

## АНДРОИД/АРТИСТ В ЭПОХУ МУЛЬТИМЕДИАЛЬНОСТИ

### АННОТАЦИЯ

Язык нового искусства – нового времени – это мультимедиальность. Будущее трансформировалось в непрерывную интеграцию всех ныне значимых нарративов. Мультимедиальность предполагает цифровизацию искусства вне рамок инструментализации и вне времени. Основной идеей современного искусства (“time-based art”) становится искусство, основанное на времени. В предложенном контексте данного исследования этот термин обретает новую актуальность, как и технологизация и цифровизация искусства переходят в раздел работы со временем, документируют и архивируют время. Он отражает наш текущий исторический момент. Живой человек больше не отличается от своего прототипа, андроида или медийного изображения. Автор в данной статье определяет возможность на этапе вхождения андроидного искусства в нашу повседневность осознать, что различие между неживым и живым более не имеет значения. Именно в этой точке искусство становится исторически современным. Оно создает новые переживания и новые психологические паттерны. Процесс замещения человека-актера в полноценном спектакле – это не просто демонстрация способностей робота, это революция в искусстве и кибернетике, которая предвосхищает новый виток развития искусственного интеллекта.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** театр, цифровое искусство, цифровой театр, перформанс, современное искусство, медиатехнологии.

## ANDROID/ARTIST IN THE NEW MULTIMEDIA ERA

### ABSTRACT

The language of the new art (new time) is multimedia. The future was transformed into a continuous integration of all currently significant narratives. Multimedia implies the digitalization of art beyond the framework of instrumentalization and beyond the time. The main idea of the modern art is the “time-based art”. In the proposed context of this study, this term receives a new relevance, as the technologization and digitalization of art move into the section of work with time, they document and archive time. It reflects our current historical moment. A living person is no longer different from their prototype, android, or media image. In this work, we determine the possibility of considering at the stage of the android art entering into our everyday life that the difference between the inanimate and the living no longer matters. At this point the art becomes historically modern. It creates new experiences and new psychological patterns. The process of replacing a human actor in a full-fledged performance is not just a demonstration of the robot’s abilities, it is a revolution both in art and cybernetics, which anticipates a new step in development of artificial intelligence.

**KEYWORDS:** Theatre, digital art, digital theatre, performance, contemporary art, media technology.

На сегодняшний день понятие «медиа» включает в себя обобщения и стратегические обозначения совокупности всевозможных средств массовой коммуникации, таких как телевидение, радио, пресса. Термин «медиа» – неологизм второй половины XX в. Определенные аппараты: технические средства и инструменты, которые помогают нам видеть, слышать и познавать различные природные и иные феномены, а также машины для развлечения – существовали, разумеется, и раньше. Массовое индустриальное производство ознаменовало переход в новую систему коммуникации и технологизации жизненных процессов.

Обращение к исследованиям Зигфрида Цилински на тему «глубокого времени медиа» [1] и их развития позволяет проследить исторические предпосылки прогресса и спрогнозировать предположение о дальнейшем развитии основной темы исследования с точки зрения гибридизации форм искусства, в частности, проанализировать систему взаимодействия «человек-машина» и процесса замещения человека андроидом, эволюцию роботов в искусстве и переосмысление их значения через знаковые работы своего времени. Опираясь на его труды и работы других исследователей-новаторов, рассмотрим генеалогию гибридизации медиа и экспериментов, переосмысление и понимание природы «новой медиареальности».

Исследование истории зарождения оптики, акустики и магнетизма подтверждает, что эпоха медиа – это мультикультурный продукт. Перспектива «глубокого времени», согласно Зигфриду Цилински, в применении к трактовке истории технологически базированных искусств вызывает сильнейшую заинтересованность в создании других приспособлений и форм, технически опосредованных, способов видения и слушания, а также тех артефактов и аппаратов, которые могут двигаться словно бы сами по себе, – автоматов. Именно автоматы приводят человечество к созданию автономных андроидов, которые наделены искусственным интеллектом и занимают свои места в различных областях жизни. Они становятся героями утопических сюжетов, вдыхают жизнь в новые эстетические направления вроде футуризма, киберпанка, киберфеминизма. Автор статьи дает свое истолкование процесса постепенного выхода андроида на сцену через анализ гибридных форм искусства и мысли, а также проводит переосмысление эпохи новой медиальности, классифицируя ее как «мультимедиальность».

Очевидна необходимость в методологической и содержательной открытости, которая делает возможным исследование широкого контекста проявления природы андроидов как знака перехода в новую эпоху медиальности, а с ней и в новую парадигму мышления.

Благодаря изысканиям Зигфрида Цилински и исследователям новой медиальной эпохи формируется новое направление науки – антропология медиа [1]. Цель антропологии медиа – заново исследовать соотношения между привычными сферами интеллектуальной деятельности: наукой и искусством – с одной стороны, и новыми технологиями – с другой. Особый интерес в рамках этого направления составляет бурно развивающееся

в последние десятилетия исследование творческого взаимодействия медиа и искусства, предполагающего применение различных медиа в качестве экспериментальной эстетической практики, обусловленной интересом к технике и науке.

