



Корреляция новых медиа и посткинематографа

В.О. Горохова

студент 4-го курса МГУ им. М.В. Ломоносова

ORCID: 0009-0006-6704-7534

AuthorID: 1240632

В современном мире основные процессы, которые происходят в сфере культуры и искусства, так или иначе связаны с цифровизацией. Становится очевидной необходимость теоретического осмысления происходящих событий в медиасреде и их структурирования с последующим выявлением характеристик форм т. н. нового кино или посткино. Работа предполагает концептуальное осмысление феномена посткинематографа и выявления интеракций с новыми медиа за счет иммерсивных практик вовлечения зрителя, как внутри художественного пространства фильма (редуцирование нарратива, нивелирование жанровой структуры, новые формы использования доцифрового медиа), так и посредством внешнего проявления со стороны смотрящего (стриминг, возможность влиять на сюжет, AR- и VR-технологии, гейминг и так далее).

In the modern world, the main processes that occur in the field of culture and art are somehow connected with digitalization. It becomes obvious that there is a need for a theoretical understanding of the events taking place in the media environment and their structuring, followed by the identification of characteristics of the forms of the so-called new cinema or post-cinema. The current work involves a conceptual understanding of the phenomenon of post-cinema and the identification of interactions with new media through immersive practices of involving the viewer, both inside the artistic space of the film (reducing narrative, leveling genre structure, new forms of use of pre-digital media), and through external manifestation on the part of the viewer (streaming, the ability to influence the plot, AR and VR technologies, gaming and so on).

новые медиа,
посткинематограф,
нарратив,
информация,
видеоарт,
цифровое кино

new media,
post-cinema,
narrative,
information,
video art,
digital cinema

В современных научных и творческих дискурсах все чаще выдвигается понятие «новые медиа». Обычно под новыми медиа подразумеваются каналы коммуникации, связанные с интернетом и обладающие интерактивными свойствами. Теоретик кино Лев Манович утверждает, что новая медиасреда обладает широким спектром информационных каналов, обеспечивающих массовые, сетевые, коммуникационные связи. Однако в отличие от медиа прошлого века, теперь все объединено в один мультимедийный носитель. При этом теория медиа и теория новых медиа, в частности, сами по себе состоят из определенных процедур и алгоритмов, соответственно, мы сталкиваемся не только с новым уровнем объекта изучения, но и с новой методологией.

Вместе с тем новые медиа тесно связаны со специфическими понятиями «посткино» и «цифровое кино». Посткино — это жанрово-стилистическая форма цифрового кинематографа конца XX — начала XXI века, чей визуальный облик и свойства определяются цифровыми технологиями, применяемыми для его создания [14, с. 203]. Тем не менее такое определение явно не является исчерпывающим в силу многогранности данного понятия. Л. Окервальл отмечает основной характеристикой неклассический способ повествования, манифестируя крах традиционного нарратива; Ш. Денсон отмечает гипернасыщенность информацией, а С. Шавиро рассматривает тотальную нелинейность посткино.

Говоря о кино, мы зачастую опираемся на понимание кинематографа в его классической форме (фотографическое изображение, отображение реальности, показ в кинотеатрах, чаще всего игровом и с живыми актерами). Теоретики и историки кино Томас Эльзассер и Мальте Хагенер разработали ряд концептуальных метафор, которые помогают глубже проникнуть в кино как искусство: кино как зеркало, кожа, глаз и так далее. Однако с появлением цифровых технологий и новых медиа понимание кинематографа через призму таких метафор уже не работает. Это утверждали и сами авторы, отмечая, что «концептуальные метафоры оставались открытыми для будущих изменений — даже если эти будущие изменения подразумевают коррекцию и пересмотр прошлого». Из-за тотальной и всеобъемлющей акселерации различных сфер, которые напрямую влияют на культуру и искусство, первостепенную важность при подходе к анализу приобретает изменчивость и контекстуальность.

