусственного интеллекта была разработана в 1980-х годах через объединение сил информатики, кибернетики и биологии и переименована в «науку о жизни». Кибернетическая парадигма сделала возможным представить неорганические процессы в качестве параллельных, а органические системы — в качестве открытых и изменчивых. И те, и другие системы можно было представить как состоящие из переменных компонентов, свойства которых могут быть изменены в соответствии с моделями теории коммуникации и информации. Это создает не только технологизацию жизни, но также и передает ощущения «жизни» технологии, что в свою очередь влечет самоустранение автора технологии.

Если жизнь можно описать в парадигме генетического кода, то тогда информацию можно рассматривать как живую. Использование новых методов программирования привело к появлению и повсеместному распространению генетических алгоритмов, явлений, моделирующих естественные биологические процессы, и все то, что относится к сфере художественной интуиции и воображения.

Искусство, применяющее генеративные технологии в качестве своего собственного средства производства, хранения, представлено не только в цифровом формате, с использованием интерактивного и коллективного подходов, но и в перформативном художественном формате, когда процесс генерации композиции вытесняет с лидирующих позиций фигуру режиссера или же хореографа.

Художники цифровых медиа, пытаясь преодолеть всецело довлеющую над ними власть технологий, подходят к этому процессу с эстетических позиций, превращая свое творчество в концептуализацию, поручая множество прочих процессов компьютеру и алгоритмизации. В иных случаях этот процесс носит характер самоустранения.

Человечество заново изобретает себя, опираясь на силы науки и технологии. Футуристическое искусство начала XX века было отмечено тоталитарным утопизмом. Между 1900-ми и 1939 годами техноутопизм был широко распространен, независимо от политической идеологии. Маринетти поддерживал Муссолини, а другие техноутописты, такие как Маркони и Эдисон, строили бизнес-империи. В современном состоянии технотерминизма власть технологий также тоталитарна. Она подчиняет себе человека и весь художественный процесс, в то время как художник переживает состояние абулии — полнейшего отсутствия воли — и подчиняется технотерминизму как стихийной силе, способной направить его творческую фантазию в нужное русло.

Одним из ярких проявлений абулии можно считать перформативные практики и перформансы. Создавая перформативное действие или перформативную ситуацию, автор в первую очередь стремится стать частью произведения, при этом в большинстве случаев действие во время представления не является регулируемым и контролируемым, а также выстроенным драматургически [11].

Подобные черты прослеживаются и в предшествующий период в постмодернистских перформансах, в частности — в работах Марины Абрамович. Следует отметить, что в большинстве случаев художница, становясь частью своего произведения, все действия и решения отдает на откуп зрителю, предпочитая бездействовать.

«Холстом» для Марины Абрамович служило ее собственное тело, а средством выражения мыслей — боль и страдание. Одним из самых известных ее перформансов стал «Ритм 0» [12], во время которого зрители были заперты в галерее вместе с художницей в течение шести часов. Абрамович все это время оставалась недвижимой, тело художницы находилось в распоряжении публики и семидесяти двух предметов, которыми зрители могли на нее воздействовать любым способом. Среди предметов для воздействия или взаимодействия были, к примеру, ножницы и пистолет. В процессе перформанса одежда Абрамович оказалась разрезанной, а тело было исколото шипами роз, на теле появились раны и ссадины. В конце представления один из зрителей взял пистолет и прицелился Абрамович в голову. Подобное проявление абулии в творчестве художницы продемонстрировало и обнажило эмоциональные и моральные проблемы общества.

На Ближнем Востоке, в бывшей Югославии, а также в некоторых африканских странах, в зонах острых социальных и политических конфликтов до сих пор одним из главных методов перформанса является отображение страданий общества через причинение боли телу художника. Подобный акционизм свидетельствует об отсутствии релевантного подхода к решению глобальных задач современного мира. Таким образом, проявление абулии значительно влияет на современное искусство.

