

УДК 7
ББК 85.3 / 71

Крылова Александра Владимировна

Доктор культурологии, кандидат искусствоведения, проректор по научной работе, профессор, заведующая кафедрой продюсирования, Ростовская государственная консерватория им. С.В. Рахманинова, Ростов-на-Дону
ORCID ID: 0000-0003-3718-0810
a.v.krilova@rambler.ru

Ключевые слова: инсталляция, перформанс, цифровые медиа, интерактивные формы искусства, музыка в пространстве города, Лемье, Пилон.

Крылова Александра Владимировна

Перформативные инсталляции: виртуальное в реальном

В статье рассматривается вопрос о процессах встраивания искусства в социум. Выход произведений искусства за рамки музейных пространств в открытую среду современного города послужил основой формирования новых видов медийного искусства — саундарт, видеоарт, медиаландшафт и пр., одним из которых является инсталляция. Предлагая определение данному явлению, автор кратко намечает путь его эволюции, подчеркивая исконную предрасположенность к социально значимой тематике и к синтезу искусств, указывает, что инсталляции, включающие музыкальную составляющую, вследствие процессуальной природы музыкального искусства испытывают сильное воздействие перформативных практик. Перформативные инсталляции обладают способностью сильного воздействия благодаря вовлеченности зрителя/слушателя, выступающего активным участником процесса представления. Данный тезис аргументирован рядом примеров, демонстрирующих художественные проекты, реализующие возможности современного города стать пространством интенсивных медиакоммуникаций. Один из них — «Город памяти» М. Лемье и В. Пилона с музыкой М. Лепаж, демонстрирующий высокую степень художественности, достигнутую на основе цифровых технологий, высокий уровень синтеза искусств и интерактивности, основанной на взаимодействии зрителей с музыкальным и сценарным контентом.

Krylova Alexandra V.

Pro-rector for Research, DrSci (Culturology), PhD (Arts), Professor, Head of Department of Musical Management, Rostov State S.V. Rachmaninoff Conservatory, Rostov-on-Don
ORCID ID: 0000-0003-3718-0810
a.v.krilova@rambler.ru

Key words: installation, performance, digital media, interactive art forms, music in the space of the city, M. Lemieux, V. Pilon.

Krylova Alexandra V.**Performative Installations: Virtuality in Reality**

the article discusses the process of embedding the art into society. The works of art go out of the museum space into the open environment of the modern city. This phenomena became the basis for the formation of the new types of media art: soundart, video art, media landscape, etc., one of which is installation. Offering a definition of this phenomenon, the author briefly outlines the path of its evolution, emphasizing the primordial predisposition to socially significant topics and the synthesis of arts, indicates that installations that include the musical component, due to the procedural nature of music art, are strongly influenced by performative practices. Performative installations have a strong impact ability due to the involvement of the viewer / listener, who is an active participant in the presentation process. This thesis is substantiated by a number of examples demonstrating art projects that realize the possibilities of a modern city to become a space of intensive media communications. One of them is *The City of Memory* by M. Lemieux and V. Pilon with music by M. Lepage, demonstrating a high degree of artistry achieved on the basis of digital technologies, demonstrating a high level of synthesis of arts and interactivity, based on the interaction of viewers with musical and scenario content.

Публикация подготовлена в рамках поддерживаемого РФФИ научного проекта

№ 20-012-00366-А «Перформативные формы музыкального искусства как феномен современной культуры».

В чем смысл и цель искусства? Трудный вопрос со множеством возможных ответов. Один из них может быть таким: заставить человека увидеть мир с разных точек зрения. Но чтобы это случилось — нужна встреча с объектом искусства, для чего среднестатистическому субъекту надо произвести ряд усилий. Например, куда-то пойти, где это искусство представляют, предварительно преодолеть предубеждение в его элитарности и сложности понимания...