При рассмотрении метафор, которые предложили Эльзассер и Хагенер, сразу бросается в глаза одна деталь: большинство из

них неразрывно связаны с телесностью и ощущениями. Это было принципиально важно для теоретиков кинематографа и режиссеров в прошлом (вспомнить хотя бы знаменитый «Кино-глаз» Дзиги Вертова).



Интертитр из фильма
«Кино-глаз»,
реж. Дзига Вертов

технологий, без которых кино уже не мыслится: цифровой звук и графика; сенсорная перегрузка и избыток деталей, возможных благодаря цифровой проекции; появление свободы в просмотре кинокартины где угодно с помощью различных устройств и возможности менять последовательность фильма, его ритм и скорость. Все перечисленное констатирует переход от кинематографа к посткинематографу, с определения которого мы начали. Почему же это не цифровое кино?

Термин «цифровое кино» — иначе digital cinema — не отображает всесторонность настоящего явления, с коим столкнулось наше общество. Произошел категориальный сдвиг, когда нарратив, реализм, индексальность, проекция и все, что мы ассоциируем с кино, стало только частным или конкретным проявлением более высоко организующего принципа. По мнению Льва Мановича, данным принципом стало программное обеспечение: «[оно] стало интерфейсом, зоной нашего контакта с миром, с другими, с нашей памятью и воображением — универсальным языком, посредством которого мир говорит, и универсальным двигателем, на котором мир работает» [18, с. 2].

Что объединяет авангардный кинематограф, мультимедийные перформансы, видео-арт, цифровой кинематограф, интерактивные формы искусства и, наконец, виртуальную реальность? Все их можно объединить под заголовком «временные формы искусства». Темпоральность начинает играть здесь ключевую роль. Говоря об искусстве, нельзя не сказать о его фило-

Тем не менее, несмотря на то что с вступлением в новую эпоху цифрового кино старые метафоры уже не являются основным инструментарием для его изучения, телесность и ощущения не просто не потеряли актуальность, а стали еще важнее для теоретического и практического осмысления киноискусства. Этому способствовал целый спектр цифровых

софских основаниях, тем более когда речь идет о таком многогранном понятии, как время. В этом вопросе французский философ Анри Бергсон (1859–1941) повлиял на художников XX века как никто другой. Понятие времени лежало в основе его метафизики.

В 1896 году Бергсон пишет работу «Материя и память». В этом эссе философ ставит проблему сближения на концептуальном уровне сознания, памяти и материи, категорий, которые наиболее важны для художников XX столетия. Для него сами воспоминания были реальностью, в то время как сознание лишь образ, который в этих воспоминаниях присутствует. Интуиция становится главным инструментом для постижения *la durée*¹. Удивительным образом художники раз за разом черпают вдохновение в работах Бергсона и осмысляют его идеи, построенные вокруг корреляции интуиции и познания, памяти и времени, воплощая их в художественной форме. Ирония в том, что сам Бергсон при этом выступал против чрезмерного сближения искусства и технологий.

Изобретением, которое было призвано изменить основное направление художественной мысли, стал кинематограф. Эйзенштейн в эпоху советского авангарда воплощал собой новый тип медиахудожника. Сейчас под медиаискусством мы понимаем в первую очередь работу с цифровыми форматами, но принципы медиаискусства закладываются задолго до появления цифры. В этом смысле Эйзенштейн работал с разными формами монтажа, использовал опыт театра в киноработах и существенно повлиял на становление киноязыка.

Кинокритик Стэнли Кауфман, рассуждая о фильме «Броненосец “Потемкин”» (1925), отмечал: «...он [Эйзенштейн] понимал, что взгляд людей на вещи должен измениться — смотреть на новый материал старыми глазами попросту невозможно» [12, с. 19–20]. Новое средство художественной выразительности стало толчком к теоретическим исследованиям в области кинематографа и других видов визуальных и коллективных искусств.