Перформанс, будучи одним из видов акционизма, в настоящее время теряет свое первоначальное значение, становясь одним из видов рефлексии на отсутствие действенности в современном мире. Японская художница Яёи Кусاما, проведшая большую часть своей жизни в психиатрических больницах, также является автором инсталляций, сутью которых может считаться рефлексия на темы неосознанности, пространства, цвета, абулии. Одна из самых знаменитых ее работ — «Исследование идеи бесконечности и забвения» [13]. Кусاما создает искусство, которое неуклонно сопротивляется категоризации. Навязчивые узоры из горошин и сеток в ее работах — не что иное, как рефлексия, проявление абулии относительно своего тяжелого психического состояния, серия слуховых и визуальных галлюцинаций, которые преследовали художницу на протяжении большей части ее жизни [13].

Абулийная форма видения из художественных практик переходит в пространство пластики и танца, проявляя все более выраженные черты современности. В 2020 году хореографом Константином Кейхелем и композитором Константином Чистяковым была образована театральная компания «Inner Company», которая в сотрудничестве с художником по свету Ксенией Котеневой представила ряд работ, заслуживших внимание зрителей и критиков. Особое внимание хочется обратить на «танц-триптих», состоящий из одноактных представлений: «Performance «I»; «Echo»; «III» [14]. Хореограф Константин Кейхель в этих работах усматривает историю становления, жизненного пути и смерти от конкретного человека к обществу в целом. При этом необходимо отметить, что в спектаклях «Inner Company» зритель видит работу ансамбля танцовщиков без оммажа на известные образы. Исключение составляет спектакль «Echo», где каждому из исполнителей хореограф в лексике композиции оставил место для импровизации в контексте и рамках заданного эмоционального состояния, созданного музыкальным сопровождением и световой партитурой. Хореограф не считает нужным «разговаривать» со зрителем на серьезные темы; пространство спектакля для него — это, в первую очередь, создание параллельной вселенной для зрителя, где есть возможность раствориться в музыке, танце, свете, то есть погрузиться в атмосферу максимальной отрешенности и «обезболенности» реального мира.

В первой части спектакля «III» рассмотрено некое представление автора о течении времени («человеко-поток»). Яркие лучи прожекторов периодически «выделяют» отдельных исполнителей, переходя на задник сцены, превращаясь в общий фон задника, позволяя зрителю наблюдать за перестроением артистов через контражур. Таким образом создается эффект движения теней на залитой солнцем земле. Между танцовщиками на сцене — минимальное взаимодействие, но при этом зрителю открывается абсолютно четкая и понятная структура, напоминающая движение песка в песочных часах. Во второй части

структура композиции меняется; выделяются отдельные группы танцовщиков, сосредоточенные на формировании движения внутри своего условного движенческого мира, а также на авансцене появляется исполнитель, который не может подстроиться под движения ни одной из групп. Таким образом хореограф оценивает не только тему человеческого одиночества и отреченности, но и формирует абулийное представление о теории расщепления времени и пространства. Третья часть спектакля — это представление хореографа о нелегком пути формирования и развития связи между обществом и индивидом, построение взаимоотношений человека через формирование некой формы коммуникации. Артисты входят в контакт друг с другом; создается впечатление, что прежде потерянные в пространстве времени и вселенной пары вновь обретают друг друга. Здесь хореограф прибегает к лексическому рефрену, формируя определенные и запоминающиеся для зрителя движенческие паттерны. Последнюю часть спектакля условно можно обозначить как «утерянная связь». Прежде активно ищущие внимания и активно взаимодействующие артисты «разрывают» комбинации, отстраняются от партнеров, но в то же время эта часть спектакля может считаться — с точки зрения хореографии — самой партнеренговой. В финале произведения танцовщики окончательно отстраняются друг от друга и все свое внимание концентрируют на зрительном зале, будто задавая зрителю самый сокровенный вопрос. Аллюзия на бессилие и несопротивление времени, пространству и обществу как частый признак абулии является одной из главных тем спектакля «III» «Inner Company».

Хореограф Мюриэль Ромеро сосредотачивает свои творческие усилия на исследовании генеративных хореографических структур и включение формализации и алгоритмизации. Созданный ею совместно с Пабло Паласио и Даниэлем Бисигом проект ориентирован на анализ взаимодействия жестов тела, музыки и интерактивных визуальных образов. Идея проекта — интеграция в перформативный контекст абстракции с использованием искусственного интеллекта, а также иных научных областей, таких как биология, математика или экспериментальная психология. В перформансах танцовщики взаимодействуют со звуковыми и визуальными объектами, трансформируя модусы своего телесного присутствия, расширяя или, напротив, нивелируя его.