Цифровые медиатехнологии позволяют приблизить искусство к человеку, сделать возможным встречу с ним практически в любой точке местонахождения, просто в пространстве города. Коммуникативная активность, свойственная современному социуму, существенно изменяет ожидания зрителя, требования, предъявляемые им к процессу преподнесения искусства [см. подробно 6]. Следствием этого является распространение интерактивных форм, предполагающих вовлеченность зрителя/слушателя в реализацию художественно-интеллектуального действия в реальном времени его демонстрации. Акцент на экзистенциальном опыте, который необходимо пережить, лежал в основе многих концептов изобразительного искусства начиная с 60-х годов XX века. Так, Лигия Кларк в инструкции к своей работе *Saminhando*, вовлекающей зрителя в процесс разрезания бумажной ленты в различных направлениях, писала: «Идея выбора здесь — самое главное. Уникальное значение этого опыта — в акте его совершения. Произведением является только ваше действие» [цит. по 9, с. 416].

Изменение природы коммуникации в процессе «общения» с искусством повлияло не только на ожидания зрителей, но и на само искусство, предопределив особый интерес к перформативным формам его представления,⁽¹⁾ которые, в свою очередь, не только трансфор-

(1) Крупнейший теоретик в области перформативных исследований Р. Шехнер указывает на ключевую роль перформанса в культуре эпохи постмодерна: «Мир больше не книга, которую можно прочесть, но перформанс, в котором можно принять участие» [цит. по 1, с. 144].

Перформативные инсталляции: виртуальное в реальном



Илл. 1. Инсталляция Loop.pH в г. Тайбэй меняет цвет в зависимости от качества воздуха (<https://www.dezeen.com/2016/03/04/loopph-vel02-lighting-installation-taipei-cycling-air-quality-bmx-pump-track/>)



Илл. 2. Тепличная инсталляция «Цифровые овощи» (DigiVege) в г. Токио (<https://www.engadget.com/2017-10-30-digital-vegetables-the-big-picture.html>)

мировали традиции драматического и музыкального театров⁽²⁾, но и воздействовали на виды современного творчества, например, на инсталляции.

Популярность инсталляций имеет следствием наличие множественных определений явления в искусствоведческой литературе. Поскольку единой точки зрения нет, то позволим себе предложить следующее: инсталляция — это искусственно сконструированная с целью создания концептуально связанных художественных образов, суггестивно воздействующих на реципиента, объемно-пространственная структура, в качестве материалов использующая любые природные (вода, пар, дым, цвет, свет, запахи и т.п.) и предметные субстанции, как реальные, так и визуализированные на основе медийных технологий.

Возникновение инсталляций обычно связывают с концептуализмом 60-х годов. Однако корни явления уходят в авангардное искусство начала века, в опыты Пабло Пикассо в рамках аналитического кубизма с его техникой коллажа, в контррельефные конструкции Владимира Татлина, реди-мейды и ассамбляжи Марселя Дюшана. Последний явился и автором первых инсталляций, одна из которых была создана для международной выставки сюрреализма, прошедшей в Париже в 1938 году. Называлась она «1200 угольных мешков, подвешенных к потолку над жаровней» и, как пишет исследователь, представляла «...сплав пространств — промышленного труда и художественного развлечения, усложненный тем, что за счет угольных мешков на потолке верх и низ менялись местами» [9, с. 330]. Работа с пространством, разного рода предметными реалиями была дополнена аудиосоставляющими в виде истерического смеха и немецкой военной музыки, а также танцем специально нанятой танцовщицы. Таким образом, инсталляции изначально были нацелены на синтез различных искусств.

Один из основоположников исследуемого феномена — бельгийский художник Марсель Бротарс подчеркивал, что «...эстетические претензии на обособленность и относительную автономию

(2) Процессы трансформации традиционных моделей музыкального театра в поле зрения современной науки о музыке, они обсуждаются как в формате статей, так и монографий [4, 7].

модернистского визуального искусства утратили всякие основания и должны уступить место осознанию целостного контекста, в рамках которого располагаются различные дискурсивные формации, в том числе эстетические» [9, с. 593]. Это объясняет как концептуальную сущность явления, так и предрасположенность инсталляции к синтезу дискурсивных практик разных видов искусств и творческой деятельности. Архитектура, живопись, скульптура, дизайн, музыка, театр, кино, фотография, видео... стоит ли продолжать ряд, который непредсказуем во множестве микстов?