В своей программной статье «Монтаж аттракционов», написанной еще в эпоху работы в театре Пролеткульта, Эйзенштейн отмечал: «У меня всегда была задача посредством средств воздействия действовать на чувства и мысли, воздействовать на психику и, воздействуя, формировать сознание зрителей в желаемом нужном избираемом направлении» [13, с. 46]. Здесь мы видим, как режиссер подчеркивает необходимость прямого воздействия на зрителя, схожего с манипуляцией. Безусловно,

¹ *La durée* (франц.) — буквально «длительность». Одно из фундаментальных понятий в философии Бергсона, которое кратко можно описать как непрерывность, изменчивость состояний, которые незаметно переходят одно в другое, то есть буквально «длятся». Сам Бергсон писал: «...мы воспринимаем ее как поток, в который нельзя войти вновь. Мы хорошо чувствуем, что она — основа нашего бытия и сама субстанция вещей, с которыми мы связаны» [3, с. 70–71] — Прим. автора.

кино, как и любое другое искусство, влияет на эмоциональное состояние реципиента, однако именно Сергей Эйзенштейн осознал важность прямого акта коммуникации между творцом и зрителем, когда произведение фактически становится доведенным до предела раздражителем. Из цепочки «автор — произведение — зритель» Эйзенштейн вывел формулу «автор (зритель) — произведение — экстаз», доведя до совершенства форму художественного произведения. В творчестве Эйзенштейна потенциальный зритель изначально «заложен» в создаваемый фильм, а кинематографическая форма становится растянутым во времени экстатичным актом, полностью смоделированным и выверенным режиссером. Этот принцип, заложенный Эйзенштейном, стал определяющим для посткинематографических практик, где зритель становится одним из важнейших участников акта коммуникации с кинокартиной и режиссером.

Важным толчком для развития посткино стали появившиеся технологические инструменты для работы с категориями времени и темпоральности, которые постепенно связываются с творческой рефлексией художников. Французский теоретик кино и киносемиотик Кристиан Метц пишет: «Чтобы сделать теоретиком кино, было бы идеально разлюбить кино и при этом все еще любить — сначала сильно полюбить, а затем отстраниться вовсе, чтобы взяться за него с другой стороны... Порвать с ним... но не ради чего-то другого, а для того, чтобы вернуться к нему на новом витке спирали» [11, с. 39]. Кристиан Метц предлагает читателям отказаться от соблазна перевода в символическое поле возможности интерпретации кинематографа, исследовать объект, удерживая свою захваченность им, но не пребывая в этом состоянии. Этот подход помогает в развертывании пути перехода от кинематографа к посткинематографу.

Зачастую в отношении кинематографического дискурса употребляются термины «цифровое кино», «виртуальная реальность», «конвергенция медиа». Все они показывают синтез старого (кино, реальность, специфичность медиа) и нового (цифровое, виртуальность, взаимопроникновение медиа). Запомним, что кино является как одной из форм новых медиа, так и самостоятельным объектом, испытывающим влияние новых медиа. Это положение важно для обозначения нового языка и места посткинематографа в системе новых ризоматических медиа.

Как только дискуссия заходит о том, где пролегает граница между кинематографическим и посткинематографическим, возникает вопрос о «виртуальной реальности». Ведь именно

ее ассоциируют в первую очередь с посткинематографом. Что такое виртуальная реальность с прагматической точки зрения?

Есть несколько существенных признаков виртуальной реальности:

1. Репрезентация окружающего мира для создания моделей, для обучения или демонстрации того или иного объекта.
2. Моделирование абстрактных систем, а именно — создание того, что недоступно человеческому глазу для дальнейшего изучения, анализа.
3. Применение VR-технологии для развлечений, в частности, создание игр с элементами дополненной или виртуальной реальности.