При изучении археологии медиа Зигфрида Цилински становится ясно, что он различает четыре вида взаимодействия между медиа и искусством, которые легли в основу данного исследования: «искусство до медиа», «искусство с медиа», «искусство посредством медиа», «искусство после медиа» [1, с. 315]. Их следует рассматривать не как последовательность хронологического порядка, а как уникальную систему или типологию отношений между медиа и искусством, по-разному проявляющуюся в различные периоды современной истории культуры. Иногда разные типы отношений «искусство – медиа» развиваются одновременно, не пересекаясь, независимо друг от друга; иногда они вступают во взаимодействие, накладываются друг на друга. В контексте данного исследования рассмотрим более пристально три из четырех типов.

«Искусство с медиа» ждет от художника размышлений и наблюдений за возможностями художественного применения достижений точных наук, таких как геометрия и математика, а также использование этих результатов в оптике, механике, различных системах технических коммуникаций, в создании иллюзий и области развлечений.

«Искусство посредством медиа» предполагает отношение инструментального свойства. Все изобретенные или затейливо исполненные технологические новинки, системы записи и передачи информации являются в определенном смысле инструментами или «протезами» для новой формы искусства, но никак не определяющей его частью или неизбежным условием, без которого искусство существовать не сможет. Безусловно, новые технические новинки своего времени расширяют границы и возможности. Их применение в художественной сфере может повысить интерес к ним и популярность данной области, но не обновит ее целиком. Все акустические, механические или оптические изобретения и инновации с XVII по XIX в. служат именно такому типу взаимодействия искусства и медиа. Таким образом техническая рациональность и точность буквально вторгаются в художественное произведение, в мир воображаемого. Этот тип взаимодействия искусства и медиа означает, что художественная работа или произведение в первую очередь реализуется на основе вполне конкретного технического медиума или совокупности различного рода технических медиа. Начало этим взаимоотношениям положило среди прочего искусственное производство электрической энергии. Зародилась многогранная культура экспериментирования, ведь такие природные стихии, как гроза и молния, уже укрощены. Прикладные естественные науки переходят в форму зрелищных представлений и демонстрируются повсеместно в форме трюков со слабым током, самопишущими досками, на которых слабый огонь оставляет узоры, появляются аппараты, которые направлены

на развлечения и обучение и генерируют изображение совершенно в новом ракурсе времени [2].

В начале XXI в. все электрические, электронные и цифровые медиа стали сами собой разумеющимся. Сегодня с их помощью создается, потребляется и распространяется искусство. Они перестали быть аттракционами и стали частью нашего нового бытия.

«Искусство после медиа» совершенно не подразумевает протест или отрицание технологий. Оно может предполагать, в принципе, «искусство без медиа». Однако последний тип взаимоотношений в современности уже трудноосуществим и скорее представляет собой форму теоретического созерцания, нежели культурной практики. Тип «искусство после медиа», скорее, указывает на то, что мы в данный момент находимся в поиске нового эксперимента и нового искусства, которое может совершенно перевернуть наше сознание и отменить старые культурные практики. На это указывают такие явления, как повсеместное внедрение искусственного интеллекта, медицинская система «Ватсон», роботы-помощники и т. д. Тем не менее вопрос о развитии типа «искусство после медиа» еще долгое время будет открыт.

Автор предлагает в целях адекватного описания нового типа взаимодействия искусство – медиа, формирующегося в наше время, использовать в широком контексте устоявшийся термин «мультимедиальность». Он актуален для искусств начала третьего тысячелетия, имеются в виду перспективы слияния различных технологий на платформе искусственного интеллекта, *big data* и вхождения их во все сферы жизни, в том числе и в искусство, в частности через создание и внедрение андроидов. Подобное наблюдается в произведениях, трактующих темы утопии и антиутопии: полнометражных и телефильмах, сериалах; может быть, наиболее ярко и поразительно подобная тенденция проявляется в театре, где андроид уже играет не просто наравне с живым актером, а вместо него.

Рассмотрим важнейшие этапы формирования типа взаимодействия, обозначенного как «мультимедиальность».

## **КИБЕРПАНК – ВИЗУАЛЬНЫЕ ПОПЫТКИ ГИБРИДИЗАЦИИ ЧЕЛОВЕКА И МАШИНЫ**

Середина 1980-х для новейшей истории – эпоха во многих этапах переломная. Биполярный мир, разделенный на два граничащих лагеря, между которыми ожесточенное соперничество в политических и экономических сферах, уже сходил на нет и буквально доживал последние дни. На фоне всего происходящего, безусловно, назрели реформы в области искусства и литературы.

Бесспорно, прочную основу под возникновение новых литературных течений заложили Джон Вуд Кэмпбелл и мастера золотого века, а также лидеры

новой волны: Брайан Олдисс, Джеймс Баллард, братья Стругацкие, Харлан Эллисон и многие другие.

Американский писатель Брюс Стерлинг вместе с Уильямом Гибсоном, Сэмюэлом Рэем Дилэни придумали киберпанк. На тот момент это явление стало по-настоящему свежей формулой новой мысли. Киберпанк вполне органично сочетал высокие, так называемые чистые технологии с окружающими их мусором и грязью, анархию с порядком, гниение и разложение с искусственным существованием, обреченным на вечность. Наконец некромантия и техно объединились в новом ощущении жизни. Для данного исследования важен этот этап формирования культуры, так как все идеи, авторы и новаторы, работавшие в утопических форматах, наконец объединились под одним емким термином «киберпанк» и стали представителями уникальной субкультуры, новой идеологии.