В инсталляциях, имеющих музыкальную составляющую, активным компонентом становится перформативность, что объясняется способностью музыки как процессуального вида искусства преодолеть архитектурную и музейно-выставочную статику инсталляций классического типа, подобных представленной публике в 1968 году в Дюссельдорфе Марселем Бротарсом под названием «Музей современного искусства, отдел орлов, секция фигур». Подробный анализ данного проекта предпринят Розалиндой Краусс в книге «Путешествие по северному морю»: искусство в эпоху постмедиаальности. [5 с. 12–39]. Развитие инсталляционного формата в 60-х годах было связано с манифестированным Ивом Кляйном движением нового авангарда, получившим название «новый реализм». Провозглашая новое восприятие реальности⁽³⁾, они «переместили произведение искусства из картинной рамы и пространства экспонирования скульптуры в архитектурную среду, образующую его институциональный и коммерческий контекст, а также в пространство улицы, которое всегда считалось публичным» [9, с. 472]. Это повлекло за собой наполнение инсталляций остроактуальными и социально значимыми смыслами. Пример тому — работа Кристо и Жанн-Клод «Стена из бочек и железный занавес» (1962) — конструкция из 240 бочек для нефти на улице Висконти в Париже, будоражащая тему Берлинской стены, или саморазрушающаяся гигантская инсталляция Ж. Тенгли «Дань Нью-Йорку», получившая название «симулякр катастрофы».

(3) Манифест был предельно краток и гласил: «Новые реалисты осознали свою коллективную идентичность; новый реализм = новое восприятие реальности» [цит. по 9, с. 472].



Илл. 3. Тепличная инсталляция «Цифровые овощи» (DigiVege) в г. Токио (<https://www.engadget.com/2017-10-30-digital-vegetables-the-big-picture.html>)

Развитие компьютерных технологий существенно расширило возможности инсталляций в плане художественного воздействия и взаимодействия со зрителем. Интерактивно заряженные медиа-инсталляции с применением аудиальной составляющей, вписанные в городское пространство, проявили способность оказывать существенное воздействие на человека, на его мысли и чувства, заставляя увидеть в привычных и реальных объектах городских ландшафтов новые смыслы.

А как известно, каждый город имеет свой особый дух, свое «лицо», что предопределено его историей, судьбами людей, из которых эта история складывалась, особыми архитектурными и природными особенностями. Как никто понимал это Дм. Лихачев, говоря, что «Только история городов, взятая в ее краеведческом смысле, может помочь [градостроителям] сохранить или даже обогатить «образ города» — его «душу», усилить эмоциональный аспект городской архитектуры» [8, с. 321].

Сегодня в этом процессе активно принимают участие художники, дизайнеры, архитекторы и музыканты, работающие с медиа. На

новом витке истории и технологических возможностей они продолжают развивать идеи, намеченные «новыми реалистами» в 50–60-х годах прошлого столетия, для которых «архитектурное измерение и взаимодействие с публичным пространством были главными направлениями развития эстетики» [9, с. 473]. Так, представители Лондонской пространственной лаборатории Loop.pH на основе синтеза искусств, архитектуры и наук с целью преобразования общественного пространства декларируют идею живой архитектуры нового типа, приспособляющейся к окружающей среде при активном участии и возможности взаимодействия с ней жителей города. Одна из работ группы выполнена для города с высоким уровнем заселенности Тайбэй, расположенного в Тайване, и открыта в рамках велосипедной конференции Velo-City Global в 2016 году. Инсталляция моделирует легкие человека, в нее встроены велотрек, конструкция меняет цвет в зависимости от уровня загрязнения воздуха. Экологическая идея лежит и в основе другой инсталляционной конструкции, которую авторы описывают так: «Три колонны, обозначенные заряженными линиями света, поднимаются с земли, образуя эфемерное пространство, напоминающее классическое хранилище. Каждый из трех спиральных вихрей представляет европейский город: Женева, Мадрид и Лондон. И, как и постоянно меняющиеся погодные условия в этих городах, кружевные работы сезонно меняются с помощью программного обеспечения, которое переводит данные метеорологической сети METAR Aviation в анимированные световые картины» [13].

