



Модификация эстетико-семиотической структуры экранной культуры: исторический контекст

Н.Б. Кириллова

доктор культурологии, профессор

ORCID: 0000-0002-9187-7080

УДК 008

АННОТАЦИЯ

Предметом анализа в статье является художественная трансформация экранной культуры, основанной на синтезе техники и творчества. Будучи тесно связанной с аудиовизуальными новациями, экранная культура модифицировалась в своем социально-эстетическом развитии, пройдя путь от эпохи модерна и постмодерна до «компьютероцентризма» как итога цифровой революции. Автор, теоретически обосновывая эволюцию эстетико-семиотической структуры экранной культуры, опирается на междисциплинарный подход, используя методы анализа разных гуманитарных наук: культурологии и искусствоведения, эстетики и семиотики.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

экран, экранная культура, аудиовизуальные технологии, семиотика, эстетика кадра, модернизм, постмодернизм, информационная эпоха, компьютероцентризм, цифровая эстетика

Актуальность темы заключается в том, что бытие современной художественной культуры так или иначе связано с трансформациями окружающей человека медиасреды, в пространстве которой в XX–XXI веках в качестве основного формообразующего «материального носителя» выступает экран. Таким образом, экранная или аудиовизуальная (звукоразительная) культура, будучи новой коммуникативной парадигмой, представляет собой уникальное явление информационной эпохи, дополняя традиционные формы общения и выделяясь из сферы классических искусств. Экранная продукция, представленная в последние десятилетия старыми и новыми медиа (кино и телевидение, фотография и видео, сетевая анимация и графика, компьютерные игры и программы, интернет-сайты и др.), носит глобальный характер, активно воздействуя на личность и общество и меняя социокультурное пространство мира. Вот почему цель статьи — рассмотреть основные этапы процесса модификации художественно-семиотической структуры экранной культуры, выявив особенности трансформации ее эстетических кодов и языка.

Анализ приоритетов экранной культуры, осмысленных в трудах ряда зарубежных (Ж.-Ж. Вуненбургер, Ч. Гир, Т. Жиро,

Л. Манович, К. Фегельсон, Э. Хухтамо, Ж.-П. Эскенази) и отечественных исследователей (О. Аронсон, Я. Иоскевич, Н. Изволов, В. Михалкович, К. Разлогов, Н. Хилько, М. Ямпольский, других), доказал появление новых научных парадигм в гуманитаристике. Термин «экранная культура», введенный в науку Т. Адорно и теоретически обоснованный в отечественной культурологии К. Разловым, выделяет прежде всего «эффект реальности» аудиовизуального образа как формообразующего принципа экрана¹. В свою очередь японский историк медиа Э. Хухтамо предложил концепцию «экранологии» (screenology) как особого исследовательского поля, где экран трактуется как главный элемент современных медийных и художественных практик², тогда как Ч. Гир, рассматривая генеалогию компьютерного экрана, ввел термин «цифровая культура» (digital culture)³; а для Л. Мановича, раскрывшего смысл понятия «инфоэстетика», экран представляет собой «интерфейс коммуникации и творчества», который «не претендует на то, чтобы быть всеобъемлющей парадигмой»⁴. Введение новых теоретических обоснований и характеристик экранной культуры, активно развивающейся в цифровое время, свидетельствует как о значимости этого явления в условиях освоения технологических инноваций, так и проецирует обращение к рассмотрению его эстетико-культурологических показателей, обеспечивших изменения в социальной действительности.

¹ Экранная культура. Теоретические проблемы / Под ред. К.Э. Разлогова. — СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. С. 37.

² Huhtamo E. Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen // ICONICS: International Studies of the Modern Image. 2004. Vol. 7. P. 31–82. Tokyo: The Japan Society of Image Arts and Sciences.

³ Gere Ch. Genealogy of the computer screen // Visual Communication. 2006. № 5.

⁴ Манович Л. Теории софт-культуры. Пер. с англ. А. Бадоян, Н. Лебедевой. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. С. 68.

