

EDN: XJBMEK  
УДК 792.8

## Multimedia Technologies As a Way of Constructing a Design Code in a Dance Performance

Sergey S. Gribov\*

*Altai State Institute of Culture  
Barnaul, Russian Federation*

Received 04.04.2022, received in revised form 28.02.2023, accepted 15.03.2023

---

**Abstract.** The purpose of the article is to describe design as a direction of artistic practices. The design code concept is presented as a way of constructing the relationship between the performer and the audience in a dance media performance. Modern dance emerged in the late 19th century as a reaction to changes in culture and art. Technological progress has inspired many artists and researchers. Attempts to describe the mode of human existence in the technological world led to the emergence of the philosophy of “presence” developed by H. W. Gumbrecht and other post-structuralist philosophers. The development of design as an interdisciplinary way of implementing project activities contributes not only to the establishment of organic interaction between a person and the outside world, but is an important link in the development of new areas of art, in particular, multimedia performance. Interactive consoles used in media performances make it possible to construct a space for communication between performers and viewers in real time. Design practices in dance media performance supports the idea of “presence” as a new area of research in artistic communication.

**Keywords:** design practice, contemporary dance, design code, media performance, digital art, presence, free dance, modern dance, parametric modeling, video art.

Research area: art history.

---

Citation: Gribov S. S. Multimedia technologies as a way of constructing a design code in a dance performance. In *J. Sib. Fed. Univ. Humanit. soc. sci.* 2023, 16(4), 641–647.  
EDN: XJBMEK

---



## Медиатехнологии как способ конструирования дизайн-кода в танцевальном перформансе

**С.С. Грибов**

*Алтайский государственный институт культуры  
Российская Федерация, Барнаул*

---

**Аннотация.** В статье рассмотрена концепция дизайн-кода как особого вида проектной деятельности, практики, способствующей конструированию коммуникативного пространства в танцевальном медиаперформансе. С конца XIX века свободный танец развивался как реакция на технический прогресс, ритуализирующий и шаблонно застраивающий телесные практики человека. Попытки найти и описать способ существования человека в мире, обслуживаемом машиной, привели к возникновению философии присутствия, развитой Х. У. Гумбрехтом и представителями постструктурализма. Развитие дизайна как междисциплинарного способа реализации проектной деятельности способствует не только установлению органичного взаимодействия человека с окружающим миром, но является важным звеном в развитии новых направлений искусства, в частности медиаперформанса. Интерактивные медиа, участвующие во взаимодействии тела и машины, позволяют конструировать пространство коммуникации исполнителей и зрителей в реальном времени. Дизайн-практика подкрепляет одну из главных концепций современного танца – концепцию присутствия как новую сферу исследовательской деятельности в процессе художественной коммуникации.

**Ключевые слова:** дизайн-практика, современный танец, дизайн-код, медиаперформанс, цифровое искусство, присутствие, свободный танец, танец модерн, параметрическое моделирование, видеоарт.

Научная специальность: 5.10.1 – теория и история культуры, искусства.

---

Цитирование: Грибов С. С. Медиатехнологии как способ конструирования дизайн-кода в танцевальном перформансе. *Журн. Сиб. федер. ун-та. Гуманитарные науки*, 2023, 16(4), 641–647. EDN: XJBMEK

---

«Искусство XX века показывает нам в теле то, что мы можем увидеть с использованием техник визуализации» (Kurtin, 2016: 371). Начиная с середины XIX века, с момента появления устройств «захвата тела» и начала демонстрации его проявлений с помощью технических средств, можно наблюдать процесс перекодирования языков многих художественных практик. Фотография своим появлением отчасти редуцировала функции живописи, отчасти способствовала развитию ее языка и стимулировала поиск новых инструментов. Появление звукозаписи позволило сохранять в памяти достоверную

копию звуковой реальности и возможность воспроизводить, повторять звук прошлого. Развитие кинематографа позволило не просто фиксировать момент положения тела в пространстве, но и всю последовательность его движений. К началу XX века появились различные способы достоверного сохранения информации о человеке и возможность демонстрации ее в будущем, в новом историческом и культурном контексте.