Цифровые технологические ресурсы становятся основой для развития таких разновидностей медийного искусства, как медиаландшафт, видеоарт, саундарт и другие, благодаря которым современный город обретает новые возможности «говорить» с человеком, становясь пространством интенсивных медиакоммуникаций, то есть сферой «различных дискурсивных практик, посредством которых формируется определенная картина мира в сознании массового адресата» [3]. Инсталляция — одна из форм, позволяющих реализовать этот «диалог», вследствие ранее обозначенных особенностей, а также на основе художественно представленной информации, она способна раскрыть в вещах и объектах обыденной реальности новые смыслы, сформировав новое понимание этой реальности. Как это происхо-

дит, иллюстрирует весьма приземленный, на первый взгляд, проект токийской творческой лаборатории PARTY, названный «Цифровые овощи» (2017).

Эта тепличная инсталляция на территории сада Токио Мидтаун — DigiVege — ставит целью вернуть жителей японской столицы к своим корням, во времена, когда было распространено городское земледелие. Посетителям теплицы предлагается прикоснуться к любым из семи разновидностей, произрастающих в ней овощей. Рекламный проспект декларирует: «Начните с прикосновения к семи типам жизни, которые в настоящее время крепнут в почве». Прикосновение активирует свето-музыкальную реакцию. У каждого овоща свой голос: «Помидоры — это скрипка, морковь — труба, капуста — гобой, мини-редька — флейта, сладкий картофель — рояль, баклажаны — арфа, а тыква — кларнет», но не все так просто, поскольку звукодизайнер Рэй Кунимото смешал эти звуки с иными, отражающими действия людей, которые терли семена, трогали листья и ели плоды, получив сложный электронный саунд [11]. Свето-цветовой окрас у разных овощей тоже различен. В результате присвоения растениям индивидуальных визуальных и звуковых характеристик, происходит их антропоморфизация, с другой стороны, взаимодействие с растительными культурами позволяет ощутить их тактильно, почувствовать их природный запах, особенно поражающий своей яркостью в медийно-сконструированной среде. Подчеркнем также, что мы имеем дело с инсталляцией, возможность взаимодействия посетителей с ее объектами выявляет ее перформативную основу, усиливая эффект воздействия заложенных в проект экологических смыслов.

Степень художественности, включенности искусств в контекст инсталляций, инкрустированных в пространство города, может быть различен. Важная составляющая содержания исследуемой формы — ее социальная насыщенность, всегда связанная с актуальными, значимыми для человека, живущего здесь и сегодня, проблемами. Одной из таких проблем является связь времен, запечатленная в множественных знаках истории, которые хранят названия улиц, архитектурные постройки разных лет, позволяющие считать свою своеобразную биографию городов. Эта информация всегда актуальна, облеченная в художественную форму, она позволяет формировать поколенные связи, столь важные для сохранения национальных ду-



Илл. 4-5. Город памяти (Cite Mémoire), «Похороны Джо Бифа» (1889)



Илл. 6. Еврейский детский транспортный поезд (1947)

ховных ценностей. Очень точно пишет об этом И.М. Гревс: «Надобно изучать его [города] биографию, познать его именно как своеобразную коллективную личность... Необходимо уразуметь процессы, какими эта душа слагалась, на какой почве, из какой цепи влияний и смены обстоятельств, — и к чему в конце концов привело город его прошлое» [цит. по 8, с. 331].

Идея изучения города как личности, через воспроизведение фрагментов его истории положена в основу грандиозного инсталляционного проекта всемирно известных французских медиахудожников Мишеля Лемье и Виктора Пилонна «Город памяти», созданного в сотрудничестве с драматургом Мишелем Марком Бушаром, написавшим сценарий для каждого фрагмента инсталляции, и композитором Максимом Лепажем, создавшим оригинальную музыку к проекту. Интерактивность и возможность взаимодействия с музыкальным и сценарным контентом достигается благодаря специальному бесплатному приложению для смартфона или планшета, активирующему аудиальный пласт текста. Визуальный же представлен двадцатью архитектурными проекциями, разбросанными по всему Старому городу и превратившими стены исторического центра в истинные

произведения искусства, с которыми можно взаимодействовать в режиме реального времени.