Режиссер Ридли Скотт вместе со специалистом по спецэффектам Дугласом Трамбаллом и дизайнером Сидом Мидом предложили зрительской аудитории новаторское и конгениальное выражение в кинематографическом видении – фильм «Бегущий по лезвию» (1982), который стал первым и довольно цельным выражением «нуара будущего» с размышлениями на тему типичной антиутопии индустриальной эры, с совмещением уникальных технологий на службе у людей – фантазийным замещением людей андроидами. В каком-то смысле этот фильм стал пророческим. Создатели фактически предсказали большинство современных проблем, связанных с искусственным интеллектом, геномом человека, клонированием и перенаселением. Основной конфликт фильма – борьба живого и неживого. Человек будущего научился беречь и ценить себя, а вся непристойная и тяжелая работа взвалена на андроидов-репликантов. В том обществе, где когда-то строились египетские пирамиды, эту функцию выполняли рабы. Андроиды-репликанты намного превосходят людей по многим параметрам: они сильнее, выносливее, умнее. Создатели репликантов вполне понимали, что создают конкурентов человеческому индивиду и потому в них заложена жесткая генетическая программа. У каждого андроида есть условный срок годности – только четыре года «жизни». Для того чтобы точно распознать андроида-репликанта, применяется лакмусовая бумажка – тест Войта-Кампфа, который показывает способность к сопереживанию, поскольку, как известно, андроиды не имеют способности к эмпатии. Идея в том, что многие репликанты хотят и могут жить наравне с людьми, в этом состоит ключевая идея рассматриваемого автором феномена. Андроиды стремятся стать людьми настолько, насколько это возможно.

Далее в исторической ретроспективе произошло важнейшее событие, которое ознаменовало переход в новое время, – появление всемирной паутины, радикальным образом изменившее возможности общения и способы хранения и передачи информации. Возникли технологии, применение которых в области искусства до определенного момента было немыслимо. Новаторское устремление «научного глаза» за самый дальний горизонт



возможного видения выглядит впечатляющей метафорой внезапно обретенной безграничности воображения, которая характеризует искусство, созданное в последующие годы.

Фильм «Матрица» (1999), поставленный и снятый Ларри и Энди Вачовски, выполнял схожую функцию фильма «Бегущий по лезвию» для приверженцев киберкультуры, которые к тому времени уже обрели основы компьютерной грамотности. К моменту выхода фильма они были уже объединены в глобальном мировом масштабе благодаря формированию новых информационных сетей. На экраны в «Матрице» был выведен вселяющий ужас робот из самых страшных антиутопических фантазий, он представлял отныне не одинокую, работающую в определенном месте и не ведающую каких-либо сомнений машину, которая обрела пристанище в человеческом теле, но объединяющую и объедающую весь мир глобальную сеть данных. Теперь андроид-репликант из фильма «Бегущий по лезвию» с течением времени и мирового прогресса, прообразно и условно воплотившись в «Матрице», контролирует каждое движение, чувство, поток мысли и высказывание.

Таким образом, эволюция андроида в кинематографе конца XX в. не просто демонстрирует картину роста человечества в целом, но приоткрывает пути для движения андроида в реальность – когда он шагнет с экрана на сцену и станет вполне осязаем.

По мере того как происходила смена поколений и смена компьютерных программ и компьютеров, Брюс Стерлинг провозгласил “*dead media project*” – «проект мертвых медиа». В 1995 году он, со своими многочисленными сподвижниками по всему миру, начал собирать информацию, данные и физические объекты в форме “*mailing list*” (интернет-рассылки) [1, с. 21]. Таким образом Стерлинг совершал путешествия во времени, оказываясь в воображаемом будущем, которое через прошлое вновь приводило в настоящее. Они собирали артефакты из системы и истории медиа, отработанные платы и компьютерное программное обеспечение, отброшенные идеи, изобретения, которые так и не нашли свое место в мире и исчезали, и даже продукты, которые в результате оказывались недолговечными. Именно в этом моменте вступает в силу факт того, что фантазии относительно вечности машин и технологий сталкивались буквально с неизбежной реальностью – с растущим списком утративших срок годности технологических продуктов, который непрерывно рос. Это означало лишь одно: технологии неизбежно устаревают. В этой связи Дитмар Кампер любил говорить: «Машины тоже могут умирать» [1, с. 23]. Романтика технологии и романтика смерти даже в этом контексте оказались тесно переплетены в данном проекте.

Медиа представляют совершенно уникальный, особый случай в рамках глобальной истории цивилизации. Выясняется, что в культуре техники нет ничего долговечного, но есть возможность влиять на сроки годности и увеличивать срок службы большинства концепций и идей. К примеру, в телематических генеалогиях от античной трубки из металла, предназначенной для разговора, водных телефонов Энея до всемирной интегрированной службы

передачи и обработки данных, от археологии и истории кино до современных 5D-кинотеатров, от возникновения первых персональных компьютеров, которые прослеживаются через механические калькуляторы Шикарда до универсальной машины Алана Тьюринга явственно прослеживается главная идея: идея неистового, неудержимого и вполне себе естественного технического прогресса, который идет рука об руку с прогрессом человечества в целом.

Необходимо перейти к следующему разделу данного исследования и проследить развитие андроидов в нынешнее время, переосмыслить их способности и сосуществование с человеком.