Параллельно с развитием машинных средств и их применением в создании произведений искусства можно проследить изменения, происходившие в осознании художником

своей роли. С эпохи модернизма художественная практика перестала носить характер закрытой коммуникации «творца с истиной» и репрезентации ее результата. Теперь художник смотрит не вглубь своих собственных переживаний этого мира, но в сторону формы и поиска способов демонстрации этой формы в пространстве. Откликаясь на развитие индустриального производства, художники дружелюбно открывают двери окружающей реальности, впуская предметы повседневного быта в художественный акт, иронизируя над самим актом впускания. Художественный акт превращается в открытый для интерпретации исходный код, формирующийся в процессе практик коммуникации и игры художника с семиотической моделью культуры. Акт создания искусства становится взглядом на культурную картину сегодняшнего дня (Menshikov, 2014: 300).

#### **Дизайн как проектная деятельность**

Конструирование среды обитания через поиск оптимальных условий жизнедеятельности становится общей тенденцией в культуре начиная с конца XIX – начала XX века. Конструирование проекта становится интеллектуальным занятием, требующим тщательного анализа действительности и понимания культуры в целом во всех ее аспектах. Включение индустриальных машин в процесс обслуживания человеческих потребностей заметно влияет на развитие проектной деятельности как таковой. Проектная деятельность своей целью имеет конструирование прототипа, конечного результата производства, путем составления универсальной модели, состоящей из исходных кодов, с высокой долей вероятности предвещающих поведение этой модели в меняющихся условиях среды обитания. Создание прототипа – эскиза (исходного кода) конечного продукта становится наиболее значимым этапом, осуществляемым инженером (в случае решения технических задач) или художником (в случае решения эстетических задач). В доиндустриальную эпоху эти задачи решались без взаимного влияния. Прототип отвечает на вопросы «кому, зачем и когда» будет реализована

вещь. «Прототипное проектирование – промежуточная фаза в переходе от ремесленного, канонического типа воспроизводства предметного мира к высокоорганизованному промышленному производству постиндустриального общества» (Kurtin, 2016: 10).

В культуре появилась потребность в междисциплинарной практике, которая должна разворачиваться на пересечении науки и искусства. Эта практика призвана помогать человеку, окружающему себя предметами «с конвейера». Такой практикой стал дизайн, включающий в себя гуманитарное, техническое и естественнонаучное знание. Г.Н. Лола, исследователь дизайн-практики, указывает на одну из целей дизайна: «Одним из инструментов возвращения вещи индивидуальности и утраченного достоинства через унижение конвейером, серией, массовым потреблением становится дизайн с его уникальной способностью создавать в сущем места для существа Бытия» (Lola, 2016: 11). Дизайн-практику применяют в качестве средства организации взаимодействия окружающей среды и человека на длительное время, как в случае архитектурного конструирования, или на момент непосредственной коммуникации с объектом, как в случае с художественной деятельностью. На сегодняшний день не существует точного определения понятия дизайна, но существуют различные трактовки поля его деятельности. «Под дизайном сегодня понимается как собственно творческий художественный или художественно-технический процесс в сфере проектной деятельности, так и результаты этого процесса – проекты: эскизы, чертежи, макеты, другие видео- и аудиоматериалы. Термин “дизайн” также употребляется для характеристики осуществленных проектов – изделий, средовых объектов, полиграфической продукции и пр.» (Lola, 2016: 13). Дизайн-практика разворачивается на пересечении различных дисциплин. «В дизайне нет страсти к агрессивному переустройству сущего путем расчета, присущей технике, как нет в нем и стремления искусства преодолевать сущее, выходя за его пределы в иные пере-

воссозданные миры. Дизайн – это забота о сущем с мыслью о Бытии» (Lola, 2016: 9). Поэтому необходимо понимать как универсальность и точность, так и размытость границ дизайна. В исследованиях дизайн-практики ключевыми понятиями становятся «создание» и «конструирование». Однако важно иметь в виду когнитивный аспект дизайна. Практика дизайна, имеющая своей целью конструирование коммуникации человека с окружающим миром, включает в себя в равной мере мысль и действие. В этом аспекте дизайн характеризуется как результат, потому как является в виде заданной модели, и как процесс, так как модель всякий раз конструируется уникальным образом (Visser, 2010: 2). «Потому что думать – значит действительно действовать, если действием зовется со-действие существу бытия. Иными словами, готовить (создавать) среди сущего те места для существа бытия, в которых оно говорило бы о себе и о своем пребывании» (Lola, 2016: 254).

