

ХРОНОТОПЫ ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ ПОВСЕДНЕВНОСТЬ КАК ЭКРАННЫЙ ИНТЕРФЕЙС

Е.В. НИКОЛАЕВА

*Московский государственный университет дизайна
и технологии*

В статье рассматривается ситуация в рамках экранной культуры, когда многочисленные медиа-порталы и экранные гаджеты отгораживают современного человека от реальности, превращая городское публичное пространство в огромный экранный интерфейс, а цифровая коммуникация трансформирует мнимо интимный мир экранов смартфонов, сравнимых с ладонью, в публичный дискурс дисплеев общественных пространств, многократно превосходящий личный жизненный мир индивида. Но именно экранная культура осуществила мечту человека об Абсолютном знании: теперь оно присутствует в любой точке пространства – в виде визуализированной информации о каждой точке этого пространства по отдельности и обо всем этом пространстве в целом в его социальных, культурных, экономических и всех других измерениях.

Ключевые слова: хронотоп, экранная культура, медиапорталы, экранные гаджеты, городское пространство, экранный интерфейс, цифровая коммуникация, публичный дискурс, жизненный мир индивида, визуализированная информация, Абсолютное знание.

Современный человек живет в сложнопересеченном, динамичном пространстве, которое возникает из наложения физических перспектив материального мира и множества постоянно изменяющихся визуальных медиаландшафтов. Каждый день его путь по, казалось бы, хорошо знакомым линиям урбанистического лабиринта оказывается другим, потому что каждый раз через бесчисленные «медиапорталы» – рекламные баннеры, парящие над улицами, билборды и плазменные экраны на всевозможных стенах от фасада высотного здания до подземного перехода – взору горожанина открываются все новые и новые фрагменты иной реальности. Рядом с ним неотступно следуют экранные гаджеты – смартфоны, ай-пэды и планшеты, которые своими сияющими экранами и экранчиками то и дело отключают человека от «первой» реальности и уносят в бесконечное безвременье виртуальных миров.

Окружающие человека экраны одновременно «сжеживают», чтобы уместиться в кармане, и разворачиваются до таких размеров, что городское публичное пространство превращается в огромный экранный интерфейс. Пронизывающая все и вся цифровая коммуникация трансформирует интимность сравнимых с ладонью экранов смартфонов в публичный дискурс дисплеев общественных пространств, многократно превосходящий личный жизненный мир индивида. Мультимедийные экраны превратились в глобальные «расширения человека во вне» (М. МакЛюэн), в его модифицированные глаза и уши, «видящие» и «слышащие» на неизмеримо далекие расстояния, или, как называет их М. Ямпольский, в мощные «антропологические протезы» не только визуальной перцепции, но и самого человеческого сознания [23, с.62].

Сочетая в себе все изначальные семантические коннотации своих лексических обозначающих – заслон, перегородка, сито [31, с.199], – экран присутствует в современном урбанистическом

пространстве в самых разных формах, в том числе в таких, которые ранее не воспринимались как экранные: ветровое стекло автомобиля, на которое «проецируются» образы динамической внешней среды [см. 33], стеклянные витрины, в которых видно сразу несколько «слоев» реальности – по обе стороны витринного «экрана», широкие платья эстрадных певиц¹, интерактивное зеркало² и т.п. Множество городских экранов – цифровой и нецифровой природы – отражают, отгораживают, загораживают, зоннируют, фильтруют, сортируют, контролируют визуальные образы, пространственные социальные и культурные локусы и самих людей во всех точках цифровой инфраструктуры [27]. Кроме того, «вездесущие экраны», проникшие в частные дома, служат теперь «связующим звеном или интерфейсом между разнородными измерениями “дома” и “мира”» [8, с.275], или даже, наоборот, сама городская повседневность становится интерфейсом для экранной реальности современной культуры.

Благодаря сонму экранов – отражающих, отображающих, изображающих, подсматривающих – происходит тотальная «экранизация» окружающего пространства. Во-первых, это экранизация в ее классическом понимании, идущем от кинематографа: перенесение на экран и перекодирование в специфические экранные образы все больших фрагментов и сюжетов из книжных и прочих фикшн-реальностей и собственно реальности первого порядка. Принцип технической воспроизводимости, о которой в свое вре-

¹Платье как медийный экран уже приобрело характер тренда в современной музыкальной культуре. Подобная сценография использовалась певицей Лолитой в композиции «Моя любовь» на шоу «Господин Мюзикл» (2011), Сабиной Бабаевой (2012), Аленой Мун (2013) и Полиной Гагариной (2015) в выступлениях на «Евровидении», Кэрри Андервуд на церемонии «Грэмми-2013». В 2015 году широкий подол платья Дженифер Лопес, исполнявшей на шоу American Idol песню к анимационному фильму «Дом», также служил экраном для видеопроекций.

²Речь идет об «умных» зеркалах для «примерки» одежды, а также о мультимедийных зеркалах, которые одновременно со своей прямой функцией выполняют функции рекламной панели, телевизионного экрана и виртуального альбома для рисования и цифровых фотографий.