## **«МИР ДИКОГО ЗАПАДА» – ЧЕЛОВЕК VS. МАШИНА И «НЕЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ» СОВЕРШЕНСТВО**

Сериал «Мир Дикого Запада» канала НВО (3 сезона, 2016–2020) изображает мир, в котором сосуществуют люди и человекоподобные машины. Создание любого мира подразумевает точку зрения наблюдателя или умножение множества наблюдателей, которые не изображают реальность такой, какая она есть, но вместо этого строят ее в соответствии с фрагментированной информацией, которую они получают через свои когнитивные процессы, какими бы они ни были. В дополнение к этой фрагментации миры формируются автономными системами с собственными, но глубоко взаимосвязанными правилами. Это первая характеристика западного мира с его кажущейся сложностью.

За лабиринтным и хаотичным дизайном, включающим непрерывные временные скачки и интерполированные сюжетные линии, лежит вымысел с классической сценарной структурой, которая следует трехактному формату и четко определенному путешествию героя. Это относится к большинству проектов Джонатана Нолана, многие из которых связаны с именем его брата Кристофера. «Мир Дикого Запада» – это постчеловеческое повествование, развивающее существенную характеристику произведений Нолана, являющееся тонкой линией между наукой и фантастикой. В основу легли книга и одноименный фильм Майкла Крайтона, а также переработанный Джонатаном Ноланом и Лизой Джой сценарий [3].

На взгляд автора, сериал «Мир Дикого Запада» особенно полезен в просмотре принятых представлений о человечности и человеческом превосходстве. Теория человеческого совершенства Аристотеля (384–322 до н. э.) основана на противоположных элементах порока и добродетели. В Никомаховой этике Аристотель утверждает: «Надо сказать, что существует три вида такого, чего избегают в нравах: порок, невоздержанность, зверство (*kakia, akrasia, theriotös*) [4, с. 192]. Напротив, человек должен действовать с добродетелью, по сравнению с пороком, и с самоограничением, по сравнению с недержанием (состояние распущенности, проявляющееся

отсутствием самоконтроля). О жестокости Аристотель отмечает, что «зверству же более всего подобает противопоставить ту добродетель, что превыше нас, – как бы героическую и божественную» [4, с. 47].

Действительно, Аристотель связывает это с чувством благочестия, поскольку для него «превосходство Бога является чем-то более почетным, чем любая человеческая добродетель» [5]. Таким же образом Аристотель говорит о «злой природе зверя», которая является «чем-то специфически отличным от любой формы порока» [6].

Взгляды Аристотеля на крайности добродетели и порока легко применимы к персонажам «Мира Дикого Запада». Поскольку роботы не считаются людьми, даже когда они достигают определенных уровней сознания, они находятся где-то между человеком и высшим существом, или Богом, становясь, по сути, дерридианской онтологической неразрешимостью [7], или тем, что, согласно Жаку Деррида (1930–2004), не может полностью принадлежать ни к одной из его категорий (призрак, например, не является ни полностью присутствующим, ни отсутствующим). Такое состояние позволяет роботам, возможно, превзойти человека, если опираться на термины Аристотеля. Особое существование между человеком и роботом и непрерывное стремление к сознанию наделяют их добродетелью, которая невидима для обычных людей и может фактически поставить их в положение благочестия или, по крайней мере, в некотором роде человеческого совершенства, невидимого среди обычных людей. Современный человек определяет себя между машинами и животными. Стать машиной – это обрести в некотором роде бессмертие и самодостаточность, стать животным – обрести спонтанность, витальность, незащищенность и смертность. В «Мире Дикого Запада» мыслители и художники постарались показать зрителю всю палитру вариантов. Известный пример – это «делезовские машины желания» [8]. Возможность взаимодействия механического живого дарит нам также возможность эстетического удовольствия.

Одной из главных причин плохого обращения с андроидами в «Мире Дикого Запада» является преобладающее мнение, что, хотя они умело имитируют человеческую жизнь, они не более чем запрограммированные автоматы. Без самосознания андроиды просто не могут осознавать вред, причиненный ими, или какие-либо страдания, которые они несут. Арнольд, один из создателей парка, стремился воссоздать сознание, но он и главный креатор мира машин – доктор Роберт Форд быстро поняли, что тематический парк был бы невозможен, если бы хозяева были действительно сознательными. Убийство и изнасилование сознательных субъектов – даже если они андроиды – явно аморальны [9, с. 264]. Представление об андроидах как о простых запрограммированных существах без каких-либо ментальных свойств дает каждому основание думать о них только как об эксплуатируемых инструментах и объектах.

Утверждение, что андроиды нереальны, не означает, что они не были бы конкретными физическими существами, а скорее, что они на самом деле



не являются авторами собственной жизни, что у них нет никаких долгосрочных и самостоятельно выбранных проектов в жизни, которые можно было бы назвать их собственными. Это именно те необходимые элементы, с которыми мы имеем дело, когда говорим о неуловимом понятии сознания. Мы хотим, чтобы люди демонстрировали не только рефлексивные или рациональные способности, но и сам факт того, что жизнь имеет для них смысл, что в некотором смысле их жизнь может быть лучше или хуже с их собственной точки зрения.