#### **«Присутствие» в дизайне и современном танце**

Опираясь на идеи Хайдеггера, дизайн можно назвать практикой организации присутствия человека в повседневной жизни. Важные определения понятию дает Г.Н. Лола: «Дизайн есть практика набрасывания границы (концепта), в которой самополагается образ, способный вызвать к жизни событие-впечатление... Дизайн есть коммуникативная практика конструирования знакового продукта, способного создавать ситуацию впечатления» (Lola, 2016: 254).

Учитывая приведенные определения дизайна, можно сделать вывод, что с самого своего зарождения (в начале XX века) дизайн-практика применялась в различных отраслях проектной деятельности. «Дизайн – синтетический вид проектной деятельности... требует владения приемами социологического, социально-правового, искусствоведческого, маркетингового исследования» (Bystrova, 2015: 26). Дизайн включали в свою практику архитекторы,

изобретатели технических устройств, художники эпохи авангарда. Имея целью создание благоприятной коммуникации человека с окружающим миром, дизайн всегда находился в одном дискурсивном поле с искусством XX века, в частности с современным танцем.

«Необходимо вспомнить, что танец модерн, а также свободный танец – предшественник танца модерн – возник как реакция на непомерный гнет цивилизации, выразившийся, в первую очередь, в формализованности, застроенности, подконтрольности, посредством правил и норм, жизни человека. Природа мыслилась как противоположность цивилизации – стихийная, непредсказуемая, хаотичная, свободная. В реальности же природа, Вселенная, космос содержат в себе в равной степени как динамический хаос, так и детерминированные повторяющиеся структуры» (Room For, 2014).

Современный танец со времени своего зарождения в конце XIX – начале XX века исследует различные возможности тела. Свободный танец появился как отрицание существующих кодов танцевальной репрезентации, экспрессивный танец исследовал пространство вокруг тела. Важный вклад в теорию и практику современного танца сделал Рудольф фон Лабан, применивший в своих исследованиях принципы дизайн-проектирования. Лабан, будучи архитектором по образованию, декодировал поведение танцоров путем разложения движений на пространственные, временные и силовые параметры. Он создал искусственную модель кинесферы, которая помогала танцору делить пространство на несколько векторов, определяющих направление движения и его параметры. Так называемая нотация движений, несмотря на экспансию видео, не теряет своей актуальности, поскольку позволяет зафиксировать код взаимоотношений танцовщика с пространством, в то время как видео сохраняет лишь конкретное исполнение (Sheaffer, 2016: 6). В теоретических трудах Лабана можно встретить много упражнений, созданных и описанных как дизайн-практика, потому

как в качестве сконструированной модели, не определяющей единожды закрепленное поведение танцора, предлагаются возможные векторы взаимодействия тела с пространством, временем, другим человеком.

### ***Медиаперформанс***

#### ***как междисциплинарная практика***

Наука и техника в культуре XX века с каждым десятилетиемкратно увеличивали свое влияние на жизнедеятельность человека, в том числе в области телесных практик. Историю тела в контексте медицины описывает Анн Мари Мулен: «Новейшие техники медицинских обследований постепенно отодвинули на второй план клинический осмотр тела, наблюдение, сочетающее в себе восприятие пяти органов чувств, основанное на физиологической близости лицом к лицу» (Kurtin, 2016: 48). Теперь тело больного перемещается от машины к машине, а доктор общается с визуальным изображением, свободно путешествуя вглубь тела как такового. «Медицинская работа с изображением тела в XX веке – это в первую очередь изображения живого организма, способ заглянуть внутрь человеческого тела без применения насилия» (Kurtin, 2016: 49).

На заре танца модерн прослеживаются практики создания среды, где взаимодействие света, ткани, объектов и танца конструируется в инсталляцию, исполняемую в реальном времени. Лои Фуллер использовала в своих проектах взаимодействие металлических конструкций, вентиляторов и прочих объектов, имевших равную с танцем смысловую нагрузку. Практиковал в 1950-х гг. смещение проекций, света, звука и танца американский хореограф Альвин Николас. Инновационные костюмы, психоделические световые решения, звук от сценических объектов и танец создавали гибридную абстрактную среду, а задачей исполнителей и зрителей было ее исследование (Dixon, 2015: 55).

