Galactica Media: Journal of Media Studies. 2024. No 3 | ISSN: 2658-7734
Neural Networks and Technology | https://doi.org/10.46539/gmd.v6i3.516

Eschatology of the Singularity: "Deus ex machina" in the Construction of Film Images of the Future

Gennady V. Bakumenko (a), Anna G. Luginina (b) & Olga A. Baklanova (c)

(a) Southern branch of Likhachev Russian Research Institute for Cultural and Natural Heritage (Heritage Institute). Armavir Krasnodar region, Russia. Email: genn-1[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-1661-9428

(b) Kuban State Agrarian University named after I.T. Trubilin. Krasnodar, Russia. Email: luginina.anna8[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0003-3561-7353

(c) North Caucasus Federal University. Stavropol, Russia. Email: mikeewa[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-2762-3668

Received: 14 May 2024 | Revised: 2 June 2024 | Accepted: 15 June 2024

Abstract

The mixed assessment by critics and theorists of the *deus ex machina* artistic device common in popular cinema requires a more thorough study of its dramatic and narrative functions in science fiction films. It is in the construction of film images of the future that this technique is combined with a fantastic assumption, expressing the narrator's attitude towards artistic narration and becoming an argument in dialogue with the viewer.

The study reveals, based on the analysis of empirical material, the multifunctionality of *deus ex machina* using the example of the development of the theme of technological singularity in cinema. The analysis of films significant for the development of the science fiction (Sci-Fi) genre and the most popular television series among science fiction fans today demonstrates the evolution of the *deus ex machina* technique. In addition to the trivial function of arbitrary resolution of peripeteia, it acquires various dramatic functions (accelerating or slowing down the rhythm of action, connecting parts of the plot in a large form), obtains the properties of scaling and fragmentation, synchrony and asynchrony with a fantastic assumption, adding complex narrative functions to the toolkit of expressive means, through which the narrator reveals or, on the contrary, conceals his attitude to artistic reality, involving the viewer into the game of probable meanings.

The authors of the article come to the conclusion that the theme of technological singularity has been penetrating cinema since its appearance in the work of L. Lumiere and determines, depending on the narrator's attitude to the topic, the vector of techno-skepticism or techno-optimism in the eschatological dilemma that characterizes the cosmogony of traditional religions.

The article is of interest to researchers and film lovers and contributes to the study of artistic and scientific communication.

Keywords

Cinema; TV Serials; Science Fiction; Deus ex machina; Film Narrative; Machinery; Technological Singularity; Science; Religion; Eschatology

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2024. No 3 | ISSN: 2658-7734
Нейросети и технологии | https://doi.org/10.46539/gmd.v6i3.516

Эсхатология сингулярности: “Deus ex machina” в построении кинообразов будущего

Бакуменко Геннадий Владимирович (a) Лугинина Анна Григорьевна (b) Бакланова Ольга Александровна (c)

(a) Южный филиал Российского научно-исследовательского института культурного и природного наследия им. Д.С. Лихачёва (Институт Наследия). Армавир Краснодарского края, Россия. Email: genn-1[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-1661-9428

(b) Кубанский государственный аграрный университет имени И.Т. Трубилина. Краснодар, Россия. Email: luginina.anna8[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0003-3561-7353

(c) Северо-Кавказский федеральный университет. Ставрополь, Россия. Email: mikeewa[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-2762-3668

Рукопись получена: 14 мая 2024 | Пересмотрена: 2 июня 2024 | Принята: 15 июня 2024

Аннотация

Неоднозначная оценка критиков и теоретиков распространенного в популярном кинематографе художественного приема *deus ex machina* требует боле тщательного изучения его драматургических и нарративных функций в фильмах научно-фантастического жанра. Именно в построении кинообразов будущего прием этот сочетается с фантастическим допущением, выражает отношение нарратора к художественному повествованию и становится аргументом в диалоге со зрителем. В исследовании с опорой на анализ эмпирического материала раскрывается полифункциональность deus ex machina на примере развития в кинематографе темы технологической сингулярности. Анализ значимых для развития научно-фантастического (Sci-Fi) жанра фильмов и наиболее популярных у любителей фантастики на сегодняшний момент телесериалов демонстрирует эволюцию приема deus ex machina. Помимо тривиальной функции произвольного разрешения перипетии, он обрастает различными драматургическими функциями (ускорение или замедление ритма действия, связка частей сюжета в крупной форме), обладает свойствами масштабирования и дробления, синхронии и асинхронии с фантастическим допущением, добавляя в инструментарий выразительных средств сложные нарративные функции, посредством которых нарратор раскрывает или, напротив, скрывает свое отношение к художественной реальности, вовлекая зрителя в игру вероятных смыслов. Авторы статьи приходят к заключению, что тема технологической сингулярности проникает в кинематограф с момента появления в творчестве Л. Люмьера и определяет, в зависимости от отношения нарратора к теме, вектор техноскепсиса или технооптимизма в эсхатологической дилемме, характеризующей космогонию традиционных религий. Статья представляет интерес для исследователей и любителей кино, вносит вклад в исследования художественной и научной коммуникации.

Ключевые слова

кинематограф; телесериалы; научная фантастика; deus ex machina; кинонарратив; машинерия; технологическая сингулярность; наука; религия; эсхатология

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

"*…modo cioè che 4 diti fa 1 Palmo, et 4 Palmi Fa 1 Pie, 6 Palmi Fa un Chubito, 4 Cubiti fa 1 homo, he 4 chubiti fa 1 passo, he 24 palmi fa 1 homo…*"
Leonardo da Vinci, Homo vitruvianus
(1490–1492, 34.3 × 24.5 cm,
Accademia Gallery,
Venice, inv. 228)

В античной трагедии прием *deus ex machina*, появление при помощи механики оценивающего фабулу действия божества, подчеркивал разрешение конфликта перипетии. После чего в классической трагедии сюжет исчерпывался и мог следовать лишь эпилог, прославляющий божественную волю (Еврипид и др.). Аристотель считал злоупотребление подобным приемом признаком низкого художественного качества трагедии, свидетельствующим о неспособности драматурга при помощи набора доступных художественных средств (фабула, перипетии, ритм действия, метафоры, сравнения, гиперболы и пр.) подготовить катарсис, — острое переживание зрителем реальности, представленной в художественной форме (2000, с. 165–167, 179).

Тем не менее, *deus ex machina*, или «кавалерия из-за холмов» (Джон Форд, «Дилижанс», 1939), или «рояль в кустах» (Аркадий Арканов и Григорий Горин, «Тринадцатая программа», 1963) становится весьма распространенным драматургическим и нарративным приемом разрешения конфликта перипетии, проникающим в кинематограф из популярного романа, куда, как принято считать, попал из античной трагедии благодаря Ренессансу (Тронский, 1951, с. 162). Прием состоит в неожиданной развязке затруднительной ситуации, в которую попадают персонажи, с помощью стороннего, ранее не задействованного в повествовании фактора: к примеру, спасение героя с резким поворотом сюжета «по воле случая» или «волшебного» («божественного») вмешательства (Бабичев, Боровский, 1988, с. 180). Применение подобного приема драматургом схож с обманом, с жульничеством в игре, поскольку в нетривиальной развязке нет ни божественного, ни случайного: в любом случае все происходит по воле автора. Однако, прекрасно понимая природу подобного обмана и ожидая его, зритель продолжает играть в эту игру.

Авторы статьи на примере анализа научно-фантастических (Sci-Fi) фильмов и популярных сериалов, затрагивающих проблему технологической сингулярности, предлагают разобраться, в чем привлекательность *deus ex machina* и каковы его функции. Исследовательский интерес, помимо основной цели, обусловлен необходимостью установить, какое место тема технологической сингулярности занимает в кинематографе и какой вклад вносят популярные фильмы в актуальную дискуссию.

Учитывая разночтения в трактовке термина «кинематограф», поясним: объектом исследования в данной статье является кинематограф как форма

визуальной и аудиовизуальной художественной коммуникации, обеспеченная фабулой повествования в логике раскрытия сюжета и идейного содержания отдельно рассматриваемого произведения (фильма). Этот видовой признак в равной мере характеризует и короткометражки братьев Люмьер, и фильмы Стэнли Кубрика, и популярные современные сериалы.

М. Маклюэн обратил внимание, что кинематограф сам по себе и продукт, и реклама, и упаковка образа жизни (2003, с. 331). Рассматривая кинематограф структурно-функционально, Ж. Делёз резюмирует, что организованное подобным образом сообщение не только транслирует содержание, но и устанавливает наиболее существенные ценностно-смысловые связи элементов речи, позволяющие дешифровать транслируемое в сообщении содержание и влияющие в дальнейшем на восприятие человеком окружающей реальности (2004, с. 594). Тот же объект изучает Г. Тернер, обращая внимание, что кинематограф позволяет «добиться контроля над повседневной репрезентацией мира для нации, приобрести крепкую власть над представлением индивидов о себе и друг о друге» (1988, p. 135). В частности, неоднократно подчеркнутое влияние Голливуда на репрезентацию мира в разных странах так велико, что уместно сравнение кинотеатра с посольской миссией (Melnick, 2022).

Вместе с тем, кинематограф — не единственный инструмент репрезентации мира, влияющий на восприятие человеком окружающей реальности. Интерпретация содержания фильма зависит от субъективизма и субъектности интерпретатора, а также от его социокультурного окружения, формирующего сложные семиотические связи субъекта и объекта интерпретации, от организации киноповествования, организации времени и способа его просмотра (восприятия), организации (воспитания и образования) самого субъекта восприятия (Куренной, 2009).

Предметом авторского внимания является художественный прием *deus ex machina* в синтезе его драматургических и нарративных функций в фильмах (кино и популярных сериалах), затрагивающих проблему технологической сингулярности.

Актуальность обращения авторов к репрезентации в фильмах темы технологической сингулярности обусловлена, прежде всего, продолжающейся теоретической дискуссией об ожидающих цивилизацию существенных изменениях под влиянием ускорения научно-технического прогресса. Под технологической сингулярностью, в данном случае, авторы понимают некоторый предполагаемый момент технологического развития, когда не социальные отношения и потребности человека диктуют развитие технологий, а наоборот: технологии начинают диктовать направление развития, т. е. такой момент, когда люди не успевают адаптироваться к технологическим новшествам, а развитие технологий становится слабоуправляемым и необратимым, что радикально меняет характер цивилизации (Eden et al., 2013).

У современных теоретиков нет общего мнения относительно сущности технологической сингулярности, поэтому и сам термин неоднозначен. Скорее это теоретическая метафора футурологического дискурса, описывающая сложную совокупность явлений, опираясь на эволюционное представление об ускорении научно-технического прогресса. С одной стороны, по вопросу *предела сингулярности* теоретики нынешнего тысячелетия в некоторой степени подтверждают и развивают футурологические / эсхатологические прозрения первой половины XX в. о *ноосфере* и *точке Омега* (Тейяр де Шарден, 2002, Блауберг, 2021, Вернадский, 1989, 2000, Субетто & Шамахов, 2020). Однако обращает на себя внимание эклектика сближения в прогнозах футурологов прошлого столетия французского теологического идеализма, русского космизма и марксизма. С другой, — полагание технологической сингулярности в предполагаемую перспективу укладывается в определенный тренд, эксплуатирующий основанный на прогнозировании вероятных рисков страх перед будущим (Toffler, 2003, Бодрийяр, 2015, Fukuyama, 2003, 2006, Bostrom, 2014, Gabriel, 2020, Belikova et al., 2022).

Именно в качестве футурологического прогноза, подменяющего фантастическое допущение, проблематика технологической сингулярности проникает в научно-фантастическую литературу в образах утопий и антиутопий: Дж. Оруэлл «1984» (1948), С. Лем «Астронавты» (Astronauci, 1951), «Магелланово облако» (Obłok Magellana, 1955), «Эдем» (Eden, 1958), «Возвращение со звёзд» (Powrót z gwiazd, 1961), «Рукопись, найденная в ванне» (Pamiętnik znaleziony w wannie, 1961) «Непобедимый» (Niezwyciężony, 1964), «Фиаско» (Fiasko, 1986), В. Виндж «Пламя над бездной» (A Fire Upon the Deep, 1992), «Глубина в небе» (A Deepness in the Sky, 1999), «Конец радуг» (Rainbows End, 2006), «Дети неба» (Children of the Sky, 2011), — всех фантастов, так или иначе допускающих технологическую сингулярность в качестве непременного атрибута будущего, и не перечесть.

Источником термина, описывающего теоретическую метафору, послужило математическое понятие сингулярности как абстрактной точки неопределенности математического объекта (функции) (к примеру, для $f(x) = 1/x$ точка сингулярности определяется при $x = 0$). Это понятие было эксплицировано в общую теорию вероятности для описания астрофизического явления гравитационной сингулярности пространства-времени и применено для описания предполагаемого состояния Вселенной в момент Большого взрыва, — так называемой космологической сингулярности (Hawking, 1967). Общим в данном случае является предполагаемое состояние дисфункции известных законов (математических, физических) в некоторой условной «точке».

Социальная футурология заимствует не только термин сингулярности из математики, но и строгие прогностические модели. Хорошо известна, к примеру, математическая модель (закон Мура), позволившая спрогнозировать экспоненциальное развитие цифровой электроники (Moore, 2006).

По одним расчетам, к 2025 г. закон Мура исчерпает свой эвристический потенциал (Kumar, 2012), а по мнению генерального директора Nvidia Дженсена Хуанга, он уже мертв с 2022 г. (Witkowski, 2022). Хотя сам Г. Мур со скепсисом относился к вероятности технологической сингулярности, спрогнозированный им экспоненциальный рост цифровой электроники состоялся.

Вряд ли массовый зритель строит свое доверие к кино-футурологии с учетом математических моделей (Baklanov et al., 2018b), но именно отрасль цифровой электроники становится источником опасности в кинообразах будущего: «Терминатор» (The Terminator, 1984) Дж. Кэмерона, «Газонокосильщик» (The Lawnmower Man, 1992) Б. Леонарда, «Матрица» (The Matrix, 1999) Ланы и Лилли Вачовски, «Я, робот» (I, Robot, 2004) А. Пройаса, «Превосходство» (Transcendence, 2014) У. Пфистера, «Из машины» (Ex Machina, 2014) А. Гарленда, «Страховщик» (Autómata, 2014) Г. Ибаньеса, «Сингулярность» (Singularity, 2017) Р. Коуба, «Мой создатель» (Archive, 2020) Г. Ротери, «Чудовище» (The Beast, 2024) Б. Бонелло и др. Устойчивость зрительского интереса к теме подтверждается и кассовыми сборами фильмов в прокате (Box Office Mojo, n. d.), и «томатометром» (отзывами критиков), и «попкорнометром» (отзывами публики) (Rotten Tomatoes, n. d.).

Особое место в череде страхов обывателя занимает перспектива выхода из-под контроля искусственного интеллекта (ИИ).

Идея сверхчеловеческого супер-интеллекта находит отражение в расширении закона Мура на всю совокупность передовых технологий Р. Курцвейлом (2000, 2004, 2005). Американский футуролог предсказывает точку технологической сингулярности в 2045 г. (Kurzweil, 2005, p. 136). Несмотря на то, что большинство его прогнозов не сбывается или сбывается лишь частично, вероятность полного или частичного поглощения социальной реальности технологиями ИИ в обозримом будущем подтверждается рядом аналитиков как в обзорах специальной литературы (Radanliev et al., 2022), так и на основе расчетов экономических тенденций (Artificial Intelligence — Worldwide, n. d.). Хотя есть и весьма существенные теоретические контраргументы по отношению к линеарной логике экспоненциального развития технологий (Davies, 2006, Коротаев, 2010, Korotayev, 2018) и даже сомнения теоретиков в вероятности сильного ИИ (Пенроуз, 2011), можно считать, что наблюдение сформировавшегося сциентистского движения сингуляризма имеет под собой основания (Grossman, 2011). Со своей стороны, к примеру, известный консервативными взглядами философ А. Г. Дугин усматривает в сингуляризме очередной идеологический паллиатив либертарианства, — что-то вроде политического симулякра, скрывающего за наукоподобными прогнозами отсутствие конструктивной программы развития, о чем поведал американской публике в недавнем интервью (Carlson, 2024).

