



## Остается ли кино локомотивом экранной культуры?

**Н.Б. Кириллова**

доктор культурологии, профессор

*В данной статье рассматриваются особенности эволюции экранной (аудиовизуальной, электронной) культуры как особого типа культуры информационной эпохи. Ее специфика заключается в том, что она тесно связана с развитием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) и является «продуктом» новой «виртуальной» медиареальности. Особое место в статье занимает анализ бытия кино в контексте новых форм искусства в киберпространстве и его перспективы.*

АННОТАЦИЯ УДК 7.094+004.77+007

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

информационная эпоха, кино-искусство, аудиовизуальная культура, аудиовизуальные технологии, глобализм, виртуальность, виртуальная реальность, киберпространство, экранная культура

Рубеж XX—XXI веков ознаменовался небывалым скачком в развитии глобальных информационно-коммуникационных технологий, которые коренным образом повлияли на трансформацию социально-культурной сферы, что привело к созданию глобальной медиасреды, единого мирового информационного пространства. Речь идет, по сути, о новой, информационной цивилизации, связанной с колоссальным, невиданным ранее влиянием современной «индустрии информации» буквально на все стороны общественной жизни и сознания.

Вслед за футурологом Э. Тоффлером, обосновавшим идеологию глобализма, американский социолог М. Кастельс утверждает, что глобальная медиасреда позволяет понять, что мы живем в условиях особой культуры, которая «является виртуальной, поскольку строится, главным образом, на виртуальных процессах коммуникаций, управляемых электроникой. Она является реальной, а не воображаемой, потому что это наша фундаментальная действительность, физическая основа, с опорой на которую мы планируем свою жизнь... Эта виртуальность и есть наша реальность»<sup>1</sup>.

Все сказанное в корне меняет теорию и практику экранной культуры как феномена XX—XXI веков.

<sup>1</sup> Кастельс М. Галактика Интернет. — Екатеринбург: У-Фактория, 2004. С. 237.

## Экранная культура и аудиовизуальные технологии

Изобретение в 1895 году кинематографа и стремительное распространение его, затем радио и телевидения, видео, персональных компьютеров, мультимедиа, интернета, опыт разработки художественных возможностей цветомузыки, различного рода звукозрительных эффектов, расширяющееся внедрение новых аудиовизуальных технологий во все сферы культуры и быта — *все это разновидности единого целого — экранной культуры.*

За последнюю четверть века стало очевидно, что аудиовизуальная коммуникация серьезно потеснила печатное слово, а экранные формы творчества постепенно сменили традиционные искусства либо служат новыми средствами их тиражирования.

Взаимодействуя со сложными и противоречивыми социальными процессами, *экран сыграл решающую роль в демократизации культуры и в появлении ее новых форм.* В результате модернизировалось социокультурное пространство, трансформировалась медиасреда: наряду с локальными средами появилась глобальная.

Развитие аудиовизуальной коммуникации и экранных искусств представляет собой комплексную проблему, поскольку включает в себя факторы не только творческие, но и технические (развитие новых экранных технологий), экономические и социокультурные, которые, тесно переплетаясь между собой, приводят к непредсказуемым последствиям.

Понятие «экранная культура», как считает исследователь этой сферы К. Разлогов, достаточно многомерное: «Именно экран (в том числе и дисплей компьютера), вбирая в себя аудиовизуально-образные возможности кинематографа (а затем телевидения и видео), дополняя и трансформируя их, становится материальным носителем нового типа культуры во всех ее формах: информационной, художественной и научной»<sup>2</sup>.

С теоретической точки зрения экранная культура типологически соотносится с письменной (книжной) культурой, с другой — является продуктом ее эволюции.

