

Код времени в современном искусстве: дискурсивный анализ темпоральных арт-проектов

Г. Н. Лола, Т. И. Александрова

Санкт-Петербургский государственный университет,
Российская Федерация, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9

Для цитирования: Лола, Галина, и Татьяна Александрова. «Код времени в современном искусстве: дискурсивный анализ темпоральных арт-проектов». *Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение* 11, no. 1 (2021): 150–166. <https://doi.org/10.21638/spbu15.2021.109>

Рассматривается влияние модели времени на современную художественную практику, влияние цифровых медиа на способность искусства предвосхищать будущее, а также дискурсивный анализ как инструмент, позволяющий раскрыть темпоральное измерение актуальных арт-проектов и исследовать их коммуникативный потенциал. Цифровая эпоха создает симультанный мир, в котором будущее можно воспринимать, глубоко вовлекаясь в настоящий момент, и современный художник обладает такой способностью схватывать изменения в смыслах, скрытые от большинства, и оформлять их в произведениях искусства. Симультанное восприятие времени развивает такую способность, а код «время» оказывается основным для понимания сообщения, заключенного в произведении искусства. В этом контексте задача исследователя состоит в том, чтобы обнаружить темпоральное измерение актуальных арт-проектов и раскрыть механизмы, обеспечивающие интеракцию произведения со зрителем. Особое внимание уделено способу вовлечения зрителя в смысловое пространство произведения. Предметом анализа становится коммуникативный формат произведения искусства, который представлен как гибкая, подвижная смысловая конструкция, активирующая воображение зрителя и способность к импровизации. Методологической основой для понимания коммуникативного формата стала неопрагматистская теория социального действия и практико-ориентированная социальная семиотика. Осмысление произведения искусства как коммуникативного события актуализирует дискурсивный анализ, который позволяет воспринимать произведение в динамике и раскрывает его темпоральное измерение. При этом дискурсивный анализ представлен не только как эффективный исследовательский инструмент, но и как ресурс, помогающий художнику, исследователю и зрителю развивать гибкое концептуальное мышление, гармонизировать воображение и структурный подход.

Ключевые слова: современное искусство, цифровая среда, модель времени, симультанность, арт-проект, интерактивность, коммуникативный формат, дискурсивный анализ.

В середине прошлого века Г. М. Маклюэн показал глубину тех изменений, к которым приведет развитие информационных технологий: электронные медиа не только откроют доступ к огромным массивам информации, они освободят человека от привычки довольствоваться однообразными последовательными паттернами и создадут потенциал для полного и глубокого вовлечения в среду и в самого себя [1]. Сегодня в условиях интенсивного развития цифровой среды внимание

зачастую сосредоточено на негативных моментах, таких как перегруженность информацией, рассеянное внимание, фрагментарное восприятия реальности. Признавая существование таких проблем, следует видеть и позитивные следствия развития цифровых медиа. Нельзя не согласиться с Г. М. Маклюэном в том, что цифровые медиа будят воображением, генерируют глубокое ощущение текущего момента и благодаря обнаружению многоуровневых взаимосвязей между самыми разными областями жизни помогают преодолевать линейное мышление и развивать способность схватывать мир в его целостности и динамике [1]. Человек вовлекается в одновременный мир, где «все и сразу», где все резонирует со всем. Такая среда превращает сознание в гибкую, сложную, эмоционально активную структуру, способную оперировать разнообразными пространственно-временными континуумами.

Процесс развития такого сознания зримо прослеживается в искусстве конца XX — начала XXI в. Современный художник обладает особой чувствительностью к реальности и потому способен видеть то, что еще скрыто от большинства. Возможно, в основе такой способности лежит симультанное восприятие времени, которое всегда было присуще художнику, но в цифровую эпоху становится важнейшим условием открытия еще неявленного. Подтвердить или опровергнуть это предположение может анализ арт-проектов, в которых время становится предметом художественной рефлексии, причем как декларируемой, так и скрытой. Первый вопрос, который сразу встает перед исследователем, заключается в выборе метода, способного увидеть темпоральное измерение арт-проектов. Второй вопрос касается условий восприятия произведения, о которых должен позаботиться художник, если он желает создать общее со зрителем коммуникативное пространство.

Симультанное восприятие времени и предвосхищение будущего

Как уже было сказано, цифровые среды меняют традиционное линейное понимание времени, представляя его как целостность, где прошлое, настоящее и будущее воспринимаются в единстве. Такое симультанное восприятие времени, в свою очередь, становится важнейшим ментальным инструментом переживания и познания реальности. Разделяя время на прошлое, настоящее и будущее человек обречен гнаться за будущим, пытаться заглянуть в него. И это желание только отдаляет его от цели, ибо он оказывается Ахиллесом из Апорий Зенона, который никогда не догонит черепаху. Этот парадокс заложен в дробной линейной модели времени: прошлое надлежит вспоминать, настоящее — переживать, будущее — планировать, прогнозировать, угадывать.

Оперируя линейной моделью времени, вернее, существуя в ней, человек оставляет будущее за пределами своего понимания, потому что все его прогнозы и планы — это комбинации прошлого опыта. Другими словами, человек проецирует прошлое на будущее, и тем самым стирает, уничтожает будущее. Симультанное восприятие времени говорит нам, что будущее не то, что должно случиться, оно не где-то там, оно уже здесь, и человек в состоянии распознавать и понимать его. В этом случае познание будущего не требует выхода за пределы настоящего, напротив, оно призывает к погружению в настоящее. Нет смысла прогнозировать или предсказывать будущее, его можно предвосхищать — распознавать то, что скрыто, и давать ему форму.

Мыслить время как целостность — значит быть очень чувствительным к происходящему. По словам Д. М. Левина, необходимо быть внимательным к собственной локации в настоящем, необходимо вопрошать его, активно им заниматься, критически мыслить. Пребывая в нем, мы лучше понимаем и его, и себя, схватываем интуитивные смыслы, которые нуждаются в изменении. Только в этом случае можно занять открытую, экспериментальную позицию и изменять себя и мир [2, с. 31].

Ощущение времени как целостности позволяет видеть будущее в настоящем, но разглядеть его непросто. По мысли Г. М. Маклюэна, именно художнику дано схватывать скрытые смыслы и давать им форму, являть другим в моделях или «навигационных картах» будущего [1, с. 65]. Не важно, как это происходит — интуитивно или рационально, спонтанно или методично. Даже полагаясь на озарение, художник вовлечен в работу со смыслами и не может быть свободен от концептуальной проработки своих интуиций. Не случайно в современном искусстве столь очевидно стремление к концептуальности.