Не оспаривая и не подтверждая чью-либо позицию относительно вероятности технологической сингулярности и её сущностных признаков (наличие и определенность которых в принципе логически опровергает применимость

известного науке понятия сингулярности), отметим все же некоторые направления интенсивного развития технологий, связываемых с вероятным достижением предсказываемого предела технического прогресса под контролем человека, чтобы идентифицировать технологическую сингулярность и её последствия в художественном содержании фильмов на основе обобщения отдельных фрагментов научного дискурса (Kurzweil, 1990, 2000, 2004, 2005, Eden et al., 2013, Radanliev et al., 2022):

1) совершенствование информационно-коммуникационных технологий вплоть до модернизации и киборгизации сенсорной системы человека, а также расширение виртуальной реальности, полное или частичное замещение ею естественной физической реальности жизнедеятельности человека, включая тотальный цифровой контроль за жизнедеятельностью общества и индивида;

2) развитие машин: усиление мощности компьютеров с уменьшением их размеров вплоть до умных наноустройств, функционирующих как автономно, так и роем (в сети) с распределением функциональной нагрузки, роботизация и автоматизация производства под контролем ИИ, интенсивное развитие Интернета вещей;

3) развитие биотехнологий и сращивание человека с механическими, биологическими и наноустройствами вплоть до замены ими отдельных органов и в целом естественного биологического тела человека, сопровождающееся существенным увеличением продолжительности жизни, включая вероятное бессмертие, клонирование и киборгизацию человека, расширение техно-биоразнообразия разумной жизни;

4) совершенствование средств пространственного перемещения грузов и людей, автоматизация логистики и доставки, освоение ближнего и дальнего космоса;

5) появление искусственного супер-интеллекта и вероятное достижение им высокой степени автономности.

По мнению авторов, тема репрезентации в фильмах технологической сингулярности раскрывает заинтересованность массового зрителя перспективами технологического развития, что, в свою очередь, побуждает поставить вопрос о причинах такого интереса. С одной стороны, принципиальная открытость (незавершенность и неопределенность сущностных признаков) предполагаемого феномена является причиной различного рода спекуляций на эту тему и благодатной почвой для безграничной художественной фантазии (включая утопии и антиутопии высокотехнологического общества будущего). С другой, — ключевой характеристикой предполагаемого феномена остается его неопределенность, предполагающая максимальный уровень возможных рисков, включая необратимость ряда процессов с выходом их из-под контроля

человека. Поэтому своего рода маркерами воображаемой технологической сингулярности являются различные аспекты взаимодействия машины и человека, включая подмену человеческих отношений технологическими машинными алгоритмами в значимых областях жизнедеятельности, вытеснение машиной человека из обжитого им пространства, из сферы производства и потребления материальных и духовных благ.

Итак, несмотря на уверенность ряда ученых в экспоненциальном развитии технологий, провоцирующих непредсказуемые необратимые изменения жизни в обозримом будущем, включая трансформацию человека как биологического вида и принципов организации социальности на основе индивидуальной или коллективной воли человека (Baklanov et al., 2018a, Gubanova et al., 2020), единственной однозначно свойственной технологической сингулярности сущностной характеристикой остается неопределенность её последствий. Сходство концепции технологической сингулярности с религиозной эсхатологией, с ожиданием скорого, но непредсказуемого конца, точки Омега (Тейяр де Шарден, 2002), по мнению авторов, вполне очевидна. Поэтому вполне предсказуема подмена или взаимодополняемость этих понятий в сюжетах киноповествования. И уместным будет определить эту тематику сегмента кинодискурса как *эсхатологию сингулярности*, следуя примеру коллег (Singler, 2020, Duarte & Battin, 2021, Lay, 2023).

Авторы намерено оставили в стороне постапокалиптическую тему (например, «Водный мир» (Waterworld, 1995) К. Рейнольдса, «Книга Илая» (The Book of Eli, 2009) Альберта и Аллена Хьюза, «Дитя робота» (I Am Mother, 2018) Г. Спьютора и др., сериалы «Видеть» (See, 2019–2022) и «Укрытие» (Silo, 2023– ...) Apple TV+, «Сквозь снег» (Snowpiercer, 2020– ...) Netflix и др.), поскольку её связь с эсхатологическими настроениями и так очевидна; по той же причине не акцентировали внимания на фильмах катастроф или киберпанке. В статье рассмотрены не столь очевидные связи с научно-фантастическим киножанром и эсхатологией сингулярности миниатюры Л. Люмьера «Механический мясник» (Charcuterie mécanique, 1896), более существенный вклад в космическую фантастику Ф. Ланга и В. Журавлёва, по сравнению с пробой жанра Ж. Мельесом, подчеркнут фундаментальный вклад в исследование технологической сингулярности Л. Люмьера, Ф. Ланга и С. Кубрика, а также эволюция функции нарративного приема *deus ex machina* в построении кинообразов будущего в современных телесериалах на примере эпизода «Джоан ужасна» (Joan is Awful, 2023) из «Черного зеркала» (Black Mirror, 2011-...) Ч. Брукера и телевселенной «Пространство» (The Expanse, 2015–2022) М. Фергуса и Х. Остби. Вместе с тем, эмпирический материал теоретических обобщений не исчерпывается проанализированными примерами. В качестве такового рассматривается корпус оцифрованных кинодокументов, объединенных проблематикой взаимоотношений человека и машины, доступный для анализа благодаря интенсивно развивающимся ресурсам хранения и

распространения аудиовизуального контента. Статья не претендует на исчерпывающий охват выбранной темы, но обращает внимание читателя к эволюции художественного приема *deus ex machina* в синтезе его драматургических и нарративных функций.

Отдельно следует прокомментировать эпиграф — фрагмент текста Леонардо да Винчи. Наблюдение пропорций, по мысли авторов, позволяет отображать приближенное к реальному соотношение различных элементов, — своего рода архитектуру реальности. Визуальный принцип соблюдения пропорций может быть эксплицирован на архитектуру художественной реальности в целом, что не обязательно ведет к постижению сущности происходящего, но помогает ориентироваться в окружающей среде.

Методология

Исследование темы потребовало сложного методологического комплекса, который развивался по мере решения конкретных научно-познавательных задач.

Первое затруднение связано с *культурологической атрибуцией* (Флиер, 2015, 2018, Бакуменко, 2022) широко употребляемого в кинематографе, но неоднозначного приема *deus ex machina*. Несмотря на то, что жанровые истоки латинского термина из античной трагедии бесспорны (Ngcobo, 2022, Curley, 2023), его атрибуция ведет к культурной форме обряда, в котором явление божества было функционально обязательным для осуждения или поощрения коллективно разыгранного действия. Поэтому коммуникативная функция *deus ex machina* складывалась в культурах разных народов по мере развития обрядовых практик как, к примеру, и запевно-припевная форма коллективных песнопений, где хоровой припев поощряет или осуждает (дает оценку) разворачивающемуся в сольном запеве повествованию или действию. Так же, как античная трагедия наследует культовый атрибут *deus ex machina* с функцией этической оценки разрешения перипетии, эпос и волшебные сказки разных народов содержат в своем повествовании не древнегреческий драматургический прием, а выработанный за века обрядовых практик паттерн этической оценки персонажа или действия. Здесь можно упомянуть наиболее древний из дошедших до нашего времени пример шумерских сказаний о Гильгамеше, которому боги даровали бессмертие за жертвенный подвиг во имя друга. Коммуникативная функция установления и трансляции культурной нормы, таким образом, является основополагающей для нарративного приема *deus ex machina* и может считаться сущностным признаком культурной формы оценки действия или повествования посредством апелляции к божественному (случайному) вмешательству, преломление которой в различных культурных артефактах, также связанных с действием или повествованием, обусловливается историческими социокультурными факторами.

Так, влияние античной трагедии на европейскую литературу можно усмотреть благодаря возрождению оперы, но распространенность *deus ex machina*, к примеру, в рыцарских средневековых романах, в большей мере обусловлена оценочной коммуникативной функцией трансляции существующей или желаемой культурной нормы. Иными словами, коммуникативная функция художественного приема *deus ex machina* универсальна, она имеет не только древнегреческие, но более глубокие обрядовые истоки в культурах многих народов, что и обусловливает её популярность.

Установление универсальной коммуникативной функции *deus ex machina* упрощает обнаружение этого художественного приема в драматургии киноповествования. Вместе с тем, учитывая методологическую неоднородность общего поля теорий коммуникации (Craig, 1999), для выработки концептуальных оснований исследования кинокоммуникации потребовались обобщение ряда подходов и, соответственно, генерализация базовых принципов этой абстрактно-теоретической процедуры.

Признание методологического плюрализма влечет за собой необходимость учета эпистемологического разнообразия и принципов демократического релятивизма (Feyerabend, 1980, 1999, 2010). По мысли П. Фейерабенда в условиях разнообразия подходов к осмыслению реальности прагматическая философия релевантна только если теоретические традиции, включая и сам прагматический подход, рассматривать лишь как паллиативы, временные инструменты достижения желаемого результата, а не универсальные характеристики мышления (2010, с. 27). Принципы демократического релятивизма реализуются в критике научной коммуникации, акцентирующей внимание на спорных ситуациях столкновения различных представлений о реальности и способов её описания (Kidd, 2016, Lynch, 2020, Niaz, 2020, Kent, 2022, Kasavin & Shipovalova, 2022). В исследованиях этого направления как учитывается конвергентность отдельных теорий на основе методологического синтеза или по принципу дополнительности (Feyerabend, 1961), так и ставятся проблемные вопросы пределов конвергентности (Lynch, 2020).

Применение релятивистских принципов к исследованиям социальной коммуникации и кинокоммуникации, в частности, обнаруживает дополнительную проблему — установочный характер социально-гуманитарного знания, пресекающий отождествление устанавливаемых социальных смыслов с детерминированностью естественных законов (Поппер, 1992). Соответственно, установочный характер носят любые известные модели коммуникации: риторические (Аристотель, 2000, Lindsay, 2010), структурно-функциональные (Jakobson, 1987, Лотман, 2001, Делёз, 2004, Делёз & Гваттари, 2007, 2010), экзистенционально-феноменологические (Гадамер, 1988, Дугин, 2022), акторно-сетевые (Латур, 2014, Jansen, 2016), критические (Žižek, 2007, 2021, 2023, Куренной, 2009) и др. Установочный характер означает, с одной стороны, историко-культурную, методологическую, либо идеологическую обусловлен-

ность истинности устанавливаемого знания, с другой — временный характер его прикладного значения, т. е. применимость непосредственно в четко определенных условиях и неприменимость, либо не эффективность применения в иных обстоятельствах. В частности, когда речь идет о функции какого-либо художественного приема в кинокоммуникации, являющейся разновидностью художественной коммуникации, существенным эвристическим потенциалом располагают риторические (Аристотель, 2000, Lindsay, 2010) и структурно-функциональные методические принципы (Делёз, 2004, Hartley, 2022), поскольку законченное художественное произведение отличается устойчивой структурой иерархически организованных значений. Однако включенность кинокоммуникации в сложную систему социальных отношений предполагает и совершенно иные контексты. Риторика Аристотеля, равно как и развивающая её модель коммуникации Р. Якобсона, и дополняющая схему Якобсона подвижностью коммуникативного кода теория самоописания семиотических систем Ю. Лотмана, оставаясь абстрактными иерархическими моделями, не исчерпывают всего многообразия существующих коммуникативных отношений (Bakumenko et al., 2023, p. 34–35), но описывают с разных сторон факторы развития этого многообразия. Коммуникативные отношения организуются не только иерархически: параллельно существующие и наслаивающиеся друг на друга две и более иерархические системы отношений соотносятся между собой по *акторно-сетевому принципу* (Латур, 2014, Jansen, 2016), что, с одной стороны, усложняет общую систему отношений, а с другой — снижает устойчивость и усиливает амбивалентность базовых ценностей (кодов) в системных иерархиях. Это не исключает способность акторно-сетевой модели отношений, отличающейся множеством управляющих акторов и, соответственно, пересечением различным образом организованных семиотических систем, эволюционировать в иерархическую, подчиненную единому управляющему центру, генерирующему базовые ценности, определяющие единый вектор самоописания семиотической системы. Но в то же время сеть способна и структурно деградировать.

Усложнение и ускорение коммуникативных процессов под влиянием интенсивного развития информационно-коммуникативных технологий подразумевает не только модус движения от сети неидентичных коммуникативных кодов к общему смысловому ядру иерархически организованной системы, но и в обратном направлении: от распада единого ядра к многовекторности развития или деструкции вплоть до состояния *ризомы* (Делёз & Гваттари, 2007, 2010), шизоидного состояния субъектов коммуникации. Ризома в коммуникативных отношениях является, с одной стороны, логичным следствием ускорения и темпоральной асинхронии коммуникативных процессов в современном обществе (Rosa, 2010, 2016), а с другой — благодатной почвой для сильных стратегий ресакрализации духовных практик (Bakumenko et al., 2023) вплоть до *пересборки социальности* (Латур, 2014) на основе идеологиче-

ских паллиативов управления отдельных акторов. Это сохраняет надежду, что *неспособность к разговору* (Гадамер, 1988), характеризующая человека или сообщество с существенно ограниченным интеллектуальным потенциалом и мировоззренческим горизонтом (по существу ризому), не является неизменным следствием технологического прогресса. Возможен, при тех же условиях нарастания технологической сложности жизнедеятельности общества, и обратный процесс — расширения мировоззрения и усиления интеллектуального потенциала, что в свою очередь предполагает возрастание управляющей роли отдельных акторов коммуникации и воспроизводство иерархически организованных сложных семиотических систем.

Причиной динамики коммуникативных отношений от иерархической определенности общего семиотического ядра (кода) к ризоме и обратно является символическая природа содержания коммуникации: не сигнальная определенность содержания, а амбивалентность символа (Аверинцев, 2001, с. 155–161). Установление в процессе коммуникации относительно устойчивого идеологического паллиатива (или культурного кода) представляет собой единообразное прочтение субъектами коммуникации символа или, вернее сказать, наделение символа однозначностью индекса. Это необходимо для команд (сигналов) к индивидуальной или коллективной целерациональной деятельности, результат которой может быть признан успешным (как соответствие результата целеполаганию), и тогда многократно повторен, или безуспешным, — что подтверждает или опровергает на опыте справедливость (истинность) управляющего паллиатива. Социальная коммуникация оказывается подчинена динамике социокультурного процесса символизации успеха, магистральные тенденции которого (*социоцентризм* и *персоноцентризм*) хорошо просматриваются в статистике кинопроката (Бакуменко, 2021), а в более широком историческом контексте наблюдаются как доминирование одной из разнонаправленных (положительной либо отрицательной) коннотаций устойчивой идеи социальной консолидации (Бакуменко & Лугинина, 2022).

Применение представленного сложного методологического аппарата в данном исследовании не предполагает обязательного синтеза подходов или методического меланжа. Сторонник реляционной теории метакоммуникации Р. Крэйг предложил *диалогический* метод анализа общего предмета исследования с различных теоретических позиций (1999), продемонстрировав его на примере (Rich & Craig, 2012). В рамках предложенного метакоммуникативного подхода научный дискурс обретает черты *совещательной игры*, задающей понятийную структуру оптики познания не только по факту «выигрыша» одной из сторон, но и по ходу самой игры (Craig, 2023). Если метод Р. Крэйга позволяет рассматривать отдельный предмет с различных теоретических позиций, то его расширение с помощью культурологической атрибуции дает возможность интерпретировать существующие теоретические традиции как системы

исторически сформировавшихся культурных порядков, которые и предопределяют *эпистемологические фронтиры* (подвижные культурно-исторически и социально обусловленные концептуальные границы) (Бакуменко & Лугинина, 2022, с. 270). На этом, в частности, строится *историзация* исследовательской оптики, подразумевающая историческую обусловленность наблюдения и описания характеристик предмета исследования (Баева, 2020).

В рамках описанного методологического комплекса следует признать равноценными даже самые противоречивые подходы к анализу кинокоммуникации: и классическую риторическую традицию (Lindsay, 2010), и эпатажный критический синтез неомарксизма с психоанализом (Žižek, 2023). Между крайними и не пересекающимися представлениями о реальности возникает не понятийная, а фронтирная (подвижная и неустойчивая) зона значений — эпистемологический фронтир как смысловое пространство между двумя или несколькими противоречивыми понятиями или представлениями. Понятие эпистемологического фронтира эксплицируется в теоретический дискурс одним из авторов статьи и предполагает, с одной стороны, описание подвижной реальности, а с другой, — неспособность классической категории «понятие» описать часть подвижной реальности одновременно с нескольких противоречивых теоретических позиций. Этот теоретический конструкт реализуется путем противопоставления нескольких мнений по общему вопросу.

Исследовательская гипотеза состоит в том, что фильм является иерархически организованной системой значений (смыслов и ценностей), но вступает во взаимоотношения с массовым зрителем, который не только не однороден, но, в том числе, может оказаться неспособным к разговору, т. е. фильм вступает в коммуникативные отношения с ризомой (слабо структурированной системой отношений), а задача автора фильма (нарратора) состоит в том, чтобы приковать внимание зрителя к разворачивающейся художественной реальности в логике иерархической модели значений, — втянуть зрителя в диалог и хотя бы на время киноповествования заставить его мыслить вместе с собой в заданных пропорциях реальности.

Ведущими приемами при анализе фильмов являются интерпретация, нарративный и сравнительно-исторические методы, объединенные структурно-функциональным подходом, а там, где уместно и целесообразно для расширения содержания анализируемого кинонарратива, применяются трактовки с иных позиций.

Результаты

Кто говорит?

