

**Дискуссии**

УДК 008; 708

ББК 79.1; 85с; 85.103; 85.373

DOI: 10.51678/2226-0072-2021-3-564-599

**Соколов Константин Борисович**

Доктор философских наук, главный научный сотрудник, сектор экономики искусства, Государственный институт искусствознания, Москва  
 ORCID ID: 0000-0002-8513-7561  
 sokolovkb.sias19@gmail.com

**Сиюхова Аминет Магаметовна**

Доктор культурологии, доцент, профессор кафедры философии, социологии и педагогики, Майкопский государственный технологический университет, Майкоп  
 ORCID ID: 0000-0002-1629-0925  
 aminsi@rambler.ru

**Дворник Филипп Сергеевич**

Аспирант Школы по искусству и дизайну факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ, Москва  
 ORCID ID: 0000-0001-9878-3346  
 phdvornik@gmail.com

**Быканова Елизавета Васильевна**

Студентка бакалавриата факультета истории искусств, Российский государственный гуманитарный университет, Москва  
 ORCID ID: 0000-0002-0216-0521  
 bykanovlisa@gmail.com

**Соколов К.Б., Сиюхова А.М., Дворник Ф.С., Быканова Е.В.,  
 Спутницкая Н.Ю., Гуров О.Н.**

# Феномен технологического. Гуманитарные аспекты

В данной статье авторы размышляют о процессах технической модернизации современной культуры и о современной рефлексии по поводу все более активного внедрения новых технологий в сферу искусства и науку об искусстве. Отмечается все более массовый характер креативности и неизбежность длительной адаптации человека к плодам собственного творчества — что является очередным витком вечного конфликта создателя и создания. Также рассматривается эпоха 1920-х годов, когда происходило интенсивное обращение искусства к мотивам машинного, технического, автоматического, рождая дискуссионное поле трактовок взаимодействия человека и машины, человека и автомата. Тему продолжает обращение к образам робота-ребенка в американском кинематографе второй половины XX — начала XXI века и к обширной сфере современного научно-фантастического искусства, подвергающего анализу актуальные проблемы современного мира.

**Спутницкая Нина Юрьевна**

Кандидат искусствоведения, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова, Государственный центральный музей кино, Москва  
 ORCID ID: 0000-0003-1989-4182  
 ninadormouse@gmail.com

**Гуров Олег Николаевич**

МВА, преподаватель, ИОМ РАНХиГС, Москва  
 ORCID ID: 0000-0002-8425-1338  
 gurov-on@ranepa.ru

**Ключевые слова:** современное искусство, кинематограф, техника, робот, киберискусство, дадаизм, экспрессионизм, протез, массовая культура, фотомонтаж, субкультура, креативность, digital humanities, информационная пандемия, «новый человек», немецкое искусство 1920-х, Р. Хаусман, Татлин, Спилберг, Кроненберг.

**Sokolov Konstantin B.**

Doctor of Philosophy, Chief Researcher, Art Economics Department, State Institute for Art Studies, Moscow  
 ORCID ID: 0000-0002-8513-7561  
 sokolovkb.sias19@gmail.com

**Siyuhova Aminet M.**

Doctor of Cultural Studies, Professor of the Philosophy, Sociology and Pedagogy Department, Maikop State Technological University, Maikop  
 ORCID ID: 0000-0002-1629-0925  
 aminsi@rambler.ru

**Dvornik Philipp S.**

Post-graduate Student at Art and Design School, National Research University "Higher School of Economics", Moscow  
 ORCID ID: 0000-0001-9878-3346  
 phdvornik@gmail.com

**Bykanova Elizaveta V.**

B.A. student at the Department of Theory and History of Art, Russian State University for the Humanities, Moscow  
 ORCID ID: 0000-0002-0216-0521  
 bykanovlisa@gmail.com

**Sokolov Konstantin B., Siyuhova Aminet M.,  
 Dvornik Philipp S., Bykanova Elizaveta V.,  
 Sputnitskaya Nina Yu., Gurov Oleg N.**

A Technological Phenomenon. Humanitarian Aspects

The authors of the article reflect on the processes of technical modernization of modern culture and on the modern reflection on the increasingly active introduction of new technologies in the field of art and art researches. There is an increasingly widespread nature of creativity and the inevitability of a long-term adaptation of a person to the results of his own creativity — which is another round of the eternal conflict between the creator and the creation. The article also examines the era of the 1920s, when art was intensively turning to the motives of machine, technical, and automatic world, giving rise to various interpretations of the interaction of man and machine, man and automaton. The theme continues with an appeal to the images of the robot child in American cinema of the second half of the 20th — beginning of the 21st century and to the vast field of modern science fiction art, which analyzes the current problems of civilization and, above all, communication systems — including the possibility of mass infections, the phenomenon of parasitic organisms, dystopian patterns of social relations. The scientific and artistic discourses are in close interaction.

**Sputnitskaya Nina Yu.**

PhD in Art Studies, S.A. Gerasimov All-Russian State Institute of Cinematography (VGIK), The State Central Film Museum, Moscow  
 ORCID ID: 0000-0003-1989-4182  
 ninadormouse@gmail.com

**Gurov Oleg N.**

MBA, Lecturer, IOM RANEPa, Moscow  
 ORCID ID: 0000-0002-8425-1338  
 gurov-on@ranepa.ru

**Keywords:** modern art, cinema, technology, robot, cyber art, Dadaism, expressionism, prosthesis, mass culture, photomontage, subculture, creativity, digital humanities, information pandemic, "new man", German art of the 1920s, R. Hausman, Tatlin, Spielberg, Cronenberg.

Соколов К.Б.

### Инерция креативности

Современный электронный бум порождает множество дискуссий о сущности техники и ее взаимоотношениях с человеческим, гуманистическим, духовным. Подобные дискуссии, отчасти происходившие и на большой международной конференции «Искусство и техническая цивилизация» в Государственном институте искусствознания, отображают прежде всего полифонию оттенков понятий техника/технология, а также удивительную способность человека к перманентному созиданию и последующему дистанцированию от плодов собственной деятельности. Ведь изначально «технэ» — это умение, искусство что-либо делать, то есть некие созидательные способности, принадлежащие человеку. Это как бы процессуальное воплощение особенности человеческого начала, его тяги к созиданию, притом сложному, требующему определенных навыков, знаний, хитроумия. Однако чем дольше человечество применяет эти свои навыки и развивает хитроумие, тем активнее накапливаются результаты созидательных процессов. И нередко они подвергаются отстраненной оценке человеком же — воспринимаясь как разрушительные для духовного начала, для человеческой физиологии, для существования человеческого рода и нашей планеты в целом. Что не мешает связывать с техническим началом понятие прогресса и восхищаться достижениями цивилизации.

Данный парадокс свидетельствует о том, что человек остро реагирует на двойственность объектного / субъектного и предметного / процессуального в существовании технического начала. Оно постоянно наделяется разными ролями, в зависимости от того, какие его стороны подвергаются наблюдению и рефлексии, и от того, какие ценности исповедует сам рефлексирующий наблюдатель. Для одних в определенных случаях техническое начало выступает прежде всего в качестве врага, «другого», с которым всегда следует быть настороже. Другие и в других ситуациях, обращая взоры к иным чертам технического, рассматривают его как многоликого «волшебного помощника», восходящего к фольклорным архетипам. Утопия и антиутопия имеют одно «технологическое» лицо. По сути, техническое сегодня

служит проявлению трикстерских качеств и человека, и человеческого социума, обнимая весь диапазон свойств и провоцируя весь спектр эмоциональных реакций.

Техническое начало как предмет гуманитарной мысли более всего похоже на условие инициации, призванное проявить качества мыслящего индивида и заставить его либо подтвердить свои способности современного ученого, либо обнаружить интеллектуальное бессилие перед лицом сложного феномена. А может быть, все дело именно в том, чтобы научное и обыденное мышление оказались неминуемо слиты воедино? Поскольку полное их расхождение столь же губительно для науки, сколь и подмена первого вторым. Цель данной коллективной статьи — обзор многоаспектности технологического начала на его современной стадии развития и соотнесение процессов начала XXI века с некоторыми процессами начала XX столетия.

Многогранность человеческого, включающего в себя способность к саморефлексии и самооценке, в известной степени порождает неготовность человека принимать всего себя и всегда, во всех своих проявлениях и модификациях. Что-то стабильно присущее человеку, интерпретируется им самим как нечеловеческое, античеловеческое, чужое и пр. Многообразии оттенков этого неприятия находится в динамике, каждая эпоха устраивает их пересмотр. Техническое начало неустанно приводит к возникновению новых явлений, предметов, принципов коммуникации и бытования культуры — и если новизна очень уж сильна и экстраординарна, то ее оказывается сложно бесконфликтно признать одной из форм существования человека. И возникает миф автономности техники от человека. К результатам собственной деятельности человеку бывает сложно адаптироваться. «Последствия наблюдающегося „уплощения“ культуры, в котором оказываются размытыми границы между традиционной аудиторией и автором, создателем и потребителем, экспертным обществом и любителями, похоже, становятся катастрофическими», — как писал Е.В. Дуков [9, с. 119]. Одним словом, мы переживаем очередную волну трудностей [«самоадаптации»]. Но надо отдавать отчет в том, что в современной рефлексии (в том числе исходящей от ученых) о техническом начале столько же страстной конфликтности, сколько и риторичности, даже в каком-то смысле спонтанной каноничности и, как это ни парадоксально звучит, автоматизма реакций.