Первое, что мы можем понять, опираясь исключительно на прагматическое применение VR-технологии, — это невозможность ее определения через оппозицию к реальности. Из-за создавшегося противоречия появилось две реакции: одна из школ обратилась к пересмотру «иллюзионизма», другая указывала на изменение понятия «индекс». Можно сказать, что оба этих контекста демонстрируют разрыв с классическим пониманием кинематографа через термины «реализма» и «реальности». Ибо последняя в виртуальном мире не понимается как индекс, но как вся сконструированная окружающая среда. Как сам посткинематограф обращается к рефлексии над коммуникацией и взаимодействием кинематографического тела с телом зрительским, так и виртуальная реальность обращена к иммерсивным, тактильным и гаптическим методам взаимодействия.

Философ Александр Гэллуэй отмечает: «Провести разграничение между диегетическими и недиегетическими действиями в видеоигре сложно, ведь задача качественной, непрерывной игры, сплавить все действия вместе так, чтобы не было видно зазоров» [17, с. 8]. Действия игрока, контроль за игровым процессом, действия на экране соединяются воедино для создания новой реальности, которая связывает машину и человека. Цифровой рендинг виртуального пространства, который существует в рамках компьютера, происходит не напрямую и потому принципиально отличается от репрезентативной реальности, которая создавалась с помощью более ранних технологий. Способность цифрового кино изменяться, менять свои формы и масштабы, размеры, генерировать свои уникальные текстуры — это все способности воплощать проявления всего того, что мы видим или осязаем. Благодаря им технологии плотнее приспосабливаются к физическому телу и его органам чувств.



Скриншот из игры
Death Stranding

под названием Death Stranding, разработанной по принципу открытого мира и сюжета со всевозможными ответвлениями, по которым может пройти игрок.

Такая механика для видеоигр не нова, однако особенность данного продукта заключена именно в сочетании чисто кинематографических практик (детализированная режиссура, работа оператора и задействование профессиональных голливудских актеров) и многогранного игрового процесса с полноценным вовлечением игрока.

Посткинематограф и как частный случай новых медиа, и как самостоятельный объект также конструируется по ризоматической модели. В этом смысле несколько пророчески звучит цитата Томаса Эльзассера, которую он произнес на лекции в начале 2000-х: «Движущиеся изображения будут окружать нас еще более разнообразными способами, они станут настолько при-

вычными и вседозвучными, что мы начнем воспринимать их как нечто само собой разумеющееся: они перестанут быть “окном в мир”, “интерфейсом”, пространством соприкосновения с реальностью, но окажутся самим лицом этой реальности». Нечто по-

Кадр из аниме
«Эксперименты Лэйн»
(яп. シリアルエクスベリメ
ンツレイン), реж. Рютаро
Накамура



добное мы можем наблюдать в известном анимационном сериале «Эксперименты Лэйн», в котором полностью нивелируется то самое «окно в виртуальный мир», а единственным способом существования Бога оказывается цифровая реальность.

Удивительным образом сейчас мы наблюдаем полиэкранность нашего быта и урбанистической среды. Культура экрана без преувеличения проникла во все сферы человеческой жизнедеятельности. При этом черты того кино, которое принято называть классическим, не были вытеснены², так как дискурс посткинематографа ризоматичен и, как следствие, горизонтален. Он исключает как насильственное упразднение, так и внедрение. Вместе с тем заметно изменился сам акт нашего просмотра: мы можем смотреть кино практически в любом месте на разных устройствах и при этом не замечать, как меняется наше восприятие того или иного произведения. Но изменилось не только «как» мы смотрим, но и «что» мы смотрим. Те же стриминги при всей своей «демократичности» все же редко прибегают к традиционным способам дистрибуции, предпочитая исключительно цифровую форму; игры успели стать «новым кино», а то, что мы раньше называли классическим кинематографом, теперь приобрело новую нелинейную форму, с гипернасыщенностью информацией или, наоборот, с ее кричащей недостаточностью, а подчас и полным нивелированием нарратива (примером тому может выступить феномен азиатского минимализма в кино). При этом кинематографические изображения проявляются и в мерцающих «картинках» вокруг нас: на рекламных щитах или вывесках, в ленте социальных сетей и т. д.