В России существует устойчивое мнение, что первый научно-фантастический фильм представил зрителям Ж. Мельес. По крайней мере эта позиция транслируется в российское медийное пространство государственными учре-

ждениями без каких-либо ссылок на экспертное мнение: «“Путешествие на Луну” (1902) француза Жоржа Мельеса по праву считается первым в истории кино научно-фантастическим фильмом (Федеральное казенное …, nd), «Жорж Мельес снял первый в истории кино научно-фантастический фильм» (Федеральное государственное …, nd), — а также подхвачена отдельными журналистами: «В 1902 году французский режиссер Жорж Мельес создал первый научно-фантастический фильм под названием “Путешествие на Луну”» (Минеева, 2020). Один из приверженцев этой позиции, журналист-обозреватель российского журнала «Мир фантастики» и Главный редактор сайта этого журнала Александр Гагинский («Писал сценарии к комиксам Ремизова, теперь пишет промты нейросетям» (2019)) попытался высказаться несколько более обоснованно:

> «Кинематограф как технологию изобрели братья Люмьер. Но они были инженерами, далёкими от искусства <…> В настоящее искусство визуальных чудес кино превратил Жорж Мельес, директор цирка и знаменитый фокусник. <…> Вершиной творчества Мельеса стало «Путешествие на Луну» — первый научно-фантастический фильм в истории (не будем считать 40-секундный ролик «Механический мясник», где всего-навсего показана необычная машина)», —

в таком виде его тезис продолжает тиражироваться блогерами (LyublyuKotikov, 2023) и является основанием распространяемого Свободной энциклопедией «ВикипедиЯ» суждения: «Считается первым научно-фантастическим фильмом в истории кино» (Путешествие на Луну (фильм, 1902), 2024).

В данной статье авторы предлагают вниманию читателей аргументы в защиту первенства постановочной миниатюры начала 1896 г., в защиту изобретения Луи Люмьером первого в истории человечества фантастического кинообраза и, соответственно, художественной ценности 40-секундного фильма, известного под названием «Charcuterie mécanique» («колбасы механические»).

Помимо восстановления исторической справедливости, авторы мотивированы задачей прочтения содержания первого научно-фантастического киновысказывания, поскольку первенство в данном случае носит не столько субъективный характер (в смысле ответа на вопрос «кто первый?»), сколько объективный характер социальной значимости содержания высказывания (риторической посылки в ответе на вопрос «о чем первый вопль?»). По мнению авторов, Луи Люмьер достаточно интуитивно, как и подобает истинному художнику, запечатлел прообраз технологической сингулярности.

Братьям Люмьер принадлежат первые динамичные кинообразы машинерии (“Lancement d’un navire и Chaudière” (1896); “Arrivée d’un train à La Ciotat” (1897) и др.) и многочисленные портреты коллективного субъекта индустриальной эпохи — толпы, нескончаемой многоножки (La sortie de l’usine Lumière à Lyon, La place des Cordeliers à Lyon, Le débarquement du Congrès de photographie à Lyon (1895) и др.). Сложно говорить о формировании в творчестве первопроходцев кинематографа узнаваемого и неповторимого художе-

ственного метода: многое запечатлевалось по наитию, поскольку прежде не существовало ни художественных, ни технических средств фиксации и трансляции подобного образного содержания. До второй половины XIX в. не существовала и отраженная этими образами реальность. Индустриальная эпоха в считанные годы в развитых странах изменила облик городов и горожан. Заслуга инженеров Люмьер состоит не только в том, что они изобрели и запатентовали новую технологию развлечения. Они первыми обратили внимание, направили взор и объектив на новую технологическую реальность, безвозвратно поглощающую формируемое прежде веками устойчивое размеренное течение социального времени.

Образы многоножки и машинерии впоследствии приобретают знаковое, символическое значение для визуализации идей, мнимой и существующей реальности первой половины XX в. в документальном и художественном кинематографе. Убедительными пропагандистскими доводами и мощными художественными средствами становятся нескончаемая толпа, вереница лиц, бесконечная симметрия марширующих ног, поглощающие пространство леса рук и голов, поезда, пароходы, тракторы, танки, самолеты, гиперболизировано огромные машины и конвейеры в творчестве разноплановых и весьма значимых для развития кинематографа режиссеров: Ф. Ланга «Метрополис» (1926), В. Руттмана “Deutsche Waffenschmieden” (1940), Л. Рифеншталь «Триумф воли» (1935), «Олимпия» (1938), А. Довженко «Звенигора» (1928), «Арсенал» (1929), «Земля» (1930), Д. Вертова «Годовщина революции» (1918), «Шестая часть мира» (1926), «Энтузиазм (Симфония Донбасса)» (1930), С. Эйзенштейна «Стачка» (1924), «Броненосец “Потёмкин”» (1925), «Октябрь» (1927), Б. Китона «Странный Дикий Запад» (1918), «Генерал» (1926), Ч. Чаплина «Огни большого города» (1931), «Новые времена» (1936), «Великий диктатор» (1940) и др.

Отмеченные братьями Люмьер приметы социального времени индустриальной эпохи (многоножка и машинерия) становятся неотъемлемыми значимыми единицами киноязыка, своего рода кинословами — устойчивыми семантическими формами киноповествования. Люмьер могли бы смотреть и в иную сторону, как, к примеру взирали на мир Жорж Мельес, Эрнст Любич, Рихард Освальд и др. Заслуга первенства произнесенных кинослов (многоножка и машинерия) тогда принадлежала бы иным гениям кинокадра, поскольку не заметить эти маркеры новой обрушившейся на человека реальности было невозможно.

Многоножка и машинерия подмечены Люмьерами-документалистами, первыми операторами-мастерами кинохроники. Поднятый ими камень в руках уже более искусных скульпторов обретает в дальнейшем безупречное совершенство элемента художественной выразительности.

Постановочная же миниатюра, запечатлевшая, по нашему мнению, прообраз технологической сингулярности, является философским высказыванием о механической колбасе — сатирой на сформировавшийся к концу XIX в.

паттерн общественного сознания, приписывавшего машинерии безграничное могущество. «Механический мясник» — карикатурный образ научно-механической картины мира в сознании обывателя индустриальной эпохи, — машины, наделенной чудесной способностью накормить. В своем высказывании Луи Люмьер иронизирует над доминирующим в общественном сознании гипертрофированным технооптимизмом, основанном исключительно на слепой вере в техническое всемогущество человека. Этот первый фантастический кинообраз машины отражает иронию здравого смысла, развенчивающую господствующую мифологию индустриальной эпохи. В результате художественного воплощения фантастической мечты народов (*рог изобилия* в античных мифах; *волшебный боб*, *волшебная меленка*, *скатерть самобранка* в сказках народов мира) Луи Люмьер совершает важные для развития кинематографа художественные открытия.

1. Миниатюра Л. Люмьера представляет собой показательный пример лаконичного и в то же время гармоничного сочетания комплекса выразительных и формообразующих компонентов киновысказывания.

Постановка сцены, нарочито выдержанный стиль хроники, статичный ракурс кадра и элегантно с художественными целями использованный киномонтаж позволили Л. Люмьеру заглянуть дальше визуально воспринимаемой реальности — вглубь (в стереотип) сознания зрителя-обывателя. Краткость высказывания не должна вводить в заблуждение. Миниатюра демонстрирует мастерское использование художественно-выразительной и композиционной функций киномонтажа, что перенимает и усиливает до уровня спецэффекта спустя два года Ж. Мельес (“Un homme de têtes”, 1898) или переосмысливает в движущийся кадр Роберт У. Пол (“Come Along, Do!”, 1898).

Подчеркнем, монтаж в «Механическом мяснике» обусловлен не технической случайностью, как повествует о своем опыте изобретения монтажного спецэффекта Ж. Мельес (Бережной, 2016), а художественным замыслом. Впервые в истории кино Л. Люмьер с помощью монтажа усиливает фантастическое допущение до нарративной функции *deus ex machina*, после чего разворачивается эпилог киноповествования о богатом ассортименте продукции фантастической машины (рисуется фантастический образ сытного будущего человечества под властью машины).

Монтаж в «Механическом мяснике» используется однократно: перед открытием лавочником отдела машины с готовыми мясными деликатесами. Первоначально в статичном кадре задается первое фантастическое допущение о существовании новой полезной машины. Но зрителя безусловно поражает резкий фантастический слом сюжета (второе фантастическое допущение). Появление готовых закусок становится откровением киноповествования — чудесным вмешательством deus ex machina. Аллюзия к приему античной трагедии обретает в авторском решении Луи Люмьера исключительно кинематографическую трактовку: она развивает сюжет, вовлекая заин-

тригованного первым фантастическим допущением зрителя в проблему разрешения парадокса, выраженного в реальности нереального. При этом читается крылатое латинское выражение практически буквально благодаря гармоничному слиянию образно-визуального и текстового контента в статичном кадре (на машине лавочника-мясника написано «CHARCUTERIE MÉCANIQUE CRAQUE a MARSEILLE»[1], — можно с иронией перевести в псевдотеоретическом маркетингово-рекламном тезаурусе примерно так: «Механическое колбасирование путем крекирования уже в Марселе!» (крекирование — способ промышленной переработки нефтяного сырья). Сумма выразительных средств формирует философский вопрос киновысказывания: «Видимое реально»? Случайностью такое гармоничное сочетание выразительных элементов сложно считать. Вполне очевидно, что это остроумное художественное решение (художественное открытие), подчиняющее все выразительные и структурные элементы общему замыслу.

В творчестве Ж. Мельеса, Р. Пола, Ф. Ланга и других пионеров киноискусства монтажная находка Л. Люмьера переосмысливается как важнейший элемент художественного метода (Эйзенштейн, 2000). Но исторический факт первенства Л. Люмьера последовавшая теоретическая рефлексия не опровергает. Напротив, она позволяет взглянуть на непризнанное художественное открытие Л. Люмьера с теоретических позиций и отдать должное его художественной интуиции.

2. Одним из персонажей, можно сказать главным героем сюжета является диковинная машина — прообраз несуществующей пока кухонной техники. Более того, спустя полтора столетия развития кинематографа мы можем зафиксировать в сорокасекундном шедевре в качестве фантастического допущения первое в истории кино появление на экране прототипа синтезатора пищи, который становится обязательной частью реальности (сеттинга произведения) в кинообразах будущего: «Космическая одиссея 2001 года» (“2001: A Space Odyssey”) (1968) С. Кубрика, «Чужой» (“Alien) (1979) и «Прометей» (“Prometheus”) (2012) Р. Скотта, «Пятый элемент» (“Le Cinquième élément”) (1996) Л. Бессона, «Пассажиры» (“Passengers”) (2016) М. Тильдума и др.

В сюжетах приведенных примеров космической фантастики эта деталь фабулы не самая значительная, но обязательная. Она символизирует принципиальное условие преодоления человечеством земного притяжения, не в прямом смысле пространственного перемещения Ю. А. Гагарина, а в смысле отрыва при помощи технического устройства от связи с биосферой Земли как источника жизненной энергии — источника биологической, физической и умственной активности человека. Безусловно, Л. Люмьер осуществляет это художественное открытие исключительно интуитивно, не помышляя о дальних просторах космических путешествий, но это не умаляет его наблюдательности и значимости впервые произнесен-

1 Оформление текста соответствует оригиналу (см. миниатюру Л. Люмьера)

ного им кинослова, ставшего в последствии весьма распространенным художественным приемом выстраивания сеттинга кинофантастики о возможных технологических перспективах будущего.

Если обратить внимание на то, что вопрос о реальности запечатленного Л. Люмьером события для ошарашенного скоростью технического прогресса зрителя конца XIX в. остается отнюдь не праздным (шутка стилистически выдержана в духе хроники, хотя игровые юмористические миниатюры уже бороздили просторы зрительских симпатий), то необходимо отдельно сказать об эффекте использованного фантастического допущения, о вероятных последствиях появления на ярморочных площадях городов подобных синтезаторов пищи. В данном случае вероятность допущения реальности нереального указывает на определенный предел (фронтир) техноoптимизма обывателя, который опирается на вполне осязаемые приметы времени индустриальной эпохи. Одним из доводов в пользу такого допущения является и сам киносеанс в 1896 г. Антидот в виде мельесовских иллюзионов в жанре обеспеченной сложной совокупностью киноэффектов фантастики зритель Л. Люмьера еще не принял. Поэтому для него сообщение о якобы существующей технологии механического колбасирования путем крекирования является дополнительным доказательством случившейся или происходящей на глазах технологической сингулярности, – зримого преодоления точки невозврата, точки перехода в иную техногенную реальность, где производительность машины, а не труд человека является источником благосостояния, раскрывая ближайшие перспективы сытного дивного мира. Читатель мистической и научно-приключенческой фантастики Э. Т. А Гофмана, Э. А. По, М. Шелли, Ж. Верна, Г. Уэллса, многочисленных сенсаций бурно заполняющей информационное пространство читающей публики «желтой» прессы 1890-х гг. в равной мере с малограмотным кинозрителем мог полагать могущество современной ему техники и преодоление ею уже на его веку практически всех вообразимых пределов человеческих возможностей.

Сорокасекундное сообщение Л. Люмьера мы можем отнести к разоблачению симулякра третьего уровня, скрывающего отсутствие означаемой части реальности (Бодрийяр, 2015). По сравнению со стремительным распространением технологий дипфейка (Gaur, 2022) выдумка первопроходца кинематографа сегодня выглядит лишь случайным наброском маловероятного, трюком, шуткой, розыгрышем. Но в 1896 г. это стало изобретением (художественным открытием) совершенно неизвестной прежде темы киноповествования, для которой и определения-то еще не существовало. Это тема безвозвратного перехода человечества при помощи машины в совершенно иное измерение реальности, — тема технологической сингулярности, интенсивно подхваченная гораздо позже писателями-фантастами (Айзек Азимов, Аркадий и Борис Стругацкие, Станислав Лем, Уильям Слитор, Уильям Гибсон, Чарльз Стросс, Вернор Виндж и др.) и теоретиками (Kurzweil, 1990, Davies, 2006, Коротаев, 2010, Eden et al., 2013, Radanliev et al., 2022).

Художественное изобретение Л. Люмьера не сопоставимо по масштабу с изобретением Ж. Мельесом первого в истории кино авторского художественного метода и фантастического жанра. Но, как если бы не было Ж. Мельеса, нашелся бы иной первый кинохудожник фантастического жанра, не было бы Л. Люмьера, нашелся бы иной первый техноскептик в кино. Первенство и в одном, и в другом случае неоспоримо. Если фильмом считать именно кинематографическое высказывание, то первым научно-фантастическим фильмом является миниатюра Л. Люмьера, а Ж. Мельес выступает первооткрывателем художественного метода, экранизации литературных сюжетов и фантастического киножанра.

Отметим, что первый научно-фантастический киновопль, первое киновысказывание в фантастическом жанре посвящено отнюдь не космическим полетам, а безвозвратному изменению машиной среды обитания человека. При этом запатентованное братьями Люмьер устройство кинокоммуникации само по себе является свидетельством этого изменения.

Вполне уместен в связи с этим вопрос «Кто говорит?», актуализирующий поиск нечеловеческого актора коммуникации (Jansen, 2016).

С риторических позиций сравнение первого научно-фантастического киновопля с первым криком новорожденного выглядит аллегорично: аллегория эта является следствием восприятия шедевра Л. Люмьера современным зрителем в лице авторов данной статьи. Если же мы задумаемся о влиянии нечеловеческого актора коммуникации на содержание высказывания Л. Люмьера, то в его роли выступает обобщенная машинерия — машина. Инженеры Люмьеры запатентовали устройство (машину), без которого первое киновысказывание было бы невозможно. Машина же является и главным героем сорокасекундного ролика: повествование в фильме именно о ней, как заметил А. Гагинский (LyublyuKotikov, 2023). Почему бы не предположить, что Л. Люмьер является всего лишь проводником, инструментом, средством передачи сообщения от машины человеку? Акторно-сетевая теория, настаивающая на восстановлении значимости объектов окружающей действительности при снижении субъектности мнительного и самовлюбленного человечества, призывающая к пересмотру кантианской априори субъект-объектной расчлененности реальности, достаточно определенно указывает, что нечеловеческих факторов появления первого киновысказывания значительно больше, нежели интуитивного участия людей.

С позиции усиленной психоанализом критической теории коммуникации следует указать на наличие в миниатюре Л. Люмьера аллегории вытеснения человека из сферы производства и распределения благ, увязав содержание ролика с антигуманной доктриной Четвертой промышленной революции (Schwab, 2017) или доминирующей в западной экономике тенденции извлечения ценности (Mazzucato, 2020). Для эпатажа зрительский интерес к “Charcuterie mécanique” посредством психоаналитических манипуляций

можно свести к порнографическому посылу — наблюдать насильственный половой акт поросенка и машины. В любом случае, в сатирическом киноповествовании Л. Люмьера можно усмотреть фабулу насилия и угнетения машиной (индустриальной эпохой) человеческого и животного естества.