Пути становления и эволюции экранной культуры

В процессе формирования художественно-семиотической структуры и ее последующей эволюции экранная культура прошла три историко-эстетических периода. *Первый* — эпоха модернизма (от франц. modern — современный), эстетика которого тесно связана с научно-техническим прогрессом, обусловившим появление во второй половине XIX века нового типа культуры, синтезирующей в своей основе технику и творчество. Это были фотография и кино, потеснившие многовековую классическую культуру. Отметим, что фотография, изобретенная в 1839 году французским художником Л.Ж.М. Дагером, появилась не на пустом месте: до нее были живопись, гравюра, ксилография, клише. И все же особенность фотографии, а затем кинематографа и в дальнейшем телевидения, в отличие от традиционных видов художественного творчества, заключалась в том, что у них сформировался особый язык — язык экрана, основанный на эстетике кадра как «ячейки монтажа» (С. Эйзенштейн). В фотографии — это единичный снимок со своей

⁵ Экранная культура. Теоретические проблемы. — СПб: Изд-во Дмитрий Буланин, 2012. С. 657–658.

⁶ Маклюэн Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М.- Жуковский: Канон-Пресс-Ц, 2003. С. 219–220.

⁷ Деллюк Л. Фотогения кино. М.: Новые веки, 1924. С. 22–23.

⁸ Там же.

эстетикой, в кино — последовательность снимков, следующих один за другим в том порядке, в каком они были сделаны. По мнению Н. Изволова, «кадр — это система, заданная геометрической формой прямоугольника; это критерий “документальности”, это психологический барьер, отделяющий зрителя от зрелища»⁵.

Как констатирует Г.М. Маклюэн, именно фотография «произвела революцию — быть может, даже великую — в традиционных искусствах. Художник не мог более изображать мир, который только и делали, что фотографировали»⁶, и он устремляется в модернистские поиски, открывая новые визуальные ниши. Аналогичный процесс происходит и в литературе: писатель также уходит от описаний внешних факторов жизни к внутреннему, духовному. Таким образом, фотография «перевернула» мир искусства, заставив его перейти от фиксации реальности к сферам *сознания и подсознания*. Не случайно на рубеже XIX–XX веков в науке и творчестве актуализируются метод «психоанализа» З. Фрейда и «аналитическая психология» К. Юнга.

Теория фотографии как генетической основы эстетико-семиотической структуры экранной культуры появилась в XX веке, параллельно с теорией кинематографа. В работах Л. Деллюка, Д. Вертова, В. Беньямина рассматривается существенная связь между ними. Лидер французских авангардистов Л. Деллюк, введя в научный обиход такое понятие как «фотогения», видел эстетическую значимость фотоизображения в том, что оно способно «запечатлеть мимолетную материальную жизнь в ее наибольшей эфемерности»⁷. По мнению исследователя, мгновение реальной жизни, зафиксированное в кадре, «оживает», обретает эстетический смысл и значение лишь в том случае, если фото- или кинохудожнику удастся наполнить его чувством («пылкой взволнованностью») и мыслью («мудрой прозорливостью»). Фотограф в фотографии и режиссер в кино достигают этого различными средствами, но и в первом, и во втором случае это связано с передачей в кадре пластики, пластической выразительности самой «физической реальности»⁸.

Яркий представитель советского киноавангарда 1920-х годов Д. Вертов, вводя термин «киноправда», также предугадал одну из главных творческих проблем экранной культуры — диалектику документального и эстетического. Подход не созерцателя, а творца позволил ему взглянуть по-новому на специфику экранного способа воспроизведения реальности. Заслуга Вертова в том, что именно он открыл эстетику «фото- и кино-документа» как «мира без игры», широко используя крупный

план, ракурс, ритм, монтаж — выразительные средства всех экранных искусств. Показательным в этой связи является его полнометражный документальный фильм «Человек с киноаппаратом» (1929), название которого стало символическим для кинематографистов. Правда, Вертов, отвергая игровое кино, не хотел воспринимать очевидный факт, что экранный образ существует как в рамках литературно-сюжетных, так и в зрелищно-программных, ибо ориентирован на зрительское восприятие. А это чревато возможностью ухода от «киноправды» в мифологизацию (идеологизацию) реальности, что и произошло в дальнейшем.