Начиная с середины XX века кинематограф перешел в фазу, которую можно условно обозначить как «постмодерн». По Ж.-Ф. Лиотару, под постмодерном понимается крах глобальных метанарративов, обусловленный бурным развитием науки. Кинематограф как никакая другая форма искусства ощущал на себе технический и научный прогресс человечества, будучи изначально порождением бурного технического скачка конца XIX века.

В своем программном сочинении «Состояние постмодерна» Лиотар пишет: «Нарративная функция теряет свои функции: великого героя, великие опасности, великие кругосветные плавания и великую цель. Она распыляется в облака языковых нарративных, а также денотативных, прескриптивных, дескриптивных и т. п. частиц, каждая из которых несет в себе прагматическую валентность *sui generis*. Каждый из нас живет на пересечениях траекторий многих этих частиц. Мы не формируем без необходимости стабильных языковых комбинаций,

² Даже несмотря на ужасные последствия ковидных ограничений последних лет, мы продолжаем ходить в кинотеатры, пусть и заметно меньше, чем в начале нынешнего века. — Прим. автора.

а свойства, которые мы им придаем, не всегда поддаются коммуникации» [8, с. 10]. В этом небольшом фрагменте уже прослеживается главенство множественности, отсутствие Единого. По Лиотару, глобальных историй больше нет, нарратив перешел в сферу частного, лишённого каких-либо обобщений.

Эта манифестация множественности, базирующаяся на теории языковых игр, выведенной ещё одним из родоначальников аналитической философии Л. Витгенштейном, соотносится с актуальным дискурсом культуры мультиэкрана. Под мультиэкраном (или полиэкраном) подразумевается множественность экранов, окружающих нас в повседневной жизни. Изначально экран был сугубо кинематографической прерогативой, то есть мы могли наблюдать его в зале кинотеатра. Затем произошло перемещение экрана в область наиболее интимного пространства человека — в дом. Телевидение, которое могло практически уничтожить кинематограф в его привычном понимании, тем не менее заняло свою нишу и при этом дало сильнейший толчок к тому, чтобы экран стал не частью специфической формы бытования зрителя, а обыденностью, а затем и вовсе начал уменьшаться до размера мобильного телефона, который каждый может носить в своем кармане. На первый взгляд может показаться, что в данном случае научный и гуманитарный дискурсы пришли к общему знаменателю: в науке произошел окончательный крах нарратива эпохи Просвещения с ее поиском абсолютной истины; в искусстве же крах единого нарратива (для западного мира под ним подразумевается иудео-христианский нарратив), характерного еще для искусства модерна, привел к множественности разрозненных нарративов, зачастую лишённых строгих семантических связей, перейдя в разряд языковых игр.

Однако, в сущности, глобальный метанарратив в искусстве не потерпел крах, а начал всячески вуалироваться, превращаясь в многоуровневый метатекст, начиненный несоизмеримыми и фрагментарными нарративами. Фрагментарные нарративы начали претендовать на функцию метанарратива, стали своего рода заменой ему. Выходом из этого могла стать лишь трансгрессия нарратива.

Под трансгрессией в философии понимается переход непреодолимой границы. Впервые этот подход использовал ещё Гегель, обозначая переход границы социального бытия и достижение позиции внешнего наблюдателя по отношению к рассматриваемым феноменам. В трудах Ж. Батая и романах П. Клоссовски трансгрессия служила в первую очередь переходом неких социально-этических рамок и запретов, которые

позволяли достичь надэтического наблюдения за описываемыми событиями. Ближайшим аналогом трансгрессии, по Батаю, был религиозный экстаз, нарушавший обыденное мировосприятие, понятия нормы и не-нормы [1, с. 532]. Как уже было отмечено ранее, кинематограф в понимании Эйзенштейна — это как раз растянутый во времени экстаз, отмечающий переход реципиента в некое инобытие. Но если агрессия дискурса Эйзенштейна лишала зрителя даже иллюзии выбора, трансгрессия в искусстве постмодерна подразумевает выход к тем самым фрагментарным нарративам в их наиболее чистой форме.