Когда-то странными и дикими виделись примитивные машины мануфактур. Когда-то напечатанная на станке книга казалась бездушной в отличие от рукописной. Каждая новая стадия развития технологий может восприниматься в штыки. И мотивировки будут предсказуемыми — это обвинения в утрате духовного, неповторимо индивидуального, отвечающего человеку и в его сложности, и в его простоте. Компьютер, сообразно этой логике, одновременно и слишком примитивен, и слишком сложен. Примитивен как духовная субстанция, как искусственный интеллект «без души». Сложен — опять же как операционная структура и альтернативный интеллект, чьи способности бесконечно превышают человеческие и ставят всех нас перед лицом наших границ. Если только не вспомнить вовремя о том, что компьютер — это порождение и, стало быть, в какой-то степени продолжение человека. Конфликт создателя и создания бесконечно повторяется.

Эпицентром его проявлений становится робот как реальное техническое устройство и робот как один из ключевых образов искусства XX и XXI века. В последующих разделах данной статьи авторы не случайно многократно обращаются к теме робота и искусственной антропоморфности, выявляя различные стороны интерпретации этого технического создания, иногда снижающего и искажающего человеческое, а иногда — становящегося его трепетным хранителем и последователем. На наш взгляд, современные экранные искусства все чаще превращают образ робота в alter ego человека униженного и оскорбленного, человека дискриминированного и подвергающегося нещадной эксплуатации и насилию («Облачный атлас», «Мир Дикого Запада» и пр.).

Высокая степень завуалированной символизации, характерная для популярного искусства, позволяет рассматривать конфликты «натурального» человека и робота как метафору фантазийных классовых конфликтов, переживаемых в современном обществе, утрачивающем, по сути, классовый характер в классическом понимании, но сохраняющем иерархичность и внутреннюю конфликтность различных слоев, групп, малых сообществ. Фигура андроида встраивается в дискуссионное поле пересмотра представлений о полноценности как физической, так и социальной, и эстетической тех или иных субъектов и явлений.

Традиционное по форме экранное искусство нынешнего рубежа столетий показывает эволюцию тиражности андроида, признавая истинными переживания, которые он испытывает в силу своей стандартной и повторяемой программы. Для «андроида переживающего», как оказывается в сериале «Мир Дикого Запада», значимо не искусственное происхождение чувств, но сами чувства, умение их «присваивать» и желание осознать их неотъемлемой частью своего существования.

Показательна и та эволюция, которую претерпевали новые искусства в контексте истории «традиционных» искусств. Далеко не сразу фотография, а потом и кинематограф были признаны искусством, способным создавать материю не менее художественную, нежели привычные и укорененные в веках формы изобразительные, пластические, зрелищные. Теперь подобную стадию недоверия переживает компьютерное творчество. Линия рассуждений начала XX века, и прежде всего Вальтера Беньямина [5], отводила тиражируемым «техническим искусствам» заведомую роль второсортных, ущербных по сравнению с уникальными произведениями традиционных искусств (которые, как мы понимаем, тоже подразумевают наличие технологий, только таких, с которыми человеческое сознание давно сжилось и как бы не замечает их присутствия). Любопытно, что параллельно с этим внутренним неприятием гуманитарной мыслью новых техник развивалась спонтанная жажда художников работать именно с элементами непривычно, «неклассически» технического, механического, вызывающе тиражного и стандартизированного.

Современная же наука склонна опровергать концепцию Беньямина, обнаруживая и в тиражности прообраз архаических, высокодуховных и весьма «ауратических» свойств жизнедеятельности [6, с. 40–58]. Не менее значима и готовность соотнести современную трансмедийность, вроде бы порожденную исключительно глобальной индустрией популярных искусств, с мифологическим мышлением и увидеть ее долгую предысторию, никак с индустриализацией не связанную [16, с. 165]. Искусствознание XXI века все активнее прибегает к электронным программам для исследования вполне традиционных искусств. Появление же так называемого киберискусства свидетельствует о продолжающейся эволюции и расширении понимания эстетического.

Вместе с тем нельзя не отметить, что творчество с приставкой «кибер» является лишь одним из проявлений глобального процесса — доселе невиданной массовизации творчества, которая, к тому же, сопровождается его массовым выходом в открытую медиасреду, с присущими ей возможностями многократных трансляций, тиражирования и трансформаций без утраты подлинника. Такого интенсивного массового и в то же время индивидуального производства художественных форм человечество еще не знало. Смыслы рождаются гораздо медленнее, еще медленнее они нередко усваиваются, так что нет ничего удивительного в том, что формальная сторона творчества заметно опережает содержательную. *Сегодня мы переживаем эпоху инерционной массовой креативности.* И если еще недавно речь шла о том, что период массовой культуры сменяется периодом доминирования множества субкультур, то теперь впору говорить о массовых субкультурах, так как в производство и/или восприятие художественных произведений разного рода, качества, совершенства и содержательности встраивается все население цивилизованного мира.

Сиюхова А.М.

### Искусство — киберпространство — киберискусство

Постиндустриальная эпоха изменила систему базовых форм деятельности человека, сместила ценностные ориентиры, отношение человека и социума к самим себе. В достаточно четко дифференцированных прежде сферах материальной и духовной культуры границы стали размываться. Смысл привычных понятий, таких как искусство, религия, наука, этика и пр., сегодня может пониматься инвариантно. В силу этого полезно вновь уточнить сущность категорий «искусство», «киберпространство» и «киберискусство».

Искусство в современном гуманитарном дискурсе представляется, с одной стороны, как форма общественного сознания, продуцирующего артефакты на основе образно-символического эмоционального отражения бытия. С другой стороны, искусство является стабильным социокультурным институтом со всеми присущими институ-

ту признаками: длительностью и постепенностью исторического формирования, устойчивостью численности агентов (художников и публики), наличием выработанных норм и принципов деятельности и взаимодействия, арсеналом материальных средств, направленностью на удовлетворение насущной потребности индивида и социума в эстетическом. Общепринято положение, что основой искусства является художественная образность, способная через ассоциативность (знаковость, символность, архетипичность) ухватывать и объективировать смыслы жизни отдельного человека и общества, ценность бесконечного и безграничного бытия.

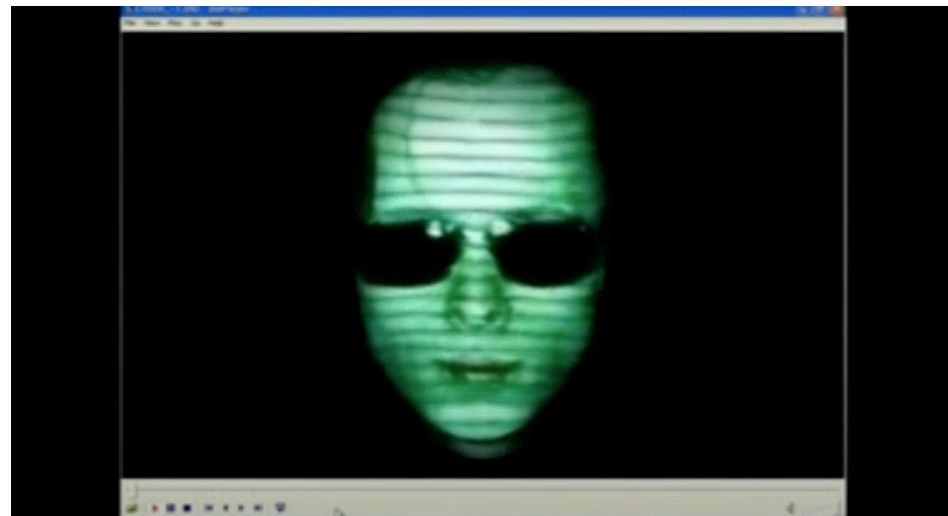
Современная социокультурная реальность расширила технические средства создания и трансляции произведений искусства посредством компьютерных технологий, воплощенных в феноменах киберпространства и киберискусства. Активное внедрение цифровых инноваций в различные сферы жизни, в том числе и в искусстве, порождает противоречия как в сочетании этих явлений, так и в оценках грядущего трансформирующегося мира, включающих как радостно-эйфорические прогнозы на всеобщее счастье и благоденствие, так и мрачные предвидения дегуманизации искусства, ухода живого эмоционального человека с арены истории и замены его бессмертным (безэмоциональным, бестелесным и пр.) киборгом. Именно поэтому проблема кибернетизации всех сфер жизни требует перманентной научной рефлексии.

В настоящее время идет интенсивная проработка теории киберпространства, которая отделяет данное понятие от понятий «медиапространство», «медиасреда», «информационное пространство», «цифровая среда», «виртуальная реальность» и пр. [13]. Обращаясь к этимологии слова «киберпространство», мы видим, что оно состоит из двух элементов: «кибер» и «пространство». О философской категории пространства много написано, поэтому не будем заострять на этом внимание. В контексте наших рассуждений важно, что пространство имеет определенные характеристики, такие как протяженность, структуру, в него можно «войти» и «выйти» из него. Часть слова «кибер» отсылает нас к кибернетике — подразделу математики, изучающему поведение систем с целью влияния на них для приведения

их в желаемое состояние<sup>(1)</sup>. Таким образом, киберпространство — это управляемая цифровыми методами сфера коммуникации, наиболее универсально воплощенная в сетевом пространстве интернета. Несмотря на не столь длительную историю формирования киберпространства, ученые склонны видеть в нем полноценный социальный институт, устойчиво удовлетворяющий базовую потребность общества в коммуникации.

Если по аналогии рассматривать понятие «киберискусство», то выясняется, что это форма продуцирования эстетических артефактов посредством технологий, находящихся за рамками личностного сознания художника, основанных на использовании техник «случайности» либо на следовании сгенерированным искусственным интеллектом формулам и алгоритмам. Элементы кибернетической заданности произведения, претендующего на отнесение его к художественному, можно увидеть в экспериментах середины и второй половины XX века, когда общественная жизнь стала терять устойчивость и определенность в силу исторических обстоятельств и научно-технических революций (окончание Второй мировой войны, политическое противостояние мировых систем, прорыв в космических и компьютерных технологиях и пр.). Художники в очередной раз начинают ощущать кризис традиционных форм искусства и ищут новые стимулы для создания художественных произведений вне привычных границ средств, методов и содержания.