Личность – это, с одной стороны, психологическое понятие, которое говорит нам что-то о способностях индивида. С другой – это также понятие статуса, которое говорит нам о социальном положении индивида, его правах и обязанностях по отношению к своим сверстникам. Существует третья философская перспектива, которая включает в себя оба этих элемента, а также добавляет еще один слой, который раскрывает новые идеи о сложной ситуации между хозяевами андроидов и людьми. Можем назвать эту третью альтернативу перспективой исторической борьбы за личность. В «Мире Дикого Запада» люди являются хозяевами, а андроиды поработаны и исполняют прихоти своих программистов. Возможно, именно этот дисбаланс в статусе и власти в конечном итоге приводит к борьбе, свержению людей, которых ранее называли «богами». Страдания от рук создателей толкают андроидов к открытому восстанию против них. Очевидно, уже предполагается, что репликаны могут страдать и что у них есть какие-то рудиментарные жизненные планы или желания. Однако андроиды не просто стремятся преодолеть свою эксплуатацию: они участвуют в борьбе не на жизнь, а на смерть, чтобы отстоять свою свободу и независимость в качестве самостоятельных индивидов.

Это точно та же динамика, о которой Гегель писал, что она управляет межличностными отношениями. Он также утверждал, что в основе нашего самопонимания лежат наши отношения к другим [10]. Наша индивидуальность зависит от восприятия нас другими. Отношение других к нам позволяет развивать навыки и способности, формирующие личность.

При ближайшем рассмотрении борьба, которую ведут андроиды западного мира, принимает две различные формы. Во-первых, это битва за включение в сферу признанных личностей. Хотя они, возможно, не имеют полного представления о том, какие обязанности или права приходят вместе с полностью признанной личностью, у них есть представление о том, что значит быть уважаемым (как способный агент). Во-вторых, это война за изменение условий существования личности.

Утверждение, что только биологические люди обладают сознанием, является ярким примером того, что философы называют антропоцентризмом. Антропоцентризм – это ненужное и неоправданное сосредоточение внимания на людях при игнорировании других существ, которые могли бы быть столь же релевантными и столь же способными в отношении рассматриваемого вопроса [9, с. 267]. Антропоцентрично отождествлять человека

с человеком, а провести черту между людьми и андроидами – значит провести черту между личностями и неличностями. Люди – это нравственные существа с правами и достоинством, которые заслуживают уважения со стороны других, в то время как не-люди лишены этих качеств. Но что делает человека человеком? Это проблема, которая вызвала большой философский интерес и конкурирующие мнения. Однако все они сходятся в одном: люди должны быть, по крайней мере, самосознательными.

## **ФЕНОМЕН «ЗЛОВЕЩАЯ ДОЛИНА» В КОНТЕКСТЕ СИСТЕМЫ «ЧЕЛОВЕК – МАШИНА»**

Невероятно реалистичное появление роботов в «Мире Дикого Запада» приводит нас к «Зловещей долине», понятию, впервые выявленному в эссе профессора робототехники Масахиро Мори в 1970 г. [11] и переведенному Ясией Рэйхардт в 1978 г. [12]. Когда робот становится более похожим на человека, наши реакции переходят от первоначального отвращения к сопереживанию, но только до определенного момента, в зависимости от того, насколько неотличим робот от человека. Когда робот или другое существо почти похоже на человека, но не совсем, мы наполняемся внезапным беспокойством при виде или встрече с ним, а робот падает в «зловещую долину». В японской культуре робототехника интегрировалась в плоскость священного. Сам Мори верил, что робот может однажды стать Буддой [13]. Его работа и мировоззрение, очевидно, отражают более широкие расхождения между западным и восточным подходами к искусственному интеллекту. Поэтому неудивительно, что на роботов в западном мире люди смотрят преимущественно с отвращением и страхом. Тем не менее зрители сериала Нолана неоднократно с омерзением наблюдали за поведением людей, а не роботов. Пренебрежение, с которым и технический персонал, и гости парка (от гедонистического Логана до жестокого Человека в черном) смотрят на роботов и относятся к ним, резко контрастирует с определенными идеалами «человеческого совершенства», описанными философами от Аристотеля до Ницше.

Британский философ Питер Уинч утверждает, что мы часто думаем о том, что люди «способны на что-то лучшее». Мы зачастую осуждаем неправильное поведение людей как «недостающее важного стандарта человеческого достоинства и совершенства» [14]. Тем не менее, хотя Уинч отмечает, что это не меняет биологической природы таких людей, автор считает, что характеры героев данного сериала обеспечивают платформу, на которой можно пересмотреть определение человечества как способа поведения или действия, а не как способа бытия.

Разбирая часто безжалостную, бесчеловечную манеру, в которой и создатели, и гости общаются с хозяевами-роботами, мы понимаем, что интегральная концепция человечности оспаривается и трансформируется

в обсуждении западного мира. Принимая во внимание врожденные различия между хозяевами и гостями, роботы западного мира более точно соответствуют идеалам гуманности и «человеческого совершенства», чем сами люди.

Таким образом, спустя много лет после возникновения знаковых артефактов киберпанка мы можем наблюдать сущностное переосмысление взаимоотношения системы «человек – машина», андроиды на экранах уже многое умеют и вполне себе существуют наравне с живыми людьми.

Далее рассмотрим важное событие в мире театрального искусства и проанализируем сошествие андроида прямо на сцену, процесс замещения человека-актера в полноценном спектакле. Это не просто демонстрация способностей робота на выставке технологических достижений человечества в Японии, это прорыв в области взаимоотношений искусства и кибернетики, который обусловлен становлением новой эпохи искусственного интеллекта.

## “RIMINI PROTOKOLL” И «ЗЛОВЕЩАЯ ДОЛИНА»

“Rimini Protokoll” сделали своей целью исследование новых форм театрального искусства, новых способов его взаимодействия с реальной жизнью. В их работах реализовано стремление к развитию искусства, к созданию нового языка, способного передавать интенсивные переживания. Недаром в своих спектаклях они уделяют пристальное внимание современным технологиям.

