

УДК 7 + 791.4 + 654.1 + 008
ББК 85 + 85.37 + 76.0 + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.2-11-32
received 21.06.2021, accepted 29.06.2021

ЕВГЕНИЙ ВИКТОРОВИЧ ДУКОВ

Государственный институт искусствознания,
Москва, Россия
ResearcherID: AAR-6655-2021
ORCID: 0000-0002-2097-369X
e-mail: edukov@rambler.ru

ВИОЛЕТТА ДМИТРИЕВНА ЭВАЛЛЬЕ

Государственный институт искусствознания,
Москва, Россия
ResearcherID: AAS-2640-2020
ORCID: 0000-0002-4531-4922
e-mail: amaris_evally@mail.ru

**МЕЖДУНАРОДНАЯ
НАУЧНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ
«ИСКУССТВО
И МАШИННАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ»**

Аннотация. Данный текст представляет собой обзор международной научной конференции «Искусство и машинная цивилизация», прошедшей с 30 марта по 2 апреля 2021 года. Организаторами конференции выступили Государственный институт искусствознания, Институт кино и телевидения (ГИТР) и Санкт-Петербургский государственный университет. Конференции, посвященные современной культуре, экранному искусству и телевидению, проводятся в ГИИ на протяжении 17-ти лет. В этом году впервые за историю подобных форумов перед исследователями была поставлена задача проанализировать то новое, что привнесено машинами в сферу искусств и в целом в человеческую жизнь.

В числе прошедших за последний год в России и за рубежом форумов в области искусственного интеллекта (Artificial Intelligence Journey, Москва, Россия);

машинного обучения (International Conference on Machine Learning, Вена, Австрия, 3-я Международная конференция по машинному обучению и машинному анализу, Ханчжоу, Китай); цивилизации знаний («Цивилизация знаний: российские реалии», Москва, Россия) и др. данная конференция заняла свое особое место. Новизна ее концепции состоит в объединении, казалось бы, несовместимых явлений: искусства и машинной цивилизации. Как известно, традиционно искусство противопоставлялось технике как чему-то чуждому, иногда враждебному, хотя и то, и другое явилось результатом творения рук человеческих и его ума. До сих пор выражение «машинная цивилизация» в искусстве использовалось главным образом в жанре фантастики и с акцентом на отрицательные коннотации. Цель конференции — осмыслить художественные практики искусства в эпоху машинной цивилизации, познакомиться с актуальными гипотезами, обнародовать новые факты и обсудить современную терминологию («закон спонтанности», «закон смысловой неопределенности», «алгоритмическая апофения», «пост-опера», «искусственная жизнь и новая витальность»). Наряду с изучением новых проблем, были подняты и старые, которые стали востребованы машинной цивилизацией: оригинал и копия художественного произведения, границы условности и преодоление недоверия к новым медиа, нарративы и поэтика в серьезных и развлекательных экранных жанрах.

Весь корпус докладов конференции был разделен на шесть блоков: «Теоретические модели», «Экранные искусства — кино», «Изобразительное искусство», «Музыка», «Компьютерные игры» и «Цифровизация».

Ключевые слова: искусство, экранная культура, эстетика, машинная цивилизация, технология, киберпространство, новые медиа, техноарт, пиксель, инсталляция, кинематограф, звук

UDC 7 + 791.4 + 654.1 + 008
LBC 85 + 85.37 + 76.0 + 71.04

YEVGENY V. DUKOV

State Institute for Art Studies,
Moscow, Russia
ResearcherID: AAR-6655-2021
ORCID: 0000-0002-2097-369X
e-mail: edukov@rambler.ru

VIOLETTA D. EVALLYO

State Institute for Art Studies,
Moscow, Russia
ResearcherID: AAS-2640-2020
ORCID: 0000-0002-4531-4922
e-mail: amaris_evally@mail.ru

ARTS AND MACHINE CIVILIZATION INTERNATIONAL SCIENTIFIC CONFERENCE

Abstract. The text reviews the Arts and Machine Civilization International Scientific Conference. The conference took place on March 30—April 2, 2021, and was organized by the State Institute for Art Studies, GITR Film and Television School, and the Saint Petersburg State University. SIAS has been hosting conferences on contemporary culture, screen art and television for 17 years. This year, for the first time in the history of such forums, the researchers were tasked with analyzing the new things that machines have brought to the arts and, in general, to human life.

The conference took its special place among the forums held over the past year in Russia and abroad in the following areas: artificial intelligence (*Artificial Intelligence Journey*, Moscow, Russia); machine learning (*International Conference on Machine Learning*, Vienna, Austria; *3rd International Conference on Machine Learning and Machine Intelligence*, Hangzhou, China); civilization of knowledge (*Civilization of Knowledge: Russian Realities*, Moscow, Russia), etc. The novelty of the conference lies in the unification of the seemingly incompatible phenomena: art and machine civilization. As is commonly known, art was traditionally opposed to technology as something alien, sometimes hostile, although the both were born in human mind and created by human hands. Until now, the expression

“machine civilization” in art has been used mainly in the genre of fantasy and with an emphasis on its negative connotations. The purpose of the conference was to comprehend the artistic practices in the era of machine civilization, get acquainted with current hypotheses, publish new facts and discuss modern terminologies (law of spontaneity, law of semantic uncertainty, algorithmic apophenia, post-opera, artificial life and new vitality). Along with the study of new challenges, old issues were raised, which became in demand in the machine civilization: originals and copies of artworks, the boundaries of conventionality and overcoming distrust in new media, narratives and poetics in serious and entertaining screen genres.

The conference reports were divided into six blocks: Theoretical Models, Screen Arts—Cinema, Fine Arts, Music, PC Games, and Digitalization.