Наконец, следуя П. Тейяру де Шардену, нельзя упускать из виду эсхатологические настроения конца XIX в. и мотивы развенчания Л. Люмьером в образе фантастической машины ложного бога, претендующего на роль Спасителя. Христианская (теологическая) антропология предполагает вполне уместный интерес человека к Концу света — к возврату Творения, достигшего крайней степени собственной сложности, к самому себе. Сатирическое упование зрителя на машину-кормилицу Люмьера вскрывает иллюзорность материального мира: бесконечное тиражирование вещей и способов превращения вещей в вещи не вскрывает причинности грядущего, потому лишь отвлекает, но не спасает от неминуемости завтрашнего дня, который не станет более сытным или сладким, сколько не повторяй «волшебное» слово «колбасирование».

Таким образом, вне зависимости от теоретического паллиатива художественная ценность миниатюры Л. Люмьера подтверждается сложной совокупностью содержащихся в ней смыслов и ценностей. Какая бы мотивация не побуждала мысль зрителя к ответу на поставленный автором вопрос о реальности видимого, она ведет к формированию некоторой концепции реальности, преобразуя ризому неспособной к разговору социальности в сетевую структуру потенциальных акторов индивидуальной и коллективной деятельности, в акторов поступка. Миниатюра Л. Люмьера не только отражает в своем содержании часть пропорций реальности, но и участвует по сей день в её созидании, что, по мысли Аристотеля, отличает результат поэтического творчества от философских наблюдений реальности.

Авторы обращают внимание на особую роль художественного приема *deus ex machina* в миниатюре Л. Люмьера. Она отличается не только синтезом драматургических (развитие сюжета) и нарративных (раскрытие позиции нарратора) функций, что можно считать общевидовым признаком приема. Именно в фантастическом жанре *deus ex machina* сливается с фантастическим допущением и становится обязательным многофункциональным приемом развития художественной реальности. Сравнивая *deus ex machina* миниатюры Л. Люмьера с дальнейшим его использованием в образно-тематическом сегменте фильмов о технологической сингулярности, можно заключить, что этот прием существенно усиливает образ машинерии как действующего лица, а при вытеснении образа машинерии на периферию сюжета непосредственно участвует в сеттинге художественной реальности фильма.

Монолит

Вряд ли успех «Путешествия на Луну» (1902) и формирование художественного метода Ж. Мельеса в фантастическом жанре можно считать случайностью.

Обозначенная Л. Люмьером проблема видимости нереального (или мнимой видимости реального) становится ключевой для кинематографа в целом. Решение этой ключевой проблемы лежит в основании формирования уникального стиля кинорежиссера, определяет кинорежиссера как автора фильма, как художника, как демиурга визуального художественного пространства, как нарратора, приглашающего зрителя к диалогу. Кинофантастика, в отличии, к примеру, от документалистики или реалистической кинодраматургии, провозглашает принцип открытой («честной») иллюзорности видимого. Это самое простое решение проблемы видимости нереального, раскрывающее иллюзию как предмет художественного творчества и специфическое содержание киноповествования. Выбор Ж. Мельесом этого принципа был продиктован не обязательно его цирковым опытом, а простотой решения ключевой художественной проблемы.

Вместе с тем, значительным достижением художественного метода Ж. Мельеса становится не просто трюк ради трюка, хотя открытие художественных качеств визуальных спецэффектов и вносит вклад в копилку кинематографического искусства. Экранизация известных литературных сюжетов, т. е. подчинение иллюзиона задачам выражения известного прежде зрителю исключительно воображаемого содержания, — визуализация заведомо несуществующего воображаемого, — составляет предметное поле фантастического киножанра.

Наряду с комедийными трюками, представляющими реальность под нетривиальным углом зрения, фантастические трюки, расширяющие видимость воображаемого практически безгранично, составляют специфику кинокадра, — набор наиболее доступных, лежащих на поверхности средств повествования. Кинематограф в одночасье существенно расширил эффект «замочной скважины», отстраненного подглядывания за ускользающей реальностью, включая подглядывание и за сиюминутностью сюрреализма воображения, которое несложно выдать за пророческое прозрение. Ж. Мельес создает жанр кинофантастики, следуя за открытыми Ж. Верном (1894) и Г. Уэллсом (1895) темами диалога с читателем: могущество науки и технологий, покорение космоса, вероятность прогноза на ближайшее будущее. Однако, подчеркнем, — эта тематика заложена в сюжеты писателей-фантастов, художественным же открытием Ж. Мельеса становится подчинение монтажного кинематографического трюка (иллюзиона) художественным задачам превращения воображаемого (нереального) в видимое.

Не более случайно с точки зрения набора простых, лежащих на поверхности выразительных средств (свет и тень, контрасты и геометрия

пространства) проникновение немецкого киноэкспрессионизма в глубины пограничных психических состояний («Кабинет доктора Калигари» (“Das Cabinet des Dr. Caligari”, 1920) Р. Вине, «Носферату, симфония ужаса» (“Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens”, 1922) Ф. Мурнау, «Доктор Мабузе, игрок» (“Dr. Mabuse, der Spieler”, 1922) Ф. Ланга и др.). Это то же самое подглядывание в бездонную пропасть воображения, то же лежащее на поверхности преимущество кинематографа, вполне очевидное в сравнении с инструментарием иных видов искусства. Но уже не воображаемое становится предметом визуализации, а границы реальности. Художественные методы немецких первопроходцев кинематографа нацелены на преодоление видимости нереального. Если Ж. Мельес стремился поразить публику расширением с помощью кинематографических трюков пределов видимости нереального, то немецкий кинематограф на заре своего становления обращает взор (объектив) на динамичные границы реальности, за которыми обнаруживаются болезненные её искажения.

Фундаментальные исследования первых этапов становления немецкого кинематографа позволяют обобщить, что не только кинодокументалистика (Кракауэр, 1977), но и художественные аллюзии игровых фильмов (Айснер, 2023) подчинены задаче воплощения в визуальном контенте видимого реального: воображаемое становится не самоцелью художественного метода, как у Ж. Мельеса, а средством выражения отношения к реальности. Соответственно, изменяется цель киновысказывания режиссера (демиурга художественной реальности). Немецкие киноэкспрессионисты вопрошают своего зрителя, подразумевая окружающую социокультурную реальность: «Ты тоже это видишь?», — подчеркивая общие со зрителем наблюдаемые подвижные границы реальности.

Несмотря на значительный вклад Фрица Ланга в развитие жанра кинофантастики («Усталая Смерть» (“Der müde Tod”, 1921), «Метрополис» (“Metropolis”,1926), «Женщина на Луне» (“Frau im Mond”, 1929)), Л. Айснер подчеркивает, что режиссера интересует не столько воплощение фантастического сюжета, сколько аллюзия реальности, постановка посредством стилизации под фантастику тревожащих зрителя, а оттого вполне реальных экзистенциальных вопросов (2023, с. 72–77, 172–184). Логичным выглядит обращение Ф. Ланга к передовой научно-технической мысли в лице консультанта-инженера Германа Оберта для реалистичного воплощения идеи недооцененных передовых достижений немецкой науки, заложенной в романе его супруги (актрисы и успешного писателя) Теи фон Харбоу. Уместно сравнение роли научного консультанта в фильме Ф. Ланга с обращением В. Журавлёва («Космический рейс», 1935) к теоретическим разработкам К. Э. Циолковского о природе космического пространства. Оба фильма («Женщина на Луне», 1929 и «Космический рейс», 1936) представляют собой наиболее ранние примеры именно научной кинофантастики, когда визуальный ряд художественного фильма подчинен передовыми научными представлениями о естественных

законах и технических возможностях. Обратим внимание, как Ф. Ланг, так и В. Журавлёв прибегают не к воображаемым иллюзиям в попытке расширить пределы видимого, следуя Ж. Мельесу, а к передовым научным представлениям, ограничивающим возможности фантастического допущения.

Фильмы «Женщина на Луне» и «Космический рейс» — примеры самоограничения кинофантастики в плане сдерживания произвольности фантастического допущения. В этом смысле они ближе к фабуле «Механического мясника», ориентированной на перспективы технического развития, нежели к иллюзиону «Путешествия на Луну», где техника — всего лишь декоративный атрибут расширения воображения. Безусловно, в фильме Василия Журавлёва больше теоретических ограничений художественного воображения, чем в киношедевре Ф. Ланга, что продиктовано лирической интригой романа Теи фон Харбоу, в котором научно-технические детали сюжета не существенны. Тем не менее, если оба фильма сравнить, к примеру, с экранизацией фантастического романа А. Н. Толстого «Аэлита» Яковом Протазановым (1924), где все фантастические допущения по литературному сюжету оказываются иллюзиями сна, то отстраненность научно-фантастического киножанра от безудержности воображения, заданная научно-теоретическими представлениями, вполне очевидна.

Интересна схожесть роли в сюжетах «Женщины на Луне» и «Космического рейса» юного трикстера, «случайно» присоединяющегося к космическому путешествию: Густава и Андрюши Орлова. Исключительно Густав по причине сложных психологических перипетий оказывается морально способным возвратить немецкую экспедицию на Землю, хоть и не в полном составе. Благодаря Андрюше экспедиция космических первопроходцев СССР заканчивается без жертв (даже кошку-испытательницу не забывает пионер на лишенной атмосферы холодной Луне). В первом случае оказывается, что с управлением таким сложным техническим устройством как космический корабль может справиться и ребенок. Во втором, — изобретение пионером шариковой катапульты на основе примитивной технологии мальчишеской рогатки (пружинный принцип) играет решающую роль в предотвращении гибели главного героя и обнаружении «лунного снега» — замерзшей лунной атмосферы, позволяющей восполнить недостаток кислорода. Что это, как не бог из машины или рояль в кустах?

И в обоих фильмах прием *deus ex machina* подготовлен проникновением трикстера в сюжет, поступок которого обеспечивает нравоучительный эпилог. У Ланга и Харбоу — это романтическое вознаграждение высоконравственного выбора героя, подтверждающее крылатую истину, что с милым рай и в шалаше (пусть даже тот шалаш на Луне). У Журавлёва — это ценность солидарности, коллективной ответственности друг за друга, вознаграждаемая высокой общественной поддержкой, коллективным сопереживанием победы, общегражданским ликованием технологического первенства СССР в космосе.

Однако есть и существенные расхождения в фабулах космической фантастики Ф. Ланга и В. Журавлёва. У Ланга и Харбоу технологический прогресс стимулирует человеческое стремление наживы, что исключает возможность счастливой любви на Земле и оставляет высоконравственного героя и оценившую его поступок женщину в шалаше среди песчаной лунной пустыни (своего рода романтическая утопия). А драматургия В. Журавлёва является примером оптимистической социальной утопии, организованной вокруг коллективисткой коммунистической морали, исключающей нравственные терзания героя в принципе. В обоих фильмах машинерия находится под властью человека. Но у Ланга она является средством достижения романтической идиллии за пределами погрязшего в пороках человеческого общества, в то время как у Журавлёва — одним из средств распространения достигнутой на Земле социальной идиллии за пределы планеты.

Тема технологической сингулярности угадывается в обоих фильмах на втором плане, требующем обобщения сюжета. В первом случае это аспект вытеснения нравственного человека и чистых романтических чувств на Луну (вон с планеты), во втором — футурологическая архитектура светлого коммунистического будущего СССР, отражающая технологическую мощь государства новой политической формации. Полет на Луну, хоть и описан Ф. Лангом и В. Журавлёвым с помощью консультантов в рамках возможной технологической достоверности, остается художественной метафорой базовых идей. Именно за несоответствие базовой идее торжества коммунизма более богатый сюжетно фильм Я. Протазанова «Аэлита» (1924) был незаслуженно надолго вычеркнут из скрижалей истории советского кино.

В фабуле «Метрополиса» (“Metropolis”, 1926) Ф. Ланг поступил несколько иначе: практически все линии действия, включая лирические интриги, подчинены единой концепции города-машины, угнетающей, развращающей и поглощающей человека, будь то имущий и правящий класс («Голова»), или неимущий и погребенный заживо в подземелье («Руки»). Вероятно, Ланг и Харбоу работали над сценарием фильма вместе: концептуальная целостность, присущая Фрицу, гармонично сочетается с полифонией лирических, социальных и символических смыслов, присущей творчеству Теи. Год издания одноименного романа Теи фон Харбоу совпадает с годом создания фильма.

Прием *deus ex machina* в фильме прежде всего касается чудесного спасения невинных детей от неминуемой гибели, — от потопа, являющегося прямым следствием Армагеддона, разрушения вавилонской башни Метрополиса. В данном случае символическая ассоциация подземелья Метрополиса с Молохом, библейским лжебожеством, требующим человеческих жертвоприношений, распространяется на весь обобщенный образ машины, которая, в том числе благодаря изобретателю Ротвангу, непосредственно принимает парадоксальное участие в действии в образе Лже-Марии, провоцируя Армагеддон, сулящий не только гибель людям, но и полное разрушение машине-Метрополису.

Образ главного героя, сына единовластного правителя Метрополиса Йо Фредерсена, Фредера, — чья судьбоносная участь стать Посредником между Головой и Руками предсказывается лирической героиней сюжета Марией в проповедях Рукам, — также попадает в образную сферу детей и усиливается христианской аллегорией Спасения.

За парадоксальными запрограммированными действиями Лже-Марии стоит злонамеренность Головы, заговор Фредерсена с Ротвангом. Голова намерена подменить Руки человекоподобными машинами, поэтому заинтересована в массовом уничтожении людей, но не самой машины-Метрополиса. Парадокс разрушения генератора, сердца Метрополиса, не находит в сюжете рационального объяснения. За парадоксальностью центральной перипетии, таким образом, стоит человеческая иррациональность.

В логику человеческой иррациональности попадает также сумасшествие и гибель Ротванга, существенно ослабляющая переговорные позиции Головы, неспособной без изобретателя человекоподобной машины воплотить свой злонамеренный замысел. Слабо обоснованная гибель Ротванга, таким образом, также является приемом *deus ex machina*, возвращающим сюжет к рациональной развязке «общественного договора» Головы с Руками с помощью Посредника, который, в противовес сумасшествию и несостоятельности технонауки, является олицетворением спасения.

Итак, машина под натиском иррациональной природы человека не выстояла, а мотивация спасения детей (принцип выживания вида) чудесным образом возвращает религию на занятое было наукой место между центром и периферией социального управления. Таким образом, «Метрополис» Ф. Ланга провозглашает идею консервативной революции, упреждая технологическую сингулярность как бесчеловечный проект сумасшедшей науки под властью не более адекватной Головы.

Многочисленные образные аллюзии и символические параллели сюжета «Метрополиса» благодаря творческому тандему супругов Фрица и Теи воплотились в концептуальной строгости непревзойденного киношедевра, ценность которого по праву признана мировым сообществом («Метрополис» — первый фильм, пополнивший в 2001 г. реестр программы по защите всемирного документального наследия «Память мира» ЮНЕСКО). Невозможно не заметить в «Метрополисе» незатейливый техноскепсис шутки Л. Люмьера. Творческая интуиция Фрица и Теи не только предвосхитила взлет и падение бесчеловечной машины Третьего Рейха, но, по существу, осеменила весь последующий кинодискурс технологической сингулярности в построении антиутопий.

Это не означает, что все последовавшее кинотворчество не располагает собственными уникальными чертами. Но познакомившись с шедевром Ф. Ланга, невольно сопоставляешь с ним остальные киновысказывания по концептуальному масштабу. В этом смысле вровень с «Метрополисом» безусловно можно поставить «Космическую одиссею 2001 года» (“2001: A Space

Odyssey", 1968) Стэнли Кубрика и Артура Кларка, занимающую в исследованиях наследия кинорежиссера особое место (Broderick, 2019).

«Космическая одиссея» появляется на волне всплеска общемирового технооптимизма, вызванного космической спортивной гонкой сверхдержав: «Спутник-1» (1957), Юрий Гагарин (1961), «Аполлон-11» (1969), «Луноход-1» (1970) и т. д. Фабула фильма строится на концептуальной идее совершенной технологии, которая воплощается в образе монолита, двигающего эволюцию человечества в развитии сюжета. Фабула фильма существенно отличается от прообраза монолита в научно-фантастическом рассказе А. Кларка «Часовой» (1951), включаясь как в актуальный социальный космический дискурс, так и в диалог с техно-пессимизмом антиутопий («Мы» Е. Замятина (1920), «О дивный новый мир» О. Хаксли (1932), «451 градус по Фаренгейту» Р. Брэдбери (1953), оруэловские экранизации «1984» Р. Картье 1954 г., М. Андерсона 1956 г. и т. д.). Именно доведенная до логической завершенности концепция совершенной технологии замыкает в круг мироздания все возможные научные и религиозные представления. Бог из машины в фильме и метафора, и нарративный прием, и редуцированная концепция мира: назначение совершенной технологии — провоцировать появление и развитие разумной жизни, назначение которой, в свою очередь, низведено до функции создания совершенной технологии (круг замкнулся). Элегантность замкнутого круга, по всей вероятности, принадлежит С. Кубрику, поскольку полет фантазии А. Кларка не завершился выходом фильма, но последовавшие разоблачения тайны совершенной технологии не идут ни в какое сравнение с монументальной концепцией замкнутого круга.