В книге, о чем бы она ни рассказывала, повествование вытягивается в книжную строчку, поскольку основано на «линейном языке» письма. Появление на книжной странице иллюстрации явилось уже новое качество этой страницы (и книги в целом). В данном случае линейный язык письменности сочетается с языком изобразительного (визуального) искусства, этот синтез приводит к рождению кинематографа, сумевшего передать реальную последовательность движений на плоском четырехугольнике экрана. «Ожившая» страница превратилась в экран, который

<sup>2</sup> См.: Основы продюсерства. Аудиовизуальная сфера / под ред. Г. П. Иванова и др. — М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2003. С. 11.

затем с помощью телевидения пришел к нам в дом, став таким же атрибутом бытовой культуры, каким уже давно являлась книга. Наконец, видеоманитофон предоставил возможность более гибкой обратной связи с экраном, нежели кинематограф или телевидение. Видеокассета, затем DVD, CD — те же фрагменты мировой культуры, как и книга. Процесс совершенствования экранной культуры привел к тому, что персональный компьютер стал восприниматься как раскрытая книга.

Новизна экранных форм моделирования реальности обращается качественно иными социокультурными измерениями компьютерной страницы. Это прежде всего возможность диалога с экранной книгой. Принципиально важное для «компьютерной книги» и культурологически глубокое понятие «диалог», связанное с теоретическими трудами М. Бахтина, В. Библера, Ю. Лотмана, в отечественной литературе по информатике принято подменять не синонимом «взаимодействие», а его калькой с английского «интерактивность». А между тем в языкознании и культурологии уже появились термины «полилог» (широкий обмен смыслами, значениями, в которые вступает каждый новый автор и каждый новый текст) и «интертекст» (взаимодействие между текстами), которые поднимают на качественно новую ступень бахтинскую полифонию. *Компьютер благодаря наличию информационных сетей становится важнейшей составной частью глобального полилога, в перспективе — новым динамизированным способом существования самой медиакультуры.*

Таким образом, дело не только в бурном развитии информационно-компьютерных технологий, а в том, что наряду с традиционными типами культуры, и, прежде всего письменной, складывается новый тип культуры — *экранной, или аудиовизуальной, или электронной.*

Что же привнесла с собой экранная культура? Прежде всего новый тип общения, основанный на возможностях свободного выхода личности в «информационное пространство». Свободное распространение информации сделало медиaprостранство постоянным местом встречи людей, ищущих созвучие себе в бескрайнем информационном мире, позволило ощутить специфику многомерности разных культур, стало основой нового мышления.

Быстрота, гибкость, реактивность и глубина нового мышления уже начинают находить себе адекватную опору в развитом инструментарии компьютерной культуры. Однако кроме этих качеств необходима ориентация на реальные нравственные ценности и осознанность личного действия.

Установление полноценной и насыщенной обратной связи с помощью экрана-полилога способно «развернуть» информированность каждого лицом к интеллектуальной жизни общества, к активному формированию культурной и социальной политики.

Приоритетность экранной культуры возросла во всем мире. *А всемирная паутина Интернет стала глобальным коммуникационным зеркалом-экраном жизни всей планеты.* В начале третьего тысячелетия появилась особая порода людей, живущих более в виртуальном мире интернета, нежели в мире реальном.

У экранной культуры свой «язык», своя «знаковая» система, тесно связанная с техникой. Ведь аудиовизуальная коммуникация — это совокупность творческих и технологических явлений. Экранное творчество сегодня — это не только киноискусство, но и разные формы телевидения (эфирного, кабельного, спутникового, цифрового), это DVD и CD-ROMы, дисплей компьютера и мобильного телефона и др. И можно согласиться с К.Э. Разлоговым в том, что «язык» — знаковый, семиотический потенциал — у всех этих принципиально разных с точки зрения техники аудиовизуальных коммуникаций в общем-то один, несмотря на существование специфических особенностей (к примеру, у кино — большой экран, у телевидения — эффект прямого, непосредственного общения, у видео — электронные спецэффекты, симулякры и т. д.). Эта общность в первую очередь и подлежит выявлению и анализу<sup>3</sup>.