Еще одним показательным с точки зрения перемещения смысловых акцентов с воли художника в область искусственного интеллекта и применения феномена абулии в современном искусстве становится проект «Phantom Limb», экспериментирующий с технологиями, основанными на симуляции, позволяющими танцовщикам трансформировать свой морфологический облик и поведенческие возможности. Эта модификация основана на изображении естественных телесных свойств танцовщика через различные алгоритмические абстракции, применяемые с целью моделирования структуры

виртуального тела, которые объединяют в себе как структурные, так и поведенческие свойства, как натуральные и смоделированные части тела в единой гибридной форме. Уникальные качества и возможности этого гибрида становятся результатом субъективных свойств и действий танцовщика. Эта телесная комплементарность представляет собой продолжение идей Маклюэна о технологическом расширении человека и одновременно представляет один из симптомов абулии, подчинения художника и его художественного мышления технодетерминизму.

Программный интерфейс «Phantom Limb» состоит из нескольких приложений для моделирования, отслеживания видео, визуального рендеринга, видеомэппинга, синтеза звука и пространственных локализаций звука. Эти приложения работают параллельно, обмениваются информацией и управляют данными друг друга. Среди более поздних примеров «Phantom Limb» можно назвать работы Стеларка (Стелиос Аркадиу), Гидеона Обарзанека и Кристиана Званиккена. В них также присутствуют роботизированные конструкции, которые используются в качестве приводных механизмов, расширяющих тело человека. В художественном проекте Стеларка «Третья рука» к правой руке художника прикреплена механическая рука, контролируемая с помощью сигналов ЭМГ (электромиографии), исходящих от различных мышц его тела.

У Г. Обарзанека танцовщик соединен «струнами» с решетчатой скульптурой, созданной кинетическим скульптором Р. Марголиным. Структура преобразует деятельность танцовщика в волнообразные движения и конторсии. Моделирование движений реализуется через алгоритмы, которые заставляют сегменты тела распространяться в пространстве через координаты относительной скорости точек, определяющих и фиксирующих положения частей тела и их траекторий. Марголин создает кинетические скульптуры, в которых используются тысячи движущихся элементов, чтобы моделировать волны, присутствующие в природном мире. Для хореографической труппы Обарзанека «Chunky Move's Connected» он создал скульптуры, служащие расширением танцовщиков, с помощью которых они создавали движущиеся волны.

Взаимодействие танцовщиков с моделируемыми структурами гибридного тела полностью опирается на видеосопровождение. В этой задаче используются три различных приложения для параллельного отслеживания. Специально разработанное программное обеспечение определяет контуры тела танцовщиков, образующиеся из изображений на расстоянии, от ввода данных, полученных с Kinect-камеры. Эти контуры тела используются для создания динамических объемов в моделировании хореографии.

Для хореографических перформансов, созданных при помощи «Phantom Limb», была также разработана специальная сценическая конструкция. Ее центральным элементом стал прозрачный видеоэкран обратной проекции,

установленный перед танцовщиком. Его действия и движения отслеживала камера Kinect позади экрана. Визуальная часть моделирования проецировалась на видеопроектор, расположенный непосредственно на экране перед танцовщиком. Скелетированный образ танцовщика и графическая визуализация виртуального гибридного тела выравнивались через совпадения по положению и по размеру относительно сфокусированной точки зрительского видения.

Хореография спектакля, поставленного с помощью «Phantom Limb», была разделена на несколько сцен, каждая из которых подчеркивала идею технологического расширения тела через создание виртуальных гибридов. Кроме того, использование нейронной сети позволяло танцовщику управлять некоторыми свойствами формы конструкции. На протяжении всей сцены положение тела относительно экрана меняется. В зависимости от движения танцовщика структура деформируется, распадаясь на свободно движущиеся фрагменты, вновь объединяется и вновь прикрепляется к телу танцовщика. Полисегментная структура проецируется на прозрачный экран, а связь реального и виртуального тел постоянно сознательно нарушается, демонстрируя распад.