В работе «Структура исторического мира в науках о духе» (глава «Категории жизни») В. Дилтей писал: «Вглядимся в человеческий мир. В нем мы встречаем поэтов. Человеческий мир и является предметом их поэзии. В мире происходят события, которые поэт изображает. Ему принадлежат те черты, с помощью которых поэт делает значимыми те или иные события» [2, с. 228]. Авторы грандиозной инсталляции явились истинными поэтами, которым удалось расставить значимые акценты в бесконечной череде трехсотлетней истории Монреаля. В пространстве реальности они создали параллельное виртуальное пространство, позволяющее переноситься в разные временные пласты, становясь свидетелями давних событий и судеб людей, ушедших, но составивших совокупно коллективную личность, выражающую дух города. Что говорят о своем проекте его создатели?

М. Лемье: «Многие люди думают об истории как о большой пыльной книге, которую они не хотят открывать».

В. Пилон: «Мы должны привлечь этих людей к истории, чтобы они могли сказать: „Сегодня в моей жизни есть понимание того, что история делалась людьми, которые похожи на меня“».

«Для нас эти люди, которые мечтали о городе, все еще находятся в нем... Известные и неизвестные, их души все еще здесь. Они выходят из стен и разговаривают с нами» [14].

М. Бушар: «Мы выбрали истории с темами и ценностями, которые лежат в основе личности Монреаля. Наш экран — наш холст — это сам город» [10].

Приложение активируется только тогда, когда зритель подходит близко к конкретному объекту. Здесь учтена психология восприятия: телефон — личное средство контактов, восприятие звукового контента из трубки создает эффект непосредственного общения, в то время как визуально на кронах деревьев, на камнях улиц или фасадах зданий и башен изображения даны в реалистично яркой, но увеличенной пропорции. Рассмотрим несколько эпизодов. Один из них — похороны 1889 года известного в городе трактирщика Чарльза Мак Кирнана по прозвищу Джо Биф, который был известен своей благотворительностью. Конный катафалк медленно выплывает из темноты, процессия внезапно останавливается и виртуальные люди,

повернув головы, пронзительно смотрят в глаза реальным, будто вопрошая: а много ли на вашем счету добрых дел?

Пронзительна сцена «Еврейский детский транспортный поезд». В 1947 году в Монреаль, как и в другие города, приезжали поезда с детьми, пережившими Холокост. В поездах были в основном подростки, так как младшие дети погибали. Сцена показывает, как семья, ожидавшая маленькую девочку, встретила вместо нее сироту-подростка. Илл. 6.

Еще одно медиаинсталляционное панно «Ева Кёрсе-Коте Cîrcé-Côté / 1910» поднимает проблему движения феминисток, рассказывая о судьбе прогрессивной монреальской основательницы первой публичной библиотеки. Другая виртуальная страница переплетает трагическую судьбу чернокожей рабыни — Марии-Жозеф (1734), обвиненной в поджоге, который она не совершала, и казненной, со счастливой историей знаменитого монреальского игрока в бейсбол Робинсона, ставшего в 1947 году первым афроамериканцем, принятым в высшую лигу.

Музыкальное сопровождение, как и текстовая драматическая часть повествования, о чем уже было сказано, активируется приложением, устанавливаемым на личном устройстве связи, дающем доступ к звуковой части инсталляционного шоу. Это позволяет слушателю в определенной степени самому управлять процессом восприятия, ведь на территории города фактически развертывается драматическое действие, спектакль. Только в «Еврейском детском транспортном поезде» задействовано около 20 актеров! Лишенный нарратива, он позволяет в зависимости от маршрута изменять последовательность сцен, погружая зрителя в разные пласты времени, в разные сюжетные коллизии, в разные состояния. В создании этого «многостраничного» зрелища большую роль играет музыка М. Лепаж, который озвучивает каждый эпизод подобно театральному звукодизайнеру, использующему не только музыкальные средства как акустического, так и электронного происхождения, но и звуки окружающей среды, голоса людей. Так, сила впечатления от сцены приезда детей после Холокоста связана с воспроизведением детских голосов, выражающих свои чувства. Обретая новый дом, они выражают их на самых разных языках — русском, польском, венгерском, немецком, идише. В истории о Робинсоне — это крики толпы на стадионе во время бейсбольной схватки. Характер музыкального сопровождения пре-

