



МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«Российский государственный гуманитарный университет»  
(ФГБОУ ВО «РГГУ»)

Факультет культурологии  
Кафедра социокультурных практик и коммуникаций

Отчет о прохождении ознакомительной практики

Направление подготовки 51.03.01 «Культурология»

Профиль «Культура стран и регионов мира: Европа»

Бакалавриат

очная форма обучения

Студента 1 курса  
Шельдяева Я.Д.

Руководитель практики:  
канд. культурологии, зав. каф.  
Галушина Н.С.

Москва 2020 г.

## Часть I. ЗНАКОМСТВО С КУЛЬТУРНЫМ ПРОСТРАНСТВОМ МОСКВЫ

9 ноября 2019 г.

Посетил межвузовскую научную конференцию «Путешествия во времени: социокультурное измерение популярных сюжетов XIX-XXI вв.», организованное на базе ФК РГГУ. Все доклады были, на удивление, интересные. Приятный коллектив, бесплатные закуски. Особо меня заинтересовал доклад Райфмана Бориса Викторовича «"Взлётная полоса" Криса Маркера как "авторское" начало кинематографического путешествия во "внутреннем времени"». Вследствие чего уже позже я посетил единственное (как ни печально) собрание киноклуба факультета культурологии под началом Бориса Викторовича.

7 декабря 2019

Посетил совместную конференцию РГГУ и РАНХиГС «Сакральные локусы в городском пространстве». Программа конференции была крайне насыщенной и интересной. Приятный коллектив и бесплатные закуски также были включены. Особо меня заинтересовал доклад Сидоровой Светланы Евгеньевны (ИВ РАН) «Традиции религиозной конверсии в индусском городе».

29 Февраля 2020

Посетил межвузовскую научную конференцию «Путешествия во времени: социокультурное измерение популярных сюжетов XIX-XXI вв. — II». На мой взгляд, некоторые из докладов, представленных на данной конференции, не обладали достаточным качеством для их публичного представления. Всё изменилось, когда я перешёл в секцию, не посвящённую американским и дальневосточным сериалам, там я заслушал серию крайне увлекательных докладов. Среди них: Савицкий Евгений Евгеньевич «С динозаврами — в современность», Калашников Александр Владимирович, доцент кафедры

ФМОиЗР ИАИ РГГУ «Нелинейность времени в фильме А. Сокурова “Русский ковчег”» и Мерзлякова Виктория Николаевна «Назад в 90-е: эстетические каноны и стилизация прошлого как визуальный тренд в популярной культуре 2010-х». Кофе на данной конференции был холодноват и горчил.

Все из перечисленных конференций обернулись не только приятным способом времяпрепровождения, но и дали мне взглянуть на научную деятельность может и не изнутри, но с недоступной мне ранее точки зрения. Это расширило моё представление о предметах исследований и (чуть-чуть) о способах их проведения.

## Часть II. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ОДНОГО ИЗ КУЛЬТУРНЫХ ПРОЕКТОВ МОСКВЫ

### Платформа **Garage.Digital**

Проект подготовлен исследовательской группой: Смакова Л., Шельдяев Я., Саного А., ФК 1 курс

Онлайн-платформа программы Garage.Digital — *место публикации художественных произведений и исследовательских проектов в цифровой, в первую очередь, форме*, созданных в сотрудничестве и при поддержке Музея «Гараж».

Создатели проекта говорят о том, что сейчас реальность развивается в тесном соседстве и под влиянием цифровой среды. Новый тип восприятия информации смешивает границы реального и виртуального. **В центре внимания программы** находится не только цифровое искусство, но и новейшие технологии, которые могут служить одновременно *инструментом, материалом и медиумом произведений*, — такие как код, нейронные сети и анализ больших данных, игровые движки и компьютерная графика, 3D-печать и другие новые типы производства.

На онлайн-платформе можно увидеть художественные произведения и исследования, мультимедийные материалы, посвященные цифровому искусству и культуре, информацию о грантах и расписание офлайн-мероприятий.