В этом хореографическом медиа-перформансе возникает ситуация моделирования дополненной реальности на сцене, которая способствует виртуальному расширению тела. Физическое тело, комплементарное с различными изображениями, образует сложные гибридные телесные структуры, меняя морфологические и поведенческие свойства человека. Большинство возможных расширений тела реагирует на движения через цепочку простых реакций рефлекторного типа.

В этой концепции физическое тело противопоставлено идее тела-контейнера, включающего в себя множество индивидуальных свойств. Кэтрин Хейлс в своей книге «Как мы перешли в стадию Постчеловека» [15] пишет, что прямолинейный сенсорный ввод данных посредством датчиков — это нечто беспорядочное, ограниченное и ограничивающее сферы человеческого мышления. Описывая это как некий физический возраст, когда мы перешли в стадию Постчеловека, она признает, что тело — это неотъемлемая часть «информационного/материального контура», включающего человека и нечеловеческие компоненты, такие как «кремниевые чипы, а также органические ткани, информационные фрагменты, а также частички плоти и костей». Виртуальному телу нужны оба аспекта: и «эфемерность информации, и прочность телесности», или, в зависимости от точки зрения, «достоверность информации и эфемерность плоти» [15].

Когнитивные науки под сильным влиянием недавних открытий в области нейробиологии помогают обнаружить взаимозависимость мышления и телесного воплощения. В труде Лакоффа и Джонсона «Философия разума» утверждается, что человека, который бы мыслил подобно компьютеру, в природе

не существует, так же как и искусственный интеллект не может быть подобен человеческому мышлению. «Реальные люди воплощают идеи, а концептуальные системы возникают, формируются и обретают смысл через живые человеческие тела» [16].

Технодетерминизм, обусловленный стремлением перенести человеческое бытие в виртуальное пространство, кардинально трансформирует тело и предлагает иные формы физического воплощения. Генеративные практики с использованием искусственного интеллекта в качестве инструментария ставят художника/хореографа/перформера в зависимое положение от того, что может предложить машина, фактически отстраняя создателя от процесса создаваемого.

Существующие сегодня современные программные инструменты («Max/MSP», «Phantom Limb» с возможностями визуализации и фиксации движения «Kinect») позволяют осуществлять визуальное программирование, а также совмещать его с музыкальными структурами. Все эти технологии [16] при несомненном эффектном представлении нового тела, дополненного различного рода механизмами и накладывающимися виртуальными объектами, являются симптомами художественного безволия (абулии) в большей степени, чем художественным инструментарием, так как, в сущности, подменяют собой и творца — художника и его модель (живого человека), выстраивая концепцию технологичного шоу, а не художественный хореографический текст, в котором именно зритель должен артикулировать смысл и понять замысел автора.

ЛИТЕРАТУРА

1. Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. У-Фактория, 2007. 672 с.
2. Vermeulen T., van den Akker R. Notes on metamodernism // Journal of Aesthetics & Culture. 2010. 567 p.
3. Kirby A. Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure our Culture. New York; London: Continuum, 2009. 288 p.
4. Samuels R. Auto-Modernity after Postmodernism: Autonomy and Automation in Culture, Technology, and Education // Digital Youth, Innovation, and the Unexpected / ed. T. Mcpherson. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 219 p.
5. Lipovetsky G. Hypermodern Times. Cambridge: Polity Press, 2005. 150 p.
6. Фукуяма Ф. Конец истории и последний человек / пер. с англ. М. Б. Левина. М.: АСТ, 2007. 588 с.
7. Сметанников П. Г. Психиатрия: Краткое руководство для врачей. 2-е изд. СПб.: СПбМАПО, 1995. 320 с.