Keywords: art, screen culture, aesthetics, machine civilization, technology, cyberspace, new media, techno art, pixel, installation, cinema, sound

Проблемы, связанные с внедрением машин в человеческую цивилизацию, рассматривают с разных позиций — от воздействия на человеческую деятельность и систему ценностей до возможностей развития искусственного интеллекта, компьютерного зрения, робототехники и др. Актуальность данного круга вопросов подтверждается значительным числом масштабных научных форумов, прошедших в России и за рубежом только в 2020 г. Так, *Тридцать седьмая Международная конференция ICML (International Conference on Machine Learning), Вена, Австрия*, в которой в виртуальном формате приняли участие 10800 ученых из 75-ти стран, была посвящена машинному обучению. Два типа проблем, схематично: «машина – машина» и «машина – человек» находились в поле зрения *3-ей Международной конференции по машинному обучению и машинному анализу MLMI' 20, Ханчжоу, Китай*. В *IV Ежегодном саммите по искусственному интеллекту, компьютерному зрению и машинному обучению Machines Can See (Москва, Россия)* все внимание было также сосредоточено исключительно на проблеме «машина – машина».

А вот проблемы влияния машинной цивилизации на художественную жизнь, на бытие искусства в программах зарубежных и российских конференций специально не ставилась, хотя актуальность их давно назрела.

В настоящем обзоре представлены доклады, прозвучавшие на Международной научной конференции «Искусство и машинная цивилизация», совместно организованной Государственным институтом искусствознания, Институтом кино и телевидения (ГИТР) и Санкт-Петербургским государственным университетом (30 марта – 2 апреля 2021 года). Новизна ее

концепции состоит в объединении, казалось бы, несовместимых явлений: искусства и машинной цивилизации. Традиционно искусство противопоставлялось технике как чему-то чуждому, иногда враждебному, хотя и то, и другое явилось результатом творения рук человеческих и его ума. До сих пор выражение «машинная цивилизация» в искусстве использовалось главным образом в жанре фантастики и с акцентом на отрицательные коннотации. **Цель конференции** — осмыслить художественные практики искусства в эпоху машинной цивилизации, познакомиться с актуальными гипотезами, обнародовать новые факты и обсудить современную терминологию («закон спонтанности», «закон смысловой неопределенности», «алгоритмическая апофения», «пост-опера», «искусственная жизнь и новая витальность»), Наряду с изучением новых проблем, были подняты и старые, которые стали востребованы машинной цивилизацией: подлинность, оригинал и копия художественного произведения, границы условности и преодоление недоверия к новым медиа, нарративы и поэтика в серьезных и развлекательных экранных жанрах.

Форум этого года показал, что ученые адаптировались к новому, полумашинному образу работы, активно эксплуатируя возможности современных компьютерных устройств, программ для дистанционного общения. Конференция под названием «Искусство и машинная цивилизация» собрала почти 80 докладчиков из разных городов от Японии до Германии (27 из них доктора наук). Новым было участие аспирантов из крупных университетов, что в прошлом было характерно только для Института кино и телевидения (ГИТР). Организаторам пришлось увеличить время конференции и вместо трехдневной она шла полных 4 дня. Весь корпус докладов был разделен на 6 блоков: основные — «Теоретические модели» и «Экранные искусства» — кино, а также отдельные виды искусств — «Изобразительное искусство», «Музыка», «Компьютерные игры» и «Цифровизация». В 2021 году большое внимание уделялось активной дискуссии после каждого блока.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ МОДЕЛИ

Теоретический блок конференции был очень разнообразен. Ученые искали антропологическое ядро человека и машины, пытались настроить зеркало современной цивилизации. Ясно было, что «машина» открыла ящик Пандоры. Время и пространство изменились, рядом с человеком оказались роботы и андроиды, которые по-своему перестраивают мир. И в этом процессе важную роль играет искусство.

Конференцию открыл доклад доктора философских наук **Е.В. Дукова** (Государственный институт искусствознания): «Они уже пришли: как нам жить с машинами?». Докладчик отметил, что машинная цивилизация лишила человека ощущения превосходства над всем миром, которое дало человечеству Возрождение. В центр мироздания она поставила бездушную машину. Средневековые ремесленники и их небольшие мастерские уступили место большим фабрикам, заводам и новому классу людей, которые нанимались для их обслуживания. Человек обслуживал машину, как в прошлом обслуживали барина слуги. В новой реальности главной была она — бездушный кусок железа, а сейчас — еще и пластмассы. С XVIII века начинается настоящая машинная цивилизация, до сих пор не исчерпавшее своего потенциала. Человечеством стали командовать машины, а со временем пристально следить за всем — экраны. И сегодня мы должны учиться сосуществовать с машиной. Машины накапливают огромное количество фактического материала из всех сфер человеческой деятельности. И готовы предложить нам почти все, чем они владеют. Однако машины уязвимы в сфере чувств, где ключевым инструментом служит интуиция. Человек при принятии решений включает эмоции — в этом видится его преимущество. И искусство здесь занимает важное место.

Доктор культурологии (Московский международный университет) **А.Н. Рылева** в докладе «В каждой под(д)елке есть доля подлинности», продолжив озвученную Е.В. Дуковым тему интуиции, обратила внимание на фильм «Лучшее предложение» (*La migliore offerta*, реж. Дж. Торнаторе, 2013) и подчеркнула, что этот фильм — предчувствие будущего человечества, пытающегося понять соотношение человеческого и механического. Создатели фильма проводят важную мысль о «механическом законе спонтанности», неисключающем возможности духовного перерождения. Герой фильма — «автомат» по подделкам, человек-машина — в момент любви перерождается и оказывается просто человеком.

Ряд важных вопросов о современной цивилизации подняли философы и культурологи. Доктор философских наук, главный научный сотрудник Государственного института искусствознания **Н.А. Хренов** в своем докладе «Культура и технологии: от органопроекции Э. Каппа к опредмечиванию Духа Гегеля» рассмотрел феномен философии техники и обратил внимание на интересную теорию «органической проекции» немецкого философа XIX Э. Каппа [1]. Согласно ей, технические системы представляют собой подобие человеческим органам, и прежде всего руке. Форму-

лируя свою антропологическую теорию, Э. Капп подчеркивает: каковы бы ни были технологии, которые вводит в практику человек, его мысль ограничена структурой человеческого организма. Капп полагает, что именно в словах древнегреческого мыслителя Протагора: «Человек есть мера всех вещей» — был впервые сформулирован антропологический критерий ядра человеческой деятельности.