Современный художник давно покинул башню из слоновой кости и смотрит на мир как исследователь, экспериментатор, который стремится к осмыслению и систематизации того, что видит. Вместе с тем концептуальный подход, который в данном контексте следует понимать как методически выстроенную работу со смыслами, в искусстве имеет свои особенности, поскольку художник, предвосхищающий будущее, не конструирует смыслы — он наделяет смыслами то, что ему открывается.

Художник всегда вслушивался в мир и схватывал изменения в смыслах, сокрытые для других. Но если ранее он внимал естественному миру, природному космосу, то сейчас внимлет миру тотально социальному. По замечанию Р. Барта, все, что дано человеку, уже пропитано человеческим началом, и сегодня человек «вслушивается в естественный голос культуры и все время слышит в ней не столько звучание устойчивых, законченных, “истинных” смыслов, сколько вибрацию той гигантской машины, каковую являет собой человечество, находящееся в процессе неустанного созидания смысла, без чего оно утратило бы свой человеческий облик» [3, с. 260]. И главными задачами художника по-прежнему остается развитие особой чувствительности к миру, способности к распознаванию того, что еще скрыто, и к оформлению своего видения в произведении искусства.

Цифровая культура дает художнику новые возможности для решения этих задач. Трансмедийность, нелинейное чтение, формирование подвижного текста позволяют ему видеть мир и представлять его в единстве и в динамике. По мнению Л. Мановича, новые медиа актуализируют цифровую репрезентацию, модульность, вариативность и транскодинг. Как следствие модульности объекты новых медиа являются принципиально незавершенными и могут существовать в потенциально бесконечных версиях [4, с. 64–84].

Современное искусство: предвосхищение будущего или конструирование вымышленных миров

Цифровые медиа трансформируют время, разделяя его на внутренние темпоральности и представляя собственную версию настоящего [5, с. 10], благодаря чему у художника появляется новая свобода, которая дает ему возможность не только

предвосхищать будущее, но и самому его конструировать. Гибридность, гетерогенность и поликодовая система творений современных медиахудожников создает новые информационные миры [6]. И совсем непросто отличить интенцию предвосхищения будущего от желания его изобретать. Создание вымышленных миров всегда было вызовом для художника и служило ему источником вдохновения. Идея интеллектуальных экспериментов, «полезных вымыслов», моделирования мультиселенных в искусстве XXI в. получила новый импульс [7].

Современное искусство можно сопоставить со спекулятивным дизайном, который переносит эксперименты в виртуальных средах в реальный мир и тем самым дает возможность понять последствия новых концепций и идей [8]. Внимание фокусируется на поиске возможных исходов конструирования выдуманных миров. Спекулятивная практика базируется на способности воображать альтернативные миры и разрабатывать гипотезы в виртуальных средах. По своей сути такие эксперименты близки современному искусству, поскольку интеллектуальная активность тесно связана с эстетическим переживанием процесса. Важное значение имеет игровая, развлекательная сторона таких экспериментов.

В целом спекулятивный подход предлагает создание игровых ситуаций, в которых фантазия, свободный поиск, рискованные гипотезы становятся основными инструментами действия. Однако спекулятивный дизайн более остро противопоставляет возможное невозможному, его можно назвать формой художественного инакомыслия, выраженного через альтернативные идеи. Самые фантастические и даже непродуктивные, бессмысленные результаты считаются ценными, поскольку они подрывают основы «официальной реальности» [8].

На первый взгляд, интенция предвосхищения будущего близка спекулятивному подходу с его призывом к экспериментальному, свободному видению мира, однако это не так. Художник, который видит свою миссию в схватывании и оформлении будущего активизирует не столько фантазию, сколько концептуальную работу со своими интуициями, ибо его интересует не умножение вымышленных объектов и сред, а осознание и преобразование реального мира.

Коммуникативный формат произведения искусства

Но увидеть будущее и «облицевать» его в произведении — не единственная задача художника, ему необходимо поместить зрителя в свое время и вовлечь его в путешествие по этому временному пространству. Если произведение искусства создается как коммуникативное пространство, художник должен с самого начала видеть его глазами других, предвосхищать их ожидания и реакции. Другими словами, художник должен позаботиться о коммуникативном формате своего произведения. Форма, в которой он «облицовывает» увиденное, должна быть говорящей, или дискурсивной. Эта форма не должна завершать произведение, давать ему окончательную структурную определенность, напротив, ее назначение — показать послание, заключенное в произведении, в его развертывании, в процессе его производства и трансформации в зависимости от изменяющихся контекстов.

Уточним понятие дискурсивного коммуникативного формата. Дискурс при всех возможных толкованиях сводится к его определению как «языка-в-действии», который не выражает предшествующие состояния, а активно участвует в форми-

ровании текущих состояний. При этом дискурс, определяемый как ситуативное использование языка в определенных контекстах, всегда является динамической формой социальной практики, модусом социального действия [9, с. 131–2].

Если цель художника — коммуникативное событие, ему предстоит не только думать о реакциях зрителя, но и конструировать диапазон таких реакций. В этом и заключается особенность дискурсивного формата — он позволяет создать коммуникативную ситуацию, которая дает стимул не столько для интерпретаций произведения, сколько для импровизаций, в которых другой обнаруживает себя соавтором переживаемого смысла.

Методологической основой для понимания и создания дискурсивного коммуникативного формата является неопрагматистская парадигма социального действия [10]. Коммуникация в ней представлена как активность индивидов, позволяющая создавать общую смысловую реальность. В отличие от индивидуалистического подхода, объясняющего активность индивидов заранее заданными целями и планами, неопрагматистский подход предлагает сфокусироваться на динамичном процессе производства смыслов [9, с. 6–11]. Идея процессуальности социальной реальности уточняет понимание коммуникации как процесса передачи друг другу и постепенного обобществления частных опыта, идей, ценностей. При этом ситуация, в которой происходит взаимодействие, не сводится к совокупности обстоятельств, а представляется горизонтом возможностей, который постоянно меняется.

Коммуникативная ситуация, таким образом, рассматривается как динамичная среда. Субъективные мотивы действия в этой среде могут изменяться, планы не только уточняются, но и трансформироваться. Другими словами, коммуникативная ситуация отличается нестабильностью, текучестью, подвижностью, как следствие, результат коммуникации не может считаться заранее спланированным. В рамках такого понимания коммуникации коммуникативный формат произведения искусства должен представлять собой гибкую подвижную конструкцию, которая активизирует у зрителя воображение и дает ему возможность выбирать свой путь постижения смысла. Продумывая коммуникативный формат своего произведения, художник должен оперировать нелинейной логикой практики. Эта логика прерывиста, парадоксальна и представляет собой не столько последовательные умозаключения, сколько выдвижение гипотез, «угадывание» необходимых решений [11].