То, что *deus ex machina* является и идеей фильма, и все тем же приемом разворачивания сюжета, застает незнакомого с содержанием зрителя врасплох с каждым появлением в кадре монолита. Кубрик сумел сохранить интригу тайны совершенной технологии, замыкающей в круг Альфу и Омегу, при помощи затянутого, лишенного действия эпилога и многозначного появления младенца на фоне планеты Земля с космического ракурса, в отличии от эпилога одноименного романа А. Кларка, где победивший взбунтовавшуюся машину, наделенную супер-интеллектом, космонавт Боумен после проникновения в тайны монолита обретает вселенское могущество и ловит себя на мысли, что ещё не знает, что делать с подвластным ему миром, но обязательно что-нибудь придумает: т. е. совершенная технология усовершенствовала человека до предельного всемогущества одинокого бога, не знающего к чему себя применить.

Все-таки многозначность С. Кубрика, провоцирующая зрителя к постановке неразрешимых вопросов, выглядит более оптимистично, чем эсхатология сингулярности А. Кларка. Кубрик в качестве многоточия использует образ младенца (выше рассмотрена обусловленность *deus ex machina* трикстером в образе ребенка и его связь с христианской идеей Спасения),

шаловливые же размышления богоподобного бестелесного и бессмертного Боумена (Bowman: bow man — с англ. «лучник»: не то дикарь с луком и стрелами, не то купидон), взорвавшего на земной орбите ядерную боеголовку, ставят под сомнение рациональность совершенной технологии и заинтересованность в ней человечества.

В романе Кларк домысливает видеоряд Кубрика. Визуально в эпилоге фильма намеками воплощены околосмертные (или даже посмертные) переживания таким образом, что зритель может трактовать увиденное с позиций собственных околонаучных или религиозных представлений и свободно домысливать новое состояние Боумена. По существу, Кубрик ограничивает в эпилоге свободу воображения, свободу своего фантастического допущения не столько научным, сколько религиозным опытом, уравнивая науку с религией.

Киновысказывания «Механический мясник», «Метрополис» и «Космическая одиссея 2001 года» в совокупности схожи с этапами теоретического исследования фундаментальных вопросов технологической сингулярности. В этом ракурсе можно констатировать, что С. Кубрик завершил киноисследование наиболее принципиального вопроса: посредством технологии человек продолжает искать способы самосовершенствования. Если предназначение научно-технического прогресса именно в этом, то наука не так уж и далеко ушла от религии. Их различия лишь в том, что для самосовершенствования при помощи науки человеку нужна машина, своего рода костыль, а такое средство самосовершенствования как религия не предполагает дополнительного механического протезирования человеческой сущности.

Многоточие Кубрика, таким образом, подытоживает фундаментальные исследования функции научно-технического творчества и раскрывает необъятные перспективы изучения менее значительных технических вопросов.

Телерасширения

Указав на расширения человека посредством электронных медиа, М. Маклюэн предсказал превращение земного шара в сплошной информационный поток, к которому человек при помощи несложного устройства может подключиться из любой «деревни» (2003).

Природа этого потока не однородна. Рядового обывателя конца первой четверти XXI в. практически не интересуют запредельные объемы единиц и нулей, а вот их визуализация, особенно предполагающая восстановление иерархически организованных моделей реальности в форме фильмов различной продолжительности, по-прежнему остается активно потребляемым продуктом (Vettoretto & Moore, 2023). Безусловно, детская песочника кинематографа, разбросанная по всему миру в форме кинозалов, вряд ли отомрет совсем, но уже сейчас она представляет собой некое весьма специфическое развлечение, не отражающее всего объема потребления фильмов.

Интернет существенно расширил структуру телевещания (Česálková, 2024, Noh, 2024). Помимо официальной цифровой дистрибьюции фильмов, основанной на ограничении доступа зрителя к желаемому им видео или аудиовизуальному контенту, будь то в форме платы деньгами или временем просмотра рекламы, рядовые пользователи с легкостью участвуют в свободном распространении фильмов, признавая авторское право и другие ограничения исключительно по необходимости непреодолимого характера (Vettoretto & Moore, 2023). Несмотря на то, что государства и заинтересованные корпорации прикладывают значительные усилия для ограничения свободы кинокоммуникации, благодаря цифровой трансформации телевидения все, что снято и оцифровано доступно для просмотра в любое время. Единственным ограничением этого потока кинокоммуникации является все возрастающий объем контента, в котором значимым является не факт оригинальной публикации, а массив рассеянных по миру копий: больше копий — легче доступ. Если исключить из этого потока фактор монополизации крупными стриминговыми компаниями доступа к контенту, заполняющим нишу фактором становится видеопиратство (Lindgren & Linde, 2012). В результате любой желающий сегодня может объединить в единый киносеанс любую подборку фильмов. И этот киносеанс не сильно будет отличаться по структуре или объемам содержания от сериала, где серии не объединены единым сюжетом: к примеру, телесериала Ч. Брукера «Черное зеркало» (Black Mirror, 2011– …). При этом усиливается субъектность зрителя в определении элементов сеанса, их очередности, целей и условий просмотра (Куренной, 2009).

В таких условиях оцифрованная история кино становится доступным контентом, превращается в увлекательный телесериал, о чем А. Бергсон в начале XX в. только мог мечтать, предполагая преодоление динамикой фильма статичности теоретических моделей реальности (Bergson, 2013). Влияние новейших информационно-коммуникационных технологий на формы и способы проката, на снижение себестоимости производства фильмов, включая многосерийные жанры *гиперреальных* (Бодрийяр, 2015) вселенных, обусловило и изменения в организации кинолюбителем времени и условий просмотра, и в организации художественного содержания фильма. При условии, что в прямом доступе находятся фильмы абсолютно на любой вкус, отпадает необходимость в «замыливании» свободного времени видеоконтентом низкого художественного качества. На такое «удовольствие» у зрителя попросту нет времени, когда сразу несколько крупных стриминговых платформ (Netflix, HBO, Amazon и др.) анонсируют захватывающие впечатления от проникновения через «замочную скважину» «черного зеркала» в загадочные фантастические миры.

Опираясь на объемы кассовых сборов (Box Office Mojo, n. d.), отзывы критиков и кинолюбителей (Rotten Tomatoes, n. d.) можно выделить два доминирующих в зрительских предпочтениях жанра телесериалов: сборник кратких

теленовелл (пример — «Черное зеркало» (“Black Mirror”, 2011– …) Ч. Брукера: IMDb 8.7 из 10, «томатометр» (оценка критиков, далее — том.) 84 % из 100, «попкорн» (оценка зрителей, далее — поп.) 80 % из 100) и *телевселенные* (пример — «Пространство» (“The Expanse”, 2015–2022) М. Фергуса и Х. Остби: IMDb 8.5, том. 95 %, поп. 92 %).

Теленовеллы восходят к проанализированной выше миниатюре Л. Люмьера. Каждая теленовелла (эпизод или серия сезона) отличается собственным уникальным сюжетом и законченной художественной формой, в то время как сезон или сериал в целом объединены исключительно тематически. При наличии множества возможных фантастических допущений, образующих сеттинг новеллы, прием *deus ex machina* используется не так часто (единожды или дважды) перед эпилогом или в «золотом сечении» (третья четверть повествования), знаменуя необычную, непредвиденную развязку сюжета, существенно изменяющую или расширяющую представление зрителя о логике повествования. Ограниченная малой формой, теленовелла не может вмещать в себя много авторского обмана, рассеивающего внимание зрителя.

Телевселенные восходят к концептуальности проанализированного выше «Метрополиса». Эпизоды включены в общую канву сюжета. Относительно завершенную художественную форму обретает лишь сезон в целом, который обязательно концептуально связан с последующими или предыдущими сезонами. Частота использования приема *deus ex machina*, который может быть как элементом каждой серии, причем не обязательно с разъясняющим эпилогом, так и объединяющим несколько серий кульминационным моментом развивающегося сюжета, зависит от задачи удержания зрителя: в первой серии (или первых сериях) таких приемов может быть несколько, а после того, как частота расширения представлений зрителя о логике развития повествования достигает критической точки (образно выражаясь, «за роялями и кустов не видать»), развитие сюжета сменяется плавной чередой логичных последствий без «божественного» вмешательства в разрешение перипетии.

В Sci-Fi жанрах фантастические допущения ограничены научно-теоретическими представлениями (теориями или гипотезами) и обязательно рационально объясняются в сюжете, если не включены непосредственной в сеттинг, в то время как прием *deus ex machina* не ограничен подобными рамками.

В качестве яркого примера синхронии и асинхронии фантастического допущения и приема *deus ex machina* можно привести первый эпизод 6-го сезона «Черного зеркала»: «Джоан ужасна» (“Joan is Awful”, 2023), созданный Ч. Брукером и Э. Панкью, содержащий, в том числе, пародию на стремление Netflix к максимальному вовлечению зрителя в шоу.

Эпизод посвящен проблемам потокового телевидения (стриминговых сервисов), персонализированного контента (включая контекстную рекламу) и разрушения конфиденциальности частной жизни. Базовым фантастическим допущением сюжета является владение корпорацией Стримбери, специализи-

рующейся на потоковом телевидении, квантовым суперкомпьютером («квантпьютером»). Кванпьютер, исключая участие режиссеров, сценаристов и актеров, создает новый телевизионный продукт, основанный на персонализированном контенте частной жизни самих зрителей: с минимальным временным лагом реальная жизнь человека, включая самые интимные подробности, становится содержанием шоу, разыгранного смоделированными дипфейками — виртуальными персонажами, эксплуатирующими выкупленные корпорацией образы популярных актеров.

Главная героиня эпизода Джоанна (Энни Мерфи) после трудового дня со своим женихом смотрит телесериал «Джоан ужасна» (“Joan is Awful”), рассказывающий в мельчайших деталях о произошедших в минувший день с Джоанной событиях. В результате публичного проката этого шоу главную героиню увольняют с работы за разглашение корпоративной тайны, её жених Криш, ревнуя к бывшему её любовнику Маку, покидает Джоанну, юрист не способен отстоять права героини на конфиденциальность частной жизни ввиду того, что она от них отказалась, подписав непрочитанные условия использования стримингового сервиса (в телефоне — мелким шрифтом, а в распечатке — целая книга из листов А 4-го формата), а любовник Мак, накануне звавший Джоанну сбежать с собой в Сан-Хосе, терпит с ней в постели мужское фиаско, психологически зациклившись не столько на том, что о его проблеме узнают все зрители шоу, сколько на том, что в сериале его персонажа характеризует отсутствие эрекции в постели с популярной актрисой, секс-символом эпохи (Сальмой Хайек, дипфейк которой исполняет Джоанну второго уровня в сериале, который смотрит Джоанна первого уровня). Между тем художественная реальность эпизода собирается по принципу матрешки (медиаприем *easter egg*), известному по пьесам В. Шекспира и А. П. Чехова как «театр в театре»: Джоанна смотрит сериал «Джоан ужасна», где главная героиня смотрит сериал «Джоан ужасна». Джоанна решается на нетривиальное кощунство, которое непременно увидят все зрители, с целью спровоцировать известную актрису (якобы реальную Сальму Хайек) на конфликт с корпорацией Стримбери и так остановить вмешательство в личную жизнь. Но Сальма Хайек, обременённая контрактом, который сама не читала по причине дислексии, только и может, что уволить продавшего её образ юриста. В итоге две разъярённые женщины (Джоанна и Сальма Хайек) встречаются для выяснения отношений и, предварительно примирившись, решают проникнуть в здание Стримбери, чтобы разрушить оборудование, позволяющее компании изготавливать подобный контент.

Остроту кульминационного момента усиливает масштабирование «театра в театре»: кванпьютер, способный воплощать в жизнь в считанные минуты целые мультивселенные, как оказывается, запускает подобное развлечение (Joan is Awful, Amy is Awful, Claude is Awful, Fatima is Awful и т. д.) персонализировано для всех своих пользователей, превращая в шоу частную жизнь всех людей. Журналистка Фатима (Fatima), посетившая Стримбери, узнает,

что корпорация пробовала создавать жизнеутверждающий контент (Brian is Awesome — «Брайан потрясающий»), но выяснила, что людям такое не интересно, поскольку не вяжется с их представлениями о себе и не погружает их в состояние гипнотического ужаса, обеспечивающего полное вовлечение пользователя в шоу.

Кульминационное фантастическое допущение: решившиеся на преступление Джоанна и Сальма узнают от оператора кванпьютера, что они на самом деле не реальные люди, а персонажи телешоу, дипфейки. Это, по мысли оператора, должно пресечь решимость Джоанны разрушить супермашину, поскольку такой акт уничтожит всех жителей многоуровневой гиперреальности, ощущающих себя, как и сама Джоанна из плоти и крови; разрушив кванпьютер, Джоанна уничтожит не только себя, но и совершит массовое убийство. Впрочем, на этическую саморефлексию у Джоанны не остается времени, и она вопреки логике (*deus ex machina*, — вспоминается уничтожившая Метрополис Лже-Мария), уничтожает причину своих злоключений, якобы возвращая художественную реальность из симуляции в реальность, где Джоанну играет дипфейк Энни Мерфи (канадская актриса Энн Фрэнсис Мерфи, в эпилоге эпизода играет якобы саму себя).

Эмоциональный накал кульминации не позволяет зрителю заметить асинхронию кульминационного фантастического допущения и нарративного приема *deus ex machina*, заставляющего по логике сюжета виртуальную машину действовать иррационально. Поэтому, соглашаясь с многочисленными критиками эпизода в том, что новелла насыщена искрометным юмором и сатирой, укажем на едва заметный *deus ex machina* в эпилоге, опровергающий мнение о счастливом конце перипетии.

На самом деле мы имеем дело с двойной концовкой, потребовавшей и двойного эпилога.

Счастливая идиллия первого эпилога развивается, перемежаясь с титрами фильма. Якобы реальная Джоанна, приговоренная к домашнему аресту и ношению на ноге электронного браслета, открывает собственную кофейню, заявляя своему психоаналитику, что теперь работает сама на себя и очень бережно относится к своему персоналу (т. е. к себе). По утрам к ней в кофейню заходит актриса Энни Мерфи (чей дипфейк сыграл Джоанну первого уровня симуляции) и выпивает приготовленный кофе, как обычно. У обеих женщин на ногах ограничительные браслеты, что, с одной стороны, является логичным следствием разоблачения их преступного сговора против суперкомпьютера Стримбери, а с другой — имеет по воле автора (*deus ex machina*) и иное измерение, ведь Энн Мерфи играет себя в сериале Netflix, в отличии от Сальмы Хайек, играющей себя в сериале Стримбери. Так что второй эпилог эпизода, помещенный после титров, дублирующий сцену кощунства в церкви с новым центральным действующим лицом, преодолевает ограничения художественной формы и так же, как «Механический

мясник» Л. Люмьера, проникает в реальные страхи зрителя, отождествляемого с реальной Джоанной. Финальный эпилог претендует на «документальность» репортажной хроники, отснятой каким-то реальным пользователем смартфона, хотя, безусловно, представляет собой лишь аллегорию англиканского Апокалипсиса, якобы уже случившегося и попавшего в Интернет.

Сам Ч. Брукер охарактеризовал «Джоан ужасна» как единственный эпизод сериала, соответствующий традиционному стилю шоу. Это, безусловно, дополнительно подчеркивает справедливость отнесения теоретиками тематики сериала «Черное зеркало» к эсхатологической (Singler, 2020, Duarte & Battin, 2021, Lay, 2023).

Если в краткой новелле *deus ex machina* подытоживает развитие сюжета, и на том его драматургическая функция заканчивается, то в телевселенных этот прием позволяет выстраивать особый ритм развития сюжета, подогревая интерес зрителя, и становится своего рода строительным элементом художественной реальности. Крупная форма телевселенной позволяет, в том числе, использовать *deus ex machina*, резко развернув сюжет без пояснений (без эпилога), создав интригу отсроченной развязки.

Так, в третьем сезоне «Пространства» (The Expanse) главному герою Джеймсу Холдену является призрак героически погибшего в прошлом детектива Джозефа Миллера. *Deus ex machina* «Миллер» разрешает ряд перипетий третьего сезона, но объяснение технических причин появления в сюжете необычного трикстера перекидывается в следующий сезон.

Приведенный пример хорошо иллюстрирует расширение драматургических функций *deus ex machina* при сохранении нарративной функции авторского вмешательства в логику повествования, которое в рамках научно-фантастического жанра требует рано или поздно либо авторского логичного объяснения в сюжете, либо создает интригу многослойного содержания, которое предлагается зрителю расшифровать (как в «Джоан ужасна»).

Помимо масштабирования драматургических функций *deus ex machina*, возможно и их дробление, влияющее на динамику развития сюжета. К примеру, судьба уволенного детектива Миллера, как только он покидает крупный логистический центр Цереру, где был «хорошим копом», предрешена. Есть незначительный эпизод (начало 8-й серии 1-го сезона): беседа детектива Миллера с мормоном, готовящимся к межзвездному перелету в поисках новой Земли Обетованной (вся остальная цивилизация к выходу за пределы Солнечной системы еще не готова). Мормон характеризует Миллера как непохожего на человека, принявшего сердцем Иисуса Христа, на что слышит:

– «Я еще не настолько отчаялся».