Сам образ «человек-машина» был введен французским сенсуалистом и врачом Ж.О. де Ламетри (1709–1751) в одноименном трактате 1747 году [2]. Для де Ламетри человек — искусный часовой механизм или клавесин, а его человеческое тело напоминает «самозаводящуюся машину». Это гипотеза продержалась почти два века и начала разрушаться под натиском цифры. В докладе «Человек-машина и машина-человек в искусстве: встреча в цифре» доктор философии **Г.Л. Тульчинский** (Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Санкт-Петербургский государственный университет) зафиксировал новую ситуацию XXI века: цифровизация сегодня уже не просто заменяет жизнь ее фиксацией и демонстрацией, но формирует искусственную среду, втягивающую в себя биологическую природу человека, превращая и саму культуру в подобие механизма.

И.В. Кондаков, доктор философских наук (Государственный институт искусствознания и Российский государственный гуманитарный университет) в докладе «Феномен “смысловой неопределенности” в условиях машинной цивилизации» по-новому раскрыл тему неопределенности в квантовой реальности¹. **А.П. Люсьи**, доктор филологических наук (Институт кино и телевидения (ГИТР)) в докладе «Изоляция и штурм: К новым ритмам и соразмерностям машины культуры» рассмотрел новые вызовы соотношения «хлеба и зрелищ». Доктор искусствоведения **И.И. Югай** (Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов) в докладе «Современные цифровые технологии в искусстве: теория и практика» затронула взаимодействия художника и компьютера. Молодая исследовательница **Е.С. Вивич**, аспирант школы культурологии (Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»), в докладе «Время и материальность цифрового изображения» плодотворно размышляла над вопросами материальности и темпоральной природы цифрового изображения.

¹ Несколько лет назад он поднял эту тему на материале русской литературы XIX века [3].

Многие участники сравнивали человеческой тело и «человекообразные машины». Так, кандидат философских наук (Институт кино и телевидения (ГИТР)) **О.В. Строева** предложила собравшимся доклад «Как мать-валькирия и темнокожий андроид возродят человечество». В центре доклада — сериал «Воспитанные волками» (*Raised by Wolves*, реж. Л. Скотт, А. Габасси, С. Мимика-Геззан, 2020—...) о роботе-компьютере «Мать», андроиде Эш и людях-космонавтах. **Д.Н. Ветров**, старший преподаватель кафедры теории и истории культуры (Институт кино и телевидения (ГИТР)), в докладе «Апофатическая антропология научной фантастики: андроид и регистр Воображаемого» обратил внимание, что мотивы враждебного либо дружественного поведения андроидов по отношению к персонажу-человеку представляется возможным интерпретировать исходя из гетерогенности Воображаемого и Символического. Им рассматривается возможность экстраполировать предложенный метод на другие картины жанра научной фантастики, персонажами которых являются андроиды. **Л.Г. Жигалова**, аспирант Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова, представила тему «Искусственная жизнь и новая витальность героев современных фантастических сериалов».

О.Н. Гуров, аспирант ГИИ и преподаватель Института отраслевого менеджмента Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, в докладе «Человек, андроид, паразит» развил идеи, изложенные в его новой книге «Границы человеческого» (в соавторстве с М.С. Сафоновым) [4]. Современная жизнь — подчеркнул докладчик — все больше выходит за границы естественно-го. Меняются ключевые категории культуры, а войти в их список стремятся новые технологические явления и искусственный интеллект, которые начинают захватывать плацдармы в общественной жизни и в эстетическом пространстве. Доктор искусствоведения (Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова) **Н.Г. Кривуля** в докладе «От механической куклы к киборгам: техногенная эволюция анимационного персонажа» рассмотрела эволюцию анимационного персонажа, возникающего под воздействием идей технократизма. Актуальность темы обусловлена возрастающим интересом к персонажам, обладающим гибридной природой, возникающей на основе интеграции человеческого и искусственного начал. Машины в конце 1980-х нередко предстают как более совершенные существа, причем их основная функция заключается в спасении и сохранении человечества как вида. Кандидат культурологии (Иркутский

филиал Всероссийского государственного института кинематографии им. С.А. Герасимова) **Т.Н. Шеметова** проанализировала телесность в чувственной культуре XXI века. Докладчик констатировал, что в настоящей супермашинной цивилизации мы вынуждены творить новый концепт человека будущего. Но где будет обитать такой человек? Какой мир ему подойдет из тех, что предлагает машинная цивилизация — реальный, виртуальный или мир дополненной реальности? И как кризисы повлияют на становление нового человека? В докладе концепт дуальности тела и сознания рассмотрен в русле идей трансгуманизма.

Часть докладчиков уделила внимание методологии. Доктор культурологии (Майкопский государственный технологический университет) **А.М. Сиюхова** выступила с докладом «Проблемы соотношения категорий “искусство”, “киберпространство” и “киберискусство”». Она обратила внимание на терминологические аспекты цифровизации искусства и подчеркнула, что рассматривает их как элементы структуры, синтетически объединяющей «искусство», «киберпространство» и «киберискусство» в современную систему духовно-материального производства. Доктор философских наук (Высшее театральное училище им. М.С. Щепкина) **М.И. Козьякова** обратилась к теме новых медиа и новой эстетики. **О.Г. Шишков**, аспирант ФГБОУ ДПО «Академия медиаиндустрии», старший специалист ГБУ «Мосстройинформ» и его содокладчик **Э.В. Фирсов**, кандидат исторических наук (бизнес-аналитик E.ONSE), посвятили свой доклад «Виртуальной ценности».