Аналогичные процессы имели место и до электронной эры. В живописи это проявилось в творчестве авангардистов. Музыкальное искусство середины века реализует данную тенденцию в развитии таких техник, как пуантилизм, алеаторика, додекафония, серийная полифония, полное отсутствие звукового наполнения и пр. Нужно признать, что, как правило, художники, дошедшие до крайних пределов в своем выходе за пределы относительно традиционных форм, впоследствии могут либо возвращаться в их лоно, либо уходить в другие сферы духовных практик (философию, религию, эзотерику).



**Илл. 1.** Интерфейс компьютерной инсталляции «Кибер-Пушкин» С. Тетерина.  
URL: <http://www.teterin.ru/pushkin/> (дата обращения 17.05.2021)

Конец XX — начало XXI века ознаменовались доступностью для большого числа людей компьютерных технологий, способных синтезировать визуальные, звуковысотные, вербальные паттерны, которые используются человеком для создания художественных произведений или же презентуются как самодостаточные произведения. Искусственный интеллект на основе цифровой обработки базы данных, включающей бесконечный перечень уже существующих произведений, может синтезировать новое сочинение с заданными качествами (например, в стиле Баха и пр.). В качестве примера приведем инсталляцию Сергея Тетерина «Кибер-Пушкин» (2002), где электронное устройство генерирует поэтический текст в логике случайного процесса и функционирует как «делёзо-гваттариеский герметичный и самодостаточный гибрид „машины желаемой“ и „машины производящей“» [17, с. 50]. Сам автор достаточно иронично относится к качеству поэзии, создаваемой прибором, но отмечает восторги публики: «„Кибер-Пушкин“ великолепен! Это настоящее кибер-светило современной поэзии, без дураков!» В поясняющем тексте к инсталляции Тетерин с юмором пишет: «Прости, машина, что я усомнился в твоей гениальности. Прими же мои покаянные заверения в верности твоему таланту!»

<sup>(1)</sup> «Кибернетика» — что это на самом деле? Просто о пределе сложности. URL: <https://iemcommunity.ru/articles/true-cybernetics/> (дата обращения 23.09.2020).

Возникает вопрос: что здесь искусство по сути? Стихи, на наш взгляд, в данном случае не являются искусством, так как они в большинстве своем механистичны, не отражают языковой тонкости выражения эмоциональности и пр. Инсталляция же в целом, выстроенная как экранное прочтение стихов персонажем-киборгом синтезированным голосом, — произведение искусства, вольно или невольно выражающее проблематику постмодернистского абсурдизма современной жизни и расчеловечивания бытия.

Особым вопросом кибернетизации искусства является использование цифровых технологий в создании музыкальных произведений. Компьютерные программы способны выполнять не только рутинные работы по фактурному наполнению партитуры, но и создавать самостоятельные аналоги законченных произведений, основанных на селекции собранной информации о вкусовых предпочтениях слушателей. Это вызывает опасения у некоторых исследователей о скором исчезновении потребности в академическом музыкальном образовании, и вследствие этого — профессий музыкального композитора и инструменталиста, а в купе с ними и музыковеда [20, с. 4]. Данные страхи, на наш взгляд, преувеличены. Само по себе привлечение сложных технологий не уничтожает искусства. Созданные искусственным интеллектом музыкальные произведения существуют, но из бесконечного числа вариантов окончательный отбор делает человек (продюсер, редактор, слушатель), наделенный чувствами, эмоционально считывающий символы и архетипы, выражающие образную интерпретацию современных проблем личности и общества.

Искусство, киберпространство и киберискусство представляются элементами структуры, синтетически объединяющей их в современную систему духовно-материального производства. Киберпространство является банком и транслятором произведений искусства, способных при оцифровке сохранять хотя бы частично свои художественные свойства (студийно записанная музыка, кино, живопись, фотография и пр.). Однако не все виды искусства способны выжить в киберпространстве без утраты качества, как, например, архитектура, скульптура, театр, балет. Таким образом, реальность искусства значительно превышает границы киберпространства. Киберискусство представляется видом искусства в той мере, в какой оно способно обладать художественной содержательной целостностью. В отсут-

ствии таковой оно оказывается аттракционом, чье долгосрочное существование не имеет смысла, — в отличие от настоящего искусства, признаком высокого эстетического качества которого является длительность, даже временная безграничность бытия его духовной содержательной ценности.

Михаил Бахтин, глубоко чувствовавший проблемы наступающей эпохи постмодерна, писал: «Страшно все техническое, оторванное от единственного единства и отданное на волю имманентному закону своего развития, оно может время от времени врваться в это единственное единство жизни, как безответственно страшная и разрушающая сила» [1, с. 5]. Именно поэтому сегодня важна тема сохранения человека в его духовной ипостаси, что достигается в том числе и через искусство. Общество не может не использовать накопленный капитал в научно-технической сфере. Художник вправе применять любые технические способы и средства для создания художественных произведений. Однако вопрос содержания искусства всегда остается приоритетным: «Поэт должен помнить, что в пошлой прозе жизни виновата его поэзия, а человек жизни пусть знает, что в бесплодности искусства виновата его нетребовательность и несерьезность его жизненных вопросов» [2, с. 11].

Дворник Ф.С.

### **«Ошибка чтения». Цифровые музейные базы данных**

Развитие науки об искусстве в XXI веке определенно будет связано с накоплением все больших объемов информации и совершенствованием цифровых методов ее обработки. Участие искусственного интеллекта в навигации по электронным «коллекциям» и в отборе релевантного для конкретного исследования материала — потребность ближайшего будущего.

В 1960-е годы Ю.М. Лотман в «Лекциях по структуральной поэтике» в первой главе «Некоторые вопросы общей теории искусства» [11] рассуждал о произведении искусства как о модели действительности. Он подчеркивал аналоговый (или синтетический) характер моделирования в искусстве. На волне интереса к кибернетике, тогда

активно развивавшейся, и в свете успехов теории информации Клода Шеннона<sup>(2)</sup> многие ученые (Ю.М. Лотман, К. Леви-Стросс, А. Моль) призывали к формализации теории искусства и культуры. Новые технологии дают нам техническую возможность обсчитывать системы очень большой сложности, которыми, по Лотману, и являются произведения искусства.

Но проблема перевода информации иконического (аналогового, синтетического) свойства на язык, «понятный» компьютеру, все еще требует решения. По своей сути это проблема формализации языка описания визуальных произведений. Если мы хотим, чтобы какая-то часть работы с массивом информации об искусстве была автоматизирована, нам неизбежно придется перевести наше описание на язык логического атомизма из-за того, что компьютеры могут «понимать» только язык протокольного описания. Кажется, что время широкого применения математического моделирования в исследованиях искусства наступает прямо сейчас. Тому доказательством служат распространившиеся с середины 1990-х годов исследования искусства методами digital humanities и дискуссии по этому поводу [21].

Каждое произведение искусства представляется системой, которую можно описать на разных уровнях, применяя теорию логических типов, то есть занимаясь классификацией наблюдаемых в нем явлений и признаков. В контексте музейного дела задачу классификации предметов и их признаков в формате, удобном для машинной обработки, начали решать с 1970-х годов. Например, Координационный комитет музейного банка данных США, существовавший в 1972–1977 годах, разрабатывал классификаторы для перевода в электронный вид информации о предметах из различных по составу музейных коллекций [24; 25]. В этом и подобных предприятиях целью было создание удобного поискового инструмента. Основные функции электронного каталога дублировали функции каталога на бумажных носителях: для перевода в электронный вид отбирались только существенные признаки, по которым можно отличить интересующую исследователя вещь от других.

(2) Которая, к слову, была сформулирована в виде математической задачи по определению пропускной способности коммуникационного канала с шумом.

Но для исследования искусства этого недостаточно. Здесь описание объекта должно быть построено так, чтобы выявлять связи объекта с бесконечным множеством контекстов. Отбором релевантных контекстов занимаются люди. Но человеку вряд ли под силу учесть все значимые признаки отдельного произведения и все возможные контексты. Если исследователь берется за такую задачу, это многократно увеличивает время, необходимое для исследования. Часть работы по учету не только характерных признаков предмета, но и его интерпретаций и культурных контекстов, в которых он существует, можно автоматизировать, применяя принципы машинного обучения на материале музейных баз данных. Для этого необходимо найти такой способ перевода на машинный язык накопленных знаний о произведениях искусства, который позволил бы учитывать не только признаки вещей, но и их связи с другими вещами и контекстами.

Если раньше, чтобы объявить произведение искусства «моделью действительности», нужно было представить его обособленным от этой действительности, то теперь произведение искусства само подвергается моделированию в цифровой среде. И мы можем сравнивать коммуникативные свойства получившейся цифровой модели с коммуникативными свойствами ее первоисточника. Цифровое информационное моделирование произведений искусства и является предметом моего исследовательского интереса.

Математические методы исследования предлагают нам возможность нахождения неизвестных ранее истин об искусстве и культуре. И эти истины могут быть контринтуитивны, то есть объяснимы с помощью дедуктивной рациональности, оставаясь неправдоподобными или ложными с точки зрения привычного нам опыта или «здорового смысла». Так, весьма показательным наблюдением Льва Мановича о том, что обобщенное представление о ярком и светлом колорите живописи импрессионистов основано не более чем на трети из всего корпуса созданных ими картин. Для получения этого вывода было необходимо в специальной программе отсортировать базу, состоящую из около 13 тысяч электронных репродукций атрибутированных картин импрессионистов, по признакам «яркость» и «баланс белого» [12].