Мормон парирует:

– «Мы все в отчаянье, но не признаемся себе».

Вместе с тем Миллера интересует экзистенциальный вопрос:

– «Сядете вы на этот огромный корабль и полетите в великую пустоту. Сто лет полета… Что будет, если вы прилетите, а там ничего нет, и планета, которую вы выбрали, никуда не годится? Никто ведь не знает, что там на самом деле. Вернуться вы не сможете».

В ответ:

– «Вы правы, вернуться мы не сможем. Но если так случится, то Господь указывает, что поиск еще не закончен.

– Разве Вам не страшно?

– Страшно, конечно. Но истинная вера — это риск.

– Я знаю… знаю…».

В данном конкретном случае экзистенциональный интерес Миллера представляет собой нарративный прием подготовки зрителя к смерти героя (*предыкт* в музыкальной форме): Миллер предчувствует, что его полет на поиски Джульетты Мао — это путешествие в один конец. Тем не менее, несмотря на многочисленные перипетии динамичного развития сюжета последних серий сезона, следствием которых могла быть гибель Миллера, он неоднократно практически случайным образом (*deus ex machina*) выпутывается, чтобы совершить патетичный героический поступок и спасти (*deus ex machina*) человечество от очередного грозящего Апокалипсиса ценою своей жизни лишь в финале второго сезона.

В целом все 6 сезонов непотопляемый прагматик Джеймс Холден и под его началом экипаж космического корабля Росинант (не случайна отсылка к бессмертному шедевру Сервантеса), сражаясь с ветряными мельницами технологической сингулярности и последствий политических интриг космического масштаба, спасает человечество от самого себя, от настигающего рока, — как кажется, неминуемого Апокалипсиса.

Герой-спаситель — типичный паттерн повествования (Посредник в «Метрополисе» Ф. Ланга и т. д.). А масштабирование его героического образа до уровня спасителя всего человечества — прямая отсылка к эсхатологии авраамических религий (Campbell, 1991, p. 190–192).

В режиссёрском дебюте У. Пфистера «Превосходство» (Transcendence, 2014) один из неолудитов прямо ставит вопрос доктору Уиллу Кастеру (Джонни Депп), супруге которого по чистой случайности удается по образу своего мужа создать искусственный суперинтеллект: «Вы хотите создать бога?»; в ответ звучит не вполне атеистический риторический вопрос «А не этим ли на протяжении истории занимается человечество»? Ирония убедительного аргумента: дескать, все этим занимаются испокон веков, почему ученым нельзя? Логический парадокс заключается в том, что если наука создает бога, то становится религией, не изобретая ничего нового, — всего лишь новоявленного квазибога (антихриста с христианских позиций). Вопрос о боге задает ученому его потенциальный убийца (тот же нарративный прием *предыкта*). Спасителем всего человечества пытается представить себя искусственный суперинтеллект,

но именно это усиливает мракобесие неолудитов поддержкой ученых и государства: люди восстают против технологического улучшения себя и приостанавливают технологическое развитие всего человечества.

Наука не отрицает и не оправдывает религию. Вопрос о подтверждении или опровержении Бога не научен. Этот тезис А. Эйнштейна пытается донести в 1966 г. распинающим его юнцам престарелый китайский профессор физики в первом эпизоде западной адаптации Netflix (8 эпизодов) 30-ти серийной оригинальной телевселенной «Задача трёх тел» (San ti, 2023) Лео Янга (Leon Yang) по одноимённой книге Лю Цысиня (Liu Cixin). Но приговоренный к публичной смерти ученый так и не достучался до сердец бывших своих учеников, посчитавших Общую теорию относительности враждебной.

В своей телевселенной Лео Янг вслед за Лю Цысинем в качестве формирующего фабулу фантастического допущения разворачивает гуманитарную технологию сдерживания интеллектуального и научно-технического развития землян враждебных инопланетян («трисоляриан»), летящих для завоевания Земли. Эта технология представляет собой комплекс трех программ: 1) «окраска»: программа усиления идеологического мракобесия масс, основанная на дискредитации научных достижений путем акцентирования внимания на негативных последствиях научно-технического прогресса; 2) «чудо»: программа усиления религиозных представлений и любых иных ненаучных способов мышления в ущерб развитию научно-теоретического осмысления реальности; 3) «сфотон»: программа использования искусственного суперинтеллекта для искажения результатов фундаментальных исследований, прежде всего в области изучения структур материи. Вышедший в 2023 г. первый сезон китайского сериала оканчивается констатацией неспособности землян противостоять столь изощренной технологии покорения, т. е. ожиданием неминуемого Апокалипсиса, который завершится вымиранием человеческого вида под жестким контролем трисолярианами рождаемости людей.

Итак… Если не считать стремление крупных стриминговых компаний и государств к контролю за поглощаемым современным зрителем контентом существенными ограничениями (при ужесточении такого контроля зритель попросту уходит к видеопиратам), то можно наблюдать формирование весьма существенного массива фильмов и сериалов, так или иначе связанных с темой технологической сингулярности, многократно тиражирующих и транслирующих эсхатологические настроения.

Даже прагматик Джеймс Холден вынужден опираться на помощь потусторонних сил (вмешательство автора). Вместе с тем, как отмечают китайские фантасты, угрозу представляет не научно-технический прогресс, а подмена его ненаучными способами мышления и искусственные идеологические препятствия на пути освоения научного знания.

Заключение

Художественный прием *deus ex machina* в научно-фантастическом кинематографе в практике проектирования кинообразов будущего эволюционирует. Это не примитивный прием вмешательства демиурга художественной реальности в сюжет или жанровый маркер античной трагедии (Ngcobo, 2022, Curley, 2023). Помимо тривиальной функции произвольного разрешения перипетии, он обрастает различными драматургическими функциями (ускорение или замедление ритма действия, связка частей сюжета в крупной форме), обладает свойствами масштабирования и дробления, синхронии и асинхронии с фантастическим допущением, добавляя в инструментарий выразительных средств сложные нарративные функции, посредством которых демиург раскрывает или, напротив, скрывает свое отношение к художественной реальности, вовлекая зрителя в диалог, в увлекательную игру смыслов. Расширение и усиление функций *deus ex machina* в научно-фантастических фильмах обусловлено необходимостью погружения зрителя в гиперреальность художественного повествования и удержания его в иерархически организованной системе значений на протяжении художественного произведения. Таким образом, наша гипотеза о том, что фильм является иерархически организованной системой значений (смыслов и ценностей), но, вступая во взаимоотношения с массовым зрителем, который не однороден, в том числе и не способен к разговору, (т. е. в делезовском понимании представляет собой ризому), вынужден приковывать внимание зрителя к разворачивающейся художественной реальности в логике иерархической модели значений (т. е. втягивать зрителя в диалог и хотя бы на время киноповествования заставлять его мыслить вместе с собой в заданных пропорциях реальности), подтверждается наблюдением усложнения и усиления функций *deus ex machina*.

Кинофантастика началась, по мнению авторов, с научно-фантастической миниатюры Л. Люмьера «Механический мясник». Изобретателем фантастического жанра в кино по праву можно считать Ж. Мельеса, внесшего благодаря спецэффектам существенный вклад в развитие специфики киноязыка жанра, а направление именно научной фантастики, ограничивающей фантастическое допущение научно-теоретическими представлениями, открывают работы Ф. Ланга.

Авторы считают значительным тот факт, что именно взаимоотношения человека и машины, а не романтика космических путешествий является отправной точкой в истории кинофантастики.

С риторических позиций содержание первой реплики предопределяет весь дальнейший дискурс, что подтверждается наблюдением авторов: машинерия является в подавляющем большинстве научно-фантастических фильмов не только одной из главных тем киноповествования, но и непременным элементом сеттинга кинообразов будущего. Более того, в развитии кинофантастики наблюдается накопление различных элементов киноязыка: что изна-

чально является художественным открытием, будь то технический прием или новый образ, становится прототипом, выражаясь музыкально-теоретическим языком, — темой дальнейших бесконечных вариаций. По тому же принципу накапливаются и фантастические допущения, из области художественных открытий (как, к примеру, законы робототехники А. Азимова) перекочевывая в обязательный элемент сеттинга образов будущего.

Вполне логично, с риторических позиций, что кинообразы будущего дополняют эсхатологию ведущих мировых религий новым образным содержанием, не привнося каких-либо существенно новых идей: как техноскепсис Люмьера, так и технооптимизм Кубрика основаны на преодолении цикличностью жизни линеарной её конечности, что составляет устойчивую дилемму религиозной эсхатологии. Техноскепсис подчеркивает неминуемость достижения предела технологического развития, предполагая продолжение жизни вне зависимости от технических новшеств, в то время как технооптимизм абсолютизирует совершенную технологию, возводя сциентизм до монотеизма. В этом смысле кинодискурс технологической сингулярности опередил сингуляризм (Kurzweil, 1990, 2000, 2004, 2005) в постановке проблемы, по меньшей мере, на столетие.

Как только наука начинает претендовать на попытку подменить экзистенцию человека технологической рациональностью, она попросту превращается в эрзацрелигию, лишенную рациональности, и сама тормозит научно-технический прогресс. По крайней мере, к такому обобщению приводит кинонарратив популярных Sci-Fi фильмов и телесериалов («Метрополис» (Metropolis, 1927) Ф. Ланга, «Газонокосильщик» (The Lawnmower Man, 1992) Б. Леонарда, «Машина» (The Machine, 2013) К. Джеймса, «Разрабы» (Devs, 2020) А. Гарленда, «Воспитанные волками» (Raised by Wolves, 2020–2022) А. Гузиковски и Р. Скотта, «Основание» (Foundation, 2021– …) Дж. Фридмана и Д. С. Гойера и др.). Современный сингуляризм — в большей степени религия, идеологический паллиатив подмены сциентизмом социокультурной функции религии, нацеленной на преодоление эсхатологии конечности жизни.

В художественной форме, будь то литература или кинодраматургия, подобная подмена ограничена гиперреальностью сюжета и, хоть и стимулирует религиозные чувства, не покушается на научную рациональность. В социальном же дискурсе наука не только себя дискредитирует, претендуя на место религии, но и превращается в мощное средство подавления научно-философского способа мыслить, в средство торможения научно-технического прогресса. Соответственно, сингуляристская риторика, игнорируя вполне обоснованные научно-теоретические сомнения (Davies, 2006, Пенроуз, 2011, Korotayev, 2018) и существующие философские альтернативы оценки перспектив научно-технического прогресса (Тейяр де Шарден, 2002, Блауберг, 2021, Вернадский, 1989, Субетто & Шамахов, 2020), рискует стать более мощным сдерживающим фактором развития науки, нежели традиционные религии.

Не ясны теоретические перспективы сингуляризма и с позиции акторно-сетевой теории (Латур, 2014, Jansen, 2016). Нечеловеческий актор общается языком кинематографа с человеком с конца XIX в.: т. е. полагание точки технологической сингулярности в перспективу запоздало, как минимум, на столетие. Научное знание уже давно опосредовано техническими средствами апробации теоретических представлений, поэтому существенного прорыва в плане освоения наукой новых рубежей знания о структуре бытия не следует ожидать, даже при условии обретения искусственным суперинтеллектом субъектности в исследованиях. Научная фантастика с момента появления развивает языки общения машины с человеком. Поэтому в приближении к обозначенной Курцвейлом дате (2045) по логике наблюдаемой тенденции можно полагать обновление языков общения машины с человеком: есть основания предполагать, что к научно-теоретическим языкам в этой сфере общения все интенсивнее будут прибавляться языки художественного творчества и религиозных проповедей. Снижение субъектности человека в получении нового научного знания станет очевидной реальностью, что следует поставить, опять же, в разряд усиления ненаучных способов мышления: религиозных либо художественных.

С популярных критических позиций риторика сингуляризма, существенно повлиявшая на массовую культуру, включая кинематограф, идеологически обслуживает интересы транснационального капитала. За образами машинерии скрывается тоталитаризм трансгуманизма, попытка существенно ограничить человека в его неотъемлемых правах в угоду корпоративным интересам. В этом смысле машинерия — не аллегория реальности, а реальная тенденция трансформации социальности, в которой государство, общество и человек не организмы политической жизни (субъекты), а её механизмы (объекты манипуляции и автоматизации). В том, что существуют и активно выражают свою политику социальные субъекты, заинтересованные в превращении человека в винтик механизма, нет ничего нового (Еременко, Богатырев, & Бакланов, 2023, Бакланов, Бакланова, & Лукьянов, 2024). Соответственно, с этих позиций сингуляризм к науке не имеет никакого отношения — это всего лишь форма репрезентации политического тоталитаризма (образное воплощение которого разрушила Лже-Мария по воле Ф. Ланга в киношедевре «Метрополис» уж скоро как сто лет назад).

Авторы обращают внимание, что структурно-функциональный подход в силу того, что художественные миры кинофантастики продолжают восстанавливать ценностно-смысловые иерархии подверженной неопределенности современной социальности, сохраняет свой эвристический потенциал. В том числе следует согласиться с оценкой культурного влияния кинофантастики на глобальные процессы (Hartley, 2022), в анализе которых теория самоописания семиотических систем Ю. М. Лотмана играет существенную роль (Hartley et al., 2021).

Но как бы не усложнялись за счет асинхронии течения социального времени или различных средств манипуляции общественным сознанием (фейковые новости, дипфейки, «культура отмены» и пр.) способы общения людей между собой, научная кинофантастика продолжает сохранять базовую функцию художественного постижения реальности — формирование посредством диалога и совещательной игры понятийной структуры оптики познания действительности и пропорций архитектуры реальности.

Список литературы

All-Time Charts. (n.d.). Box Office Mojo. https://www.boxofficemojo.com/charts/overall/

Artificial Intelligence—Worldwide. (n.d.). Statista. https://www.statista.com/outlook/tmo/artificial-intelligence/worldwide

Baklanov, I. S., Baklanova, O. A., Erokhin, A. M., Ponarina, N. N., & Akopyan, G. A. (2018). Myth as a Means of Ordering and Organizing Social Reality. *Journal of History Culture and Art Research*, 7(2), 41. https://doi.org/10.7596/taksad.v7i2.1582

Baklanov, I. S., Baklanova, O. A., Shmatko, A. A., Gubanova, M. A., & Pokhilko, A. D. (2018). The Historical Past as a Factor of Sociocultural Transformations of Postmodernity. *Journal of History Culture and Art Research*, 7(1), 373. https://doi.org/10.7596/taksad.v7i1.1473

Bakumenko, G. V., Biryukov, I. L., Scherbak, N. F., & Luginina, A. G. (2023). Hierarchical Metamodel of Communication in the Experience of Resacralization of Spiritual Practics. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(2), 15–45. https://doi.org/10.46539/gmd.v5i2.298

Belikova, I., Ivashova, V., Baklanova, O., Lazareva, N., & Semenova, L. (2022). Factor Model of Expert Opinions on Risks Assessment for Territorial Development. In A. Beskopylny & M. Shamtsyan (Eds.), XIV *International Scientific Conference "INTERAGROMASH 2021"* (Vol. 246, pp. 861–869). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-81619-3_96

Bergson, H. (2013). *La pensée et le mouvant [Thought and movement]*. Presses universitaires de France. (In French).

Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press.

Broderick, M. (Ed.). (2019). *The Kubrick Legacy*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429059728

Campbell, J. (1991). *The Masks of God: Occidental Mythology*. Penguin Compass.

Carlson, T. (2024, April 29). *The Tucker Carlson Encounter: Aleksandr Dugin*. TCN. https://tuckercarlson.com/the-tucker-carlson-encounter-aleksandr-dugin

Česálková, L. (2023). Film Heritage on Demand? Curation and Discoverability of "Classic Movies" on Netflix. *Television & New Media*, 15274764231188932. https://doi.org/10.1177/15274764231188932

Craig, R. T. (1999). Communication Theory as a Field. *Communication Theory*, 9(2), 119–161. https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.1999.tb00355.x

Craig, R. T. (2023). Deliberative Play. *American Behavioral Scientist*, 67(8), 951–962. https://doi.org/10.1177/00027642221093589

Curley, D. (2023). Time-travel Tragedy: Netflix's *Dark* and Athenian Drama. *Journal of Popular Film and Television*, 51(1), 8–17. https://doi.org/10.1080/01956051.2023.2171649

Davies, P. (2006). When computers take over. *Nature*, 440(7083), 421–422. https://doi.org/10.1038/440421a

Duarte, G. A., & Battin, J. M. (Eds.). (2021). *Reading "Black Mirror": Insights into Technology and the Post-Media Condition*. Independent Academic Publishing. https://doi.org/10.1515/9783839452325

Eden, A. H., Moor, J. H., Soraker, J. H., & Steinhart, E. (Eds.). (2013). *Singularity Hypotheses: A Scientific and Philosophical Assessment*. Springer Science & Business Media. https://doi.org/10.1007/978-3-642-32560-1_1

Feyerabend, P. (1961). Niels Bohr's Interpretation of the Quantum Theory. In H. Feigl & G. Maxwell (Eds.), *Current Issues in the Philosophy of Science: Symposia of Scientists and Philosophers, (Proceedings of Section L of the American Association for the Advancement of Science, 1959.)* (pp. 371–390). Holt, Rinehart & Winston.