Кандидат культурологии **К.Ю. Бохоров** (Московский государственный психолого-педагогический университет) в докладе «Алгоритмическая апофения и эстетизация данных» рассмотрел художественное освоение искусственного интеллекта с точки зрения его технических возможностей обработки потока данных, усвоение которого представляется превосходящим человеческие возможности. В качестве предмета исследования докладчик обратился к произведениям современных художников, работающих с феноменом «алгоритмической апофении» — Марио Клингемана, Зака Бласа. Кандидат философских наук, куратор выставочных проектов в Российской государственной библиотеке искусств **А.М. Орлова** сделала доклад «От имитации к высшему разуму. Как машина стала соавтором в современном искусстве». В центре доклада — картина Джакомо Балла «Динамизм собаки на поводке» 1912 года. Тогда это полотно являлось экспериментом в области изобразительного искусства, как и его звуковое

произведение «Машина», имитирующее звуки автомобилей. С тех пор прошло более ста лет и технологии (в данном случае они являются синонимом машины) стали неотъемлемой частью жизни человека, внедрились в искусство. В докладе была произведена попытка соотнести опыт прошлого с возможными тенденциями будущего.

ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА. КИНО

Экранные искусства заняли второе место в конференции. Часть выступлений была посвящена теории кино, другая — его истории. Доктор философских наук (Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов) **С.Б. Никонова** в докладе «Об условности в кино и ее границах» показала, как киноискусство способно не просто указывать на какую-то воображаемую реальность вне себя (что можно считать характерным для художественных практик), но формировать собственную реальность на экране непосредственно и вовлекать в нее воображение зрителя, который оказывается в более пассивной позиции, чем при столкновении (и интерпретации) произведений других искусств, но в то же время значительно более захваченным реальностью происходящего. Ряд приемов, которые сами по себе условны, создают кинематографическую ткань и ее мощь по воплощению «иной» реальности (например, монтаж). Но имеются и условности иного порядка: сюжетного, изобразительного, связанного не со структурой способов восприятия, а с содержанием воспринимаемого опыта. Как далеко может заходить по отношению к кино требование об «исторической достоверности» — это нужно изучать. Д.Д. Смолев, кандидат философских наук (Государственный институт искусствознания), продолжил тему «объективного» взгляда машины с точки зрения ракурса в кино.

М.Ф. Казючиц, кандидат философских наук (Академия медиаиндустрии и Государственный центральный музей кино), посвятил свое выступление образам науки и техники в отечественном и зарубежном научно-популярном полиэкранном кино 1950-х–1970-х годов. Он отметил, что развитие кинематографа в эти годы определялось достижениями науки, техники, а в отечественном полиэкранном кино развивалось по взаимосвязанным направлениям: освоение космоса («Земля и Небо», «Утро космической эры») и внедрение техники в жизнь человека («Великая победа человечества»). Сциентистские образы: объекты ракетостроения; объекты атомного строения; объекты иных отраслей с наукоемкими технологиями — в 1950-е–1970-е годы становятся неотъемлемым элементом

идеологии. СССР стремился к внедрению инновационных технологий, в том числе в кино. В отечественной литературе они известны как новые кинотеатральные системы (полиэкранный, кинопанорама, широкоэкранный кино, кругорама). При различных особенностях в отдельных странах полиэкранное кино используется прежде всего на международных выставках экспозитива, где оно занимает место инсталляции, аттракциона.

Аспирант и преподаватель Школы дизайна **В.В. Непийнов** (НИУ «Высшая школа экономики») в докладе «Трансформация концепции реализма в цифровом кинематографе» предложил гипотезу о трансформации концепции реализма в цифровом кинематографе. Опираясь на труды Льва Мановича о цифровом кинематографе и Натальи Самутиной о культурном кино, он противопоставил их классической теории реализма Андре Базена, представив, таким образом, один из возможных методов анализа «реализма» в цифровом кинематографе. Внедрение цифровых технологий в процесс современного кинопроизводства представляет интерес для нового этапа кинотеории. Одной из важнейших проблем является то, что современный кинематограф начинает существовать в рамках законов, для описания которых традиционных методов анализа фильма становится недостаточно. Во многом это связано с повсеместным применением в фильмах компьютерной графики, из-за чего граница между фотографическими и графическими элементами для зрителя стирается.

Кандидат культурологии, независимый исследователь **Л.В. Попова** сделала доклад о конструкции человека в кинематографе немецких экспрессионистов. Кандидат культурологии **А.И. Пожаров** (Институт кино и телевидения (ГИТР)) посвятил свое выступление гностическому мифу в медиакulturе на примере киновселенной «Люди-Икс» (*X-Men*). Докладчик отметил, что XXI век отмечен формированием уникальной синкретической модели, в которой причудливо переплетаются самые разные религиозные, социальные, философские и культурные парадигмы. Он остановился только на одном — «гностическом духе», по определению одного из самых авторитетных исследователей этого феномена Ганса Йонаса.

На конференции исторические параллели кино рассматривались, начиная с XIX века. Доктор филологических наук **Л.И. Сараскина** (Государственный институт искусствознания) в рамках доклада «Литературные и экранные образы первых отечественных велосипедистов и их велосипедов» отметила, что велосипеды изобретались и совершенствовались в течение многих веков всем миром и стали популярнейшим колесным

транспортом, от которого человечество вряд ли когда-нибудь откажется. Во многих странах езда на велосипеде стала ныне образом жизни, хотя поначалу люди привыкали к зрелищу «наездников на колесиках», особенно женщин, с трудом. Столицы, как правило, шли навстречу всему новому охотно и быстро, провинция же — с недоверием. Российский кинематограф зафиксировал этапы внедрения велосипедов в повседневность, начиная с 1860-х по 1895-й. Картины «Несколько дней из жизни И.И. Обломова» (реж. Н. Михалков, 1979), «Мертвый дом» (реж. В. Федоров, 1932), «Человек в футляре» (реж. И. Анненский, 1939), ретро-сериал «Анна-детективъ» (реж. Ф. Герчиков, Е. Семенов, С. Мезенцев, 2016–...) с разной степенью подробностей показали, как осваивала Россия европейское новшество — ведь первым русским велосипедистом стал император Александр II, которые привез свой «костотряс» из Парижа в 1867 году, где проходила Всемирная промышленная выставка.