Семиотическое строение звукозрительного ряда у них у всех остается неизменным, так как техника оказывает воздействие на язык экрана по двум направлениям. С одной стороны, *воздействие прямое, непосредственное, расширяющее общий диапазон изобразительно-выразительных средств.* С другой стороны, *косвенное, опосредованное развитие новых форм социального функционирования экрана.* Если в годы монополии кино развитие киноязыка определялось в первую очередь необходимостью решения специфически художественных задач, то с приходом телевидения, затем компьютерных технологий возобладали общекommunikативные процессы, что привело к стабилизации семиотических механизмов, известной заторможенности их общего развития.

В теоретическом плане здесь особо важно то, что новые технические возможности перевели в ранг второстепенных те различия между кино и ТВ, на которых основывалась научная традиция их кардинального разграничения как двух, чуть ли не противоположных, систем коммуникации.

<sup>3</sup> Разлогов К. Электронная культура и экранное творчество: проблемы взаимодействия // Электронная культура и экранное творчество / под ред. К.Э. Разлогова. — М.: Академический проект; РИК., 2006. С. 7.

Волна цифровой революции, включающая в себя компьютерные технологии и сеть интернет, расширила возможности современного кино и телевидения, способствуя тем самым созданию новой медиареальности.

### Искусство в новой медиареальности

Новая медиареальность заставляет задуматься и о формах бытия искусства в связи с прорывом в его сфере медиатехнологий.

Данная проблема стала одной из краеугольных в гуманитарных науках XX века, ибо практика технического воспроизводства произведений искусства стирала грань между копией и оригиналом, нивелируя его художественную ценность. Первым это отметил В. Беньямин, называя «аурой» то, что теряет произведение искусства в эпоху его технического воспроизводства. Упадок ауры связан с развитием не только технических средств, но и соответствующих социальных потребностей: сделать культуру более доступной для «масс», приобщив их к культурным ценностям. Последнее неизбежно связано с трансформацией статуса культурной ценности и забвением традиций. Фотография, кино, радио и газеты разрушили, по мнению Беньямина, ауру вещей и являются предвестниками кризиса традиционных форм искусства: литературы, живописи и театра<sup>4</sup>.

Французский исследователь К. Фегельсон считает, что «новые технологии, конечно же, разгромили традиционную практику репрезентаций. По крайней мере наше отношение к реальности изменилось и больше не является непосредственным, стало действительно «медиатизированным»<sup>5</sup>.

В самом деле, художественное творчество на компьютере открыло путь «компьютерной графике», голография воспользовалась лазером, синтезированное изображение стало основой «виртуальной реальности». *Интернет открыл безграничный доступ в мир искусства*: миллионам пользователям глобальной сети предлагается интеграция «искусство — технология». Самые крупные музеи мира «устремилась в лабиринты новых изображений»: Лондонская Национальная галерея открыла «Микрогалерею», представив зрителям свои оцифрованные произведения; шедевры Лувра стали доступными через интернет, как и экскурсии по Эрмитажу, Дрезденской галерее и другим уникальным экспозициям.

В связи с «оцифровкой» творчества возникает целый ряд вопросов, на которые нет однозначных ответов. Разрушают ли эти технологии более традиционную практику репрезентации? Понятно, что они их не заменяют. Художники продолжают творить,

<sup>4</sup> См.: Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. — М., 1996.

<sup>5</sup> Искусство и новые технологии / под ред. Я. Иоскевича. — СПб.: РИИИ, 2001. С. 24.

но новые технологии породили и новаторские следствия. К примеру, искусство все больше становится новой инженерной наукой, разрываясь между моделью «киберкультуры» и различными экспериментами, которые она допускает. И в эпоху Ренессанса художник был «инженером человеческих душ» подобно, например, Леонардо да Винчи — художнику, философу, изобретателю, инженеру... Просто работа творца меняет сегодня свой статус, потому что обнаруживает другие связи с реальностью — она «виртуализируется».