К примеру, в фильме «Гипотеза украденной картины» Рауля Руиса, снятого по роману П. Клоссовского «Бафомет», происходит трансгрессия в областях как классического нарратива (семейная драма), так и нарратива «документального» (история древнего заговора, рассказанная через якобы *реально* существующие живописные полотна). Достигается это за счет отсутствия, минус-приема. Отсутствует картина, в которой, кажется, содержится отгадка. Этот пробел приводит к множественности интерпретаций событий, запечатленных на оставшихся картинах. Получается лабиринт смыслов без какого-либо центра, и в этом заключена уже ставшая классической метафора постмодерна. Из сюжета семейной мелодрамы, в свою очередь, полностью выведена как диалоговая составляющая, так и всякое движение, что превращает кадр в т. н. живую картину (*tableau vivant*), а не кадр в привычном понимании (в фотограмму, которая является основой кадра, уже заложено движение, иначе она превращается в фотоснимок). За счет этой вынужденной статичности кинематографическое переходит в сферу изобразительного, а изобразительное дублируется кинематографическими средствами. Подобные формальные переходы оттеняют самую «историю», «метанарратив», превращая саму форму в изощренную нарративную структуру.

Уже в XXI веке форма стала чистой трансгрессией, которая начала преодолевать границы демонстрации «допустимого» на экране. Кинематограф таких режиссеров, как Ван Бин, Цай Минлян или Лав Диас, которых часто называют «авторами медленного кино» или «авторами посткино», может и вовсе быть лишен нарратива в классическом понимании («рассказанная история»), оставляя зрителя практически наедине с запечатлеваемым. В девятичасовом фильме «Район Теси: к западу от железной дороги» Ван Бин запечатлевает гибель огромных промышленных комплексов, лишая изображение каких-либо эстетических приемов, что и отличает его от более классиче-

ских метанарративных документальных картин вроде «Берлин: Симфония большого города» или «Человек с киноаппаратом». Все, что оставляет режиссер, — это ракурс камеры и монтаж, в остальном происходит практически буквальная фиксация жизни китайских нищенствующих рабочих, без какой-то игровой составляющей (оставим этичность такого подхода за скобками). Аналогичным образом сняты картины «Человек без имени» и «Миссис Фан», в которых «частное» становится условностью, мы почти напрямую наблюдаем за жизнью бездомного или умирающей деревенской женщины (в последнем случае Ван Бин нарушает еще одно «табу» кинематографа — запрет на демонстрацию смерти на экране).

Цай Минлян в серии фильмов Walker, которые объединены условным «героем» — монахом, практикующим медитацию в движении, создает не столько фильмическую реальность, сколько максимально абстрагированное пространство, хотя города на экране легко узнаются (Марсель, Шанхай, Тайбэй).

Уже не столь важно, что именно запечатлется, — на первый план выходит время в его онтологическом смысле за счет

яркого контраста движения монаха и окружающей среды. Подобная трансгрессия экранного времени превращает фильмы из эстетического и экстатического опыта в опыт чисто созерцательный, схожий по своей природе с практиками дзэн-буддизма.



Кадр из фильма «Ходок» (англ. Walker, кит. 行者) реж. Цай Минлян

При этом формат просмотра посткино совершенно не обязательно должен быть сопоставим с классическим киносеансом — зритель волен смотреть эти картины в любых условиях и на любых устройствах. Что примечательно, работы вышеупомянутого Ван Бина и вовсе были запрещены к прокату в КНР и потому единственным способом посмотреть эти фильмы, помимо фестивальных премьер, был интернет и небезызвестный сайт Vimeo.com.