О феномене фотографии и «технологизации» культуры писал в 1930-е годы и один из основателей франкфуртской философской и социологической школы В. Беньямин в своих работах «Краткая история фотографии» и «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости». Он утверждал, что фотография — первое «действительно революционное средство воспроизведения реальности, родившееся вместе с идеями социализма»⁹, хотя ее появление имело двоякое значение для развития мировой культуры. С одной стороны, по мнению Беньямина, фоторепродуцирование по сути девальвировало все традиционные эстетические ценности «изящных искусств» (гениальность творчества, уникальность произведения искусства, эстетическое наслаждение как высший результат восприятия искусства); с другой стороны, стало средством «обновления человечества», так как изменило социальную функцию искусства. Классическое искусство «функционировало в ритуале», было на службе «культы» — идеала, красоты, Бога. Уникальность произведения как нельзя лучше отвечало этой «ритуальной» функции искусства. Поэтому утрата в процессе репродуцирования и тиражирования «ауры» подлинника, по мнению Беньямина, равносильна разрыву с традицией¹⁰.

Трансформационные процессы в экранной культуре XX века привели не только к ее массовизации, но и к расширению эстетической палитры за счет технической модификации: в кино пришли звук, цвет, широкий экран, полиэкранный, стереофония, расширились возможности телевидения (эфирного, кабельного, спутникового, цифрового), в структуру экранной культуры постепенно вошли видео, компьютер и интернет со своей художественно-семиотической спецификой. «Локомотивом» экранной культуры вплоть до 1980-х годов оставался кинематограф с разнообразием его модернистских исканий, художественных течений, стилей, периодически преобразовывающих эстетику

⁹ Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избр. эссе. М.: Медиа, 1996. С. 69.

¹⁰ Там же. С. 70.

аудиовизуального творчества. Достаточно вспомнить шедевры немецкого экспрессионизма, французского и советского кино-авангарда 1920-х годов, культовые фильмы социалистического реализма, итальянского неореализма, «новой волны» в кино Франции и России, английского «свободного кино», художественные открытия шведского и японского киноискусства и других. Правда, парадоксальную точку зрения высказал лидер нового английского кино П. Гринуэй, доказывая «смерть» кинематографа, которая, по его мнению, наступила в 1983 году, когда был изобретен пульт дистанционного управления.

Обратим внимание и на тот факт, что технический и творческий расцвет мирового экранного искусства приходится на 1960–1970-е годы, то есть на период, когда под эгидой знаменитых метафор Маклюэна об «информационном взрыве» и мире как «глобальной деревне», на Западе утверждается идея, что человечество вступило в «информационную эпоху», задача которой — создание «открытого» общества. Однако в указанный период информатизации, который Д. Белл определил как «постиндустриальный», а Э. Тоффлер назвал «третьей волной», лишь немногие представители научной и творческой элиты в западной цивилизации были знакомы с искусственным интеллектом, созданным с помощью компьютера. И все же постепенно в обществе, не без влияния произведений гениальных художников экрана, к примеру, Ж.-Л. Годара, снявшего первый киберхит о галактическом компьютерном концлагере «Альфаویل» (1966) или С. Кубрика, прославившегося фильмом «2001: Космическая одиссея» (1969), сконструированном на спецэффектах новых компьютерных технологий, — начинает формироваться убеждение, что компьютер становится «новым богом» информационной эпохи. Между тем, даже создатель современной медиатеории Г.М. Маклюэн в своей книге «Понимание медиа», опубликованной в 1964 году и переведенной на многие языки, где представлен системный анализ всех ключевых видов медиа, только последнюю главу посвятил анализу обработки Данных, а роль компьютерных технологий в его исследовании сведена лишь к «автоматизации» или «кибернетизации» как формам «хранилища памяти»¹¹. Это можно объяснить тем, что Маклюэн рассматривал все медиа, в том числе экранные, исключительно как способы коммуникации или репрезентации.

Период 1960–1970-х годов является знаковым в истории культуры еще и потому, что связан с эстетикой «постмодернизма» — понятия, используемого для характеристики определенных тенденций не только в культуре, но и в политике, этике,

¹¹ Маклюэн Г.М.
Указ. соч. С. 399–404.

образе жизни. Впервые термин «постмодернизм», как известно, употребил А. Тойнби в 1946 году, обозначив так определенный этап в развитии западноевропейской культуры, что было обусловлено переходом к политике послевоенного периода, учитывающей характер глобальных международных отношений. Эстетика постмодернизма в художественной, в том числе экранной культуре, связана ее переходом от модернизма к информационной эпохе, отказавшейся в условиях переизбытка информации от творческих поисков и новаций. Это привело к новому типу эстетики: деконструкции текста, его неопределенности, ироничности как формы разрушения, клиповости, коллажности и фрагментарности, игре и симулякру, маргинализации, парадоксальности и т. п.¹² Именно так в художественном творчестве выражалась общая культурная парадигма современности.