Применение цифровых технологий в искусстве развивается в контексте медиаперформанса как самостоятельного направления, в котором компьютерные медиа ста-

новятся равноправным звеном в процессе подготовки и исполнения художественного акта. «В понятие “медиаперформанс” входят театральные, танцевальные и перформативные постановки, которые используют обработанные на компьютере или манипулируемые посредством компьютера проекции, роботов или виртуальную реальность; задействуют сенсорные активирующие компьютерные устройства или телематические средства; а также перформативные работы, доступ к которым предоставляется через компьютер, включая события кибертеатра, интерактивные сервисы, виртуальные вселенные, компьютерные игры» (Room For, 2014). Развитие цифрового искусства поддерживает идею постмодернизма, заключающуюся в размытии бинарной оппозиции тела и духа. Виртуальное тело становится не противопоставлением реальному, но его расширением (Dixon, 2015: 23).

Постмодернистский танец второй половины XX века уходит все дальше от изображения физических форм к танцу, рефлексизирующему внутренние процессы физической, психологической, социальной жизни тела в окружающем пространстве. Концепция современного танца, заключающаяся в стремлении осознанно практиковать внутренние процессы, происходящие в теле, развивается под влиянием достижений науки и техники, которые позволяют визуализировать эти процессы, закрепив их присутствие в визуальной модели. Действительно, компьютер позволяет увидеть, услышать, и даже проникнуть в физиологические процессы, что представляет интерес для современного танца. В случае с визуальным или звуковым воспроизведением внутренних процессов мы имеем дело с конвенциональными образами, поскольку трансформация цифровых данных, полученных от устройств захвата физиологических процессов, происходит в зависимости от заданных параметров (цветовая гамма, частота звука и т.д.). Однако современный танец, предлагающий практику исследования, не ставит себе целью иллюстрацию закрепленного образа, а призван стимулировать производство дискурса вокруг собы-



тий, происходящих в теле. Новые практики медиаискусства, включая генеративное искусство, параметрическое моделирование, видеоарт, основаны на действиях. Поток действий, осуществляемых в пространстве, реализует практику искусства как таковую. Компьютер использует алгоритмические методы (методы структурного и статистического анализа), которые распознают отдельные действия и их взаимоотношения (Boychenko, 2017: 36).

Хореограф Уильям Форсайт, выступая художественным руководителем проекта «Motion bank» (2010–2013), исследовал хореографическую практику, применяя различные устройства, захватывающие и анализирующие движения тела в пространстве. В этом проекте принимали участие философы, архитекторы, программисты, медиахудожники, танц-художники. Одной из идей проекта было архивирование хореографии и исследование возможностей ее применения в другом пространстве с другими исполнителями. В данном проекте хореография рассматривалась как структурообразующий принцип расположения и перемещения объектов и людей в пространстве. Среди приглашенных танц-художников в проекте принимали участие: Дебора Хей (Deborah Hay), Джонатан Берроуз (Jonathan Burrows), Маттео Фаржон (Matteo Fargion), Бебе Миллер (Bebe Miller), Томас Хойер (Thomas Hauert). Они исполняли свой хореографический текст, который был интерпретирован медиахудожниками в визуальные, звуковые, архитектурные образы. Этот опыт позволил сохранить хореографический текст через цифровые технологии (Motion Bank, 2010).

Современный танцевальный перформанс представляет собой практику, где нет четких границ между зрителем и исполнителем, а основой художественного акта является коммуникация. В этом аспекте Х.У. Гумбрехт предлагает понимать присутствие как исследовательскую практику тела: «В таких моментах не содержится никакого воспитательного урока, никакого послания, из них, собственно, ничему нельзя научиться... 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» (Gumbrecht, 2006: 103). Концепция присутствия понимается как особый вид исследовательской деятельности в художественных практиках.

Постмодернистский танец второй половины XX – начала XXI века стал открытой платформой для взаимодействия различных форм искусства. Не отрицая, в отличие от танца модерн, «машинности» в жизнедеятельности человека, современный танец использует медиатехнологии как возможность конструирования пространства, где есть место присутствию, как форме исследовательской практики.