*«Команда Garage.Digital вместе с художниками и экспертами переопределяет значение культурных институций и способы создания и экспонирования произведений искусства. Открывая в 2019 году направление, посвященное осмыслению цифровой реальности, мы не делаем выбор между онлайн- и офлайн присутствием, для музея они равнозначны. По сути, платформа Garage.Digital — это полноценное экспозиционное пространство музея со своей выставочной и просветительской программами», — директор музея «Гараж» Антон Белов.*

#### **- Цели организаторов**

- изучение и поддержка новых языков визуальной культуры, возникающих в результате влияния новейших технологий и медиа на повседневную жизнь и художественную и исследовательскую практику.
- развитие тематического сообщества, обмен опытом и укрепление профессиональных связей (офлайн-мероприятия).
- систематизация знаний о цифровом искусстве и техногенной реальности

#### **- Методы достижения цели**

1. Программа грантов для художников, работающих в области новых технологий. Каждый сезон программы посвящен отдельному аспекту художественной практики в цифровой среде.

Тема первого сезона программы — «Новые исследовательские практики» — предлагает рассмотреть влияние технологий на методы и предмет художественного исследования. Какие формы принимают художественные исследования в технологически насыщенном настоящем? Насколько сильно такое настоящее определяет сюжет исследования и влияет на способ репрезентации? Что такое

художественное исследование сегодня, чем отличается знание, производимое в нем, от научного, могут ли они пересекаться или дополнять друг друга? Могут ли спекулятивные исследования влиять на решение актуальных проблем и какие перед ними стоят задачи?

2. Площадка для размещения текстов, видео и других материалов о цифровом искусстве и культуре, а также произведений и исследований, созданные для самой платформы.
3. Офлайн-мероприятия: Она включает в себя выступления теоретиков и практиков цифрового искусства, перформативные лекции, сеансы let's play, мастер-классы, концерты, хакатоны (форумы и резиденции).
4. Игровой клуб «ГРЯДУЩИЙ МИР» (в самой программе). Публичная программа к Игровому клубу включает в себя лекции и мероприятий Let's Play, проводимые художниками, критиками и исследователями видеоигр, с сопутствующей онлайн-трансляцией.

**- Целевая аудитория (гипотетическая и реальная)**

Художники, ученые, программисты и искусствоведы, исследующие новые языки визуальной культуры.

**- Источники и механизмы финансирования (по возможности)**

Финансирование художников с помощью программы грантов. В 2019 году Гараж открыл эндаумент-фонд (пожертвования), и часть денег, как можно предположить, ушла и на гранты.

**- Трудности в процессе подготовки и реализации проекта; оценка проекта его организаторами, а также представителями аудитории и СМИ**

Нет данных

**- Аргументированная оценка успешности проекта**

Garage.Digital, на наш взгляд, успешно выполняет свою главную задачу оформления «рамки искусства» для виртуального пространства. Данный проект очень хорошо иллюстрирует культуру нашего времени, в котором тесно переплетаются привычное человеку искусство и виртуальный мир. Он способствует лучшему пониманию этой новой культуры и развивает область знания о ней в виртуальном аспекте. Проект расширяет существующие знания о культуре, создавая двустороннюю коммуникацию между виртуальным и классическим искусством.

Однако за пределами ряда опорных статей/произведений искусства Garage.Digital попадает в нередкую для таких проектов проблему того, что в «рамке искусства» оказываются материалы низкого качества. Поэтому вызывает сомнение желание организаторов совместить на одном пространстве образовательные материалы и произведения искусства, так как первые требуют высокой скорости обновления. Качество выходящих один за другим образовательных материалов крайне нестабильно. Частым мотивом является перенос пользующихся популярностью тем в псевдонаучный дискурс: ранее доступный пониманию обывателя предмет облекается в исследовательскую терминологию. При этом, как правило, не происходит углубления знаний о предмете за пределы возможностей обывателя. Такой подход противоречит интересам обозначенной проектом целевой аудитории и более того снижает доверие к «рамке искусства».

**- Выводы о том, какое содержание сознательно или неосознанно вкладывают авторы проекта в понятие «культура», а также другие используемые ими значимые понятия**

Проект, в своей основе, направлен на изучение механизмов и форм деятельности в виртуальном пространстве и их корреляцию с пространством реальным. Термин культура в нём используется не в форме прямого дополнения — непосредственного предмета воздействия — а в форме обобщающего понятия. К нему относят произведения искусства, результаты и

предметы исследований, языки, технологии. Можно заключить, что в рамках исследуемого проекта авторы наделяют понятие культура следующим значением — это результат деятельности человека (и инструментов, созданных человеком) и сопряжённый с ней дискурс.

**- Источники**

1. Интервью с директором музея Антон Белов для РИА новости от 16.01.2020
2. Официальные аккаунты музея в соцсетях (Instagram, Facebook)
3. Официальный сайт Garage.Digital
4. Новость на официальном сайте музея современного искусства «Гараж» от 26.11.2019