В наши дни кинематограф стоит на перекрестке глобального эпистемологического сдвига, связанного с тем, как люди проживают свое бытие в мире, осмысливают его и как они друг с другом взаимодействуют. Теперь на жизнь реальную и виртуальную влияют новые ризоматические медиа. Прочная корреляция между постоянно меняющимся посткинематографом и новыми медиа заставляют проследить изменение отношений между экраном и людьми. Тело кинематографическое и тело физическое вступают в новые отношения, через понимание фундамента которых открывается широкий горизонт для дальнейших исследований. Посткино становится предвестником новых категориальных изменений, а цифровое кино становится лишь одним из его проявлений. ■

Для цитирования: Горохова В.О. Корреляция новых медиа и посткинематографа // Вестник ВГИК. 2024. Т. 16. № 3 (61), с. 109-122.

For citation: Gorokhova V.O. Correlation of new media and post-cinema // Vestnik VGIK 2024. Vol. 16. No. 3 (61), pp. 109-122.

ЛИТЕРАТУРА

4. Батай Ж. Проклятая часть: Сакральная социология / пер. с фр., сост. С.И. Зенкин. М.: Ладомир, 2006. 738 с.
5. Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости: Избранные эссе / пер. с нем., под ред. Ю.А. Здорова. М.: Медиум, 1996. 224 с.
6. Бергсон А. Творческая эволюция / пер. с фр. В. Флеровой; вступ. ст. И. Блауберг. М.: ТЕРРА Книжный клуб; КАНОН-пресс-Ц, 2001. 384 с.
7. Витгенштейн Л. Философские исследования // Витгенштейн Л. Философские работы / пер. с нем. Л. Добросельского, Ч. 1. М.: Гнозис, 1994. 544 с.
8. Галлоуэй А., Такер Ю., Уорк М. Эскскоммуникация. Три эссе о медиа и медиации / пер. с англ. А. Гришина. М.: Ад Маргинем Пресс, 2022. 256 с.
9. Делез Ж. Кино / пер. с франц. Скуратова Б. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. 626 с.
10. Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию / пер. с англ. И. Полонской. М.: Издательский дом «Высшая школа экономики», 2014. 384 с.
11. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна / пер. с фр. Н.А. Шматко. М.: Институт экспериментальной социологии; Спб.: Алетейя, 1998. 160 с.
12. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева. М.: Канон-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.
13. Манович Л. Язык новых медиа / пер. с англ. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 399 с.

14. Метц К. Воображаемое означающее: психоанализ и кино / пер. с фр.: Д. Калугин, Н. Мовнина. СПб.: ЕУСПб, 2013. 336 с.
15. Раш Майкл Новые медиа в искусстве / пер. с англ. Д. Панайотти. М.: Ад Маргинем Пресс: Музей современного искусства «Гараж», 2022. 255 с.
16. Эйзенштейн С.М. Метод, Т. 1. Grundproblem. Музей кино, Эйзенштейн-центр. М., 2002. 445 с.
17. Arcagni, S. Pattern Recognition: The “Postcinema” Seen by William Gibson // *Imaginary Films in Literature* / ed. by S. Ercolino, M. Fusillo, M. Lino, L. Zenobi. Leiden, Boston: Brill, 2015. pp. 203–212.
18. Cora, B. *Gutai in Europe, starting from Italy* // *Painting with Time and Space*. 2010. 264 p.
19. Cubitt, Sean. *The cinema effect — The MIT Press Cambridge, Massachusetts*, 2004. 445 p.
20. Galloway A.R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis (MN), London: University of Minnesota Press, 2006. 143 p.
21. Manovich, L. *Software Takes Command*. Bloomsbury, 2013. 357 p.
22. Shaw, J., Weibel, P. *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*. Karlsruhe: Center for Art and Media, 2003. 600 p.