Продуманный художником коммуникативный формат произведения дает зрителю возможность включиться в процесс смыслообразования, который инициирует произведение. Проследить динамический процесс создания коммуникативного формата позволяет социальная семиотика, которая видит в языке не свод правил, а ресурс, практику, производящую социально значимые тексты [12]. Данный подход позволяет рассматривать коммуникативный формат как смысловой потенциал.

Описывая процесс смыслопорождающего механизма, У.Эко выделяет следующие этапы: 1) выбор адресатом фундаментального кода, который помогает ему «высветить» смыслы, заключенные в сообщении; 2) форматирование выбранным кодом процесса осмысления сообщения, надления его значениями; 3) появление новых значений в динамическом процессе осмысления [13, с. 367–8].

Превращение сообщения в текст осуществляется как узнавание, схватывание границ содержания, в которых последовательность означающих становится смыс-

ловым образованием: «Предложить код — это значит выдвинуть гипотезу и прикинуть, что из этого выходит. Предложенный код выявляет определенные значения, но затем он сопоставляется с другими кодами, лексикодами и подлексикодами для того, чтобы убедиться в том, что все коннотативные возможности сообщения исчерпаны» [13, с. 368].

Поскольку коммуникативный формат призван активировать этот процесс, художнику необходимо, во-первых, продумать репертуар кодов, из которого зритель мог бы выбрать свой фундаментальный код для «прочтения» сообщения; во-вторых, заложить границы содержания, или контекстуальную рамку, в которой зритель мог бы перемещаться, выбирая свои траектории и создавая свою версию сообщения.

Вторая задача представляет особую сложность. Границы содержания, в которых последовательность означающих становится смысловой структурой, можно соотнести с «текстуальной рамкой» Б.Гаспарова, которая позволяет посмотреть на какой-то отрезок непрерывного потока языковых впечатлений как на коммуникативный артефакт, подлежащий осмысливанию [14]. По мысли Б.Гаспарова, для осознания сообщения как текста, необходимо наложить на весь смысловой материал «текстуальную рамку», в которой каждый попадающий в нее элемент вступает в непосредственную связь с множеством таких элементов [14].

Говоря о произведении искусства, понятие «текстуальной рамки» имеет смысл уточнить в части смыслового ландшафта, в котором идея начинает восприниматься как образ, а смысловые границы представимы как пространство со своим уникальным рельефом и структурой. Смысловой ландшафт, созданный художником, помогает зрителю совершить акт набрасывания границ содержания, поскольку уже включает ресурс связей, позволяющих придать мысли большую определенность. В смысловом ландшафте интуиции и догадки зрителя связываются в единый узор, образуют ансамбль, который, в свою очередь, генерирует новые смыслы. Таким образом, осознание художником своего произведения как смыслового ландшафта позволяет зрителю собирать разрозненные ощущения, впечатления, идеи в единое целое, устанавливая между ними связи, которые иначе были бы невозможны или невидимы. Разумеется, это будет происходить только в таком смысловом ландшафте, который не направляет процесс смыслообразования в изначально заданные русла, а, напротив, предлагает ему неожиданные и даже причудливые пути.

Понимание коммуникативного формата произведения искусства как смыслового ландшафта соотносимо с тем особым состоянием текста, которое Р.Барт называет «письмом» [3, с. 319–74]. Этот текст представляет собой не набор устойчивых знаков, а пространство порождения смыслов, «пространство, не поддающееся ни классификации, ни стратификации, не знающее нарративной структуры, пространство без центра и без дна, без конца и без начала — пространство без входов и выходов (ни один из которых не является главным), где встречаются для свободной игры гетерогенные культурные коды» [3, с. 616].

Смысловой ландшафт произведения искусства вовлекает зрителя в процесс смыслообразования точно так же, как «письмо» вовлекает читателя в состояние «удовольствия от текста», в котором он оказывается свободным и от критического объективизма, и от бездумного «вживания», уничтожающего субъективность того, кто вживается [3, с. 462–518]. «Письмо» не позволяет зрителю становиться в позу

критика, который объективирует рассматриваемое произведение и дает ему свою субъективную, но претендующую на истину, интерпретацию и то же время позволяет осмыслить текст, не дистанцируясь от него, а свободно перемещаясь в «галактике означающих», активируя эмпатию и сопереживание, ибо «читать — значит желать произведение, желать превратиться в него, это значит отказаться от всякой попытки продублировать произведение на любом другом языке помимо языка самого произведения» [3, с. 373].

Таким образом, коммуникативный формат произведения искусства только в том случае будет эффективно решать задачу вовлечения зрителя, если художник создает его как ландшафт со своим рельефом, деформациями и кривизной, в котором смыслы возникают не в результате логических построений, а в процессе схватывания ситуации в целом. В этом пространстве все становятся участниками совместного действия, которое потребует от них не только постоянной корректировки первоначальных намерений, но и быстрых реакций, интуиции, импровизации. Этот формат был ранее определен как дискурсивный.

Дискурсивный анализ арт-проектов

Процесс продумывания способа коммуникации художника со зрителем, как правило, скрыт от исследователя. Несмотря на то что в современном искусстве концептуальный подход превалирует, а это значит, что в основе художественных интенций лежит замысел, который достаточно структурирован и зачастую озвучен художником, раскрыть это замысел «со стороны» иногда становится непростой задачей. Это связано с тем, что произведение искусства всегда *больше* замысла, что замысел не внеположен произведению, а пропитывает его, трансформируется в нем и с ним. Отсюда необходимость в специфическом подходе к пониманию и объяснению произведения искусства, который скорее напоминает разгадывание, нежели анализ.

Если исходить из того, что художник задумывает свое произведение как дискурс и соответственно задает ему дискурсивный коммуникативный формат, метод анализа должен быть тоже дискурсивным. Это значит, что исследователь должен отнестись к произведению как к подвижному, живому пространству, в котором возникают, исчезают, трансформируются смысловые ансамбли. Ранее было сказано, что дискурсивный коммуникативный формат устраняет отчуждающую дистанцию между зрителем и произведением, настраивая зрителя не на «критический взгляд» и не на «растворение» в произведении, а на свободное включение в полилог.