Кандидат искусствоведения **Е.А. Сариева** (Государственный институт искусствознания) в докладе «Экран на театральной сцене. Первые опыты» анализировала экспериментальные опыты использования в театральных спектаклях кинематографических картин. Представляется неслучайным появление кинематографа на сценах театров, ориентированных на массовый вкус и в так называемых «низовых жанрах», имеющих общие истоки с недавно рожденным кинематографом.

В рамках дискуссии к своему докладу «Образы труда и техники в немом кино» доктор культурологии **Е.В. Сальникова** высказала гипотезу о сосуществовании натуралистической и игровой, фантазийной интерпретации труда в кадре. Так, для Дзиги Вертова характерна поэтизация реальной человеческой деятельности. Но российский кинематограф раньше западного открыл совсем другие мотивы в «Аэлите» (реж. Я. Протазанов, 1924). В фильме показано, как марсиане, отработав смену, превращаются в безжизненные тела-репликаны, складированные управляющими, словно вещи, до начала следующей смены. Этот мотив предваряет уже современные экранные образы чисто функционального отношения к антропоморфным существам-репликантам, например, в «Облачном атласе» (*Cloud Atlas*, реж. Л. Вачовски, Т. Тыквер, Л. Вачовски, 2012). Е.В. Сальникова добавила, что «Аэлита» — во многом недооцененный фильм, особенно с точки зрения моделирования фантастического, экспрессионистки-конструктивистской стилистики и развития мотива тотальной дегуманизации общества.

А.Е. Батарина, аспирант (Государственный институт искусствознания) в докладе «Экранная иллюзия советского шахматного спорта (на материале художественных кинофильмов «Гроссмейстер» (реж. С. Микаэлян, 1972), «Белый снег России» (реж. Ю. Вышинский, 1980), «Капабланка» (реж. М. Эррера, 1986))» обратилась к образам советского шахматного спорта в киноискусстве СССР. На примере трех художественных фильмов второй половины XX века была зафиксирована эволюция интерпретации шахматной игры. Мода на шахматы, по мнению докладчика, возникла не только благодаря международным шахматным турнирам, но и интересу экранных медиа к данному интеллектуальному спорту. Аспирант Института кино и телевидения (ГИТР) и контент-редактор Башкирской государственной филармонии им. Х. Ахметова **Д.У. Байтурина** представила доклад «Трансляция традиционных культурных ценностей и смыслов в произведениях башкирского кинематографа».

Доктор философских наук (Институт кино и телевидения (ГИТР)) в докладе «Как преодолеть недоверие к медиа» **Е.А. Богатырева** обратилась к медиааспектам творчества В. Высоцкого, что стало оригинальным взглядом как на коммуникативные аспекты медиа, так и личность поэта. Е.А. Богатырева заключает, что в противовес механизированию звукозаписывающих технологий, Владимир Высоцкий очеловечивает все, что попадает в поле его зрения и настраивает своего зрителя на коммуникацию, в которой самоцель — искренность. У Высоцкого даже средства трансляции (микрофон) словно страдают, если участвуют в процессе лжи. В наши дни у Высоцкого наверняка оказался бы свой YouTube-канал, а средства трансляции обеспечивали бы становление обширной коммуникативной структуры. Обратная связь, интерактивность, проявились бы в том, что публика влияла на его репертуар. Докладчик обратил внимание на потребность в закреплении, трансляции именно творчества Высоцкого, которое не могло не пробить себе дорогу, а оказалось сущностно связанным с утверждением нового средства коммуникации — Интернета, противостоящему, скорее, телевидению, нежели печатным СМИ. Для Высоцкого главное — это медиа, магнитное звукозаписывающее устройство, которое способствовало расширению горизонтов восприятия, создавало условия для освоения новых медиа. Представляется, что именно Владимир Высоцкий подготовил нас к восприятию современных медиа.

Кандидат искусствоведения **Н.П. Баландина** (Государственный институт искусствознания, Российский государственный гуманитарный уни-

верситет) рассмотрела проблему человека и техники в фильмах Жака Тати. В докладе «Ритуалы, которые нам дала фотография» кандидата искусствоведения **А.Л. Юргенева** (Государственный институт искусствознания) зафиксировала зарождение ряда современных ритуалов, которые вновь обозначили, возродили и трансформировали моменты бытия человека, прежде сопровождавшихся ритуальными действиями, сохранившимися в секулярных обществах прежнее значение лишь для сравнительно небольшой группы. Исследователь заключил, что акт фотографирования стал выполнять функцию благословения пищи; создание фотографии новорожденного и ее публикация в социальной сети аналогичны представлению нового члена общине (как своего рода обряд перехода из небытия в социальную жизнь). Фотографии создаются, чтобы отметить начало какого-то действия или его завершение. Воссоздание спустя годы семейных снимков с сохранением композиции и действующих лиц служит свидетельством силы семейных уз и как бы вновь утверждает их (то же можно отчасти сказать и о фотографиях друзей, однополчан, школьных групповых снимках). Запечатление на встроенную в телефон камеру объекта (памятника, персоны, строения, в том числе культового), к которому человек испытывает чувство пиетета, становится аналогом крестного знамения, поклона или поцелуя руки. Отличие этого ритуального жеста от существовавших прежде заключается в моментальном возникновении документального свидетельства. Момент оказывается сохраненным в визуальной форме и замирает в вечности.

Кандидат культурологии **В.Д. Эваллье** (Государственный институт искусствознания) в докладе «Московский метрополитен в движении: старые и новые поезда в культурно-эстетическом контексте» обратилась к феномену Московского метрополитена как сложного медиаорганизма и сосредоточилась на его динамичной части — поездах. Не претендуя на всеохватную классификацию, докладчик обратил внимание на номерные (частично модернизированные), тематически оформленные, «винтажные», новые («Яуза», «Русич», «Ока») и гиперсовременные поезда «Москва». В.Д. Эваллье обратила внимание на культурно-просветительский характер тематически оформленных составов, активацию разнообразных пластов восприятия наружной и внутренних частей вагонов. Внешний вид новых поездов «Яуза», «Русич» и «Ока» явно узнается «лицо» робота, особенно во внешнем виде головной части. Новейшие поезда «Москва» — это пласт высокотехнологичности, гиперсовременности метрополитена.