Однако наряду с содержанием таких понятий, как «постмодернистская культурология», «постмодернистская эстетика», «постмодернистская философия», появившихся в гуманитарной науке и осмысливающих сложившуюся ситуацию в культуре, выделилась иная точка зрения, согласно которой, по мнению британского социолога З. Баумана, «постмодернизм — это эпоха не столько в развитии социальной реальности, сколько сознания»¹³. Подчеркивая рефлексивный характер постмодернизма как феномена культуры, Бауман утверждает, что «это не что иное как современность для самой себя», то есть итог «модернизации и дерегулирования социально-экономических и политических отношений»¹⁴. По мнению Баумана, культурный кризис, переживаемый в мире, привел к тому, «что реальностью нынешнего дня стало индивидуализированное общество» с его «всепроницающим чувством неопределенности»¹⁵.

Это ощущение эстетической и идейно-художественной неопределенности послужило основой фильмов таких ярких представителей экранного постмодернизма, как П. Гринуэй, А. Паркер, К. Рассел, Б. Робинсон, М. Ли, К. Тарантино и других. Апофеозом постмодернизма стали фильмы П. Гринуэя «Контракт рисовальщика» (1982), «Живот архитектора» (1987), «Отсчет утопленников» (1988), «Повар, Вор, его Жена и ее Любовник» (1989) и другие, шокировавшие публику не только своей философско-ернической интонацией, но и обилием подтекстов и символических мелочей. Культовыми стали и многие фильмы К. Тарантино, особенно «Криминальное чтиво» (1994), целиком состоявшее из клише. Режиссер поразил тем, что создал своеобразный фильм-коктейль, соединив боевик и мелодраму, комедию и философское размышление о Боге, вере и выборе пути.

¹² Кириллова Н.Б. Концепт модерна и постмодерна // Кириллова Н.Б. Медиалогия: Наука глобализованного мира. М.: Академический проект, 2022. С. 159–160.

¹³ Бауман З. Индивидуализированное общество. Пер. с англ. В.Л. Иноземцева. М.: Логос, 2002. С. 315–316.

¹⁴ Там же.

¹⁵ Там же. С. 104.

Не избежали влияния постмодернистских тенденций и последние работы классиков мирового киноискусства И. Бергмана, Л. Бунюэля, Ж.Л. Годара, Ф. Трюффо, Ф. Феллини и др. Черты постмодернистской эстетики есть и в картинах российских режиссеров на рубеже XX–XXI веков: А. Балабанова, И. Дыховичного, К. Муратовой, С. Соловьева, А. Сокурова, В. Хотиненко, других¹⁶.

В целом постмодернистские стратегии, осмысленные в философии и социологии культуры, семиотике и эстетике Ж. Баттаем, Р. Бартом, Ж. Бодрийаром, Ф. Джеймисоном, Ж. Делезом, Ж. Деррида, Ю. Кристевой, Ж.Ф. Лиотаром, И. Хасаном, У. Эко, в гуманитарной науке стали восприниматься как «достаточно условный шаг к построению принципиально новой альтернативной модели планетарной культуры человечества»¹⁷. То есть постмодерн как некий творческий тупик послужил началом информационно-компьютерной революции в культуре, так и не став ее фундаментальной эстетической основой, какой являлся модернизм.

От постмодерна к цифровой эстетике

Третий период в истории экранной культуры — рубеж XX–XXI веков, связанный с трансформационными процессами глобализации и цифровизации, — можно определить как «компьютероцентристский». Компьютер и Интернет, ставшие составной частью экранной культуры, обусловили появление новых парадигм — «виртуальной реальности» и «виртуальной культуры». Реальностью эпохи стал переизбыток информации, которую невозможно отслеживать и осмысливать. Архивы, библиотеки и музеи постоянно пополняются актуальной информацией, оцифровывая уже имеющиеся материалы. Повседневная жизнь человека стала немыслима без интернета, смартфонов, сообщений из чатов, смс, цифровых фотографий и других «цифровых следов» современного бытия. Получение и обработка информации с помощью компьютера становится ключевым аспектом современности, а «поисковая система» — не только формой получения и хранения информации, но и элементом связи «человек — компьютер»¹⁸ как своеобразной формы диалога между ними. Эта мысль Л. Мановича о взаимосвязи человека и техники не нова, она еще в 1920 годы волновала Д. Вертова. Его знаменитый «Киноглаз» являлся не просто образом кинокамеры, но и символом такого единения человека с киноаппаратом, который приведет к созданию «электрического человека», то есть к гибриду человека и машины¹⁹.