допределен конкретной сценой, имеющей свою историю и героев, но канвой целому становится музыкальная психоделика, в которую эпизодически встраивается роковый бит, будто отбивающий пульс времени, его сменяет лирический фортепианный саунд или красочные гармонические кластеры. Разнообразие тембровых красок, выразительность гармонических звучностей, тонкость фактурных переходов придают музыкальному сопровождению особую выразительность при сохранении фоновой функции аудиального «слоя» инсталляции.

Погружение в этот контент образов вновь актуализирует мышления Вильгельма Дильтея: «Жизнь существует во времени как отношение элементов к целому, т.е. как некая Взаимосвязь» [2, с. 229]. Однако, чтоб понять эту простую и одновременно глубокую мысль, надо эту жизнь прожить, но подлинное искусство позволяет прийти к ее пониманию быстрее. Пережив множество эмоциональных состояний в пространстве гигантской инсталляции, раскинувшейся в старом Монреале, ощутив себя одним из персонажей событий разных пластов времени, зритель, подобно участнику ритуальных действий, обретает новый статус, пусть не общественный, но духовно-личный. Виртуальное с реальным соединились: разговор с городом состоялся.

В качестве постскриптума важно сказать, что порожденные новыми техническими реалиями перформативные инсталляционные действия имеют два вектора развития — движение к светомузыкальному шоу либо к музыкальному театру. Второй путь особенно интересен, он вбирает в себя социально значимую тематику, в творчестве ряда современных художников инсталляции становятся театральными артефактами с многовекторным инструментарием, обеспечивающим высокую степень суггестии. Но изучение этих процессов — тема иного исследования.

Список литературы:

- 1 Демёхина Д.О. К вопросу о концептуализации перформанса: версия Ричарда Шехнера // Артикульт. 2017. 28 (4). С. 144–152.
- 2 Дилтей В. Категории жизни (Глава из сочинения В. Дильтея «Структура исторического мира в науках о духе». Перевод выполнен по изданию: Dilthey W. Gesammelte Schriften. VII. Bd. Stuttgart, Göttingen. 1992. S. 228–246. // URL: http://www.bim-bad.ru/docs/dilthey_katégorien.pdf (дата обращения 06.05.2020).
- 3 Дискурсивные практики формирования медиареальности // URL: <http://www.journ.msu.ru/about/media-research-centre/nauchno-issledovatelskie-proekty-2018-2019-uch-goda-/diskursivnye-praktiki-formirovaniya-mediarealnosti.php> (дата обращения 23.04.2020).
- 4 Кисеева Е. В. Музыкально-хореографический перформанс как актуальная форма музыкального театра // Южно-Российский музыкальный альманах. 2017. № 4 (29). С. 90–95.
- 5 Краусс Р. «Путешествие по северному морю»: искусство в эпоху постмедиаальности. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. 103 с.
- 6 Крылова А.В. К вопросу о природе арт-перформанса // Южно-Российский музыкальный альманах. 2020. № 1. С. 27–35.
- 7 Крылова А.В., Кисеева Е.В., Андрущенко Е.Ю., Кисеева В.Ю., Шорникова А.В. Музыкальный театр на рубеже XX–XXI веков: проблема обновления жанров. Ростов н/Д: Издательство РГК им. С.В. Рахманинова, 2019. 468 с.
- 8 Лихачев Д.С. Русская культура. М.: Искусство, 2000. 440 с.
- 9 Фостер Х., Краусс Р., Буа И., Бухло Б., Джослит Д. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. 821 с.
- 10 Cité Mémoire brings the past to life in Montréal // URL: <https://www.mtl.org/en/experience/cite-memoire-brings-past-life-montreal> (дата обращения 10.05.2020).
- 11 Our future, visualized. 'Digital vegetables' emit music and light when touched // URL: <https://www.engadget.com/2017-10-30-digital-vegetables-the-big-picture.html?guccounter=1> (дата обращения 03.05.2020).
- 12 Schechner R. Performance Theory. London and New York: Routledge Classics. 407 p.
- 13 Sonumbra de Vincy // URL: <http://loop.ph/portfolio/sonumbra-de-vincy/> (дата обращения 18.04.2020).
- 14 Stunning tableaux of history / Cité Mémoire project honours our past // <https://www.pressreader.com/canada/montreal-gazette/20160604/281487865610627>