REFERENCES

1. Bataj, Zh. *Proklyataya chast': Sakral'naya sociologiya* [La part maudite], per. s fr., sost. S.I. Zenkin. Moscow, Lodomir Publ., 2006. 738 p. (In Russ.)
2. Ben`yamin, V. *Proizvedenie iskusstva v e`poxu ego texnicheskoy vosproizvodimosti: Izbranny'e e`sse* [Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit], per. s nem., pod red. Zdorovogo Yu.A. Moscow, Medium Publ., 1996. 224 p. (In Russ.)
3. Bergson, A. *Tvorcheskaya e`volyuiciya* [L'Évolution créatrice], per. s fr. V. Flerovoj; vstup. st. I. Blauberger. Moscow, TERRA Knizhny`j klub Publ.; KANON-press-Cz Publ., 2001. 384 p. (In Russ.)
4. Vitgenshtejn, L. *Filosofskie issledovaniya* [Philosophische investigations]. Vitgenshtejn L. *Filosofskie raboty`*. Ch. 1, Moscow, Gnozis Publ., 1994. 544 p. (In Russ.)
5. Galloue`j, A., Taker, Yu., Uork, M. *E`kskommunikaciya. Tri e`sse o media i mediacii* [Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation], per. s angl. A. Grishina. Moscow, Ad Marginem Press, 2022. 256 p. (In Russ.)
6. Delez, Zh. *Kino* [Cinéma], per. s francz. B. Skuratova. Moscow, Ad Marginem Press, 2016. 626 p. (In Russ.)
7. Latur, B. *Peresborka social`nogo: vvedenie v aktorno-setevuyu teoriyu* [Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory], per. s angl. I. Polonskoj. Moscow, Izdatel`skij dom “Vy`sshaya shkola e`konomiki”, 2014. 384 p. (In Russ.)
8. Liotar, Zh.-F. *Sostoyanie postmoderna* [La condition postmoderne: rapport sur le savoir], per. s fr. H.A. Shmatko. Moscow, Institut e`ksperimental`noj sociologii Publ.; St. Petersburg, Aletejya Publ., 1998. 160 p. (In Russ.)

9. Maklyue'n M. Ponimanie media: vneshnie rasshireniya cheloveka [Understanding media: the extensions of man], per. s angl. V. Nikolaeva. Moscow, Kanon-press-Cz, Kuchkovo pole Publ., 2003. 464 p. (In Russ.)
10. Manovich, L. Yazy'k novy'x media [The language of new media], per. s angl. D. Kul' chiczkoï. Moscow, Ad Marginem Press, 2018. 399 p. (In Russ.)
11. Metz, K. Vobrazhaemoe oznachayushhee: psixoanaliz i kino [Le Signifiant imaginaire], per. s fr.: D. Kalugin, N. Movnina. St. Petersburg, EUSPb Publ., 2013. 336 p. (In Russ.)
12. Rash, Majkl Novy'e media v iskusstve [New media in ART], per. s angl. D. Panajotti. Moscow, Ad Marginem Press: Muzej sovremennogo iskusstva "Garazh" Publ., 2022. 255 p. (In Russ.)
13. E'jzenshtejn, S.M. Metod [Method], vol. 1. Moscow, Grundproblem. Muzej kino, E'jzenshtejn-centr Publ. 2002. 445 p. (In Russ.)
14. Arcagni, S. Pattern Recognition: The "Postcinema" Seen by William Gibson. // Imaginary Films in Literature, ed. by S. Ercolino, M. Fusillo, M. Lino, L. Zenobi. Leiden, Boston: Brill, 2015, pp. 203–212.
15. Cora, B. Gutai in Europe, starting from Italy. Painting with Time and Space. 2010. 264 p.
16. Cubitt, Sean. The cinema effect — The MIT Press Cambridge, Massachusetts, 2004. 445 p.
17. Galloway, A.R. Gaming: Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis (MN), London: University of Minnesota Press, 2006. 143 p.
18. Manovich, L. Software Takes Command. Bloomsbury, 2013. 357 p.
19. Shaw, J., Weibel, P. Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film. Karlsruhe: Center for Art and Media, 2003. 600 p.

Статья поступила в редакцию 26.04.2024; одобрена после рецензирования 14.05.2024; принята к публикации 27.05.2024.

The article was submitted 26.04.2024; approved after reviewing 14.05.2024; accepted for publication 27.05.2024.