Возникает проблема подлинной автономии искусства, подчиненного новым технологиям, как в определении используемых средств, так и в связи с новым статусом самих художников. Какое же тогда статус техноарта не только в системе технологической эволюции, но и в более общих формах социализации?

Впрочем, наступление «техники» на традиционные виды искусства началось еще в эпоху модерна — на рубеже XIX—XX веков. Достаточно в этой связи вспомнить многолетнюю полемику между культурой «высокой» и «массовой» (тиражированной), между «молодым» кинематографом и «старым» театром, между «синтезом искусств» и литературой — искусством слова, которое в эпоху модерна осуществляло «интеллектуальное руководство» сферой культуры.

Эра компьютеризации, казалось бы, прекратила давние споры. Книга, на которую литература делала свою ставку, по утверждению К. Разлогова, «из монополиста в области культуры превратилась в один из ее элементов, далеко не ведущий... Книга грозит и вовсе исчезнуть из “живой культуры”, причем, этот процесс тем заметнее, чем более развита технотронная цивилизация...»<sup>6</sup>.

Кинематографисты тоже оказались в последнюю четверть века в определенном проигрыше из-за «всевластия» электронной культуры. И можно согласиться с мнением известного критика А. Плахова, который имел мужество заявить: «Кино возникло сто лет назад, в эпоху модерна. Во времена постмодерна оно фактически завершает свое существование. Во всяком случае, в формах привычных, классических...»<sup>7</sup>.

Самое обидное для кино то, что оно вынуждено было сложить полномочия «важнейшего из искусств» как раз в тот момент, когда дело всей его жизни, связанное с освобождением от гнета логоцентристской культуры, наконец-то начало приносить ощутимые плоды. В период, когда экран взял-таки власть в свои руки, кино, этот самый экран выпестовавшее, добившееся для него высокого статуса в культуре, оказалось вдруг лишь одним из компонентов, одним из составляющих экранной (аудиовизу-

<sup>6</sup> Разлогов К. Книжность как феномен культуры. Выступление в рамках «круглого стола» // Вопросы философии. — М., 1984, № 7–8. С. 14.

<sup>7</sup> Аркус Л., Плахов А. Невидимка уходит в прошлое: Бархатная революция // Литературная газета, 1996, № 1–2. С. 8.

альной) культуры. А все потому, что главную ставку сделало на кинотеатральную форму потребления.

На страницах «Журнала американской культуры» есть некий вывод: «Цена, которую общество заплатило за свою необыкновенную техническую изобретательность, — это ощущение утраты культурной целостности, содержательности и жизненности. Механические развлечения, новинки, сенсации, удовольствия приходят на смену традициям и ритуалам, основанным на наливии досуга... Мы являемся цивилизованными, но по сути малокультурными людьми. Развитие техники — это развитие средств для достижения целей, вовсе не имеющих отношения к досугу и культуре»<sup>8</sup>.

<sup>8</sup> См.: Искусство и новые технологии / под ред. Я. Иоскевича. — СПб., 2001. С. 31.

При этом киберпространство становится все больше полем неограниченного самовыражения, а связанное с ним искусство — возможностью создания сугубо личной виртуальной реальности. «Высшим достижением демократии, — иронизирует А. Генис, — называют пульт дистанционного управления, который позволяет переключать каналы, не вставая с кресла... Так зритель вырывается из рук автора... Произошел демократический переворот, и истинным автором программы стал ее зритель...»<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> Генис А. Вавилонская башня. Искусство настоящего времени. Эссе. — М.: Независимая газета, 1997. С. 88–89.

Итак, мечта культурной элиты о том, чтобы воспринимающий искусство был ориентирован на персонифицированный, не обезличенный массовыми воздействиями контакт с художественным произведением, в условиях мультимедийной культуры как будто бы сбылась.