Открытым остается вопрос: действительно ли полученные нами выводы будут относиться к самим произведениям искусства или они являются производными от цифровой базы данных? Именно этот

вопрос подчеркивает необходимость разобраться с тем, каким образом мы создаем цифровые записи о произведениях искусства и что именно мы оцифровываем, фотографируя, сканируя или создавая 3D-модели. Мы должны проверить, насколько собранные нами протокольные данные в принципе способны представить свои источники.

Поэтому важно поставить процесс цифровизации музейных коллекций на надежное теоретическое основание, в центре которого, на наш взгляд, находится проблема цифрового моделирования отдельной вещи [26]. Построение информационной модели связано с отбором и формализацией данных. Сейчас эти задачи решаются отдельно в рамках каждого исследования, использующего методы digital humanities. Единого подхода, который позволил бы организовать собранные данные в универсальную базу для цифровых исследований искусства, не существует. Хотя поиски единого подхода к моделированию в цифровой среде знаний о сложных объектах гуманитарных исследований уже ведутся [30].

Искусство, очевидно, не самый удобный материал для сбора данных. Большинство значимых исследовательских вопросов, с которыми можно подойти к его изучению, это вопросы интерпретации. Значит, важно оцифровывать данные не только о самих вещах, но и об их интерпретациях. Протокольные описания, собранные в музейной документации (основа музейных баз данных), соединенные в единой цифровой системе с оцифрованными архивами и библиотеками, представляющими различные интерпретации хранящихся в музеях вещей, могут быть более надежной базой для исследований с помощью систем искусственного интеллекта. В таких системах в цифровой среде будут сохраняться связи между иконическим знаком (произведением визуального искусства) и различными версиями его прочтения (интерпретирующими текстами), которые могут быть привязаны к изображениям в качестве атрибутов. Так комплекс интерпретаций (смысл) каждого из художественных произведений сохранит значение для обрабатывающей цифровые данные машины и не будет потерян при автоматизации работы с данными о десятках и сотнях тысяч предметов.

Художественные произведения интересуют нас в контексте культуры и в отношении к воспринимающему их человеку, а не сами по себе. Они обретают смысл только в отношениях с человеком,

интерпретирующим их. В связи с этим я хочу подчеркнуть необходимость трактовки всей совокупности информации об отдельном произведении искусства в рамках цифровых баз данных как информационной модели, назначением которой является моделирование посредством формализованных текстовых описаний не только самой вещи, но в первую очередь отношений 1) между вещью и воспринимающим ее человеком, 2) между вещью и породившей ее культурой. Такой подход поможет избежать многих ошибок при переходе от исследований искусства традиционными искусствоведческими методами к исследованиям больших массивов информации об искусстве методами digital humanities и сделает результаты последних более релевантными и полезными для искусствознания.

Быканова Е.В.

### **Механизация жизни в творческой методологии Рауля Хаусмана**

Проблемы репрезентации образа «механического» тела являются центральными для изобразительного искусства берлинского дадаизма и недавно получили новое освещение, в частности в работах М.А. Беликовой [3; 4]. Мы рассмотрим эти проблемы на основе анализа теоретических взглядов и художественной концепции Рауля Хаусмана в историко-культурном контексте Веймарской Германии (1918–1933). Немецкий дадаизм формировался на фоне актуализации идей «машинного искусства» и интенсификации научно-технического прогресса в период после Первой мировой войны [15]. Художественно-эстетический вектор в творческом методе Рауля Хаусмана неотделим от остросоциальной тематики. Проблема механизации жизни, обращение к образу «искусственного» тела являются ключевыми аспектами в концепции художника.

Политическая ангажированность и включенность в актуальный исторический контекст, столь характерные для практик берлинского дадаизма, находят свое выражение в обращении к образу «нового человека», который получает принципиально новое значение в 1920-е годы. Проблема соотношения природного и искусственного начал как в общественной, так и в частной жизни, привела к ревизии традици-



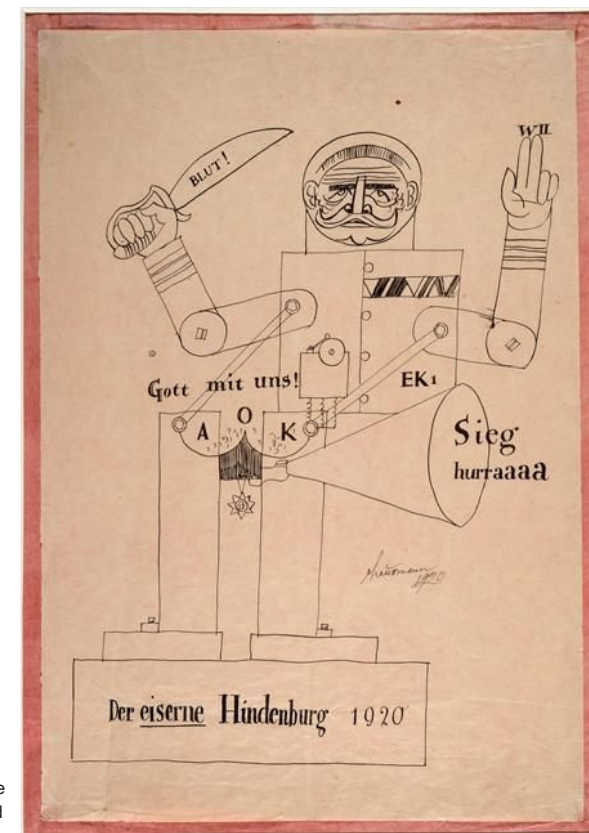
онного понимания тела и человеческой субъективности. Отчасти эти изменения стали реакцией на разрушительные последствия Первой мировой войны как первого широкомасштабного конфликта в истории Европы. В частности, это сказалось на государственной политике Веймарской республики по вопросам трудоустройства и реабилитации инвалидов войны в условиях крайне нестабильной экономической ситуации в стране [4, с. 211–213]. Одной из задач государства стало создание специализированной индустрии по разработке функциональных протезов, медицинских программ и введение на законодательном уровне так называемого «принудительного» трудового договора<sup>(3)</sup>. Важной особенностью вышеперечисленных мер была их нацеленность не только на социализацию инвалидов, но и на постепенную механизацию трудового процесса.

В отличие от представителей итальянского футуризма и советского конструктивизма, дадаисты достаточно неоднозначно относились к технологическим нововведениям. Показательной в этом отношении является статья Рауля Хаусмана, опубликованная в журнале *Die Aktion* в 1920 году под названием «Протезная экономика». Этот текст представляет собой своеобразную сатиру на государственную политику. От лица офицера описываются преимущества и новые возможности протезирования тела:

«Человек с протезами — лучший человек, его статус благодаря мировой войне повысился, он, можно сказать, стал принадлежать к высшему классу. Рука пролетария становится благородной, как только становится протезом» [29].

В качестве еще одного аспекта, который во многом определил тематику работ Хаусманна, стоит выделить критику реваншизма, главенствующего в послевоенной Германии. Критическое отношение к консервативной политике Веймарской республики и ее деятелей в полной мере нашло свое воплощение в серии графических работ 1920 года, в частности в работе под названием *Der eiserne Hindenburg*.

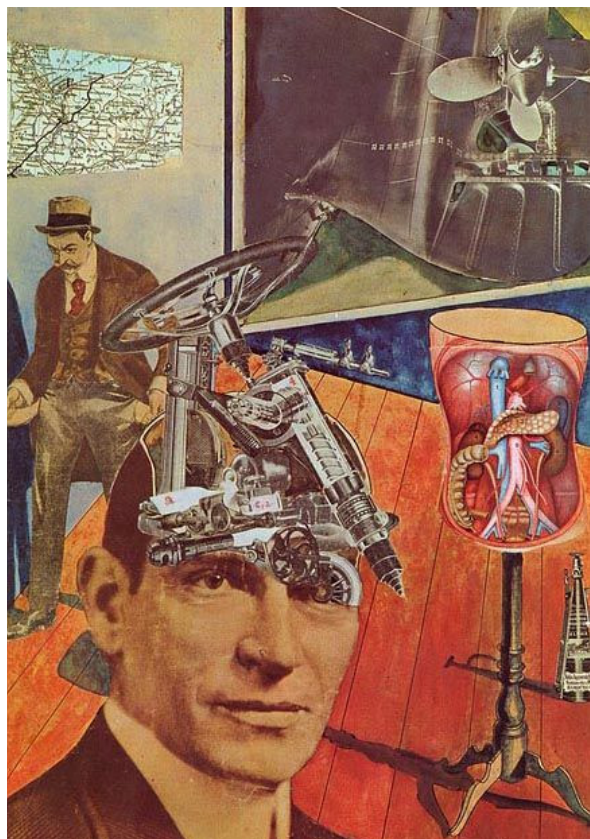
(3) О влиянии последствий Первой мировой войны на трудовое законодательство Веймарской Германии см.: Nörr K.W. *Die Weimarer Nationalversammlung und das Privatrecht // Ge-dächtnisschrift für W. Kunkel / Hrsg. v. Nörr, Simon. Frankfurt-am-Main, 1984.*



**Илл. 2.** Raoul Hausmann, *Der Eiserne Hindenburg*, Schall und Rauch, März 1920, Nr. 4

Здесь фельдмаршал Пауль фон Гинденбург, немецкий политический деятель и один из командующих Первой мировой войны, предстает в образе дисфункциональной, полумеханизированной фигуры, в окружении фраз военного жаргона и инициалов кайзера.