Дизайн позволяет конструировать пространство коммуникации человека и культуры, делая это взаимодействие уникальным и удобным. Дизайн способствует органичному использованию технических средств и культурных знаков в процессе создания произведений искусства. Если понимать дизайн как практику создания (набрасывания) коммуникационных кодов, то станет очевидным взаимосвязь танца и медиаперформанса.

В настоящее время большинство танцевальных перформансов исполняются с помощью медиатехнологий. Свет, звук, проекция, видео, сцены-конструкторы – все то, что раньше существовало как обособленные цеха – теперь соединяется в единый проект на компьютере. С помощью датчиков движения, датчиков изгиба, встраиваемых в одежду, сенсоров, способных захватывать координаты объектов и тел в трехмерном пространстве, видеокамер, способных раскрывать визуальное пространство, появилась возможность управлять техническим оснащением в реальном времени (Korai, 2014). Теперь медиахудожник, который может выступать одновременно и в качестве исполнителя танцевального перформанса, создает патч, в котором заложены алгоритмы взаимодей-

ствия тела и техники. Количество зрителей, их поведение и расположение, звук, интенсивность освещения, расположение танцора и его ощущения – все эти параметры вступают в коммуникацию с программой, записанной художником, конструируя событие в реальном времени. В этих условиях практика конструирования дизайн-кода призвана создать ауру, в которой есть место присутствию.

### Список литературы / References

- Boychenko K. Philosophy of parametric design in interactive architecture framework. In *Bulletin of Science and Practice*, 2017, (3), 35–41.
- Bystrova T. Y. *Filosofiya dizajna: ucheb. – metod.posobie [Philosophy of design: educational methodical guide]*. Yekaterinburg, Izdatelstvo Uralskogo Universiteta, 2015. 128 p.
- Dixon S. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2015. 828 p.
- Dixon T. *Projection Design for a contemporary dance work Ivan Angelus in Hungary*. Virginia, Commonwealth University, 2011. 72 p.
- Gumbrecht H. Y. *Proizvodstvo prisutsviya chego ne mozhет peredat znachenie [Production of Presence: what meaning cannot convey]*. Moscow, Novoe literaturnoe obozrenie, 2006. 184 p.
- Heidegger M. *Vremya i bytie [Being and Time]*. Moscow, Respublika, 1993. 447 p.
- Korai Z. *Generative Imaging*. Budapest, University of Applied Sciencies, 2014. 204 p.
- Kurtin Z. Z. *Istoriya tela v 3 t. Pod redakciej Alena Korbena, Zhan-Zhaka Kurtina, Zhorzha Vigarello T. 3: Peremena vzglyada XX vek [History of corpus in 3 volumes. Edited by Alain Corben, Jean-Jacques Curtin, Georges Vigarello. Vol. 3: Change of view: XX century]*. Moscow, Novoe literaturnoe obozrenie, 2016. 464 p.
- Lola G. N. *Dizajn kod: metodologiya semioticheskogo modelirovaniya [Design code: the methodology of semiotic modeling]*. Saint Petersburg, IKP Beresta, 2016. 264 p.
- Menshikov L. A. *Igraya v postmodern [Playing-out the Postmodernity]*. In *Germenevtika igry: Poiski smysla v filosofii, teorii kul'tury i muzykal'noj estetike [Game Hermeneutics: Searches for Meaning in Philosophy, Culture Studies and Musical Aesthetics]*. Saint-Petersburg, Skifia-print, 2014. 293–311.
- Motion Bank. 2010. Available at: <http://motionbank.org/de/content/ueber-uns.html> (accessed 03 April 2019)
- Room For. 2014. Available at: <http://roomfor.ru/digital-performance> (accessed 29 March 2019).
- Runge V. F. *Istoriya dizajna, nauki i tekhniki [The history of design, science and technology]*. Moscow, Arhitektura, 2006. 368 p.
- Sheaffer K. *Choreographic Space*. Virginia, Commonwealth University, 2016. 36 p.
- Visser W. Visser: Design as construction of representations. In *Art + Design Psychology*, 2010, (2), 29–43.