Эта позиция исследователя как рефлексирующего зрителя весьма противоречива, на что указывает К. Квастек, формулируя два правила описания произведений интерактивного искусства: «никогда не пишите о произведении интерактивного искусства, если у вас не было опыта его проживания» и «никогда не пишите о произведении интерактивного искусства, основываясь только на личном опыте» [15, с. 52].

Реализовать такой подход помогает метод, который можно назвать дискурсивным. В общем виде Р. Барт противопоставляет его традиционному критическому методу: «Литературно-критический аспект старой системы — это интерпретация, иными словами, операция, с помощью которой игре расплывчатых или даже противоречивых видимых форм придается определенная структура, приписывается

глубинный смысл, дается “истинное объяснение”. Вот почему интерпретация мало-помалу должна уступить время дискурсу нового типа; его целью будет не раскрытие какой-то одной, “истинной” структуры, но установление игры множества структур... говоря точнее, объектом новой теории должны стать сами отношения, связывающие эти сочетающиеся друг с другом структуры и подчиняющиеся неизвестным пока правилам» [15, с. 40–1].

Более детально Р. Барт раскрывает этот метод, называя его структуралистским. Представляется, что определение «дискурсивный» более точно, поскольку акцентирует не выделение статичной структуры, а процесс «воссоздания “объекта” таким образом, чтобы в подобной реконструкции обнаружались правила функционирования (“функции”) этого объекта» [3, с. 255]. В этом случае структура — это «отображение предмета, но отображение направленное, заинтересованное, поскольку модель предмета выявляет нечто такое, что оставалось невидимым или, если угодно, неинтелигибельным в самом моделируемом предмете» [3, с. 255].

Р. Барт выделяет две операции структуралистского метода: операцию членения и операцию монтажа. Целью операции членения, а вернее, *запрашивания*, является обнаружение в нем подвижных фрагментов, взаимное расположение которых порождает смысл, причем любые изменения в этом фрагменте вызывают изменения целого. После того как определены структурные единицы модели, деятельность по запрашиванию сменяется деятельностью по монтированию — обнаруженные единицы включаются в континуум композиции. Эта композиция подчиняется некоторым регулярным, формальным ограничениям, и благодаря повторяемости одних и тех же единиц и их комбинаций произведение предстает как некое законченное целое. Именно форма позволяет отношениям между единицами не выглядеть результатом чистой случайности, представляя произведение как упорядоченное образование, вырванное из-под власти случая [3, с. 257–9].

По мысли Р. Барта, в промежутке между этими двумя операциями рождается нечто новое — то, что можно назвать интелигибельностью. Сама по себе структуралистская деятельность оказывается строительством нового мира, который походит на первичный, но не копирует его: «Построенная таким образом модель возвращает нам мир не в том виде, в каком он был ей изначально дан... Прежде всего он создает новую категорию объекта, который не принадлежит ни к области реального, ни к области рационального, но к области «функционального», и тем самым вписывается в целый комплекс научных исследований, развивающихся в настоящее время на базе информатики» [3, с. 259].

Понимаемый таким образом дискурсивный метод позволяет раскрывать ключевые коды, заключенные в произведении и сообщающие ему смысловую энергию. Поскольку нас интересует код «время», объектами анализа стали те произведения искусства, или арт-проекты, которые в явном или скрытом виде несут в себе темпоральность. В таких проектах ощутимо стремление художника преодолеть привычную линейность и выйти за «горизонт событий», где время, по словам Ж. Делеза, это «полнота, то есть незнакомая форма, заполненная изменением... зрительный запас событий в их точности» [16, с. 257].

Рассмотрим художественную практику Олафура Элиассона (Olafur Eliasson) [17], представленную несколькими арт-проектами, и попытаемся проанализировать ее, используя дискурсивный метод.

«Ice Watch». О. Элиассон. 2014, 2015, 2018–2019.

Слово «watch» означает и часы, и наблюдение. Инсталляция дает возможность наблюдать за льдом. Двенадцать больших ледяных блоков, отколовшихся от Гренландского ледяного щита, были представлены в качестве часов в публичном пространстве. Проект «Ice Watch» выставлялся в трех локациях. Первая инсталляция была представлена в Копенгагене, на Ратушной площади (2014) в ознаменование публикации пятого доклада МГЭИК ООН об изменении климата. Вторая инсталляция была в Париже на площади Пантеон (2015) по случаю Климатической конференции ООН COP21. Третья версия «Ice Watch» была показана с 11 декабря 2018 г. по 2 января 2019 г. в двух местах в Лондоне — за пределами европейской штаб-квартиры Bloomberg и перед зданием Tate Modern [18].

«The New York city waterfalls». О. Элиассон. 2008.

Созданные по заказу фонда «Public Art Fund» нью-йоркские водопады были временной инсталляцией, работавшей с середины июля до середины октября 2008 г. Четыре водопада были расположены в Ист-Ривер, штат Нью-Йорк, США: один на Бруклинской якорной стоянке под Бруклинским мостом, второй между пирсами 4 и 5 в Бруклине, третий в Нижнем Манхэттене на пирсе 35; четвертый на Губернаторском острове. Инсталляция представляла собой сооружения высотой 30–40 м, состоящие из строительных лесов, насосов и шлангов [19].

«Human time is movement». О. Элиассон. 2019.

Инсталляция представляла собой вариации математической формы, известной как кривая Клеели. Названная в честь графини Клеели Грилло Борромео итальянским математиком начала XVIII в. Гвидо Гранди, кривая прослеживает движение точки, движущейся одновременно вдоль меридиана сферы и вращающейся с постоянной скоростью вокруг своей оси. Полученная сферическая кривая соответствует тому, как человек очищает апельсин или сворачивает клубок шерсти. Различные формы, наблюдаемые в этой серии работ, получаются посредством регулирования скорости вращения и сжатия кривой. Черно-белая окраска конструкций подчеркивает их телесность [20].

«Fog assembly». О. Элиассон. 2016.

Эфемерная инсталляция, трансформирующая свой внешний вид в соответствии с изменениями солнечного света и ветра. Инсталляция представляла собой непрерывное излияние клубящегося тумана, который растворял границы и очерта-ния объектов. Это живое облако, испускаемое огромным кольцом, расположенным в нескольких метрах над травянистой лужайкой пятиугольного Боске-де-Л'Этуаль, вовлекало посетителей, делая их частью объекта [21].