В.Д. Эваллье сделала вывод, что Московский метрополитен подчеркивает не только разнообразие коммуникационных моделей, но и предлагает технологичное, безопасное, продуманное зрелище, техническая сторона которого находится под контролем человека. О таком совмещении признаков вокзала и зрелищного искусства писал один из архитекторов Московского метро И.Е. Рожин: «Станция метрополитена соединяет в себе черты вокзала и интерьера общественного здания, может быть, даже зрительного зала. [...] Но в замкнутом пространстве подземного зала можно задержаться [...] и тогда архитектура станции превращается для пассажира в зрелище» [5, с. 173]. Современный Московский метрополитен предлагает не одно статичное зрелище, а широкий спектр визуальных аттракционов.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО

Вопросы изобразительного искусства в основном сгруппировались в монографические доклады, но несколько выступлений носило общий характер. Доклад доктора искусствоведения **Б.М. Соколова** (Российский государственный гуманитарный университет) был посвящен немецкому писателю Паулю Шеербарту: «Жилище будущего в трактате Пауля Шеербарта “Стеклянная архитектура” (1914)» [6]. Среди его постоянных образов — вращающиеся башни и шпили, стены из цветного стекла, лаконичная мебель из металла. В 1914 году, за год до смерти, он получил возможность работать вместе с пламенным поклонником его творчества, архитектором Бруно Таутом. Таут создал «Стеклянный дом» на выставке в Кельне, а Шеербарт написал трактат с программой перехода от «кирпичной» архитектуры к стеклянной. Его образы и аргументы предвосхищают не только архитектуру авангарда (Баухауз), но и технократические интерьеры XX и XXI веков. Отвечая на вопрос Е.В. Сальниковой о семантике стекла, возможных соотношениях с хрустальным дворцом и эволюции интерпретации стекла с середины XIX века, исследователь подчеркнул, что начиналось все с оранжерей и пафоса застекленного неба, то есть с обращения к стерильности и чистоте прозрачных стен, когда стекло блестит и вместе с тем его как бы нет. Хрустальный дворец не имел ни одного цветного стекла — это чистое сияние. Сияние реальности. П. Шеербарт же был человеком эпохи модерна; его привлекал не концепт стерильности стекла, а эффект витража, цветность, иллюзии. Его фантазии не получили практического воплощения. А фантазии и мечты перешли в пространственные построения в кинематографе.

Кандидат искусствоведения **Р.М. Байбурова** в своем докладе «Искусство последней трети XX века (на примере интерьера) как результат возникновения машинной цивилизации» обратила внимание на разочарование культуры XIX века в идеях просвещения, на месте которых, тем не менее, не появилось новых, достаточно масштабных. Интерьер стал центром семьи, дома, поначалу акцентировался исторический стиль, но мощных художественных идей не было: акценты, согласно личным представлениям жильцов, делались на моде, красоте, удобстве. Жилища стали обрастать вещами, на которых во многом и перекладывалась функция трансляции определенных актуальных смыслов, которые обитатели интерьеров считали значимыми и репрезентативными для своего социального и культурного статуса. В целом интерьер продолжал обогащаться «безделками» и мебелью, на что отреагируют художники модерна, провозглашая необходимость очистить интерьеры от лишних и случайных предметов, делая акцент на функциональности вещей. Постепенно сложились новые идеалы жилого пространства, отобразившиеся в модернизме (Баухауз, Ле Корбюзье). Идеалом стало открытое зонированное пространство, освобожденное от лишних вещей. И так появился культ пустоты, который позже будет проявляться и в пространствах с доминированием всевозможных механизмов.

Интересный вывод озвучила **О.В. Христофорова**, кандидат социологических наук (Украинский гуманитарный фонд) в рамках дискуссии к докладу «Звук и цвет: синтетические эксперименты в музыкальном и живописном авангарде», акцентировав внимание на процессе художественного творчества. По ее мнению, когда картина создается, это происходит вне теоретических концептов и форм, но потом мы можем эти вещи выявлять, потому что художественное творчество — это всегда больше, чем заложенная структура и теория.

Наряду с общей проблематикой в конференции были и монографические доклады об образе «машин» у В. Баранова-Россине и Г. Гидони (**О.В. Колганова**, кандидат искусствоведения, Российский институт истории искусств), у В. Баранова-Россине (**А.М. Спиридонова**, Национальный исследовательский университет ИТМО), Рауля Хаусманна (**Е.В. Быканова**, Российский государственный гуманитарный университет), Фрэнка Малины (кандидат исторических наук **И.Н. Захарченко** и магистрант **О.М. Щедрина**, Российский государственный гуманитарный университет), Александра Райхштейна (доктор социологических наук **М.Л. Магидович**, Российский государственный педагогический университет имени А.И. Герцена), у

М. Добужинского (**М.Ю. Овсянников**, аспирант, кафедры теории и истории искусства, Российский государственный гуманитарный университет).

МУЗЫКА

Небольшая группа докладов была связана с техникой звукоизвлечения и роли звука в кино. С интересными докладами выступили Ростовские ученые из государственной консерватории им. С. В. Рахманинова — доктор культурологии, проректор по научной работе Ростовский консерватории **А.В. Крылова** и доктор искусствоведения **Е.В. Кисеева**. А.В. Крылова выбрала из бурно развивающихся видов художественного творчества, показывающих глубинную связь технической и художественной сторон, инсталляцию. Т.е. как искусство среды и современные инсталляционные конструкции органично вписываются в городские ландшафты, делая их более одухотворенными, способными на творческий контакт и транслирующими культурно и социально значимые смыслы.