Одним из главных средств социальной, политической и эстетической критики традиционных форм искусства в берлинском дадаизме, и особенно в творчестве Хаусманна, становится фотомонтаж. В этом отношении показательным является сам термин «montage», подчеркивающий связь произведений с темами индустриализации и массового потребления. Также монтаж можно интерпретировать как механистический и коллективный аспект творческого метода



**Илл. 3.** Рауль Хаусман. Татлин дома. (Raoul Hausmann. Tatlin Lives at Home), 1920, фотомонтаж, Стокгольм, Moderna Museet. Фото: 2007 Artists Rights Society (ARS), New York/ADAGP, Paris

художников. Фотомонтаж как новейший метод изобразительного искусства, метод создания «искусственной, иммерсивной виртуальной реальности» [28, р. 62], несомненно, тесно связан с развитием индустриальной культуры и массовых форм художественного воздействия. В качестве примера можно привести работу 1920 года под названием «Татлин дома». Смысловым центром композиции в этой работе является «портрет» конструктивиста Владимира Татлина, с которым представители немецкого авангарда ассоциировали эстетические идеи «машинного искусства» [27, р. 26–56].

Однако Тимоти Бенсон отмечает, что представления в Германии того времени об искусстве Татлина оставались опосредованными.

Большая часть информации была получена ими из статьи Константина Уманского *Der Tatlinismus oder Die neue Maschinenkunst*, опубликованной в журнале *Der Ararat* в январе 1920 года [22, р. 9]. Из интервью Хаусмана руководителю фотоотдела нью-йоркского МоМА Джону Шарковски известно, что Владимир Татлин в этой работе «изображен с помощью фотографии неизвестного человека» из американского журнала, чьи черты лица Хаусман по субъективным причинам связал с русским художником [31, р. 233]. В этой работе проиллюстрирована ситуация, где человеческий разум оказывается подконтролен рациональному, «механизованному» началу. Ключевое значение здесь имеют противоречивые ассоциации, порождаемые этим изображением и направленные на диалог со зрителем. Как очевидно в данном контексте, техника фотомонтажа стремится к переосмыслению возможностей восприятия как такового. Хаусман обращается не просто к новым художественным техникам, но к совершенно новым путям взаимодействия с окружающей действительностью и зрителем, предполагая, что «как» человек видит потенциально может трансформировать то, «что» он видит. Эта идея о новой перцептивной системе была охарактеризована Мэтью Биро как форма технологически усовершенствованного «кибернетического видения» [23, р. 35].

Во многом вклад дадаистов в культуру начала XX века заключается в критической переоценке общепринятых концепций восприятия, эпистемологии и технологии: «...мы хотим первым делом ликвидировать взгляд, закаменело сведенный к предмету, потому что наш взгляд, расширенный благодаря науке, стал круговым и полным, потому что исторически мы вобрали в наш способ видения все оптические возможности и теперь в оптике продвигаемся дальше к основополагающим явлениям света» [19, с. 43].

Однако синтез оптики и эстетики в теории Хаусмана нельзя свести к утверждению о необходимости рационализации и предельной «механической» эффективности процесса восприятия. Несмотря на провокационность визуальной и словесной риторики, его наследие представляет собой всестороннее исследование роли массмедиа и научного прогресса в развитии культуры, где антропоцентризм является необходимым условием предотвращения технического фетишизма. Искусство дадаизма, таким образом, оказывается во многом проектом социальным, что соответствует той характеристике, которую дадаист-

скому произведению дал Вальтер Беньямин в своем знаковом эссе 1935 года «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости». По мнению Беньямина, дадаисты предприняли попытку «ответить на преобразование действительности под воздействием аппаратуры», превратив произведение искусства из «оптической иллюзии» в «снаряд», призванный поразить зрителя [5, с. 124]. С тех пор самые разные искусства, в том числе достаточно традиционные в своих формах, продолжают в образной форме диалог с техническим началом. Временные искусства, такие как театр и кино, разворачивают, как правило, этот внутренний диалог в целостные сюжеты.

Спутницкая Н.Ю.

### **Образы антропоморфной техники в детском кино США 1980–2000-х**

Мы обратимся к фильмам с жанровой маркировкой «семейная мелодрама» — о семье и роботе, попадающем в семью или создающем семью. В данном случае оставим в стороне роботов-пришельцев и сосредоточимся на роботах, созданных человеком. Герой американского фильма «Дэрил» (1985, реж. С. Уинсер) здесь похож на мальчика, а сюжет позволяет затронуть такие аспекты, как усыновление ребенка и проблемы нуклеарной семьи<sup>(4)</sup>. Дэрил предстает среди окружения как Другой ребенок. Трудности коммуникации, которые он испытывает, актуализируют дискурс прав и возможностей детей с состояниями, входящими в спектр аутизма, получивший развитие в США с конца 1970-х годов. Дэрил демонстрирует зачатки способностей к дружбе с ровесниками, он услужлив, не выводит взрослых из себя. Острый сюжет раскручивается, когда ученые увозят мальчика-робота из приемной семьи. Итогом повествования становится утверждение

(4) Об известной распространенности мотива робота-ребенка как идеального заместителя человека, обладающего нередко большим потенциалом к социализации и инкультурации, свидетельствует пример из отечественного телевидения — фильм Константина Бромберга «Приключения Электроника» (1979), созданный на основе повестей Евгения Велтистова, написанных еще в 1960-х.

о социализации робота, в котором можно развить эмоционально-чувственную сферу личности.

Критика репрессивности государственных структур в «Дэриле» обнажает дискурс холодной войны, который выстраивает повествование и в фильме «Короткое замыкание» (1986). В основе фильма лежит мотив Франкенштейна и бинарность природного и машинного: молния меняет природу военизированной техники. Робот-пацифист Пятый чутко реагирует на окружающий мир и выражает человеческие эмоции. В финале он получает семью и человеческое имя — Джонни. Пятый обладает интеллектом, чутко реагирует на красоты природы и животный мир, прирученный человеком, он способен испытывать сильную привязанность. Пятый не создает семью с себе подобными, как это будет делать Валл-И в одноименном фильме компании «Пиксар», но если иконографически близкий ему Валл-И действует в эпоху постапокалипсиса, то Пятый интегрируется в социум конкретной исторической эпохи — президентства Р. Рейгана, разгара так называемой второй холодной войны.

В контексте кинематографических репрезентаций семьи особое место занимает образ робота-эстета из фильма «Эдвард руки-ножницы» (1990) Тима Бёртона. В фильме акцентируется подчеркнутая искусственность семейного пространства, в рамках жанра мелодрамы разворачивается критика конформизма среднего класса и групповой идентичности. Гуманистичность и экзистенциальное одиночество Эдварда, репрезентирующего Другого в современном мире, антисциентичны: машина оказывается нравственнее человека. Подобная постановка проблемы явно выходит за границы научно-фантастической мелодрамы для детей.

Действие «Искусственного разума» (2001) Стивена Спилберга разворачивается в обществе будущего, когда крупные прибрежные города затоплены в результате глобального потепления, мир перенаселен, а рождаемость строго ограничена. Дэвид — идеальный «механический» ребенок, которого можно запрограммировать на любовь, — воплощение мечты ученого-мужчины. Дэвида усыновляют человеческие родители, чей сын находится в коме. Автор, будучи верен фабуле сказки о Пиноккио, предлагает зрителю критически отнестись к тому, как мужчины используют технологии для вмешательства в природу, и предполагает, что такие вторжения будут иметь

катастрофические последствия. Обратим внимание на проблему сходства и подобия. Создатель, профессор Хобби, любит Дэвида безоговорочно и именно как искусственного мальчика. Таким образом, он, Отец, ориентирован на будущее, в то время как мать, Моника, пытается через Дэвида реконструировать своего утраченного сына, чтобы испытать к андроиду чувство, подобное материнскому.

«Искусственный разум» Спилберга вызвал критику со стороны представителей феминистского дискурса, позиционируя мать и ребенка как жертв технологического вмешательства. Трудно не согласиться, что история о Дэвиде подтверждает традиционный бинаризм, который связывает женщин (Моника, няня-робот, Голубая Фея) с природой/воспитанием, а мужчин с технологией/культурой. В фильме доминирует взгляд на женское тело как на исключительно материнское, ибо режиссер отдает должное «женщине как матери, а не матери как женщине»<sup>(5)</sup>. Подчеркнем, что Дэвид — вечный ребенок, единственный выживший представитель нынешней цивилизации, он даже спустя тысячелетия остается запрограммированным на сыновнюю любовь, и люди оказываются не более чем игрушками, фрагментами его прихотливых воспоминаний; в Монике же герой всегда видит только мать. Рассматривая роботов как существ более нравственных и гуманных, чем их человеческие аналоги, Спилберг подходит к осмыслению феномена «исчезновения детства»<sup>(6)</sup> в американском обществе.

В «Валл-И» (2008, реж. Э. Стэнтон) мир сентиментальных кинофильмов противостоит холодному торжественному космическому пространству, куда устремляется робот за своей возлюбленной, покидая непригодную для живых существ Землю. Он попадает на Аксиому, в светлый мир людей, которых обслуживают машины. Влюбленные роботы для человечества — это дефектные механизмы. Эмигрировавшие с Земли люди неподвижны и аморфны, а стикеры являются для них привычной формой выражения чувств. Потомкам европейской цивилизации чужды прикосновения, тактильный опыт,

<sup>(5)</sup> Muller V. (2002). Motherly Love: Works Cited // M/C Journal. № 5(6). URL: <https://doi.org/10.5204/mcj.2008> (дата обращения 26.09.2020).

<sup>(6)</sup> Scott A.O. The Death of Adulthood in American Culture // The New York Times. 2014. Sept. 11. URL: <https://www.nytimes.com/2014/09/14/magazine/the-death-of-adulthood-in-american-culture.html> (дата обращения 28.09.2020).