В общем объеме художественного потребления время контакта с произведениями искусства в мультимедийной культуре очень велико. Если страдают одни виды искусства (живопись, театр, литература), то в выигрыше оказываются другие (музыка, вокал, эстрада).

Значит ли это, что произошел разрыв художественных коммуникаций в экранной культуре? Думаю, что нет. Скорее, идет процесс ее преобразования, поиск новых форм. Здесь особо выделяется зависимость от потребителя, который в определенной степени выступает сегодня в роли «заказчика» и «спонсора» новой медиакультуры.

Самый спорный вопрос — является ли искусством то, что рождается в киберпространстве? Однозначного ответа здесь нет.

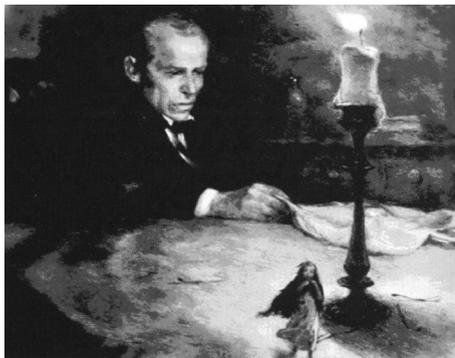
Кстати, по такому же принципу «искусство — не искусство», «зрительское — авторское» долгие годы шли дискуссии вокруг процесса синтеза в кино, которое адаптировало элементы «старших» искусств, чтобы создать свою, «кинематографическую»

специфику, так как с самого начала своего существования кино было своеобразным «кентавром», соединяющим технику и творчество. Пройдя свою эволюцию (от аттракциона — к документальному кино, от документалистики — к игровому фильму, от немого кино — к звуковому, от черно-белого — к цветному, от обычного экрана — к широкоформатному, объемному и т. д.), пережив свой кризис и даже «клиническую смерть» в отечественном варианте, оно тем не менее продолжает жить, используя новые технические возможности: «долби-стерео», «оцифровку», параметры 3D и многое другое.

А анимация вообще находится в стадии расцвета. Это стало ясно еще на рубеже 1970–1980-х годов, когда отечественная анимация не только переосмыслила свою жанровую палитру, но и изменила драматургическую конструкцию, прежде всего, за счет разработки изобразительных характеристик, которые из сказочной иллюстрации постепенно становятся значимыми элементами всей художественной концепции фильма. Такие картины, как «Жил-был Козявин» и «Пушкиниана» А. Хржановского, «Ежик в тумане», «Сказка сказок», «Шинель» (наброски по Н. В. Гоголю) Ю. Норштейна и др., наглядно продемонстрировали создание нового сюжетостроения, рожденного в анимации на стыке двух видов

текста: иконического и вербального. Эксперименты в анимационном кино были продолжены в 1980–1990-е годы, когда критики впервые заговорили об Уральской школе анимации, представленной молодыми художниками: В. Петкевичем («Ночь», «Как стать человеком?»), А. Караевым («Кот в колпаке», «Добро пожаловать»), А. Петровым («Корова», «Сон смешного человека», «Старик и море»), С. Айнутдиновым («Аменция», «Аутизм»), О. Черкасовой («Дело прошлое», «Племянник кукушки», «Нюркина баня»), А. Харитиди («Гагарин») и др. Здесь, в Екатеринбурге, аниматоры, используя новые художественные методы, в том числе и компьютерную графику, стали снимать фильмы по сложнейшим произведениям таких писателей, как Ф. Достоевский, Л. Андреев, А. Платонов, Э. Хемингуэй и др.

Таким образом, анимация, усиленная компьютерной графикой, одной из первых среди видов аудиовизуального творчества вошла в новое виртуальное пространство, сохранив свой язык, свое видение реальности.



Кадр из фильма  
«Сон смешного  
человека» (реж.  
А. Петров)

Киберпространство как визуальная основа постиндустриальной эпохи дает возможность постичь искусство, рассчитанное уже не на миллионы, а на миллиарды. И в этом отношении оно близко к «бессознательному».