Данные арт-проекты можно рассматривать как формы *исполнения* единой концепции, в основе которой заключено определенное понимание пространства и времени. Сам художник заявляет, что в основе его устремлений лежат научные представления о пространстве и времени [17] и в своем искусстве он пытается преодолеть традиционное понимание пространства как чего-то стабильного и абстрактного. По словам О. Элиассона, теория относительности дает «микрочувственность», которая позволяет обрести методологический инструментарий для изучения окружающей среды, гораздо более чувствительный к локальным условиям, чем к объективному и нейтральному пространству. Цель художника — превратить пространство в объект обсуждения и проследить, как процесс перегово-

ров искривляет и изменяет измерения пространства, точно так же, как это делает время [17].

О. Элиассон развивает идею Анри Бергсона о «движении, которое есть сама реальность»: если движение — это сама реальность, все, что мы думаем о пространстве, оказывается срезом разнообразных траекторий движения, одновременностью незавершенных историй. Арт-проекты тематизируют эту идею, ибо художника интересует не статичность замкнутой системы, а одновременность всех возможных движений [22, с. 111].

Художественная практика О. Элиассона сопряжена с исследовательским поиском, который отражен в его книге «Опыт». Свои инсталляции он и рассматривает как пространственный опыт, создающий среду, в которой можно исследовать жизнь. Его интересуют чувства, физическое движение, представления о себе и обществе. Но особенно ему интересны размышления о том, как сделать так, чтобы встреча с произведением искусства была связана с узнаванием, ощущением того, что вас услышали. О. Элиассон говорит о своем стремлении интегрировать в произведение то, что он ожидает от людей, пригласить их к размышлению о том, как произведение воспринимается [23].

Отвлечемся от той информации, которую дает художник в многочисленных выступлениях и текстах. Вспомним, что произведение искусства всегда *больше* замысла. В некотором смысле декларациям художника нельзя доверять, к ним стоит прислушиваться, но не искать в них «инструкцию» к пониманию произведения искусства, а воспринимать скорее как вопрос. В противном случае есть опасность двигаться по очевидным смысловым логическим цепочкам и прийти, а на самом деле сразу найти готовые интерпретации. Так, в проекте «Ice Watch», создающем ситуацию реального таяния арктических снегов, можно увидеть только экологическую тему, художественную актуализацию проблемы изменение климата. А в проекте «The New York city waterfalls» — идею интервенции природных сил в искусственное пространство. Безусловно, эти смыслы заложены художником, но тот дискурс, который он предлагает ими отнюдь не исчерпывается.

Репертуар кодов, которые художник предлагает зрителю и исследователю, богат. И тающие глыбы льда, размещенные в инородном для них пространстве, и водопады, технологически громоздко «встроенные» в течение реки, подсказывают коды: «одиночество», «тектонический сдвиг», «по ту сторону», «слишком человеческое», «парк Юрского периода». Проекты «Human time is movement» и «Fog assembly» очевидным образом тематизируют идею движения, изменения, но это первый, видимый смысловой слой. Наблюдая движение гибких конструкций и воздуха можно попытаться пойти дальше и понять, что значит постоянное изменение: «мираж», «танец», «сон», «аномалия», «опрокинутое небо».

Причем эти коды всегда будут субъективны: каждый увидит свои, но надо отдать художнику должное — он сделал так, чтобы выбор был. Однако и зритель, так же как и исследователь, должен быть очень внимателен и чувствителен, чтобы выбрать свой код и с его помощью *прочитать* послание художника. Монтаж этих кодов, или смысловых единиц, позволяет воссоздать функциональную структуру темпорального смысла рассмотренных инсталляций в «клепсидре» — водяных часах, устройство которых до сих пор откликается в нашем языке: «Время истекло».

Теперь обратимся к художественной практике Сейко Миками, темпоральное измерение которой не столь очевидно.

«**Желание кодов**». Сейко Миками (Seiko Mikami). 2010–2011 [24].

Арт-проект представляет собой интерактивную инсталляцию, генерирующую автономную трехмерную звуко-визуальную среду. Инсталляция была установлена в пространстве, которое обычно используется для театральных представлений. Посетитель выступает в двойной роли: как субъект выражения и объект наблюдения. Художница берет за основу реальность информационного общества, в котором кодирование индивидуальной информации происходит практически мгновенно. Потребительские привычки, состояние здоровья, предпочтения в еде, даже фотографии, сделанные камерами наблюдения, — все это может храниться в штрих-кодах, ассимилирующих эти данные с идентификатором ДНК. Что происходит, если ДНК сливается с кодом? Что происходит с самим штрих-кодом, когда он сливается с физическим идентификатором?

Инсталляция состоит из трех частей. Большое количество устройств, напоминающих щупальца с встроенными небольшими камерами, размещено вдоль огромной стены (часть 1), а шесть роботизированных «поисковых рук», оснащенных камерами и проекторами, подвешены к потолку (часть 2). Каждое устройство реагирует на движения посетителей и поворачивается к обнаруженным посетителям, чтобы наблюдать за их действиями. В задней части выставочного пространства установлен гигантский круглый экран, который выглядит как составной глаз насекомого (часть 3). Датчики и камеры наблюдения расположены по всему пространству и следят за движениями посетителей. Визуальные данные, передаваемые с каждой камеры, вместе с кадрами, записанными камерами наблюдения, установленными в различных местах по всему миру, хранятся в центральной базе данных и проецируются на экран в виде сложных изображений, смешивающих элементы прошлого и настоящего, место проведения «эксперимента» и точки по всему земному шару. Как только посетитель входит в зону перед стеной, приборы начинают мигать, и все вместе они двигаются в его направлении, как щупальца насекомого. Высокочувствительные камеры и микрофоны, способные обнаруживать движение и звук за пределами человеческого восприятия, записывают действия посетителя и отправляют записанные изображения и звуки в интегрированную базу данных этой работы, откуда они передаются на экран-«глаз». Особую роль в инсталляции играет звук: микрофоны, установленные в нескольких точках выставочного зала, фиксируют каждый звук, происходящий в пространстве. Голоса и другие шумы, создаваемые посетителями, а также собственные механические звуки устройств смешиваются и создают саундтрек для этой инсталляции, который формирует постоянно обновляющуюся звуковую среду [25].