Е.В. Кисеева отметила, что в оперном жанре на рубеже XX–XXI веков произошла очередная реформа, которая привели к появлению пост-оперы. Пост-опера обретает не характерные для жанра эстетические свойства. Поэтический текст, ранее становившийся основой для либретто и определявший опорные точки музыкальной драматургии, утрачивает свою доминирующую смыслообразующую функцию. Ее роль начинают выполнять визуальные образы. В пост-оперных произведениях функции музыкальных, визуальных и вербальных текстов не разделены иерархически, а ключевая для истории оперы проблема взаимодействия музыки и драмы для них не имеет значения. Характерной особенностью пост-оперы становится введение в драматургию нелинейных методов, направленных на разрушение причинно-следственных связей в нарративе и в звуковой среде. Композитор при этом работает как ретранслятор.

Кандидат исторических наук **А.С. Колесник** (Институт гуманитарных историко-теоретических исследований им. А.В. Полетаева, НИУ «Высшая школа экономики») выступила с докладом о репрезентации машин и техники в британском хеви-метал 1980-х гг. Была рассмотрена специфика фантастического языка групп «Новой волны британского хеви-метала»: как изображались машины и роботы, посредством каких приемом создавались машинные звуковые ландшафты, как данная тематика обыгрывалась в рамках концертных выступлений, наконец, какую роль выполняли отсылки к машинам и технике в творчестве музыкантов.

Кандидат искусствоведения **О.А. Платонова** (Нижегородская государственная консерватория им. М.И. Глинки) в докладе «“Голоса машин” и их роль во французской киномузыке 1930–1940-х гг.» уделила основное внимание анализу основных предпосылок внедрения электроакустических экспериментов в мировую киномузыку в целом и в киномузыку Франции в частности. Докладчик выделил две тенденции. Первая связана с расширением тембровой палитры за счет вхождения в практику механических шумовых (театральный орган Wurlitzer, интонармори, руссолофон), электронных (терменвокс, волны Мартено, траутониум) инструментов, первых оптических синтезаторов (нивотон Воинова, вариофон Шолпо, вибрэкспонатор Янковского, «световая музыка» Пфеннингера). Вторая сопряжена с развитием технологии оптической записи и появлением различных способов преобразования звука (ускорение, замедление, инверсия). Опираясь на идеи французского музыковеда Ф. Ланглуа, автор рассмотрел наиболее важные этапы звукошумовых экспериментов, предпринятых в первую половину XX века и связанных с кинематографом.

В докладе кандидата искусствоведения **Н.Г. Кононенко** (Государственный институт искусствознания) «Музыкальная механика Замка: опыт Балабанова и Курехина» речь шла о механическом начале в своеобразной драматургической конструкции фильма А. Балабанова «Замок» (1994) и его обусловленности музыкальной концепцией картины. Образ музыкальной шкатулки XVIII века — визуального лейтмотива фильма, озвучиваемого «механической музыкой» С. Курехина, — был рассмотрен как метафора общественного устройства, своего рода абсурдистский вариант барочного механического универсума.

В докладах доктора философских наук (Германия) **Н. Новак** «“Машинный” звук и ультрахроматизм» и доктора искусствоведения **Ю.В. Михеевой** (Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова) «“Мужчина и женщина” 2.0: голос операционной системы в фильме “Она” как гиперреальный объект любви» был поставлен целый ряд вопросов, актуальных не только для экранных искусств XXI века, но и для людей, живущих в мире цифровых технологий. Речь шла о новом звуке и «новой чувственности», которые несет робот.

Кандидат культурологии **К. Юноки-Оизэ**, преподаватель Университета Рицумэйкан (Япония) и кандидат искусствоведения **А.Б. Никанорова** поделились своими мыслями, как старинные инструменты продолжает жить в среде машин.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Данный раздел был небольшим, но содержал интересные детали. Прежде всего это касается дизайна. Спекулятивная архитектура компьютерных игр представляет собой малоизученный объект исследования. Кандидат социологических наук (Социологический институт РАН) **Н.А. Зиновьева** выступила с докладом «Городская архитектурная среда в пространствах компьютерных игр: социологическое освоение». Игровое пространство, заметил докладчик, задает механику игры, формат деятельности (бегать, бить, открывать ключом, строить, ломать), возможности и ограничения для действий игрока (куда и как можно пробраться, с какого расстояния попасть выстрелом в цель, за какими стенами спрятаться от пуль), а также задает нарративы, интерпретируя которые, игрок проникается атмосферой и идеями, транслируемыми посредством игры. Поэтому архитектурная среда становится важным элементом любой игры. **А.В. Трапезникова** (Институт кино и телевидения (ГИТР)) продолжила тему на примере изобразительного пространства в компьютерных играх. Докладчик сфокусировал внимание на технической и эстетической аспектах создания уникального художественного пространства, проиллюстрировав свои выводы ярким изобразительным материалом. Магистр теории и истории искусства **И.И. Шедько** сделала вывод, что видеоигра становится в один ряд с новыми цифровыми медиа, с помощью которых можно обращаться к традиционным формам искусства, к накопленному опыту и пытаться осмыслить прошлое в новых формах и условиях современного мира.

Важных вопросов в визуальных нарративах, мифопоэтики в серьезных компьютерных играх коснулись содокладчики — доктор социологических наук **О.В. Сергеева** (Санкт-Петербургский государственный университет) и кандидат социологических наук **Е.А. Орех** (Санкт-Петербургский государственный университет). В своем выступлении «Визуальные нарративы серьезных компьютерных игр» они рассмотрели лидеров по внедрению «серьезных игр», таких как сфера здоровья и медицинский уход, а также гражданского активизма. В докладе подчеркивалась роль визуального дизайна, который направлен на поддержание иммерсивности, ощущения игрового испытания, контроля над игровым миром и в целом на получение игрового удовольствия. Если предыдущие докладчики сосредоточились на серьезных играх, то кандидат педагогических наук **Е.А. Семенова** (ФГБНУ «Институт художественного образования и культурологии Российской академии образования») предложила посмотреть на

смеховую культуру игр, акцентировала внимание на технологии конструирования смехового контента в Интернет-среде и рассмотрела в качестве претендентов на звание ультрасовременной «машины смеха» такие социальные сети, как TikTok и Clabhouse.