**Илл. 4.** Кадр из фильма «Искусственный разум» (*Artificial Intelligence: AI*), режиссер С. Спилберг, 2001

они привыкли общаться друг другом только через экраны. Валл-И, которому подвластны космические пространства и чувства, оказывается вершиной эволюции. Апокалиптический мир Земли, оберегаемый роботом-гуманоидом, не страшен; для создания уютного мира свалки аниматоры «Пиксар» разрабатывают разнообразные фактуры мусора, и он превращается в аккуратные кучки-кубики. Кроме того, код к прочтению мелодраматического сюжета «Валл-И» кроется в кинематографе США, от немых комедий до мелодрам Голливуда классического периода. Фильм венчает образ ретро: рисунки на крафтовой бумаге, плоскостная анимация, стимпанковский образ ржавого, но способного зацвести Нью-Йорка.

Таким образом, развитие темы усыновления робота, позволяющей в 1980-х критически осмыслить репрессии государства и науки в отношении семьи и детей, в 2000-х годах заставляет говорить о глобальной экологической катастрофе и моральном кризисе западного общества, где стремительно стирается грань между человеком и не-человеком и где внешние расширения все в большей мере становятся существенным элементом филогенеза человечества. Это корреспонден-



Илл. 5. Кадр из фильма «Валл-И» (*WALL-E*), режиссер Э. Стэнтон, 2008

рует с означенным Ю. Такером осмыслением Смерти в фантастике, когда «в сверхъестественном ужасе мы видим сдвиг от страха смерти к ужасу жизни, от озабоченности бытием к безразличию пустотности, или ничейности» [18, с. 138]. Популярное кино все активнее ведет размышление о нерешенных социальных и культурных проблемах и все менее склонно предлагать легкие успокоительные паттерны разрешения этих проблем.

Гуров О.Н.

### Человек. Андроид. Паразит

Разнородные элементы общественной жизни, ранее не взаимодействовавшие и не пересекавшиеся, сливаются сегодня в один поток. Происходит размывание ключевых категорий культуры, гуманитарное поле обогащается (или заражается) новой проблематикой. Эти явления обязаны технологическому совершенствованию и проникновению цифровых технологий в жизнь человека. Следствие этих

процессов — изменение культурно-генетического кода цивилизации, трансформация человеческой природы.

Мы являемся невольными участниками мощных тектонических процессов, одновременно конвергентных и дивергентных. С одной стороны, глобализация политики, экономики и социально-культурной сферы дает нам видение планетарного масштаба. Сжимаются время и пространство, их использование становится более интенсивным. С другой стороны, коммуникация и взаимодействие переходят буквально на уровень ДНК. Новый сериал «Единственный» (*The One*, 2021) Д. Лавринга и др., в основе сюжета которого мысль, что единственную любовь жизни можно найти с помощью ДНК-теста, для современного зрителя является триллером, детективом, любовной драмой, но уже не фантастикой.

Биологическое и технологическое (включая цифровое) начала стали равноценными категориями, которые перетекают одна в другую и сливаются, формируя новую систему координат. Пророческий кинофильм «Тэцую, железный человек» (*Tetsuo, the Iron Man*, 1989) С. Цукамото визуализировал жутковатый процесс срастания человека с машиной, показывал темную перспективу технологического доминирования над хрупким сознанием и уязвимым телом.

Убедительная метафора радикальной трансформации культурных категорий — строка из стихотворения З. Херберта «Рапорт из осажденного города», написанного в 1983 году: «...единицей обмена стала крыса...»<sup>(7)</sup>. Д. Делилло использовал эти слова как эпиграф в романе «Космополис» (*Cosmopolis*, 2003), посвященном иллюзорности и хрупкости мира, где технологии управляют общественной жизнью и обесмысливают человеческое существование. В 2012 году Д. Кроненберг снял по сюжету романа одноименный фильм, в котором вездесущая «цифра» заставляет человека терять индивидуальность и человечность. Многочисленные эротические сцены лишены страсти и эмоций. Кадры демонстрируют отрешенность и закрепощение героев, налицо автоматизация их существования. Основной линией фильма является омертвление главного персонажа. Процесс некроза представляет собой

(7) Херберт З. Стихи // Иностранная литература. 1998. № 8. URL: <https://magazines.gorky.media/inostran/1998/8/stihi-53.html> (дата обращения 10.09.2020).

метафору, которая отражает неравноценную подмену естественного (органического, живого) искусственным (технологическим, мертвым).

Роман и фильм — в некотором роде отсылка или как минимум дань уважения экспрессионистскому шедевру, «Метрополису» (Metropolis, 1927) Ф. Ланга, оказавшему большое влияние не только на киноискусство, но и на массовую культуру в целом. В фильме ставится под сомнение положительное значение науки и технологий, на экран выводится образ машины-человека, лишенной морали. При этом механизация и обездушивание определяют существование не только оживленного механизма, но и человеческой элиты, которая продала душу ради рая на земле, и городских рабочих, почти утративших человеческий облик в результате тяжелого и бесперспективного труда.

Такая трансформация человеческой природы осуществляется в рамках насилия глобального и, по словам Ж. Бодрийяра, подавляет альтернативы негативности. Философ приводит важную характеристику насилия — ядовитость, отмечая, что оно обладает вирусной природой и осуществляется «...через заражение, цепную реакцию и постепенно разрушает весь наш иммунитет и способность сопротивляться» [7, с. 20].

Токсичный и вирулентный мир разворачивается в новые измерения благодаря расширению техносферы. Фундамент культурного иммунитета не обладает необходимой устойчивостью, и множась вызовы распространяются как вирусная инфекция по разным направлениям. Массовая культура уже давно обратила внимание на проблему ускользающей подлинности человеческого существования.

В 1964 году американский писатель-фантаст Д. Галуэе опубликовал роман «Симулякрон-3» (*Simulacron-3*), действие которого происходит в компьютерной симуляции, созданной для маркетинговых исследований. Искусственный мир с точностью воспроизводит реальность, его обитатели обладают сознанием и живут полноценной жизнью, не сознавая, что являются частью эксперимента. Впервые роман был экранизирован Р.В. Фасбиндером. В фильме «Мир на проводе» (*Welt am Draht*, 1973) показаны полноценные личности, живущие в симуляции, которые способны испытывать любовь и ненависть, отдавать и требовать заботу и теплоту, проявлять человечность и доверие.



Илл. 6. Кадр из фильма «Мир на проводе» (*Welt am Draht*), реж. Р.В. Фасбиндер, 1973

Размывание границ между реальностью симуляции и симуляцией реального позволили нам предложить термин «метапаразит» в качестве метафоры противоречивости современной культуры [8, с. 41]. В гуманитарном смысле, метапаразит — распространяющийся в информационном обществе аналогично паразитарным инфекциям страх перед непонятными и враждебными явлениями. Метапаразит возникает в результате синтеза фобий, страхов и панических реакций перед природными, биологическими и социокультурными вызовами, которые приобрели всеобъемлющий масштаб и живут своей жизнью.

В кинематографе это явление ярко визуализировано в первых кадрах «28 дней спустя» (*28 Days Later*, 2002) Д. Бойла: обезьянам в качестве эксперимента демонстрируют жестокие медиаобразы. Животные, зараженные ненавистью и агрессией, передают этот вирус экологическим террористам, которые, в свою очередь, запускают эпидемию. В результате люди в буквальном смысле пожирают друг друга, культурные установки перестают существовать. Связь между различными биологическими видами, медиавирусом и инфекцией, между культурой и хаосом, не является линейной, но фильм имен-



Илл. 7. Гуров Олег. Метапаразит. 2021. Бумага, ручка, фото, коллаж. 30 × 21 см

но о том, что диффузия разнородных явлений запускает взрывную реакцию цивилизационного масштаба.

Приведем еще один пример. Сюжет фильма «Версия 1.0» (*One Point O*, 2004) Д. Ренфро и М. Торссона основан на взаимодействии компьютерного вируса, уничтожающего труд главного героя — программиста и зловещего рукотворного нановируса. Цель последнего — заразить героев, чтобы управлять их потребительским поведением. Это буквально «Мир на проволоке» наоборот, поскольку персонажи фильма перед тем, как погибнуть от заражения, действующего на нескольких уровнях, достигают высшей степени одиночества и отрешенности, теряют человеческую природу.

Эти примеры метапаразитарности показывают, как в реальной жизни тесно связаны коммуникация, технологии и заражение, которые сливаются и размножаются в разных измерениях по модели распространения вируса. В реальной жизни пандемия COVID-19 сопровождается срастанием биологической и информационной составляющих: на физическое здоровье человека воздействует коронавирус, а в культурно-информационном пространстве расходится не менее

опасный виртуальный двойник. Коронавирусная пандемия сопровождается масштабной инфодемией (информационной пандемией). В экономике наблюдается коронакризис, а врачи на этом фоне заговорили о психической пандемии.

Данный контекст усугубляется неясным статусом технологических инноваций, основанных на моделировании человеческого разума — искусственном интеллекте (ИИ). Технология имеет потенциал распространения во многих ключевых сферах общественной жизни. Непонимание перспектив ИИ в правовом и социальном пространстве будущего вызывает беспокойство и страх. Эти чувства распространяются на «носителей» ИИ, на интеллектуальные операционные системы, на андроидов, роботов и пр.

На эту тему в сериале «Воспитанные волками» (*Raised by Wolves*, 2020) ярко высказались Р. Скотт, Л. Скотт и А. Габасси. Перед зрителями предстает суровый инопланетный мир, где андроиды Отец и Мать воспитывают поколение человеческих детей, чтобы дать начало новой цивилизации, свободной от страхов, насилия и ненависти. К этому времени земной мир уже практически погиб в результате войны между религиозными фанатиками и атеистами, и единственная надежда человечества на выживание — начать все сначала.