Инсталляция очевидным образом включает зрителя в безличную технологичную среду, которая «оцифровывает» привычки, желания, скрытые мотивы, текущие неререфлексируемые состояния. Сразу считывается угроза, подавление и вторжение. Однако этот жесткий смысловой панцирь постепенно снимается, во многом благодаря звуковой среде. И тогда открываются коды, в которых зловещие манипуляции теряют свой диктат и уступают место миру, созданному не пугать, а будить любопытство: «театр теней», «мир Дикого Запада», «одиночество» «монтаж Дзиги Вертова», «игра в имитацию», «переводчик». Монтаж этих смысловых единиц при-

водит к функционирующей структуре, в которой время, сохраняя свою обезличенность, множит версии реальности и снимает проблему смерти: в одном из этих времен ты жив и счастлив. Коды собираются в функционирующую темпоральную структуру «форма воды». И проходя свой путь в пространстве инсталляции, посетитель может чувствовать себя случайным прохожим, забредшим в странное место, или геймером, или объектом эксперимента — в любом случае смысловой ландшафт, созданный художником, представляется таинственной субстанцией, к которой посетитель оказывается подключенным и вместе с ней меняет форму своего существования.

Эта субстанция подобна тьме У.Голдинга: «Тьме, что сидит в середине его существа, неизменно бодрствующая, неизменно иная, чем то, какой вы ее себе мыслите, неизменно думающая и чувствующая, но совсем не так, как это себе представляете вы... Наше одиночество не является одиночеством в камере; это — одиночество заключенной в каждом из нас тьмы, которая, словно контрольный прибор атомного реактора, видит все процессы отраженными, чувствует их опосредованно и слышит лишь слова, переданные по проводам, да и те на незнакомом языке. Общаться — наша страсть и проклятие» [26, с. 305].

Зная о японском происхождении художницы, уместно упомянуть процитированное Ж. Делезом высказывание Антониони о том, что японцы почти не интересуются научной фантастикой, поскольку «у них космическое и повседневное, длящееся и изменяющееся связывает один и тот же горизонт, и это одно и то же время, как неизменная форма изменчивого» [16, с. 267].

В рассмотренных арт-проектах дискурсивный анализ позволил проследить, как идея времени собирает в единое целое, в некоторую функционирующую структуру разрозненные на первый взгляд смысловые единицы. Такое раскрытие произведений позволило угадывать параметры коммуникативного формата и оценивать их эффективность. Однако в этом случае речь идет именно о догадках, поскольку концепции арт-проектов не открыты для зрителя или открыты частично в комментариях художника.

Для понимания того, как создается коммуникативный формат, имеет смысл обратиться к арт-проектам, которые были реализованы на основе разработанной коммуникативной концепции. Рассмотрим арт-проект, авторами которого стали студенты магистратуры факультета искусств Санкт-Петербургского государственного университета.

«Ловец». И. Банников, А. Муканова, Е. Ковалева. 2019 [27].

Проект включал в себя перформанс, мастер-класс и компьютерную игру. Целью проекта было исследование преобразования художественного текста в коммуникативные эффекты. Исходным текстом стал роман М.Павича «Хазарский словарь».

Перформанс должен был анимировать чтение нелинейного текста в реальном пространстве посредством материальных объектов. Авторами была создана инсталляция, которая представляла собой изолированное помещение — куб, где были размещены артефакты, отсылающие к тексту «Хазарского словаря»: зеркала, лютня, специи, соль и т. д. — и листки бумаги с цитатами из текста. Перед входом в пространство участник получал клубок ниток определенного цвета. Входящий в пространство инсталляции соединял ниткой артефакты и цитаты в любом поряд-

ке, тем самым сочиняя свою историю, предлагая свое чтение «Хазарского словаря». Действия участников были вариативны и в значительной степени непредсказуемы. Каждый новый участник уже заставлял сеть, которая становилась все более густой и сложной. «Пути» участников — нити, накладываясь друг на друга, влияли как на решения входящих в инсталляцию, так и на само пространство в целом. Перформанс представлял собой совместное путешествие-исследование. В завершении перформанса, который длился несколько вечеров, ибо проходить он мог только в темное время суток, авторами была создана общая карта чтения «Хазарского словаря», в которой была материализована интеракция участников.

Мастер-класс представлял собой исследование возможностей интерпретации текста с помощью спонтанной графики. Вопрос заключался в том, каким образом свободная интерпретация трансформируется в изображение, находит выражение в графической композиции. Участникам предлагалось интерпретировать фрагменты из романа М. Павича «Хазарский словарь», отобранные ведущим и исключенные из контекста. Для создания необходимой атмосферы в помещении был смоделирован приглушенный свет и записаны саундтреки для каждого фрагмента. Участники сами выбирали, слушать ли им треки до конца, только часть или же работать в тишине. Помочь участникам должны были предложенные вопросы: где происходит событие; какое настроение у присутствующих или предметов; какой их возраст и состояние; какие отношения между ними; какие предпосылки и последствия этой сцены можно предположить; где это находится, геоположение, отношения в пространстве; какие физические законы действуют в этом мире; какое это время, отрезок времени; время линейное или нелинейное; какие параллельные процессы и события могут протекать в данной сцене и взаимодействовать с ней; какая погода; какой запах присутствует в сцене; настроение (покой, тревога, радость, гнев и т. д.); какие звуки; какое развитие может получить сцена. Ответив на эти вопросы, каждый участник должен был визуализировать свою интерпретацию в графической композиции. Коллективный опыт спонтанной импровизации и перевода на свой графический язык сложился в собрание постеров, которое стало основой сценария компьютерной игры.

Игра должна была перенести акцент с интерпретации на импровизацию заключенных в романе ключевых кодов и была воплощена в таких медиумах, как анимация, видео, виртуальная реальность. Игрок должен был проходить этапы посредством выбора знаковых предметов и их комбинаций. Игра давала возможность выбрать одного из героев и «прожить» его сюжетные линии в виртуальной реальности. При этом сюжетные линии умножались посредством различной комбинации предметов и взаимодействия с окружающей средой. Компьютерная игра должна была проходить в галерее современного искусства, чтобы включить виртуальное пространство в реальный интерьер. Интеграция виртуального и физического пространства позволяла игрокам разрабатывать различные стратегии, находить траектории движения в реальностях различной природы. Такая структура пространства способствовала преодолению фрагментации информационной среды, развивала способность видеть ситуацию в целом и действовать с учетом самых разных факторов. Игра позволяла проследить взаимодействие между эстетической и интеллектуальной практиками, поэтому фокус внимания постоянно переносился с объектов на динамические процессы и обратно. Вчитываясь в тексты, прикаса-

ясь к вещам, пользуясь визуальными подсказками, игрок перевоплощается, трансформируется, вступает в контакт с виртуальной средой и в результате становится обладателем уникального опыта.