Именно экран, по мнению родоначальника теории медиа Г.М. Маклюэна, «разрушил стены, разделяющие сон и явь»<sup>10</sup>. Экранное искусство (кино, анимация, видео, компьютерная графика, телефильм и телесериал, net-art) сохраняет свою возможность соединять прошлое и будущее в контексте зрительского восприятия.

Ю. Лотман, анализируя искусственный интеллект, отмечал, что чем рациональнее язык, на который «переводится» сон, тем иррациональнее кажется его содержание. Между тем «тексты, какие мы находим в современном кинематографе, заимствуя многое у логики сна, раскрывают нам его не как «бессознательное», а в качестве весьма существенной формы другого сознания»<sup>11</sup>.

Обретая призрачную кинематографическую плоть, сны (и не только в шедеврах И. Бергмана, Ф. Феллини, А. Курасавы, А. Тарковского) остаются на экране олицетворением «другого» мира, то есть тайны, аллегории.

Такими нерасшифрованными символами часто разговаривает и современное искусство экрана, опирающееся на цифровой формат HD и 3D, вступивших в конкуренцию с 35-миллиметровой киноплёнкой Kodak. С помощью цифровых кино- и телекамер можно создавать потрясающие спецэффекты, недоступные традиционному кино, улучшать качество съемки и (что немаловажно) снимать кино гораздо быстрее.

И если классикой цифрового кино в США стал блокбастер «Звездные войны», а из последних экранных бестселлеров — «Властелин колец», «Война миров», «Аватар», «Человек-паук» и др., то в России теле- и кинофильмы, снятые по новой технологии, делятся на «жанровые» и «артхаусные». Среди наиболее популярных картин первой группы выделяются экранизации произведений

Б. Акунина — «Турецкий гамбит» Д. Файзиева и «Статский советник» Ф. Янковского, «Девятая рота» и «Обитаемый остров» Ф. Бондарчука, «Ночной дозор», «Дневной дозор» и «Особо опасен» Т. Бекмамбетова, телесериалы «Гибель Империи» В. Хотиненко, «Ликвидация» Д. Урсуляка и др.; среди картин второй группы можно отметить кинотетралогию А. Сокурова о природе

<sup>10</sup> Маклюэн Г.М. Понимание медиа: внешние расширения человека. — М. — Жуковский, 2003. С. 338.

<sup>11</sup> Лотман Ю.М. Мозг — текст — культура — искусственный интеллект // Избр. статьи. В 3-х т. — Таллин, 1992. Т. 1. С. 33.



Кадр из фильма «Аватар» (реж. Д. Кэмерон)

власти («Молох», «Телец», «Солнце», «Фауст»), «Космос как предчувствие» и «Край» А. Учителя, «Возвращение», «Изгнание» и «Елена» А. Звягинцева, «Гарпастум» и «Бумажный солдат» А. Германа-младшего, «Первые на Луне» и «Овсянки» А. Федорченко, «Как я провел этим летом» А. Попогребского, «Борис Годунов»



Кадр из фильма  
«Бумажный солдат»  
(реж. А. Герман мл.)

В. Мерзоева и др.

Виртуальное пространство сегодня — это, прежде всего, визуальный эффект, это цвет, свет, объемный звук, помноженные на содержательную основу фильма и мастерство режиссуры. Цифровые технологии помогают экранному искусству обрести новый статус в мультимедийной культуре, давая возможность

режиссерам обращаться и к сложным произведениям мировой литературы, таким как «Идиот» по Ф. Достоевскому и «Мастер и Маргарита» по М. Булгакову (реж. В. Бортко), «В круге первом» по А. Солженицыну (реж. Г. Панфилов) и «Доктор Живаго» по Б. Пастернаку (реж. А. Прошкин), «Жизнь и судьба» по В. Гроссману (реж. Д. Урсуляк), или к историко-биографическому жанру, по-новому представленному в телесериале «Достоевский» (реж. В. Хотиненко). Немалую роль здесь играет и тот факт, что указанные произведения представляют собой многочасовую экранную телеверсию, дающую возможность более глубоко «прочитать» литературный первоисточник не только творцам, но и зрителям.