References:

- 1 Demyohina D.O. *K voprosu o konceptualizacii performans: versiya Richarda SHekhnera* [To the question of conceptualization of performance: Richard Schechner's version]. *Artikul't*, 2017, no. 28(4), pp. 144–152. (In Russ.)
- 2 Dilteĵ V. *Kategorii zhizni* [Categories of Life]. Transl. from the book: Dilthey W. *Gesammelte Schriften*. VII. Bd. Stuttgart, Göttingen. 1992, pp. 228–246. Available at: http://www.bim-bad.ru/docs/dilthey_katégorien.pdf (accessed 06.05.2020). (In Russ.)
- 3 *Diskursivnye praktiki formirovaniya mediareal'nosti* [Discursive practices of mediality formation]. Available at: <http://www.journ.msu.ru/about/media-research-centre/nauchno-issledovatelskie-proekty-2018-2019-uch-goda-/diskursivnye-praktiki-formirovaniya-mediarealnosti.php> (accessed 23.04.2020). (In Russ.)
- 4 Kiseeva E. V. *Muzykal'no-horeograficheskij performans kak aktual'naya forma muzykal'nogo teatra* [Musical and choreographic performance as the topical form of the musical theater]. *YUzhno-Rossiĵskij muzykal'nyĵ al'manah*, 2017, no. 4 (29), pp. 90–95. (In Russ.)
- 5 Krauss R. *“Puteshestvie po severnomu moryu”: iskusstvo v epohu postmedial'nosti* [A voyage on the North Sea: Art in the age of the post-medium condition]. Moscow, Ad Marginem Press, 2017. 103 p. (In Russ.)
- 6 Krylova A.V. *K voprosu o prirode art-performansa* [To the question of art-performance nature]. *YUzhno-Rossiĵskij muzykal'nyĵ al'manah*, 2020, no. 1, pp. 27–35. (In Russ.)
- 7 Krylova A.V., Kiseeva E.V., Andrushchenko E.YU., Kiseeva V.YU., SHornikova A.V. *Muzykal'nyĵ teatr na rubezhe XX–XXI vekov: problema obnovleniya zhanrov* [Musical theatre at the turn of 20th–21st centuries: the problem of the renewal of the genres]. Rostov-on-Don, RGK im. S.V. Rahmaninova Publ., 2019. 468 p. (In Russ.)
- 8 Lihachev D.S. *Russkaya kul'tura* [Russian culture]. Moscow, Iskusstvo Publ., 2000. 440 p. (In Russ.)
- 9 Foster H., Krauss R., Bua I., Buhlo B., Dzhoslit D. *Iskusstvo s 1900 goda. Modernizm, antimodernizm, postmodernizm* [Art since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism]. Moscow, Ad Marginem Press, 2015. 821 p. (In Russ.)
- 10 Cité Mémoire brings the past to life in Montréal Available at: <https://www.mtl.org/en/experience/cite-memoire-brings-past-life-montreal> (accessed 10.05.2020).
- 11 Our future, visualized. 'Digital vegetables' emit music and light when touched. Available at: <https://www.engadget.com/2017-10-30-digital-vegetables-the-big-picture.html?guccounter=1> (accessed 03.05.2020).
- 12 Schechner R. *Performance Theory*. London and New York, Routledge Classics. 407 p.
- 13 Sonumbra de Vincy. Available at: <http://loop.ph/portfolio/sonumbra-de-vincy/> (accessed 18.04.2020).
- 14 Stunning tableaux of history. Cité Mémoire project honours our past // Available at: <https://www.pressreader.com/canada/montreal-gazette/20160604/281487865610627>