¹⁶ Кириллова Н.Б.
Указ соч. С. 164–167.

¹⁷ Историческая культурология / Под ред. Э.А. Шулеповой. М.: Академический проект, 2015. С. 529.

¹⁸ Manovich L.Z.
Media after Software // Journal of Visual Culture, Vol. 12 (1), 2013. P. 36–37.

¹⁹ Вертов Д.
Статьи. Дневники. Замыслы. М.: Искусство, 1966. С. 47.

Исходя из сказанного, можно констатировать и то, каким образом работа с информацией в повседневной жизни способна влиять на эстетические предпочтения индивида. Нельзя не согласиться и с тем, что большинство новых эстетических форм в кино, анимации, графическом и промышленном дизайне созданы при помощи компьютеров, — этот факт оказывает столь же сильное влияние на результат работы творцов в разных сферах экранной культуры. В итоге и обработка информации, и компьютерный дизайн способствуют созданию новых моделей восприятия реальности, поведения, работы и игры.

Неоспоримым является и тот факт, что экранные формы инфоэстетики сегодня — самые востребованные. Кинематографический нарратив, интерактивная визуализация экранных текстов, интерфейс мобильного телефона, жесткий диск и многое другое — все это варианты цифровой эстетики. Чаще всего, говоря о современной экранной продукции (кино-, теле- или видеофильм, фотография, компьютерная анимация и графика, телепрограмма, видеоклип, веб-сайт и т. д.), мы даем оценку ее эстетическим параметрам. Хотя есть и иные культурные измерения, такие как «авторство», «соавторство», «восприятие», «художественная концепция» и т. д.

Однако новая эстетическая реальность порождает и массу вопросов. Приведет ли рост объема новейших медийных средств и инструментов интерфейса к КПП цифровой эстетики в произведениях экранного искусства? Способен ли искусственный интеллект заменить творца в определении эстетической формы произведения? Не превращается ли под воздействием компьютерных технологий экранное произведение в аттракцион? И здесь можно согласиться с Л. Мановичем в том, что «в конечном счете новые формы не являются стабильными, определенными, конечными и ограниченными в пространстве и времени — зачастую они варьируются, возникают спонтанно, они размыты, их нельзя наблюдать непосредственно»²⁰. Дело в том, что взаимодействие человека и компьютера (искусственного интеллекта) — это динамичный процесс, свидетельствующий о том, что информационные возможности достигли таких масштабов, которые индивидуум не в состоянии в полной мере воспринять.

Особое место сегодня отводится эстетике дигитального экрана, основанного на цифровом кодировании, который не только что-то сообщает нам с помощью кадра или визуальных образов, не только передает «картинку», речь, музыку, но и благодаря интерактивности вступает в контакт с индивиду-

²⁰ Manovich L.Z.
Media after Software // *Journal of visual Culture*,
Vol. 12 (1), 2013.
P. 36–37.

²¹ Больц Н. Азбука медиа. М.: Европа, 2011. С. 14.

²² Там же. С. 89–90.

²³ Там же.

умом. То есть компьютер, который, по определению немецкого социолога Н. Больца, выполняет функцию «информационного ассистента»²¹, — это и есть направление смены парадигм, определенное процессами цифровизации. Отдавая должное «компьютеризации» как главному явлению рубежа XX–XXI веков, Больц подчеркивает, что компьютер — это «технический медиум», создающий особую функциональную медийную среду²². Поэтому раскрыть эстетический потенциал и компьютера, и цифровых камер, — значит, постичь их язык и коды²³.

Что привнесла цифровая эстетика в развитие экранной культуры в XXI веке? С одной стороны, как отмечалось, смену парадигм, обусловленных культурным сдвигом глобализации. В противовес постмодернизму с его тупиковой эстетикой некоторые исследователи говорят о повороте культуры к «неоромантизму», «альтермодернизму» или «метамодернизму», их некоторые тенденции можно увидеть в современном кинематографе с его арт-блокбастерами и «новым экстримом», в многочисленных сериалах, созданных для телевидения и стриминговых платформ. Так, самым заметным явлением в голливудской продукции стали *франшизы* — серии крупнобюджетных фильмов, связанных между собой сюжетами или героями. Безусловно, кино- и телесериалы снимались и в XX веке, однако современные значительно превосходят самые смелые фантазии продюсеров и режиссеров прошлого. Среди самых значимых франшиз XXI века — «Матрица» (1999; 2001; 2021) Л. и Э. Вачовски, «Властелин колец» (2001–2003) П. Джексона, «Аватар» (2009; 2023) Д. Кемерона, «Гарри Поттер» (2001–2011; 2016–2022), «Пираты Карибского моря» (2003–2017) и масса мировых анимационных проектов.