Основной парадокс нашего времени состоит в том, что главными конкурентами большого кино сегодня являются маленькие экраны гаджетов. Айфоны, айпады, экран ноутбука, даже домашняя «плазма» в полстены — все это гораздо менее тоталитарные способы просмотра, чем кинотеатральный. Фильму, который смотрят таким образом, приходится конкурировать с другими внешними раздражителями, он может быть в любой момент поставлен на паузу или перемотку. Именно здесь, как отмечают критики, и «происходит размывание границы между экспериментальным кино и видеоартом, о котором так часто говорят в последнее время: стираются различия не в структуре фильма и произведения современного искусства, а в способе их просмотра. Зритель может смело «пройти мимо» кинокартины, промотав ее на своем гаджете, и в то же время, усевшись в кресло с чаем и пледом, терпеливо отсмотреть три часа видеоинсталляции у себя дома, чего он никогда бы не сделал в арт-галерее»<sup>12</sup>.

<sup>12</sup> Корецкий В. Кино: перезагрузка. Как новые технологии кинопроизводства и проката изменят нас с вами // Русский репортер, 2012, 28.06. — 05.07. С. 30.

Данную ситуацию можно назвать «возвратом к Эдисону». В начале своего пути основоположники кино Т. Эдисон и братья Льюмьер действительно предлагали зрителям разный опыт. Кинетоскоп с окулярами для глаз Эдисона оставлял их один на один с движущимся изображением. А кафе и театры варьете, в которых до появления специальных «электротeatров» стояли кинопроекторы Льюмьеров, предлагали зрителям коллективное переживание увиденного на экране. Но парадокс в том, что на рубеже XX–XXI веков, то есть через 100 лет после своего создания, кинематограф вновь вернулся к модели Эдисона, правда, сохранив при этом большой экран.

Еще одна метаморфоза нашего времени — съемка фильма фотоаппаратом. Это особенно заметно в современной документалистике, представленной на фестивалях документального кино последних лет. Одним из самых ярких примеров в игровом кино последнего времени стал своеобразный эксперимент режиссеров А. Никоновой и О. Дыховичной. Снятая ими на фотоаппарат Canon EOS-5D Mark II эротическая драма «Портрет в сумерках» стоила всего около 20 тысяч долларов. В России фильм шел в ограниченном прокате, собрав около 30 тысяч зрителей. Однако картина участвовала во многих кинофестивалях, в том числе международных, и во много раз окупилась полученными призами.

Все это говорит не только о возврате экранного искусства назад к «аттракциону», но и о многомерности существования экранной культуры нашего времени, где киноискусство является важнейшим, хотя и не единственным субъектом новой медиареальности. ■

---

#### ЛИТЕРАТУРА:

1. Беньямин В. *Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избр. эссе.* — М.: Медиум, 1996.
2. Кастельс М. *Галактика Интернет.* — Екатеринбург: У-Фактория, 2004.
3. Кириллова Н.Б. *Медиакультура: теория, история, практика.* — М.: Академический проект, 2008.
4. Разлогов К.Э. *Мировое кино. История искусства экрана.* — М.: ЭКСМО, 2011.
5. Разлогов К. *Электронная культура и экранное творчество: проблемы взаимодействия // Электронная культура и экранное творчество / под ред. К.Э. Разлогова.* — М.: Академический проект; РИК. 2006.
6. Шлыкова О.В. *Культура мультимедиа.* — М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004.
7. *Экранная культура. Теоретические проблемы: сб. статей / под ред. К.Э. Разлогова* — СПб.: «Дмитрий Буланин», 2012.