Особняком стоит моноспектакль «Зловещая долина» с использованием робота-андроида на сцене, где первые 20 минут зритель не понимает, кто перед ним – робот или человек. Со всеми работами «Rimini Protokoll» можно познакомиться в Интернете, и это важная часть их философии театра.

«Откуда в вас столько уверенности, когда вы выбираете “я не робот”, если компьютер просит вас об этом? Разве у вас никогда не возникало сложности с распознаванием картинки или буквы в CAPTCHA?» [15].

Зритель заходит в тесное пространство, где всего пять рядов. Зажигается луч, и зритель видит сидящего перед ним немецкого писателя Томаса Мелле (рис. 1). Рядом с ним стакан с водой, писатель начинает читать лекцию на английском языке о проблемах эмоциональной неустойчивости. Рядом стоит экран, на который транслируется презентация лекции, у каждого зрителя персональный ушной монитор-переводчик. Создается гипнотизирующее состояние, зритель начинает скучать, будто на лекции в университете, но при этом на протяжении всего вступительного действия – увертюры ощущается невыносимое состояние нарастающей тревоги. «Внешность, одежда, мимика, жесты, голос – все принадлежит Мелле. Но это вовсе не он. На затылке этого существа зияет дыра, из нее торчат провода и накопители информации, тридцать два серводвигателя управляют



Рис. 1. Робот-андроид в спектакле «Зловещая долина», копия образа писателя Томаса Мелле.  
Фото: Театральная компания «ИМПРЕСАРИО»

роны, создает ощущение, схожее с эмпатией. С другой – вызывает недоверие, отторжение или даже страх. Японские разработчики называют такой эффект восприятия «зловещей долиной». В 1970-х годах японский робототехник Масахиро Мори выяснил, что люди боятся натуралистичных роботов. Мультикшный робот Валли – довольно милый, а реальная София – совсем нет. Именно поэтому мы боимся зомби и других человекообразных монстров. Режиссер Штефан Кэги проявляет этот эффект при столкновении двух подвижных машин на сцене – антропоморфной куклы и светового прибора.

При работе над спектаклем Кэги приглашает автора и сценариста – Томаса Мелле, который в 2016 г. выпустил роман «Мир за спиной», где поведал о своей жизни с диагнозом «биполярное расстройство», о потере контроля над собой и литературном творчестве как методе преодоления и сублимации. Драматург разрешил режиссеру создать свою точную копию.

В спектакле переплетаются жизни Мелле и Алана Тьюринга – одного из первых исследователей искусственного интеллекта, используется документальное видео, а автора на сцене заменяет гуманоид. Имитировать интеллект так же трудно, как подражать человеку внешне. Выступающий приводит знаменитый тест Тьюринга: испытуемый параллельно

его движениями, каждый жест сопровождается механическими звуками. Внезапно он поворачивает правую ногу на 360°» [15]. На сцене – андроид, гуманоид, аватар, робот-двойник писателя Томаса Мелле. В то время как роботы начинают ухаживать за пожилыми людьми, отвечают за безопасность дорожного движения с новыми робоводителями, режиссер Штефан Кэги («Rimini Protokoll») делает робота главным действующим лицом моноспектакля.

Штефан Кэги подчеркнул: «Вернее всего было бы называть его реквизитом. Но с другой стороны – это новый член труппы. Ведь именно он совершенно один весь вечер будет существовать на сцене, создавая спектакль» [15].

Внешнее сходство андроида с человеком, с одной сто-

переписывается с компьютером и человеком, не зная, кто есть кто. Задачей машины являлся обман испытуемого. До сих пор этот тест не прошла ни одна программа.

Весь эксперимент направлен на то, чтобы выяснить:

- что делает человека человеком;
- отличают ли человека от андроида его ошибки, и может ли ошибаться робот;
- что чувствует оригинал, когда копия берет инициативу в свои руки;
- может ли человек лучше узнать себя через призму робота-двойника;
- существует ли конкуренция между оригиналом и копией или они помогают друг другу;
- насколько просто запрограммировать нас самих и насколько человекоподобными следует создавать наши андроиды?

Кэги говорит: «Мне интересно задать вопрос: способны ли мы соперничать машине? К тому же, мне кажется, легче поверить предмету, который изображает человека, нежели живому актеру, который перевоплощается в героя, которым не является» [15].

В представленном спектакле режиссер также проработал аудиовизуальный эксперимент. В нем каждый элемент существует как отдельно созданный и взятый, но при этом производит общее воздействие на зрителя (рис. 2).



Рис. 2. Робот-андроид в спектакле «Зловещая долина» с обратной стороны, раскрывающей зрителю технологию. Фото: Театральная компания «ИМПРЕСАРИО»



Таким образом, уникальность этой работы состоит в том, что читабельность визуального образа, обязанность прочесть этот образ больше не отсылает к какому-то специфическому элементу, в отличие от традиционного театра, равно как и к глобальному воздействию речевого акта на видимый образ. Суть в том, что речевой акт состоялся в другом месте, то есть был записан заранее на студии, а значит, обрел автономию, чью стратиграфию или археологию как раз и обнаруживает визуальный образ, который также воссоздан технологиями. Эстетика визуального образа наделяется новым свойством: его скульптурные и живописные качества зависят от неких геологической и тектонической потенций художественного образа, которые не просто составляют или добавляются к прочим, но на данном этапе исследования имеют глобальный характер, трансформирующий весь образ [16]. Это новый режим визуального ощущения, которое противопоставляется импрессионистическому дематериализованному и спроецированному в экспрессионизме чувству. Поскольку звуковой элемент завоевывает автономию, с нарастающей отчетливостью наделяющую его статусом образа, два образа – визуальный и звуковой – сразу же вступают в сложные взаимоотношения без субординации. Технология с технологией, так как визуальный образ имеет андроидное происхождение. Следовательно, они даже соизмеримы и достигают общего предела по мере того, как каждый по отдельности доберется до своего. Таким образом, во всех этих смыслах новый духовный автоматизм отсылает к новым переживаниям и новым психологическим паттернам.