Особо следует выделить культуру *интернета* как «средства свободной глобальной коммуникации»²⁴ и одновременно социально распределенной «памяти человечества», хотя далеко не все представители гуманитарной науки с пиететом относятся к интернет-пространству из-за обилия в нем фэйков как манипуляторов реальности, а также приоритета не творческой, а экономической составляющей.

Приведенные примеры доказывают, что в XXI веке, благодаря модификации эстетико-семиотической структуры экранной культуры, составной частью которой стал Интернет, возникло новое диалогическое познание мира. В глобальной информационной сети циркулируют мириады текстов, фильмов, сериалов, статических и движущихся изображений — всё это сфера экранной культуры, аудиовизуальных технологий,

²⁴ Кастельс М. Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, 2004. С. 5.

которые доказывают универсальность, интерактивность языка экрана, его способность к диалогу разных художественных культур.

Выводы

Подводя итоги исследования, отметим, что современная экранная культура в поисках новой эстетики и языка как кодификатора реальности достигла многого. Репрезентируя реальность с помощью цифровой эстетики дигитального экрана, она стала конструктом «виртуальной реальности», способствуя новому типу коммуникации. А Интернет в XXI веке стал своеобразным «зеркалом — экраном» жизни всей планеты.

Осмысливая специфику воздействия компьютерных технологий как составной части современной экранной культуры, можно констатировать, что «цифровая эстетика» меняет сознание и жизнь человека, его способы восприятия реальности. Вот почему изучение цифровой эстетики экранной культуры — одна из самых актуальных задач современности, которая должна решаться на междисциплинарном уровне. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Бауман З. Индивидуализированное общество. Пер. с англ. В.Л. Иноземцева. — М.: Логос, 2002. — 390 с.
2. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избр. эссе. — М.: Медиум., 1996. — 240 с.
3. Болъц Н. Азбука медиа. — М.: Европа, 2011. — 136 с.
4. Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. — М.: Искусство, 1966. — 320 с.
5. Деллюк Л. Фотогения кино. — М.: Новые вехи, 1924. — 164 с.
6. Историческая культурология; отв. ред. Э.А. Шулепова. — М.: Академический проект; Альма Матер, 2015. — 795 с.
7. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. — Екатеринбург: У-Фактория, 2004. — 328 с.
8. Кириллова Н.Б. Медиалогия: Наука глобализованного мира. — М.: Академический проект, 2022. — 420 с.
9. Маклюэн Г.С. Понимание медиа: Внешние расширения человека. — Москва-Жуковский: Канон-Пресс-Ц, Кучково Поле, 2003. — 464 с.
10. Манович Л. Теории софт-культуры. Пер. с англ. А. Бадоян, Н. Лебедевой. — Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. — 208 с.
11. Экранная культура. Теоретические проблемы. СПб: Изд-во Дмитрий Буланин, 2012.
12. Gere Ch. Genealogy of the computer screen // Visual Communication. 2006. № 5.

13. *Huhtamo E.* Elements of Screenology: Toward an Arhaeology of the Screen // *ICONICS: International Studies of the Modern Image*. 2004. Vol. 7. P. 31–82. Tokyo: The Japan Society of Image Arts and Sciences.
14. *Manovich L.Z.* Media after Software//*Journal of visual Culture*, Vol. 12 (1), 2013, P. 30–37.