8. Лазаревич А. А. Трансформация идеи технологического детерминизма в цифровую эпоху // Проектирование будущего. Проблемы цифровой реальности: труды 6-й Межд. конф. М.: ИПМ им. М. В. Келдыша, 2023. С. 288–295.
9. Лаврова С. В. Проблема музыкального мышления и искусственный интеллект // Южно-Российский музыкальный альманах. 2023. № 4. С. 84–95.
10. Маклюэн Г. М. Понимание медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева. М.: АСТ, 2003. 464 с.
11. Новик Д. Вся Абрамович // Искусство. 2010. № 2–3. С. 34–37.
12. Demaria C. The Performative Body of Marina Abramovic // European Journal of Women's Studies. 2004. August. Vol. 11. No. 3. P. 295–298.
13. Яёи Кусам, из интервью Грэди Тернеру (англ. Grady T. Turner) для BOMB Magazine [Электронный ресурс]. URL: http://contemporary-artists.ru/Yayoi_Kusama.html (дата обращения: 05.03.2024).
14. [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/keikhelgroup> (дата обращения: 05.03.2024).
15. Hayles N. K. (Embodied Virtuality: On How To Put Bodies Back into the Picture / M. A. Moser and D. MacLeod (eds.) // Immersed in Technology: Art and Virtual Environments. Cambridge, MA: MIT Press, 1996. 369 p.
16. Phantom Limb – Hybrid Embodiments for Dance. Dr. Daniel Bisig Zurich University of the Arts Institute for Computer Music and Sound Technology Switzerland [Электронный ресурс]. URL: <http://www.icst.net/> (дата обращения: 05.03.2024).

REFERENCES

1. Delyoz Zh., Gvattari F. Anti-Ehdip: Kapitalizm i shizofreniya. U-Faktoriya, 2007. 672 s.
2. Vermeulen T., van den Akker R. Notes on metamodernism // Journal of Aesthetics & Culture. 2010. 567 p.
3. Kirby A. Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure our Culture. New York; London: Continuum, 2009. 288 p.
4. Samuels R. Auto-Modernity after Postmodernism: Autonomy and Automation in Culture, Technology, and Education // Digital Youth, Innovation, and the Unexpected / ed. T. Mcpherson. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 219 p.
5. Lipovetsky G. Hypermodern Times. Cambridge: Polity Press, 2005. 150 p.
6. Fukuyama F. Konec istorii i poslednij chelovek / per. s angl. М. В. Levina. М.: AST, 2007. 588 s.
7. Smetannikov P. G. Psikhiiatriya: Kratkoe rukovodstvo dlya vrachej. 2-e izd. SPb.: SPBMAPO, 1995. 320 s.
8. Lazarevich A. A. Transformaciya idei tekhnologicheskogo determinizma v cifrovuyu ehpkohu // Proektirovanie budushchego. Problemy cifrovoy real'nosti: trudy 6-j Mezhd. konf. М.: IPM im. М. V. Keldysha, 2023. S. 288–295.

9. *Lavrova S. V.* Problema muzykal'nogo myshleniya i iskusstvennyj intellekt // Yuzhno-Rossijskij muzykal'nyj al'manakh. 2023. № 4. S. 84–95.
10. *Maklyuehn G. M.* Ponimanie media: vneshnie rasshireniya cheloveka / per. s angl. V. Nikolaeva. M.: AST, 2003. 464 s.
11. *Novik D.* Vsy Abramovich // Iskustvo. 2010. № 2–3. S. 34–37.
12. *Demaria C.* The Performative Body of Marina Abramovic // European Journal of Women's Studies. 2004. August. Vol. 11. No. 3. P. 295–298.
13. Yayoi Kusama, iz interv'yu Grehdi Terneru (angl. Grady T. Turner) dlya BOMB Magazine [Elektronnyj resurs]. URL: http://contemporary-artists.ru/Yayoi_Kusama.html (data obrashcheniya: 05.03.2024).
14. [Elektronnyj resurs]. URL: <https://vk.com/keikhelgroup> (data obrashcheniya: 05.03.2024).
15. *Hayles N. K.* Embodied Virtuality: On How To Put Bodies Back into the Picture / M. A. Moser and D. MacLeod (eds.) // Immersed in Technology: Art and Virtual Environments. Cambridge, MA: MIT Press, 1996. 369 p.
16. Phantom Limb – Hybrid Embodiments for Dance. Dr. Daniel Bisig Zurich University of the Arts Institute for Computer Music and Sound Technology Switzerland [Elektronnyj resurs]. URL: <http://www.icst.net/> (data obrashcheniya: 05.03.2024).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Фотина Д. А. — аспирант; moonr_87@mail.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Fotina D. A. — Postgraduate Student; moonr_87@mail.ru
ORCID ID: 0009-0006-0454-5712