ЦИФРОВИЗАЦИЯ

Тенденция сближения гуманитарных наук с точными нарастала на протяжении всей второй половины XX века. Организационно-экономические аспекты разработки и внедрения цифровых технологий постепенно завоевывали сферу культуры. На роль цифровизации и ее значимость обратила внимание **Л.Б. Зубанова**, доктор культурологии из Челябинского государственного института культуры. Исторические, философские и терминологические акценты соотношения машинного и человеческого прозвучали в докладах: кандидата политических наук **И.С. Глебовой** (Институт кино и телевидения (ГИТР)) «Стриминговые сервисы как индикатор социальных изменений в постмодернистском обществе», кандидата искусствоведения **Г.М. Юсуповой** (Государственный институт искусствознания) в докладе «Кино и телевидение: механизмы поддержки в современной Европе», кандидата экономических наук **Ю.М. Белозеровой** (Институт кино и телевидения (ГИТР)) «Организационно-экономические аспекты разработки и внедрения цифровых технологий в сферу культуры, просвещения и туризма на примере виртуальных экскурсий». В выступлениях были приведены выводы из практики цифрового контента, зафиксированы основные мировые тренды цифровизации объектов искусства и российской практика. Аспирант Школы по искусству и дизайну **Ф.С. Дворник** (НИУ «Высшая школа экономики», Государственная Третьяковская галерея) в докладе «Искусство, которого не было. Эвристический потенциал исследований на материале музейных цифровых баз данных» отметил, что требования к большей формализации гуманитарных наук только усиливаются по мере того, как информатика (*computer science*) предлагает все более сложные и разнообразные способы сбора, анализа и оценки данных.

В итоге, рассмотрев многие проблемы в сфере схождения искусства и машинной цивилизации, участники конференции оказались перед открывшейся возможностью предвидеть или предугадывать некоторые проблемы будущего.

ЛИТЕРАТУРА

1. Kapp E. *Grundlinien einer Philosophie der Technik*. Braunschweig: Druck und Verlag von G. Westermann, 1877. 368 s.
2. Ламетри Ж.О. Человек-машина // Ламетри Ж.О. Сочинения / пер. с фр. В. Левицкого, Э.А. Гроссман; общ. ред., предисл. и примеч. В.М. Богуславского. М.: Мысль, 1983. С. 169–226.
3. Кондаков И.В. Поэтика смысловой неопределенности // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2018. № 2–2. С. 172–182. DOI: <https://doi.org/10.28995/2073-6355-2018-2-172-182>.
4. Гуров О.Н., Сафонов М.С. Границы человеческого. М.: Научная библиотека, 2020. 226 с.
5. Рожин Е.И. Из моего опыта работы в метро // Костина О.В. Архитектура Московского метро, 1935–1980-е годы. М.: БуксМАрт, 2019. 207 с.
6. Krauter A. *Die Schriften Paul Scheerbarts und der Lichtdom von Albert Speer*. Dissertation. Universität Heidelberg, 1997. 430 s.

REFERENCES

1. Kapp E. *Grundlinien einer Philosophie der Technik*. Braunschweig: Druck und Verlag von G. Westermann, 1877. 368 p.
2. La Mettrie J.O. *Chelovek-mashina* [Machine man] (V. Levitskiy, Trans.). In J.O. La Mettrie, *Sochineniya* [Written works] (pp. 169–226). Moscow: Mysl', 1983.
3. Kondakov I.V. *Poetika smyslovoy neopredelennosti* [Poetics of the semantic uncertainty]. *Vestnik RGGU: Literaturovedenie, Yazykoznanie, Kul'turologiya* [Bulletin of the RSUH: Literary criticism, Linguistics, Culturology]. 2018. (2, part 2), pp. 172–182. DOI: <https://doi.org/10.28995/2073-6355-2018-2-172-182>.
4. Gurov O.N., & Safonov M.S. *Granitsy chelovecheskogo* [Boundaries of the human]. Moscow: Nauchnaya biblioteka, 2020. 226 p.
5. Rozhin E.I. *Iz moego opyta raboty v metro* [From my experience of working in metro]. In O.V. Kostina, *Arkhitektura Moskovskogo metro, 1935–1980-e gody* [Moscow metro architecture, 1935s–1980s]. Moscow: BuksMArt, 2019. 207 p.
6. Krauter A. *Die Schriften Paul Scheerbarts und der Lichtdom von Albert Speer* (dissertation). Universität Heidelberg, 1997. 430 p.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

ЕВГЕНИЙ ВИКТОРОВИЧ ДУКОВ

доктор философских наук, кандидат искусствоведения,
профессор, главный научный сотрудник Сектора художественных
проблем массмедиа,

Государственный институт искусствознания,
125009, г. Москва, Козицкий переулок, д. 5

ResearcherID: AAR-6655-2021

ORCID: 0000-0002-2097-369X

e-mail: edukov@rambler.ru

ЭВАЛЬЕ ВИОЛЕТТА ДМИТРИЕВНА

кандидат культурологии,
старший научный сотрудник Сектора художественных
проблем массмедиа,

Государственный институт искусствознания,
125009, г. Москва, Козицкий переулок, д. 5

ResearcherID: AAS-2640-2020

ORCID: 0000-0002-4531-4922

e-mail: amaris_evally@mail.ru

ABOUT THE AUTHORS

YEVGENY V. DUKOV

D.Sc. in Philosophy, PhD in Art History, Professor,
Chief Researcher of the Media Art Department,
the State Institute for Art Studies,

Kozitsky, 5, 125009, Moscow

ResearcherID: AAR-6655-2021

ORCID: 0000-0002-2097-369X

e-mail: edukov@rambler.ru

VIOLETTA D. EVALLYO

PhD in Culture Studies,
Senior Researcher of the Media Art Department,
the State Institute for Art Studies,

Kozitsky, 5, 125009, Moscow

ResearcherID: AAS-2640-2020

ORCID: 0000-0002-4531-4922

e-mail: amaris_evally@mail.ru