REFERENCES

1. *Bauman Z.* (2002) Individualizirovannoe obshchestvo [Individualised society]. Per. s angl. V.L. Inozemceva. — Moskva: Logos, 2002. — 390 p. (In Russ.).
2. *Ben'yamin V.* (1996) Proizvedenie iskusstva v epohu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti [The work of art in the age of its technical reproducibility]. Izbr. esse. — Moskva: Medium, 1996. — 240 p. (In Russ.).
3. *Bol'c N.* (2011) Azbuka media [ABC of Media]. — Moskva: Evropa, 2011. — 136 p. (In Russ.).
4. *Vertov D.* (1966) Stat'i. Dnevnik. Zamysly [Articles. Diaries. Intentions]. — Moskva: Iskusstvo, 1966. — 320 p. (In Russ.).
5. *Dellyuk L.* (1924) Fotogeniya kino [The photogeny of cinema]. — Moskva: Novye vekhi, 1924. — 164 p. (In Russ.).
6. *Istoricheskaya kul'turologiya* [Historical cultural studies], otv. red. E.A. SHulepova. — Moskva: Akademicheskij proekt; Al'ma Mater, 2015. — 795 p. (In Russ.).
7. *Kastel's M.* (2004) Galaktika Internet: Razmyshleniya ob Internete, biznese i obshchestve [Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business and Society]. — Ekaterinburg: U-Faktoriya, 2004. — 328 p. (In Russ.).
8. *Kirillova N.B.* (2022) Medialogiya: Nauka globalizovannogo mira [Medialogy: The Science of a Globalised World]. — Moskva: Akademicheskij proekt, 2022. — 420 p. (In Russ.).
9. *Maklyuen G.S.* (2003) Ponimanie media: Vneshnie rasshireniya cheloveka [Understanding Media: External Extensions of the Human Being]. — Moskva-ZHukovskij: Kanon-Press-C, Kuchkovo Pole, 2003. — 464 p. (In Russ.).
10. *Manovich L.* (2017) Teorii soft-kul'tury [Soft-culture theories]. Per. s angl. A. Badoyan, N. Lebedevoy. — Nizhnij Novgorod: Krasnaya lastochka, 2017. — 208 p. (In Russ.).
11. *Ekrannaya kul'tura. Teoreticheskie problem* [Screen culture. Theoretical problems]. Sankt-Peterburg: Izd-vo Dmitrij Bulanin, 2012. (In Russ.).
12. *Gere Ch.* (2006) Genealogy of the computer screen // *Visual Communication*. 2006. № 5.
13. *Huhtamo E.* (2004) Elements of Screenology: Toward an Arhaeology of the Screen // *ICONICS: International Studies of the Modern Image*. 2004. Vol. 7. P. 31–82. Tokyo: The Japan Society of Image Arts and Sciences.
14. *Manovich L.Z.* (2013) Media after Software//*Journal of visual Culture*, Vol. 12 (1), 2013. P. 30–37.

Modification of the Aesthetic-Semiotic Structure of Screen Culture: Historical Context

Natalia B. Kirillova

Doctor of Cultural Studies, Professor, Chair of the Department of Cultural Studies and Socio-Cultural Activities, Ural Federal University named after B.N. Yeltsin

UDC 008

ABSTRACT: The article examines the modernisation of screen culture's aesthetic and semiotic structure based on the synthesis of technology and creativity.

The relevance of the problem lies in the fact that the existence of contemporary artistic culture is somehow connected with the transformations of media environment in the 20th–21st centuries where the screen acts as the main form-generating “material medium”. Being a new communicative paradigm, screen (audio-visual) culture is a phenomenon of the information age, standing out from conventional arts. Screen production, represented today by old and new media, is global in nature, actively influencing the individual and the society and changing the socio-cultural space of the world.

The artistic-semiotic structure of screen culture in the course of its evolution has passed through three historical and aesthetical periods. The first one was the era of modernism whose aesthetics was closely connected with scientific and technological progress and the emergence of a new type of culture based on the synthesis of technology and creativity. The phenomenon in question is photography and cinema that outshone the centuries-old classical culture. The second period, which began in the 1960s–1970s, being associated with the formation of postmodernist aesthetics, was caused by the transition of culture from modernism to the information age, which brought it to an artistic deadlock due to the overabundance of information. The third period (the turn of the 20th–21st centuries), connected with the transformation processes of globalisation and digitalisation, can be defined as “computer-centric”, where the forms of digital info-aesthetics prove to be most demanded in the cultural sphere.

Reflecting on the impact of computer technologies on screen culture, it should be noted that digital aesthetics changes human conscience and the way people perceive reality. That is why the study of this process is one of the most relevant tasks of the theory and practice of screen creativity.

KEY WORDS: screen, screen culture, audiovisual technologies, semiotics, aesthetics of the frame, modernism, postmodernism, information age, computer-centrism, digital aesthetics