Feyerabend, P. (1980). Democracy, Elitism, and Scientific Method. *Inquiry*, 23(1), 3–18. https://doi.org/10.1080/00201748008601890

Feyerabend, P. (1999). Theses on Anarchism. In I. Lakatos, P. Feyerabend, & M. Motterlini (Eds.), *For and Against Method* (pp. 113–118). University of Chicago Press.

Fukuyama, F. (2003). *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. Picador.

Fukuyama, F. (2006). *The End of History and the Last Man Paperback*. Free Press.

Gabriel, I. (2020). Artificial Intelligence, Values, and Alignment. *Minds and Machines*, 30(3), 411–437. https://doi.org/10.1007/s11023-020-09539-2

Gaur, L. (Ed.). (2022). *DeepFakes: Creation, Detection, and Impact*. CRC Press. https://doi.org/10.1201/9781003231493

Grossman, L. (2011, February 10). *2045: The Year Man Becomes Immortal*. Time. https://time.com/archive/6595274/2045-the-year-man-becomes-immortal/

Gubanova, M. A., Pohilko, A. D., Ponarina, N. N., Nagapetova, A. G., & Baklanova, O. A. (2020). Posthuman in Global Information Society. *Revista Inclusiones*, 7(4), 362–368.

Hartley, J. (2022). 'Pathetic earthlings! Who can save you now?' Science fiction, planetary crisis and the globalisation of Chinese culture. *Global Media and China*, 7(1), 3–23. https://doi.org/10.1177/20594364211067872

Hartley, J., Ibrus, I., & Ojamaa, M. (2021). *On the Digital Semiosphere*. Bloomsbury. https://doi.org/10.5040/9781501369209

Hawking, S. W. (1967). The occurrence of singularities in cosmology. Causality and singularities. *Proceedings of the Royal Society of London. Series A. Mathematical and Physical Sciences*, 300(1461), 187–201. https://doi.org/10.1098/rspa.1967.0164

Jakobson, R. (1987). *Language in Literature* (K. Pomorska & S. Rudy, Eds.). The Belknap Press of Harvard University Press.

Jansen, T. (2016). Who Is Talking? Some Remarks on Nonhuman Agency in Communication: Some Remarks on Nonhuman Agency in Communication. *Communication Theory*, 26(3), 255–272. https://doi.org/10.1111/comt.12095

Kasavin, I., & Shipovalova, L. (2022). Proliferation Update. Testing the Science and Technology Studies Mainstream Through Current Science's Controversies. *Philosophy of the Social Sciences*, 52(5), 290–298. https://doi.org/10.1177/00483931221081020

Kent, R. (2022). Paul Feyerabend and the Dialectical Character of Quantum Mechanics: A Lesson in Philosophical Dadaism. *International Studies in the Philosophy of Science*, 35(1), 51–67. https://doi.org/10.1080/02698595.2022.2075687

Kidd, I. J. (2016). Feyerabend on politics, education, and scientific culture. *Studies in History and Philosophy of Science Part* A, 57, 121–128. https://doi.org/10.1016/j.shpsa.2015.11.009

Korotayev, A. (2018). The 21st Century Singularity and its Big History Implications: A re-analysis. *Journal of Big History*, 2(3), 73–119. https://doi.org/10.22339/jbh.v2i3.2329

Kumar, S. (2015). *Fundamental Limits to Moore's Law*. arXiv. https://doi.org/10.48550/ARXIV.1511.05956

Kurzweil, R. (1990). *The Age of Intelligent Machines*. MIT Press.

Kurzweil, R. (2000). *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence*. Penguin Books.

Kurzweil, R. (2004). The Law of Accelerating Returns. In C. Teuscher (Ed.), *Alan Turing: Life and Legacy of a Great Thinker* (pp. 381–416). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-662-05642-4_16

Kurzweil, R. (2005). *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*. Viking Press.

Lay, C. (2023). Black Mirror as Philosophy: A Dark Reflection of Human Nature. In D. A. Kowalski, C. Lay, & K. S. Engels (Eds.), *The Palgrave Handbook of Popular Culture as Philosophy* (pp. 1–23). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97134-6_71-2

Lindgren, S., & Linde, J. (2012). The subpolitics of online piracy: A Swedish case study. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 18(2), 143–164. https://doi.org/10.1177/1354856511433681

Lindsay, S. A. (2010). *Disneology: Religious Rhetoric at Walt Disney World*. Say Press.

Lynch, W. T. (2020). *Minority Report: Dissent and Diversity in Science*. Rowman & Littlefield.

LyublyuKotikov. (2023, August 17). *Главный фильм основателя всей кинофантастики—«Путешествие на Луну»* (1902). Pikabu.Ru. https://pikabu.ru/story/glavnyiy_film_osnovatelya_vsey_kinofantastiki__puteshestvie_na_lunu_1902_10569548?utm_source=linkshare&utm_medium=sharing

Mazzucato, M. (2020). *The Value of Everything*. Public Affairs Books.

Melnick, R. (2022). *Hollywood's Embassies: How Movie Theaters Projected American Power Around the World*. Columbia University Press. https://doi.org/10.7312/meln20150

Moore, G. E. (2006). Cramming more components onto integrated circuits, Reprinted from Electronics, volume 38, number 8, April 19, 1965, pp.114 ff. *IEEE Solid-State Circuits Society Newsletter*, 11(3), 33–35. https://doi.org/10.1109/N-SSC.2006.4785860

Ngcobo, B. (2022). Aesthetic distance as deus ex machina when the performer's trauma is (not quite/quiet). *South African Theatre Journal*, 35(3), 179–194. https://doi.org/10.1080/10137548.2023.2241463

Niaz, M. (2020). *Feyerabend's Epistemological Anarchism: How Science Works and its Importance for Science Education*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-36859-3

Noh, S. (2023). Global Media Streams: Netflix and the Changing Ecosystem of Anime Production. *Television & New Media*, 15274764231206540. https://doi.org/10.1177/15274764231206540

Radanliev, P., De Roure, D., Maple, C., & Santos, O. (2022). Forecasts on Future Evolution of Artificial Intelligence and Intelligent Systems. *IEEE Access*, *10*, 45280–45288. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3169580

Rich, M. H., & Craig, R. T. (2012). Habermas and Bateson in a World Gone M.A.D.: Metacommunication, Paradox, and the Inverted Speech Situation: Habermas and Bateson. *Communication Theory*, *22*(4), 383–402. https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2012.01412.x

Rosa, H. (2010). *Alienation and Acceleration. Towards a Critical Theory of Late-Modern Temporality*. Aarhus University Press.

Rosa, H. (2016). *Resonanz: Eine Soziologie der Weltbeziehung [Resonance: A Sociology of World Relations]*. Suhrkamp. (In German).

Rotten Tomatoes: Movies | TV Shows | Movie Trailers | Reviews | Rotten Tomatoes. (n.d.). https://www.rottentomatoes.com/

Schwab, K. (2017). *The fourth industrial revolution*. Crown Business.

Singler, B. (2020). The AI Creation Meme: A Case Study of the New Visibility of Religion in Artificial Intelligence Discourse. *Religions*, *11*(5), 253. https://doi.org/10.3390/rel11050253

Turner, G. (1988). *Film as Social Practice*. Routledge.

Vettoretto, R., & Moore, C. (2023). The Great Australian TV Delay: Disruption, Online Piracy and Netflix. *Television & New Media*, *24*(8), 945–961. https://doi.org/10.1177/15274764231156863

Witkowski, W. (2022, September 22). "*Moore's Law's dead," Nvidia CEO Jensen Huang says in justifying gaming-card price hike*. MarketWatch. https://www.marketwatch.com/story/moores-laws-dead-nvidia-ceo-jensen-says-in-justifying-gaming-card-price-hike-11663798618

Zizek, S. (2007). *Enjoy Your Symptom!: Jacques Lacan in Hollywood and Out*. Routledge.

Zizek, S. (2023). *Mad World: War, Movies, Sex*. OR Book.

Аверинцев, С. С. (2001). Символ. В Н. П. Аверинцева & К. Б. Сигов (Ред.), *София-Логос. Словарь* (сс. 155–161). Дух і Літера.

Айснер, Л. Х. (2023). *Демонический экран* (К. Тимофеев, Пер.). Rosebud Publishing.

Аристотель. (2000). *Риторика. Поэтика* (И. П. Пешков & Г. Н. Шелогурова, Ред.; О. П. Цыбенко, В. Г. Аппельрот, & Ф. А. Петровский, Пер.). Лабиринт.

Бабичев, Н. Т., & Боровский, Я. М. (1988). *Словарь латинских крылатых слов*. Русский язык.

Баева, А. В. (2019). Историзация научного наблюдения в современных исследованиях науки. *Эпистемология и философия науки*, *56*(4), 46–61. https://doi.org/10.5840/eps201956467

Бакланов, И. С., Бакланова, О. А., & Лукьянов, Г. И. (2024). Внедрение искусственного интеллекта в социокультурные практики цифрового общества: Последствия и риски развития индустрии 4.0. *Евразийский юридический журнал*, *1*(188), 519–520. https://doi.org/10.46320/2073-4506-2023-1-188-519-520

Бакуменко, Г. В. (2021). *Ценностная динамика символов успеха: На материале статистики кинопроката*. ООО «Сам Полиграфист».

Бакуменко, Г. В. (2022). Междисциплинарный потенциал культурологической атрибуции. *Культурология в теориях и практиках: к 30-летию кафедры культурологии МПГУ. Материалы международной научно-практической конференции*, 50–61.

Бакуменко, Г. В., & Лугинина, А. Г. (2022). Виртуализация социокультурного фронтира «Tertius Romae». *Журнал Фронтирных Исследований*, 7(1), 265–293. https://doi.org/10.46539/jfs.v7i1.379

Бережной, С. (2016, декабрь 8). *Как Жорж Мельес изобрёл кинофантастику и спецэффекты*. Мир фантастики. https://www.mirf.ru/kino/georges-melies

Блауберг, И. (2021). Леруа Эдуар. *Философская антропология*, 7(2), 239–250. https://doi.org/10.21146/2414-3715-2021-7-2-239-250

Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляция* (А. Качалов, Пер.). Рипол-классик.

Вернадский, В. И. (1989). *Биосфера и ноосфера*. Наука.

Вернадский, В. И. (2000). *Труды по философии естествознания* (К. В. Симаков, Ред.). Наука.

Гагинский, А. (2019, ноябрь 21). *Мир фантастики. Спецвыпуск №2. «150 фантастических фильмов, которые стоит посмотреть»*. Мир фантастики. https://www.mirf.ru/magazine/mir-fantastiki-spec-2-movies-top-150

Гадамер, Х.-Г. (1988). *Истина и метод: Основы философской герменевтики* (Б. Н. Бессонов, Пер.). Прогресс.

Делёз, Ж. (2004). *Кино* (О. Аронсон, Ред.; Б. Скуратов, Пер.). Ад Маргинем.

Делёз, Ж., & Гваттари, Ф. (2007). *Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения* (Д. Кралечкин, Пер.). У-Фактория.

Делёз, Ж., & Гваттари, Ф. (2010). *Тысяча плато: Капитализм и шизофрения* (Я. И. Свирский, Пер.). У-Фактория, Астрель.

Дугин, А. Г. (2022). *Антикейменос. Эпистемологические войны. Боги чумы. Великое пробуждение*. Академический проект.

Еременко, М. М., Богатырев, С. А., & Бакланов, И. С. (2023). Особенности и риски применения технологий искусственного интеллекта в медиапространстве современного общества. *Евразийский юридический журнал*, 10, 362–363.

Жижек, С. (2021). *Киногид извращенца. Кино, философия, идеология. Сборник эссе* (Н. Шевченко, Ред.; О. Турухина, Б. М. Скуратов, & О. Дмитриева, Пер.). Гонзо.

Коротаев, А. В. (2010). Новые технологии и сценарии будущего, или Сингулярность уже рядом? В С. Ю. Малков & А. В. Коротаев (Ред.), *История и синергетика: Методология исследования* (сс. 183–191). Либроком, URSS.

Кракауэр, З. (1977). *Психологическая история немецкого кино. От Калигари до Гитлера*. Искусство.

Куренной, В. А. (2009). *Философия фильма: Упражнения в анализе*. Новое литературное обозрение.

Латур, Б. (2014). *Пересборка социального: Введение в акторно-сетевую теорию* (И. Полонская, Пер.). Издательский дом Высшей школы экономики.

Лотман, Ю. М. (2001). *Семиосфера*. Искусство-СПб.

Маклюэн, Г. М. (2003). *Понимание медиа: Внешние расширения человека* (В. Г. Николаев, Пер.). Кучково поле.

Минеева, А. (2024, август 27). *«Путешествие на Луну»: Каким видели космос в 1902 году*. Газета.Ru. https://www.gazeta.ru/culture/2020/04/12/a_13045987.shtml

Пенроуз, Р. (2011). *Новый ум короля. О компьютерах, мышлении и законах физики* (В. О. Малышенко, Пер.). УРСС, ЛКИ.

Поппер, К. (1992). *Открытое общество и его враги* (В. Н. Садовский, Пер.). Культурная инициатива, Феникс.

Путешествие на Луну. (б. д.-a). ФильмПРО. https://www.filmpro.ru/movies/9589

Путешествие на Луну. (б. д.-b). Культура.РФ. https://www.culture.ru/live/movies/471/puteshestvie-na-lunu

Путешествие на Луну (фильм, 1902). (2024). В *Википедия*. https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9F%D1%83%D1%82%D0%B5%D1%88%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B8%D0%B5_%D0%BD%D0%B0_%D0%9B%D1%83%D0%BD%D1%83_(%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC,_1902)&oldid=137523144#cite_note-4

Субетто, А. И., & Шамахов, В. А. (2021). Ноосферное призвание «Большой Евразии» в XXI веке. *Евразийская интеграция: экономика, право, политика*, 14(4), 17–28. https://doi.org/10.22394/2073-2929-2020-4-17-28

Тейяр де Шарден, П. (2002). *Феномен человека. Вселенская месса* (Н. А. Садовский & М. Чавчавадзе, Пер.). Айрис-Пресс.

Тоффлер, Э. (2003). *Шок будущего* (Е. Руднев, Пер.). АСТ.

Тронский, И. М. (1951). *История античной литературы*. Учпедгиз. Ленинградское отделение.

Фейерабенд, П. (2010). *Наука в свободном обществе* (А. Л. Никифоров, Пер.). АСТ.

Флиер, А. Я. (2015). Культурная атрибуция как метод исследования. *Вестник Московского государственного университета культуры и искусств*, 6, 24–30.

Флиер, А. Я. (2018). Генерализация понятия культурной формы. *Вопросы культурологии*, 10, 30–37.

Эйзенштейн, С. М. (2000). *Монтаж*. Музей кино.

References

A *Trip to the Moon* (film, 1902). (2024). In *Wikipedia*. https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9F%D1%83%D1%82%D0%B5%D1%88%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B8%D0%B5_%D0%BD%D0%B0_%D0%9B%D1%83%D0%BD%D1%83_(%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC,_1902)&oldid=137523144#cite_note-4 (In Russian).

A *Trip to the Moon*. (n. d.-a). FilmPRO. https://www.filmpro.ru/movies/9589 (In Russian).

A *Trip to the Moon*. (n. d.-b). Kultura.RF. https://www.culture.ru/live/movies/471/puteshestvie-na-lunu (In Russian).

All-Time Charts. (n.d.). Box Office Mojo. https://www.boxofficemojo.com/charts/overall/

Aristotle. (2000). *Rhetoric. Poetics* (I. P. Peshkov & G. N. Shelogurova, Eds.; O. P. Tsybenko, V. G. Appelrot, & F. A. Petrovskiy, Trans.). Labirint. (In Russian).

Artificial Intelligence—Worldwide. (n.d.). Statista. https://www.statista.com/outlook/tmo/artificial-intelligence/worldwide

Averintsev, S. S. (2001). Simvol. V N. P. Averintseva & K. B. Sigov (Ed.), *Sofiya-Logos. Slovar* (pp. 155–161). Dukh i Litera. (In Russian).

Babichev, N. T., & Borovskiy, Ya. M. (1988). *Slovar latinskikh krylatykh slov*. Russkiy yazyk. (In Russian).

Baeva, A. V. (2019). Historization of Scientific Observation in Modern Scientific Researches. *Epistemology & Philosophy of Science*, 56(4), 46–61. https://doi.org/10.5840/eps201956467 (In Russian).

Baklanov, I. S., Baklanova, O. A., & Lukyanov, G. I. (2024). The introduction of artificial intelligence into the sociocultural practices of digital society: consequences and risks of the development of industry 4.0. *Eurasian Law Journal*, 1(188), 519–520. https://doi.org/10.46320/2073-4506-2023-1-188-519-520 (In Russian).