В арт-проекте «Ловец» были использованы разные технологии, однако для авторов это было способом показать единство двух миров — реального и виртуального. Именно эта идея лежала в основе кода «время»: реальность — это осознание себя во времени, вне времени субъект превращается в объект. Ключевой код времени был прописан в кодах: «сон», «хаос», «вещь», «первоисточник, «нулевой уровень письма», «соль», «глобальная сеть». Эти смысловые единицы в исполнении арт-проекта собираются в функциональную структуру «дыхательная система»: циркуляция энергии, ритм, движение энергий, то, что дает жизнь, неостановимое, упорядоченное, свободное движение. Остается добавить, что коммуникативный формат арт-проекта «Ловец» был разработан с использованием метода «коммуникативной навигации» (автор метода — Г. Н. Лола) [28].

Дискурсивный анализ произведений искусства не дает однозначного ответа на вопрос, *что есть* произведение, ибо искусство, как выразился Р. Барт, говоря о литературе, есть «вопросающий ответ и ответствующий вопрос». По его мнению, «художник и аналитик проделывает путь, ранее пройденный смыслом; им нет надобности указывать на него: их функция, говоря словами Гегеля, — это *manteia*; подобно древним прорицателям, они возвещают о месте смысла, но не называют его» [3, с. 260].

Современное искусство предлагает зрителю самому проделать путь, «ранее пройденный смыслом». Коммуникативный формат произведения помогает сделать это путешествие более плодотворным. Художник может набрасывать его или методично конструировать, но в любом случае он заботится о нем, поскольку коммуникативный формат обеспечивает не только интерактивность произведения — возможность *говорить* со зрителем, но и само существование произведения, которое вне такого *разговора*, вне дискурса останется «вещью в себе».

Представляется, что дискурсивный анализ является необходимым инструментом для понимания арт-проектов, которые предвосхищают будущее, открывают его зрителям в закодированной форме, ключом к которой, как правило, оказывается код времени. Даже эскизный дискурсивный анализ серии арт-проектов О. Элиассон, С. Муками, с одной стороны, и комплексного арт-проекта «Ловец» И. Банникова, Е. Ковалевой и А. Мукановой — с другой, показывает, как сложно организован и динамичен код времени. И не важно, открыто ли ставится проблема времени или код времени оказывается глубоко скрытым. Именно он собирает и рассеивает смыслы, трансформирует их, возвращает в первородное состояние и снова отпускает в стихию игры означающих, предлагая зрителю проделать свой путь в смысловом ландшафте произведения искусства.

Литература

1. McLuhan, Herbert Marshall. *Understanding Media. The Extension of Man*. London: The MIT Press, 1994.
2. Levin, David Michael. *The Opening of Vision. Nihilism and the Postmodern Situation*. New York; London: Routledge, 1988.

3. Барт, Ролан. *Избранные работы. Семиотика. Поэтика*. Пер. с фр. Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. Косиков. М.: Прогресс; Универс, 1994.
4. Манович, Лев. *Язык новых медиа*. Пер. Диана Кульчицкая. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.
5. Metahaven. *Digital Tarkovsky*. Moscow: Strelka Press, 2018.
6. Dolezel, Lubomir. *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1998.
7. Wilson, Stephen. *Art + Science Now. How Scientific Research and Technological Innovation are becoming key to 21st-Century Aesthetics*. London: Thames & Hudson, 2010.
8. Dunne, Anthony, and Fiona Raby. *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, MA; London: MIT Press, 2013.
9. Казаринова, Надежда. *Межличностная коммуникация: социально-конструкционистский анализ*. СПб.: ЛЭТИ, 2006.
10. Berger, Peter L., and Thomas Luckmann. *The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Garden City, N.Y.: Anchor Books, 1966.
11. Bourdieu, Pierre. *The Logic of Practice*. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1990.
12. Thiboult, Paul John. *Social Semiotics as Praxis. Text, Social Meaning Making, and Nabokov's Ada*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1991. (Theory and History of Literature).
13. Эко, Умберто. *Отсутствующая структура. Введение в семиологию*. Пер. А. Погоняйло, В. Розник. СПб.: Петрополис, 1998.
14. Gasparov, Boris. *Speech, Memory, and Meaning: Intertextuality in Everyday Language*. Berlin; New York: De Gruyter Mouton, 2010. (Trends in Linguistics. Studies and Monographs, bk. 214).
15. Kwestek, Katja. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge, MA: MIT Press, 2013.
16. Делез, Жиль. *Кино*. Пер. Борис Скуратов. М.: Ад Маргинем, 2019.
17. *Studio Olafur Eliasson*. Accessed May 15, 2020. <https://www.olafureliasson.net/>.
18. "Ice Watch". *Studio Olafur Eliasson*. Accessed May 15, 2020. <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK109190/ice-watch/slideshow>.
19. "Waterfall". *Studio Olafur Eliasson*. Accessed May 15, 2020. <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK110140/waterfall/slideshow>.
20. "Human Time is Movement". *Studio Olafur Eliasson*. Accessed May 15, 2020. <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK110909/human-time-is-movement-spring/slideshow>.
21. "Fog Assembly". *Studio Olafur Eliasson*. Accessed May 15, 2020. <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK110139/fog-assembly/slideshow>.
22. Massey, Doreen. "Some Times of Space". In *Olafur Eliasson. The Weather Project: Exhibition Catalogue*, ed. by Susan May, 107–18. London: Tate Publishing, 2003.
23. Kuo, Michelle Y., and Anna Engberg-Pedersen. *Olafur Eliasson. Experience*. Ed. by Anna Engberg-Pedersen. London; New York: Phaidon Press, 2018.
24. "Seiko Mikami. 'Desire of Codes'". Accessed May 15, 2020. https://special.ycam.jp/doc/work/index_en.html.
25. "Seiko Mikami. 'Desire of Codes'". *Archive of Digital Art*. Accessed May 15, 2020. <https://www.digital-artarchive.at/database/general/work/desire-of-codes.html>.
26. Голдинг, Уильям. *Свободное падение*. Пер. И. Судакевич. М.: АСТ, 2018. (Эксклюзивная классика).
27. "Dictionary of the Khazars (The Catcher)". *vimeo*. Accessed May 15, 2020. <https://vimeo.com/320450064>.
28. Lola, Galina. "Design Of Communicative Event: The 'Communicative Navigation' Method". In *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences EpSBS*, ed. by O. Shipunova, V. Volkova, A. Nordmann, L. Moccozet, 465–72. London: European Publisher, 2020, vol. LXXX. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2020.03.02.54>.

Статья поступила в редакцию 25 мая 2020 г.;
рекомендована в печать 12 ноября 2020 г.