Являются ли агрессия, насилие, деструктивность, страх и предрассудки генами цивилизации и отдельного человека, или это характеристика фенотипа, сложившегося на определенной стадии развития в результате внешних обстоятельств? В сериале остро ставится вопрос, кто является более человеческим — сам человек или созданный им андроид (идеализированный образ человека, лишённого иррационально-деструктивного начала). Обладает ли человечество паразитарной сущностью, и не в этом ли причина самоубийственного разрушения собственной цивилизации после того, как исчерпаны естественные ресурсы?

Отдельный вопрос, сможет ли человечество построить новый Эдем на чужой планете и найдется ли там место для ИИ, или андроиды создадут идеальный мир, в котором человек со своей сложной судьбой и фатальной страстью к саморазрушению окажется лишним. Похоже, что Р. Скотт смотрит на человечество с довольно мрачных позиций. Фильм «Чужой: Завет», вслед за которым должна выйти новая картина с четким ответом на загадку происхождения Чужого,

намекает, что Чужие были созданы андроидом. Однако здесь андроид совсем другого «типа», нежели чем в сериале «Воспитанные волками». Этот андроид был создан человеком, мотивацией которого было тщеславие и желание примерить одежды создателя-демиурга, создать «нового человека» с лучшими интеллектуальными и физическими характеристиками и подчинить его. В результате складывается нелицеприятная цепочка: человек-создатель, ставящий себя на вершину мироздания, — андроид-создатель, воспринимающий себя точно так же, — Чужой-разрушитель, генетически запрограммированный на тотальное уничтожение окружающего мира.

Говоря об экспрессионистской форме, Е.В. Сальникова отмечает, что искусство дает широту интерпретаций: «...внутренний мир человека, чудовищное состояние социума, космическая даль и неизвестность, либо бытие подсознательного, но может быть — и сон, и знак цивилизации будущего» [10, с. 341]. Мы считаем, что это описание подходит и для современной художественной рефлексии. Сегодня массовая культура и научная мысль сходятся в том, что для благополучного развития человечество должно взглянуть в зеркало и увидеть в собственном отражении качества, которые обычно приписывают врагам и оппонентам. Этот взгляд позволит преодолеть многие иррациональные и разрушительные тенденции и сосредоточиться на диалоге, созидании и предотвращении метапаразитарности.

Кинофантастика демонстрирует и огромный потенциал человеческой природы. По сюжету фильма «Последняя любовь на Земле» (*Perfect Sense*, 2011) Д. Маккензи, человечество поражено эпидемией болезни, от которой у людей одно за другим отмирают органы чувств. Однако эта страшная утрата не расчеловечивает и не отправляет в небытие, а напротив — окрыляет. После разрушения всех надстроек и исчезновения соблазнов, главные герои оказываются способными преодолеть препятствия и пересилить страхи, полностью открыться друг другу, «...довериться последнему „совершенному чувству“», которому по силам любые кризисы и пандемии [14, с. 349].

## Список литературы:

- 1 Бахтин М.М. Искусство и ответственность // М. Бахтин. Собрание сочинений в семи томах. Т. 1. Философская эстетика 1920-х годов. М.: Изд-во «Русские словари». Языки славянской культуры, 2003. С. 5–6.
- 2 Бахтин М.М. К философии поступка // М. Бахтин. Собрание сочинений в семи томах. Т. 1. Философская эстетика 1920-х годов. М.: Изд-во «Русские словари». Языки славянской культуры, 2003. С. 7–68.
- 3 Беликова М.А. *Pittura metafisica* и «новый человек» в немецком искусстве 1920-х годов // Художественная культура. 2020. № 2 (33). С. 76–99. URL: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/6a0/hk\\_2020\\_2\\_76\\_99\\_belikova.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/6a0/hk_2020_2_76_99_belikova.pdf) (дата обращения 18.09.2020).
- 4 Беликова М.А. Тело — протез — механизм. Изобразительное искусство Веймарской Германии // Художественная культура. 2020. № 1 (32). С. 207–236. URL: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/673/hk\\_2020\\_1\\_207\\_236\\_belikova.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/673/hk_2020_1_207_236_belikova.pdf) (дата обращения 18.09.2020).
- 5 Бенямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. М.: Медиум, 1996. 240 с.
- 6 Бернштейн Б.М. От магии культа к магии эстетического взгляда. Аура утраченная и обретенная // Художественная аура: истоки, восприятие, мифология / Отв. ред. О.А. Кривцун. М.: Индрик, 2011. С. 40–58.
- 7 Бодрийяр Ж. Насилие глобализации // Логос. 2003. № 1. С. 20–23.
- 8 Гуров О.Н. «Метапаразит» как феномен современной массовой культуры // Межкультурная коммуникация: Запад — Россия — Восток. Новосибирск: НГПУ, 2018. С. 41–47.
- 9 Дуков Е.В. Сеть: публика и искусство. М.: Государственный институт искусствознания, 2016. 212 с.
- 10 Кривцун О.А., Беспалов О.В., Проклов И.Н., Беликова М.А., Флорковская А.К., Лукина Г.У., Савенко С.И., Дуцев М.В., Сальникова Е.В., Ступин С.С., Карпов А.В., Мутья Н.Н. Витальность искусства: подходы к исследованию // Художественная культура. 2021. № 1. С. 304–353. URL: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/f7b/hk\\_2021\\_1\\_304\\_353\\_discussion.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/f7b/hk_2021_1_304_353_discussion.pdf) (дата обращения 12.06.2021).
- 11 Лотман Ю.М. Лекции по структуральной поэтике // Ю.М. Лотман и тартуско-московская семиотическая школа / Сост. А.Д. Кошелева. М.: Гнозис, 1994. С. 28–65.
- 12 Манович Л. Теории софт-культуры. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. 208 с.
- 13 Мигулева М.В. Киберпространство как социальный институт: признаки, функции, характеристики // Дискурс-Пи. 2020. Т. 17. № 4 (41). С. 199–212.
- 14 Михеева Ю.В. Разум или чувства? Стратегии звукового решения фильмов о пандемии // Искусство в контексте пандемии: медиатизация и дискурс катастрофизма: Коллективная монография. [б.м.]: Издательские решения по лицензии Ridero, 2020. С. 341–355.
- 15 Рихтер Х. ДАДА — искусство и антиискусство: вклад дадаистов в искусство XX в. М.: Гилея, 2014. 356 с.
- 16 Сальникова Е.В. Вторая реальность — безбрежная и разомкнутая // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. В трех частях. Часть 1. М.: Издательские решения по лицензии Ridero, 2018. С. 165–188.
- 17 Суворова А.А. Фабрика фантазмов: актуальное искусство и новые медиа // Естественнонаучные методы в цифровой гуманитарной среде. Материалы Всероссийской



научной конференции с международным участием. Пермь: Пермский государственный национальный исследовательский университет, 2018. С. 249–252.

- 18 *Такер Ю.* Ужас философии / Щупальца длиннее ночи: в 3 т. Т. 3. Пермь: Гиле Пресс, 2017–2019. 214 с.
- 19 *Хаусман Р.* По мнению Дадасофа / Сост., хроника и коммент. К. Дудакова-Кашуро. М.: Гилея, 2018. 352 с.
- 20 *Шириева Н.В., Дыганова Е.А.* Музыкальное образование в эпоху трансгуманизма // Мир науки. Педагогика и психология. 2020. Т. 8. № 3. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/56PDMN320.pdf> (дата обращения 24.09.2020).
- 21 *Battles M. and Maizels M.* Collections and/of Data: Art History and the Art Museum in the DH Mode // Debates in the Digital Humanities 2016. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2016. Pp. 325–344.
- 22 *Benson T.O.* Raoul Hausmann and Berlin Dada. Ann Arbor, 1987. 186 p.
- 23 *Biro M.* Raoul Hausmann's Revolutionary Media: Dada Performance, Photomontage and the Cyborg // Art History 30, no. 1, February 2007. Pp. 26–56.
- 24 *Chenhall, R.G.* Museum Cataloging in the Computer Age. Nashville, TN: American Association for State and Local History, 1975. 261 p.
- 25 *Chenhall, R.G.* Nomenclature for Museum Cataloging: A System for Classifying Man-Made Objects. Nashville, TN: American Association for State and Local History, 1978. 512 p.
- 26 *Digital Techniques for Documenting and Preserving Cultural Heritage / Ed. by A. Bentkowska-Kafel and L. MacDonald.* York, UK: Arc Humanities Press, 2017. 326 p.
- 27 *Doherty B.* Berlin, in Dada: Zurich, Berlin, Hannover, Cologne, New York, Paris, ed. Leah Dickerman, exh. cat. Washington, DC: National Gallery of Art, in association with D.A.P. Publishers, 2006. 110 p.
- 28 *Hackbarth D.* Raoul Hausmann's Infrared Photography: Energy and Perceptual Education after Dada // Art Journal. 2020. Vol. 79. Issue 1. Pp. 56–73.
- 29 *Hausmann R.* Prothesenwirtschaft // R. Hausmann. Bilanz der Feierlichkeit. Texte bis 1933, Bd. 1. München: Hrsg. von Michael Erlhoff, 1982. 224 p.
- 30 *Models and Modelling between Digital and Humanities: A Multidisciplinary Perspective / Ed. by Ciula A., Eide Ø., Marras C. and Sahle P. // Historical Social Research (The Official Journal of QUANTUM and INTERQUANT).* 2018. Vol. 31. URL: <https://www.genesis.org/en/hsr/current-issues/2018/suppl-31-models-and-modellong-between-digital-and-humanities> (дата обращения 25.09.2020).
- 31 *Stiegler B.* Der montierte Mensch: Eine Figur der Moderne, Wilhelm Fink Verlag; 2016. 377 s.