Baklanov, I. S., Baklanova, O. A., Erokhin, A. M., Ponarina, N. N., & Akopyan, G. A. (2018). Myth as a Means of Ordering and Organizing Social Reality. *Journal of History Culture and Art Research*, 7(2), 41. https://doi.org/10.7596/taksad.v7i2.1582

Baklanov, I. S., Baklanova, O. A., Shmatko, A. A., Gubanova, M. A., & Pokhilko, A. D. (2018). The Historical Past as a Factor of Sociocultural Transformations of Postmodernity. *Journal of History Culture and Art Research*, 7(1), 373. https://doi.org/10.7596/taksad.v7i1.1473

Bakumenko, G. V. (2021). *Value dynamics of symbols of success: On the material of statistics of film distribution*. Sam Polygraphist Ltd.. (In Russian).

Bakumenko, G. V. (2022). Interdisciplinary potential of culturological attribution. *Cultural studies in theories and practices: to the 30th anniversary of the Department of Cultural Studies of the Moscow State University. Materials of the international scientific-practical conference*, 50-61. (In Russian).

Bakumenko, G. V., & Luginina, A. G. (2022). Virtualization of the Socio-Cultural Frontier "Tertius Romae." *Journal of Frontier Studies*, 7(1), 265–293. https://doi.org/10.46539/jfs.v7i1.379 (In Russian).

Bakumenko, G. V., Biryukov, I. L., Scherbak, N. F., & Luginina, A. G. (2023). Hierarchical Metamodel of Communication in the Experience of Resacralization of Spiritual Practics. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(2), 15–45. https://doi.org/10.46539/gmd.v5i2.298

Baudrillard, J. (2015). *Simulacra and simulation* (A. Kachalov, Trans.). Ripol-klassik. (In Russian).

Belikova, I., Ivashova, V., Baklanova, O., Lazareva, N., & Semenova, L. (2022). Factor Model of Expert Opinions on Risks Assessment for Territorial Development. In A. Beskopylny & M. Shamtsyan (Eds.), *XIV International Scientific Conference "INTERAGROMASH 2021"* (Vol. 246, pp. 861–869). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-81619-3_96

Berezhnoi, S. (2016, December 8). *How Georges Méliès invented movie fiction and special effects.* The World of Fiction. https://www.mirf.ru/kino/georges-melies (In Russian).

Bergson, H. (2013). *La pensée et le mouvant [Thought and movement]*. Presses universitaires de France. (In French).

Blauberg, I. (2021). Le Roy Edouard. *Philosophical Anthropology*, 7(2), 239–250. https://doi.org/10.21146/2414-3715-2021-7-2-239-250 (In Russian).

Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press.

Broderick, M. (Ed.). (2019). *The Kubrick Legacy*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429059728

Campbell, J. (1991). *The Masks of God: Occidental Mythology*. Penguin Compass.

Carlson, T. (2024, April 29). *The Tucker Carlson Encounter: Aleksandr Dugin*. TCN. https://tuckercarlson.com/the-tucker-carlson-encounter-aleksandr-dugin

Česálková, L. (2023). Film Heritage on Demand? Curation and Discoverability of "Classic Movies" on Netflix. *Television & New Media*, 15274764231188932. https://doi.org/10.1177/15274764231188932

Craig, R. T. (1999). Communication Theory as a Field. *Communication Theory*, 9(2), 119–161. https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.1999.tb00355.x

Craig, R. T. (2023). Deliberative Play. *American Behavioral Scientist*, 67(8), 951–962. https://doi.org/10.1177/00027642221093589

Curley, D. (2023). Time-travel Tragedy: Netflix's *Dark* and Athenian Drama. *Journal of Popular Film and Television*, 51(1), 8–17. https://doi.org/10.1080/01956051.2023.2171649

Davies, P. (2006). When computers take over. *Nature*, 440(7083), 421–422. https://doi.org/10.1038/440421a

Deleuze, G. (2004). *Cinema* (O. Aronson, Ed.; B. Skuratov, Trans.). Ad Marginem. (In Russian).

Deleuze, G., & Guattari, F. (2010). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia* (Ya. I. Svirskiy, Trans.). U-Faktoriya. (In Russian).

Deleuze, G., & Guattari, F. (2007). *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia* (D. Kralechkin, Trans.). U-Faktoriya. (In Russian).

Duarte, G. A., & Battin, J. M. (Eds.). (2021). *Reading "Black Mirror": Insights into Technology and the Post-Media Condition*. Independent Academic Publishing. https://doi.org/10.1515/9783839452325

Dugin, A. G. (2022). *Antikeimenos. Epistemological wars. Gods of plague. The great awakening*. Academic project. (In Russian).

Eden, A. H., Moor, J. H., Soraker, J. H., & Steinhart, E. (Eds.). (2013). *Singularity Hypotheses: A Scientific and Philosophical Assessment*. Springer Science & Business Media. https://doi.org/10.1007/978-3-642-32560-1_1

Eisenstein, S. M. (2000). *Montage*. Muzey kino. (In Russian).

Eisner, L. H. (2023). *The demonic screen* (K. Timofeev, Trans.). Rosebud Publishing. (In Russian).

Eremenko, M. M., Bogatyrev, S. A., & Baklanov, I. S. (2023). Features and risks of application of artificial intelligence technologies in the media space of modern society. *Eurasian Law Journal*, 10, 362-363. (In Russian).

Feyerabend, P. (1961). Niels Bohr's Interpretation of the Quantum Theory. In H. Feigl & G. Maxwell (Eds.), *Current Issues in the Philosophy of Science: Symposia of Scientists and Philosophers, (Proceedings of Section L of the American Association for the Advancement of Science, 1959.)* (pp. 371–390). Holt, Rinehart & Winston.

Feyerabend, P. (1980). Democracy, Elitism, and Scientific Method. *Inquiry*, 23(1), 3–18. https://doi.org/10.1080/00201748008601890

Feyerabend, P. (1999). Theses on Anarchism. In I. Lakatos, P. Feyerabend, & M. Motterlini (Eds.), *For and Against Method* (pp. 113–118). University of Chicago Press.

Feyerabend, P. (2010). *Science in a Free Society* (A. L. Nikiforov, Trans.). AST. (In Russian).

Flier, A. Ya. (2015). Cultural attribution as a method of research. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kultury i iskusstv*, 6, 24–30. (In Russian).

Flier, A. Ya. (2018). The generalization of the concept of cultural form. *Issues of Cultural Studies*, 10, 30–37. (In Russian).

Fukuyama, F. (2003). *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. Picador.

Fukuyama, F. (2006). *The End of History and the Last Man Paperback*. Free Press.

Gabriel, I. (2020). Artificial Intelligence, Values, and Alignment. *Minds and Machines*, 30(3), 411–437. https://doi.org/10.1007/s11023-020-09539-2

Gadamer, H.-G. (1988). *Truth and Method: Foundations of Philosophical Hermeneutics* (B. N. Bessonov, Trans.). Progress. (In Russian).

Gaginsky, A. (2019, November 21). *The world of fiction. Special Issue #2. "150 fantastic movies worth watching".* The World of Fiction. https://www.mirf.ru/magazine/mir-fantastiki-spec-2-movies-top-150 (In Russian).

Gaur, L. (Ed.). (2022). *DeepFakes: Creation, Detection, and Impact*. CRC Press. https://doi.org/10.1201/9781003231493

Grossman, L. (2011, February 10). *2045: The Year Man Becomes Immortal*. Time. https://time.com/archive/6595274/2045-the-year-man-becomes-immortal/

Gubanova, M. A., Pohilko, A. D., Ponarina, N. N., Nagapetova, A. G., & Baklanova, O. A. (2020). Posthuman in Global Information Society. *Revista Inclusiones*, 7(4), 362–368.

Hartley, J. (2022). 'Pathetic earthlings! Who can save you now?' Science fiction, planetary crisis and the globalisation of Chinese culture. *Global Media and China*, 7(1), 3–23. https://doi.org/10.1177/20594364211067872

Hartley, J., Ibrus, I., & Ojamaa, M. (2021). *On the Digital Semiosphere*. Bloomsbury. https://doi.org/10.5040/9781501369209

Hawking, S. W. (1967). The occurrence of singularities in cosmology. III. Causality and singularities. *Proceedings of the Royal Society of London. Series A. Mathematical and Physical Sciences*, 300(1461), 187–201. https://doi.org/10.1098/rspa.1967.0164

Jakobson, R. (1987). *Language in Literature* (K. Pomorska & S. Rudy, Eds.). The Belknap Press of Harvard University Press.

Jansen, T. (2016). Who Is Talking? Some Remarks on Nonhuman Agency in Communication: Some Remarks on Nonhuman Agency in Communication. *Communication Theory*, 26(3), 255–272. https://doi.org/10.1111/comt.12095

Kasavin, I., & Shipovalova, L. (2022). Proliferation Update. Testing the Science and Technology Studies Mainstream Through Current Science's Controversies. *Philosophy of the Social Sciences*, 52(5), 290–298. https://doi.org/10.1177/00483931221081020

Kent, R. (2022). Paul Feyerabend and the Dialectical Character of Quantum Mechanics: A Lesson in Philosophical Dadaism. *International Studies in the Philosophy of Science*, 35(1), 51–67. https://doi.org/10.1080/02698595.2022.2075687

Kidd, I. J. (2016). Feyerabend on politics, education, and scientific culture. *Studies in History and Philosophy of Science Part* A, 57, 121–128. https://doi.org/10.1016/j.shpsa.2015.11.009

Korotaev, A. V. (2010). New Technologies and Future Scenarios, or Is the Singularity Already Near? In S. Y. Malkov & A. V. Korotaev (Ed.), *History and synergetics: Research methodology* (pp. 183–191). Librocom, URSS. (In Russian).

Korotayev, A. (2018). The 21st Century Singularity and its Big History Implications: A re-analysis. *Journal of Big History*, 2(3), 73–119. https://doi.org/10.22339/jbh.v2i3.2329

Kracauer, S. (1977). A *psychological history of German cinema. From Caligari to Hitler*. Iskusstvo. (In Russian).

Kumar, S. (2015). *Fundamental Limits to Moore's Law*. arXiv. https://doi.org/10.48550/ARXIV.1511.05956

Kurenoy, V. A. (2009). *Philosophy of film: Exercises in analysis.* New Literary Review. (In Russian).

Kurzweil, R. (1990). *The Age of Intelligent Machines*. MIT Press.

Kurzweil, R. (2000). *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence*. Penguin Books.

Kurzweil, R. (2004). The Law of Accelerating Returns. In C. Teuscher (Ed.), *Alan Turing: Life and Legacy of a Great Thinker* (pp. 381–416). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-662-05642-4_16

Kurzweil, R. (2005). *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*. Viking Press.

Latour, B., (2014). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory* (I. Polonskaya, Trans.). Publishing House of the Higher School of Economics. (In Russian).

Lay, C. (2023). Black Mirror as Philosophy: A Dark Reflection of Human Nature. In D. A. Kowalski, C. Lay, & K. S. Engels (Eds.), *The Palgrave Handbook of Popular Culture as Philosophy* (pp. 1–23). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97134-6_71-2

Lindgren, S., & Linde, J. (2012). The subpolitics of online piracy: A Swedish case study. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 18(2), 143–164. https://doi.org/10.1177/1354856511433681

Lindsay, S. A. (2010). *Disneology: Religious Rhetoric at Walt Disney World*. Say Press.

Lotman, Y. M. (2001). *Semiosphere*. Art-SPb. (In Russian).

Lynch, W. T. (2020). *Minority Report: Dissent and Diversity in Science*. Rowman & Littlefield.

LyublyuKotikov. (2023, August 17). *Главный фильм основателя всей кинофантастики—«Путешествие на Луну»* (1902). Pikabu.Ru. https://pikabu.ru/story/glavnyiy_film_osnovatelya_vsey_kinofantastiki__puteshestvie_na_lunu_1902_10569548?utm_source=linkshare&utm_medium=sharing

Mazzucato, M. (2020). *The Value of Everything*. Public Affairs Books.

McLuhan, H. M. (2003). *Understanding Media: The Extensions of Man* (V. G. Nikolaev, Trans.). Kuchkovo Field. (In Russian).

Melnick, R. (2022). *Hollywood's Embassies: How Movie Theaters Projected American Power Around the World*. Columbia University Press. https://doi.org/10.7312/meln20150

Mineeva, A. (2024, August 27). *"Journey to the Moon": How the cosmos was seen in* 1902. Gazeta.Ru.. https://www.gazeta.ru/culture/2020/04/12/a_13045987.shtml (In Russian).

Moore, G. E. (2006). Cramming more components onto integrated circuits, Reprinted from Electronics, volume 38, number 8, April 19, 1965, pp.114 ff. *IEEE Solid-State Circuits Society Newsletter*, 11(3), 33–35. https://doi.org/10.1109/N-SSC.2006.4785860

Ngcobo, B. (2022). Aesthetic distance as deus ex machina when the performer's trauma is (not quite/quiet). *South African Theatre Journal*, 35(3), 179–194. https://doi.org/10.1080/10137548.2023.2241463

Niaz, M. (2020). *Feyerabend's Epistemological Anarchism: How Science Works and its Importance for Science Education*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-36859-3

Noh, S. (2023). Global Media Streams: Netflix and the Changing Ecosystem of Anime Production. *Television & New Media*, 15274764231206540. https://doi.org/10.1177/15274764231206540

Penrose, R. (2011). *The King's New Mind. About computers, thinking and the laws of physics* (V. O. Malyshenko, Trans.). URSS, LKI. (In Russian).

Popper, K. (1992). *The open society and its enemies* (V. N. Sadovskiy, Per.). Kul'turnaya initsiativa, Feniks. (In Russian).

Radanliev, P., De Roure, D., Maple, C., & Santos, O. (2022). Forecasts on Future Evolution of Artificial Intelligence and Intelligent Systems. *IEEE Access*, 10, 45280–45288. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3169580

Rich, M. H., & Craig, R. T. (2012). Habermas and Bateson in a World Gone M.A.D.: Metacommunication, Paradox, and the Inverted Speech Situation: Habermas and Bateson. *Communication Theory*, 22(4), 383–402. https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2012.01412.x

Rosa, H. (2010). *Alienation and Acceleration. Towards a Critical Theory of Late-Modern Temporality*. Aarhus University Press.

Rosa, H. (2016). *Resonanz: Eine Soziologie der Weltbeziehung [Resonance: A Sociology of World Relations]*. Suhrkamp. (In German).

Rotten Tomatoes: Movies | TV Shows | Movie Trailers | Reviews | Rotten Tomatoes. (n.d.). https://www.rottentomatoes.com/

Schwab, K. (2017). *The fourth industrial revolution*. Crown Business.

Singler, B. (2020). The AI Creation Meme: A Case Study of the New Visibility of Religion in Artificial Intelligence Discourse. *Religions*, 11(5), 253. https://doi.org/10.3390/rel11050253

Subetto, A. I., & Shamakhov, V. A. (2021). Noospheric Vocation of Greater Eurasia in the XXI Century. *EURASIAN INTEGRATION: Economics, Law, Politics*, 14(4), 17–28. https://doi.org/10.22394/2073-2929-2020-4-17-28 (In Russian).

Teilhard de Chardin, P. (2002). *The Phenomenon of Man. Universal Mass* (N. A. Sadovskiy & M. Chavchavadze, Trans.). Ayris-Press. (In Russian).

Toffler, A. (2003). *Shock of the future* (E. Rudnev, Trans.). AST. (In Russian).

Tronskiy, I. M. (1951). *Istoriya antichnoy literatury*. Uchpedgiz. Leningradskoe otdelenie. (In Russian).

Turner, G. (1988). *Film as Social Practice*. Routledge.

Vernadskiy, V. I. (1989). *Biosfera i noosfera*. Nauka. (In Russian).

Vernadskiy, V. I.. (2000). *Trudy po filosofii estestvoznaniya* (K. V. Simakov, Ed.). Nauka. (In Russian).

Vettoretto, R., & Moore, C. (2023). The Great Australian TV Delay: Disruption, Online Piracy and Netflix. *Television & New Media*, 24(8), 945–961. https://doi.org/10.1177/15274764231156863

Witkowski, W. (2022, September 22). "*Moore's Law's dead," Nvidia CEO Jensen Huang says in justifying gaming-card price hike*. MarketWatch. https://www.marketwatch.com/story/moores-laws-dead-nvidia-ceo-jensen-says-in-justifying-gaming-card-price-hike-11663798618

Zizek, S. (2007). *Enjoy Your Symptom!: Jacques Lacan in Hollywood and Out*. Routledge.

Zizek, S. (2021). *A pervert's movie guide. Cinema, philosophy, ideology. Collection of essays* (N. Shevchenko, Ed.; O. Turukhina, B. M. Skuratov, & O. Dmitrieva, Trans.). Gonzo. (In Russian).

Zizek, S. (2023). *Mad World: War, Movies, Sex*. OR Book.