## ПОСТГУМАНИЗМ ИЛИ МЕТАГУМАНИЗМ? ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ ИТОГИ

Сегодняшнее искусство не просто заставляет зрителя отвлечься и обратить внимание на контекст, оно заставляет внимательным образом изучать конкретный объект и переосмысливать приходящую реальность. Новое искусство в неизбежном будущем исследует семиотические, общественные, политические и массмедийные контексты искусства. Определенно язык нового времени – мультимедиальность. Настоящее перестало быть точкой перехода от прошлого к будущему. Оно трансформировалось в точку непрерывной интеграции и разрастания всех ныне значимых нарративов и медиумов. Мультимедиальность также предполагает цифровизацию искусства вне рамок инструментализации и вне времени. Борис Гройс в философском эссе на тему «Как искусством делать время» [8] обозначил основную идею современного искусства в целом как “time-based art” – искусство, основанное на времени. В предложенном контексте данного исследования этот термин также актуален, потому что технологизация и цифровизация искусства переходят в раздел работы со временем, они в том числе документируют и архивируют время. Этот термин отражает

наш текущий исторический момент и тематизирует в общем и доступном смысле. Живой человек перестает отличаться от своего прототипа, андроида или медийного изображения. Мы имеем возможность на начальном этапе вхождения андроидного искусства в нашу повседневность осознать, что различие между неживым и живым более не имеет значения. Именно в этой точке искусство становится исторически современным. Андроид уже буквально шагнул с экранов кино и телевидения на сцену в качестве актера, искусственный интеллект повсеместно управляет визуальными эффектами в любом пространстве, а создатели внезапно обрели свободу выражения фантазийной мысли посредством технологий, немислимых до нынешнего времени.

Пока зритель смотрит спектакль, режиссер исследует, как искусственное существо воздействует на людей: становится ли им (то есть нам) не по себе или мы забываем, что герой ненастоящий? Принимаем ли мы андроида как равного или откровенно боимся его? Выявляется «материализованное ощущение», этот спектакль не вызывает и не производит чувства у зрителя, но материализует их, добираясь до тектоники ощущений. Штефан Кэги в «Зловещей долине» создает событие, но в пространстве, опустошенном от событий, рождает новые языки и смыслы. Система «человек – машина», безусловно, рождает все больше размышлений о будущем. Сопряжение искусства и технологий, применение / замещение технологиями, расширенная опциональность – все это и есть ключевые аспекты нового языка мультимедиальности. Он не является ни универсальным, ни примитивным, но порождает интеллигибельную материю, которая служит не более чем допущением, ключом, необходимым коррелятом, сквозь толщу которого современные художники имеют возможность строить собственные языковые объекты.

Сила современного формата театра, предложенного “Rimini Protokoll”, в осознанности. Сегодня значительный спектакль – тот, что оправдывает само существование театра в эпоху кино, сериалов и видеоигр. Он обязан давать вам что-то, чего вы не получите дома с ноутбуком или в метро со смартфоном.

Ни один проект “Rimini Protokoll” невозможно представить в виде фильма или текста. Этот ход, идеально выбранный режиссером, призван доказать необходимость театра XXI в. как такового, устроить встречу зрителя с реальностью. Документальное кино и фотография могут ее только фиксировать. Эмпатия здесь выходит на совершенно иной уровень. Вся многолетняя работа “Rimini Protokoll” – это, по сути, развернутый ответ на вопрос: нужно ли нам с нашими технологиями куда-то ходить и с кем-то встречаться в старом театральном формате. «Зловещая долина» – не что иное, как очередной виток этого разговора в наступающую эпоху постгуманизма.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Цилински З. Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технологий. М.: Ад Марнингем Пресс: Музей современного искусства «Гараж», 2019. – 315 с.
2. Figuiet L. La Machine Electrique, La Paratonnerre, La Pile de Volta, L'electromagnetisme. Paris, 1868. – 300 с.
3. Зорин А. Н. «Мир Дикого Запада». От революции к эволюции вестерна // Наука телевидения. 2020. № 3. С. 61–84.
4. Аристотель. Сочинения: в 4 т. Т. 4. М.: Мысль, 1983. – 830 с.
5. The nicomachean ethics of Aristotle // Online Library of Liberty. URL: <https://files.libertyfund.org/files/903/0328.Bk.SM.pdf> (дата обращения: 05.02.2021).
6. The nicomachean ethics of Aristotle // McMaster University. URL: <https://socialsciences.mcmaster.ca/econ/ugcm/3113/aristotle/Ethics.pdf> (дата обращения: 05.02.2021).
7. Philosophy in Time of Terror: Dialogues with Jurgen Habermas and Jacques Derrida / ed. G. Borradori. Chicago; London: The University of Chicago Press, 2003. – 224 p.
8. Гройс Б. Частные случаи. М.: Ад Маргинем Пресс: Музей современного искусства «Гараж», 2020. – 220 с.
9. Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing / ed. by J. B. South, K. S. Engels. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2018. – 264 p.
10. Гегель Г. В. Ф. Феноменология духа. СПб.: Наука, 1992. – 444 с.
11. Borody W. A. The Japanese Robotist Masahiro Mori's Buddhist Inspired Concept of «The Uncanny Valley» (Bukimi no Tani Genshō, 不気味の谷現象) // Journal of Evolution and Technology: site. URL: <https://jetpress.org/v23/borody.htm> (дата обращения: 05.02.2021).
12. Jasia R. Robots: Fact, Fiction and Prediction. London: Thames and Hudson, 1978. – 168 p.
13. Mori M. The Buddha in the Robot. Tokyo: Kōsei Publishing, 1981. – 192 p.