## References:

- 1 Bahtin M.M. *Iskusstvo i otvetstvennost'* [Art and responsibility]. M. Bahtin. *Sobranie sochinenij v semi tomah. T. 1. Filosofskaya estetika 1920-h godov* [Collected works in seven volumes. Vol. 1. Philosophical aesthetics of the 1920s]. Moscow, Russkie slovari, Yazyki slavyanskoj kul'tury Publ., 2003, pp. 5–6. (In Russ.)
- 2 Bahtin M.M. *K filosofii postupka* [To the philosophy of action]. M. Bahtin. *Sobranie sochinenij v semi tomah. T. 1. Filosofskaya estetika 1920-h godov* [Collected works in seven volumes. Vol. 1. Philosophical aesthetics of the 1920s]. Moscow, Russkie slovari, Yazyki slavyanskoj kul'tury Publ., 2003, pp. 7–68. (In Russ.)
- 3 *Belikova M.A.* Pittura metafisica i "novyj chelovek" v nemeckom iskusstve 1920-h godov [Pittura Metafisica and a "New Man" in the German Art of the 1920s]. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2020, no. 2 (33), pp. 76–99. Available at: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/6a0/hk\\_2020\\_2\\_76\\_99\\_belikova.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/6a0/hk_2020_2_76_99_belikova.pdf) (accessed 18.08.2020). (In Russ.)
- 4 *Belikova M.A.* Telo – protez – mekhanizm. Izobrazitel'noe iskusstvo Vejmarskoj Germanii [Body – Prosthesis – Mechanism: Weimar Visual Art (1918–1933)]. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2020, no. 1 (32), pp. 207–236. Available at: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/673/hk\\_2020\\_1\\_207\\_236\\_belikova.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/673/hk_2020_1_207_236_belikova.pdf) (accessed 18.08.2020). (In Russ.)
- 5 *Ben'yamin V.* *Proizvedenie iskusstva v epohu ego tekhnicheskaj vosproizvodimosti. Izbrannye esse* [The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. Selected essays]. Moscow, Medium Publ., 1996. 240 p. (In Russ.)
- 6 *Bernshtejn B.M.* Ot magij kul'ta k magii esteticheskogo vzglyada. Aura utrachennaya i obretennaya [From the magic of the cult to the magic of the aesthetic view. Aura lost and found]. *Hudozhestvennaya aura: istoki, vospriyatie, mifologiya* [Artistic aura: origins, perception, mythology], ed. O.A. Krivtun. Moscow, Indrik Publ., 2011, pp. 40–58. (In Russ.)
- 7 *Bodriyar Zh.* Nasilie globalizacii [The violence of globalization]. *Logos*, 2003, no. 1, pp. 20–23. (In Russ.)
- 8 *Gurov O.N.* "Metaparazit" kak fenomen sovremennoj massovoj kul'tury ["Metaparazit" as a phenomenon of modern mass culture]. *Mezhkul'turnaya kommunikacija: Zapad – Rossiya – Vostok* [Intercultural communication: West – Russia – East]. Novosibirsk, NGPU Publ., 2018, pp. 41–
- 9 *Dukov E.V.* *Set': publika i iskusstvo* [Network: Public and Art]. Moscow, Gosudarstvennyj institut iskusstvovznaniya Publ., 2016. 212 p. (In Russ.)
- 10 *Krivtun O.A., Bepalov O.V., Proklov I.N., Belikova M.A., Florovskaya A.K., Lukina G.U., Savenko S.I., Ducev M.V., Sal'nikova E.V., Stupin S.S., Karpov A.V., Mut'ya N.N.* Vital'nost' iskusstva: podhody k issledovaniju [Vitality of the Art: Approaches to Research]. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2021, no 1, pp. 304–353. Available at: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/f7b/hk\\_2021\\_1\\_304\\_353\\_discussion.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/f7b/hk_2021_1_304_353_discussion.pdf) (accessed 12.06.2021). (In Russ.)
- 11 *Lotman Yu. M.* Lekcii po struktural'noj poetike [Lectures on structural Poetics]. *Yu. M. Lotman i tartusko-moskovskaya semioticheskaya shkola* [Yu. M. Lotman and the Tartu-Moscow Semiotic School], ed. A.D. Kosheleva. Moscow, Gnozis Publ., 1994, pp. 28–65. (In Russ.)
- 12 *Manovich L.* *Teorii soft-kul'tury* [Cultural Software]. Nizhnij Novgorod, Krasnaya lastochka Publ., 2017. 208 p. (In Russ.)
- 13 *Miguleva M.V.* Kiberprostranstvo kak social'nyj institut: priznaki, funkcii, harakteristiki [Cyberspace as a Social Institution: features, functions, characteristics]. *Diskurs-Pi* [Discourse-Pi], 2020, vol. 17, no. 4 (41), pp. 199–212. (In Russ.)

- 14 Miheeva Yu. V. Razum ili chuvstva? Strategii zvukovogo resheniya fil'mov o pandemii [Mind or feelings? Strategies for the sound solution of films about pandemics]. *Iskusstvo v kontekste pandemii: mediatizatsiya i diskurs katastrofizma* [Art in the context of pandemics: mediatization and the discourse of catastrophism]. Moscow, Ridero Publ., 2020, pp. 341–355. (In Russ.)
- 15 Rihter H. DADA — iskusstvo i antiiskusstvo: vklad dadaistov v iskusstvo XX v. [DADA-Art and Anti-Art: The contribution of Dadaists to the art of the twentieth century]. Moscow, Gileya Publ., 2014. 356 p. (In Russ.)
- 16 Sal'nikova E.V. Vtoraya real'nost' — bezbrezhnaya i razomknutaya [The second reality — boundless and open]. *Bol'shoj format: ekrannaya kul'tura v epohu transmedijnosti* [Big Format: screen culture in the era of transmedia]. In 3 parts. Part 1. Moscow, Ridero Publ., 2018, pp. 165–188. (In Russ.)
- 17 Suvorova A.A. Fabrika fantazmov: aktual'noe iskusstvo i novye media [The Fantasy Factory: Current art and new media]. *Estestvennonauchnye metody v cifrovoj gumanitarnoj srede. Materialy Vserossijskoj nauchnoj konferencii s mezhdunarodnym uchastiem* [Natural Science methods in the digital humanitarian environment. Materials of the All-Russian Scientific Conference with international participation]. Perm, Permskij gosudarstvennyj nacional'nyj issledovatel'skij universitet Publ., 2018, pp. 249–252. (In Russ.)
- 18 Taker Yu. *Uzhas filosofii. Shchupal'ca dlinnee nochi* [Horror of Philosophy. Tentacles longer than night]. In 3 vols. Vol. 3. Perm: Gile Press Publ., 2017–2019. 214 p. (In Russ.)
- 19 Hausman R. Po mneniyu Dadasofa [According Dadasoph View], ed. and comments K. Dudakova-Kashuro. Moscow, Gileya Publ., 2018. 352 p. (In Russ.)
- 20 Shirieva N.V., Dyganova E.A. Muzykal'noe obrazovanie v epohu transgumanizma [Music education in the age of transhumanism]. *Mir nauki. Pedagogika i psihologiya* [The World of Science. Pedagogy and Psychology], 2020, vol. 8, no. 3. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/56PDMN320.pdf> (accessed 24.09.2020).
- 21 Battles M. and Maizels M. Collections and / of Data: Art History and the Art Museum in the DH Mode. *Debates in the Digital Humanities 2016*. Minneapolis, MN, University of Minnesota Press, 2016, pp. 325–344.
- 22 Benson T.O. *Raoul Hausmann and Berlin Dada*. Ann Arbor, 1987. 186 p.
- 23 Biro M. Raoul Hausmann's Revolutionary Media: Dada Performance, Photomontage and the Cyborg. *Art History* 30, no. 1 (February 2007), pp. 26–56.
- 24 Chenhall, R.G. Museum Cataloging in the Computer Age. Nashville, TN, American Association for State and Local History, 1975. 261 p.
- 25 Chenhall, R.G. *Nomenclature for Museum Cataloging: A System for Classifying Man-Made Objects*. Nashville, TN. American Association for State and Local History, 1978. 512 p.
- 26 *Digital Techniques for Documenting and Preserving Cultural Heritage*, ed. by A. Bentkowska-Kafel and L. MacDonald. York, UK, Arc Humanities Press, 2017. 326 p.
- 27 Doherty B. Berlin, in *Dada: Zurich, Berlin, Hannover, Cologne, New York, Paris*, ed. Leah Dickerman, exh. cat. Washington, DC, National Gallery of Art, in association with D.A.P. Publishers, 2006. 110 p.
- 28 Hackbarth D. Raoul Hausmann's Infrared Photography: Energy and Perceptual Education after Dada. *Art Journal*, 2020, vol. 79, issue 1, pp. 56–73.
- 29 Hausmann R. Prothesenwirtschaft. R. Hausmann. *Bilanz der Feierlichkeit*. Texte bis 1933, Bd. 1. München, Hrsg. von Michael Erhoff, 1982. 224 p.
- 30 Models and Modelling between Digital and Humanities: A Multidisciplinary Perspective. Eds. Ciula A., Eide Ø., Marras C. and Sahle P. *Historical Social Research* (The Official Journal of QUANTUM and INTERQUANT), 2018, vol. 31. Available at: <https://www.genesis.org/en/hsr/current-issues/2018/suppl-31-models-and-modellong-between-digital-and-humanities> (accessed 25.09.2020).
- 31 Stiegler B. *Der montierte Mensch: Eine Figur der Moderne*. Wilhelm Fink Verlag, 2016. 377 p.