Контактная информация:

Лола Галина Николаевна — д-р филос. наук, проф.; g.lola@spbu.ru
Александрова Татьяна Игоревна — t.alexandrova@spbu.ru

Time Code in Modern Art: Discourse Analysis of Temporal Art-Projects

G. N. Lola, T. I. Aleksandrova

St. Petersburg State University,
7–9, Universitetskaya nab., St. Petersburg, 199034, Russian Federation

For citation: Lola, Galina, and Tatiana Aleksandrova. “Time Code in Modern Art: Discourse Analysis of Temporal Art-Projects”. *Vestnik of Saint Petersburg University. Arts* 11, no. 1 (2021): 150–166. <https://doi.org/10.21638/spbu15.2021.109> (In Russian)

The article explores the influence of the concept of time on modern art practices, as well as the impact of digital media on the ability of art to anticipate the future. The methodology of discourse analysis is used as a tool to reveal temporal characteristics and the communicative potential of relevant art projects. The digital age creates a simultaneous world in which one can perceive the future by being deeply involved in the present moment. Contemporary artists have the ability to grasp changes hidden from the majority, and to formalize them in works of art. The simultaneous perception of time becomes the clue to the development of this ability, while the concept of time becomes the clue to understanding the message contained in the work of art. As a result, the task of the researcher is to discover the temporal dimensions of the relevant art projects and to examine the nature of interaction between the viewer and the work of art. Taking this into consideration, special attention should be given to the method of involving the viewer in the semantic space of the artwork. The subject of analysis is the communicative model of the artwork, which is presented as a flexible, mobile semantic structure that activates the viewer’s imagination and his ability to improvise. The methodological framework for understanding the communicative model was the neo-pragmatism theory of social action and practice-oriented social semiotics. The interpretation of the work of art as a communicative event actualizes the discourse analysis that allows us to perceive the artwork in its dynamics and to explore its’ temporal dimensions. At the same time, the discourse analysis is represented not only as an effective research tool, but also as a resource that helps the artist, the researcher and the viewer to develop a flexible and conceptual mindset.

Keywords: modern art, digital environment, time model, simultaneity art-project, interactivity, communicative format, discourse analysis.

References

1. McLuhan, Herbert Marshall. *Understanding Media. The Extension of Man*. London: MIT Press, 1994.
2. Levin, David Michael. *The Opening of Vision. Nihilism and the Postmodern Situation*. New York; London: Routledge, 1988.
3. Barthes, Roland. *Selected Works. Semiotics. Poetics*. Rus. ed. Comp., ed. and foreword by G. Kosikov. Moscow: Progress Publ.; Univer Publ., 1994. (In Russian)
4. Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Rus. ed. Transl. by Diana Kul’chitskaia. Moscow: Ad Marginem Press, 2018. (In Russian)
5. Metahaven. *Digital Tarkovsky*. Moscow: Strelka Press, 2018.
6. Dolezel, Lubomir. *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1998.
7. Wilson, Stephen. *Art + Science Now. How Scientific Research and Technological Innovation are becoming key to 21st-Century Aesthetics*. London: Thames & Hudson, 2010.
8. Dunne, Anthony, and Fiona Raby. *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, MA; London: MIT Press, 2013.
9. Kazarinova, Nadezhda. *The Interpersonal Communication: Social Constructionist Analysis*. St. Petersburg: LETI Publ., 2006. (In Russian)
10. Berger, Peter L., and Thomas Luckmann. *The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Garden City, N. Y.: Anchor Books, 1966.

11. Bourdieu, Pierre. *The Logic of Practice*. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1990.
12. Thiboult, Paul John. *Social Semiotics as Praxis. Text, Social Meaning Making, and Nabokov's Ada*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1991. (Theory and History of Literature).
13. Eko, Umberto. *The Absent Structure. Introduction to Semiology*. Rus. ed. Transl. by A. Pogoniailo, V. Roznik. St. Petersburg: Petropolis Publ., 1998. (In Russian)
14. Gasparov, Boris. *Speech, Memory, and Meaning: Intertextuality in Everyday Language*. Berlin; New York: De Gruyter Mouton, 2010. (Trends in Linguistics. Studies and Monographs, bk. 214).
15. Kwastek, Katja. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge, MA: MIT Press, 2013.
16. Deleuze, Gilles. *Cinematography*. Transl. by Boris Skurativ. Moscow: Ad Marginem Publ., 2019.
17. *Studio Olafur Eliasson*. Accessed May 15, 2020. <https://www.olafureliasson.net/>.
18. "Ice Watch". *Studio Olafur Eliasson*. Accessed May 15, 2020. <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK109190/ice-watch/slideshow>.
19. "Waterfall". *Studio Olafur Eliasson*. Accessed May 15, 2020. <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK110140/waterfall/slideshow>.
20. "Human Time is Movement". *Studio Olafur Eliasson*. Accessed May 15, 2020. <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK110909/human-time-is-movement-spring/slideshow>.
21. "Fog Assembly". *Studio Olafur Eliasson*. Accessed May 15, 2020. <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK110139/fog-assembly/slideshow>.
22. Massey, Doreen. "Some Times of Space". In *Olafur Eliasson. The Weather Project*. Exhibition Catalogue, ed. by Susan May, 107–18. London: Tate Publishing, 2003.
23. Kuo, Michelle Y., and Anna Engberg-Pedersen. *Olafur Eliasson. Experience*. Ed. by Anna Engberg-Pedersen. London; New York: Phaidon Press, 2018.
24. "Seiko Mikami. 'Desire of Codes'". Accessed May 15, 2020. https://special.ycam.jp/doc/work/index_en.html.
25. "Seiko Mikami. 'Desire of Codes'". *Archive of Digital Art*. Accessed May 15, 2020. <https://www.digital-artarchive.at/database/general/work/desire-of-codes.html>.
26. Golding, William. *Free Fall*. Rus. ed. Transl. by I. Sudakevich. Moscow: AST Publ., 2018. (Eksklyuzivnaia klassika). (In Russian)
27. "Dictionary of the Khazars (The Catcher)". *vimeo*. Accessed May 15, 2020. <https://vimeo.com/320450064>.
28. Lola, Galina. "Design Of Communicative Event: The 'Communicative Navigation' Method". In *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences EpSBS*, ed. by O. Shipunova, V. Volkova, A. Nordmann, L. Moccozet, 465–72. London: European Publisher, 2020, vol. LXXX. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2020.03.02.54>.

Received: May 25, 2020
Accepted: November 12, 2020

Authors' information:

Galina N. Lola — Dr. Habil. in Philosophy, Professor; g.lola@spbu.ru
Tatiana I. Aleksandrova — t.aleksandrova@spbu.ru