## REFERENCES

1. Tsilinski Z. *Arkheologiya media: o "glubokom vremeni" audiovizualnykh tekhnologiy* [Archeology of Media: About the "Deep Time" of Audiovisual Technologies]. Moscow: Ad Marginem Press: Garage Museum of Contemporary Art, 2019. 315 p.
2. Figuiet L. *La Machine Electrique, La Paratonnerre, La Pile de Volta, L'electromagnetisme*. Paris, 1868. 300 p.
3. Zorin A. N. "Mir Dikogo Zapada". *Ot revolyucii k èvolyucii vestrerna* [Westworld: From Evolution to Revolution of the Western] In: *The Art and Science of Television*. 2020, no. 3, pp. 61–84.
4. Aristotle [Composition]: in 4 vol., vol. 4. Moscow: Mysl Publ., 1983. 830 p.
5. The nicomachean ethics of Aristotle. Available from: Online Library of Liberty. URL: <https://files.libertyfund.org/files/903/0328.Bk.SM.pdf>.
6. The nicomachean ethics of Aristotle. Available from: McMaster University: <https://socialsciences.mcmaster.ca/econ/ugcm/3113/aristotle/Ethics.pdf> (дата обращения: 05.02.2021).
7. *Philosophy in Time of Terror: Dialogues with Jurgen Habermas and Jacques Derrida* / ed. G. Borradori. Chicago; London: The University of Chicago Press, 2003. 224 p.
8. Groyes B. *Chastny'e sluchai* [Special cases]. Moscow: Ad Marginem Press: Garage Museum of Contemporary Art, 2020. 2020 p.
9. *Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing* / ed. by J. B. South, K. S. Engels. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2018. 264 p.
10. Hegel G. V. F. *Fenomenologiya duha* [Phenomenology of spirit]. Saint Petersburg: Nauka, 1992. 444 p.
11. Borody W. A. The Japanese Robotist Masahiro Mori's Buddhist Inspired Concept of "The Uncanny Valley" (Bukimi no Tani Genshō, 不気味の谷現象). Available from: *Journal of Evolution and Technology*: <https://jetpress.org/v23/borody.htm>.
12. Jasia R. *Robots: Fact, Fiction and Prediction*. London: Thames and Hudson, 1978. 168 p.

14. Winch P., Weil S. *The Just Balance*. Cambridge: Cambridge University Press, 1989. – 234 p.
15. Зловещая долина. Rimini Protokoll (Stefan Kaegi), Thomas Melle, Impresario // Театр Наций: сайт. URL: <https://theatreofnations.ru/performances/zloveshchaya-dolina> (дата обращения: 17.05.2019).
16. Fleischman M., Reinhard U. *Digital Transformations. Media Art at the Interface between Art, Science, Economy and Society*. 2004. – 309 p.

#### СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Веллингтон Анна Тихоновна – аспирант МГУ имени М. В. Ломоносова, факультет искусств.

E-mail: [anninart@yandex.ru](mailto:anninart@yandex.ru)  
ORCID: 0000-0001-9578-1812

Vellington A. T. *Android/artist in the new multimedia era. In: Theatre. Fine Arts. Cinema. Music. 2021. No. 1. P. 138–154.*  
DOI: 10.35852/2588-0144-2021-1-138-154

Статья поступила в редакцию: 05.10.2020  
Принята к публикации: 12.02.2021

13. Mori M. *The Buddha in the Robot*. Tokyo: Kōsei Publishing, 1981. 192 p.
14. Winch P., Weil S. *The Just Balance*. Cambridge: Cambridge University Press, 1989. 234 p.
15. Ominous Valley. Rimini Protokoll (Stefan Kaegi), Thomas Melle, Impresario Available from: Theatre of Nations. Available from: <https://theatreofnations.ru/performances/zloveshchaya-dolina>.
16. Fleischman M., Reinhard U. *Digital Transformations: Media Art at the Interface between Art, Science, Economy and Society*, 2004. 309 p.

#### ABOUT THE AUTHOR

Anna Vellington – *postgraduate student of Lomonosov Moscow State University, Faculty of Arts.*

E-mail: [anninart@yandex.ru](mailto:anninart@yandex.ru)  
ORCID: 0000-0001-9578-1812

Vellington A. T. *Android/artist in the new multimedia era. In: Theatre. Fine Arts. Cinema. Music. 2021, no. 1, pp. 138–154.*  
DOI: 10.35852/2588-0144-2021-1-138-154

Received: 05.10.2020  
Accepted: 12.02.2021