мя писал В. Беньямин, ныне соотносится, в первую очередь, с «экранизацией». Любая мало-мальски значимая композиция из фигур и событий должна быть схвачена экранным фреймом цифровой камеры и затем непременно помещена на экран мобильного телефона, планшета, компьютера или телевизора. Все, что не может в том или ином виде быть воспроизведено на экране, перестает существовать в коллективном сознании. Экранной реальности при этом приписывается даже больший «индекс» достоверности, чем любой другой репрезентации действительности, включая личное устное свидетельство. Экранная реальность в силу своей визуальной природы прячет свою опосредованность гораздо успешнее, чем любой вербальный текст.

Во-вторых, экранизация повседневности означает физическое заполнение публичного и приватного окружающего пространства все большим количеством портативных и гигантских экранов. Все больше социокультурных практик – от безналичных покупок и регистрации на авиарейсы до чтения книг и печати текстов, создания чертежей, моделей и картин, не говоря уже о классических кинопросмотрах, компьютерных играх и интернет-коммуникациях – так или иначе оказываются связаны с экраном. Как отмечают многие исследователи экранной культуры, онтологической характеристикой современного культурного пространства становится «полиэкранность», которая проявляется и в мозаичности изображений на одном или нескольких экранах, и во все новых разновидностях экранных форм, и в трансцендентальности экрана как видимости (или видимой возможности) других «миров» [19]. Естественным состоянием экрана является его включенность – в прямом и переносном смысле – в повседневный пространственный и социокультурный контекст. Сегодня темный экран – нарушение порядка вещей, недопустимое небытие, девальвирующее символическую глубину черного квадрата Малевича. Даже на «спящих» экранах персональных компьютеров – словно отраже-

ние коллективного цифрового «бессознательного» – чаще всего по замысловатым траекториям движутся абстрактные образы цветных «сновидений»³.

И если раньше экран представлял собой особую поверхность – гладкую, ровную, белую (или голубую), то сегодня экран уже совсем необязательно – специальный предмет, вроде белого полотна для проектора или «черного» стекла для компьютера. Теперь любая стена – это потенциальный экран. Экраном может быть окно, стеклянная витрина, рекламный щит, гладь озера, небо⁴... Действительно, современный экран – это любая «плоскость с отчуждаемым, меняемым изображением»⁵. Более того, шероховатость поверхности, неровность краев, невертикальность плоскости или выраженная рельефность никоим образом не влияют на способность поверхности быть экраном. Даже наоборот, физические конфигурации «экранов», например, фасады зданий, зачастую задают формат визуальных образов, их динамику, а порой и сюжетику⁶. Все чаще само воздушное пространство начинает служить экраном для трехмерных голографических проекций. Более того, современный экран стремится стать не только трехмерным, но и бесконечно тонким, гибким, прозрачным, обретая немыслимую когда-то стереоскопическую глубину и встроенность в социокультурные ландшафты.

И наконец, тотальная экранизация окружающего пространства создает эффект ширмы, загораживающей виртуальностью пространство реальное. Так, огромные рекламные банеры скрывают за красочностью виртуальных образов, часто гипертрофи-

³В начале 2000-х годов американскими цифровыми художниками и программистами был создан скрин-сервер «ElectricSheep», пересылающий на «спящие» экраны пользователей красочные динамические изображения. См.: [25, с. 1243-1248].

⁴Об истории визуальных проекций с небом в качестве «супер-экрана», см.: [28]

⁵Сальникова Е.В. Устный доклад на конференции «Экранная культура начала XXI века», 15 апреля 2015г., Государственный институт искусствознания.

⁶Один из самых показательных примеров - лазерное шоу в рамках ежегодных фестивалей «Круг Света» в Москве.

рованных в своих размерах, пустоту пепелища или затянувшейся стройки. Яркие плазменные панели с непрерывной рекламой, плывущей над ночным мегаполисом, отгораживают жителя мегаполиса «обжитой», комфортной виртуальностью от реальной темноты «по ту сторону» экрана, от невидимой реальности ночи, в которой, как на черном экране компьютерного монитора или телевизора, нет ничего и потенциально есть все, что может быть отображено на современном экране. И, конечно, не имеет себе равных виртуальная реальность компьютерных вселенных, которая всегда готова услужливо превратиться в прочный заслон от сложностей или монотонности реальной действительности.

Изменения, которые электронные экраны привнесли в культуру постиндустриальной эпохи, не могли не стать предметом социально-философской рефлексии. Несмотря на то, что собственно «экранские практики», насчитывают немногим более двух сотен лет⁷, в гуманитарном дискурсе образовалось особое исследовательское направление, называемое «археологией экрана» и шире – «археологией новых медиа»⁸. Социальные и философские изыскания в этом направлении предлагается даже выделить в специальную дисциплину – «экранологию» [29; 21].

Центральной проблемой такого рода исследований преимущественно является эволюция социально-коммуникативных практик, связанных с прото-экранами и их последующими модификациями, в том числе изменение модусов телесного взаимодействия человека с визуальными (виртуальными) реальностями разного типа. Особый интерес традиционно вызывают формируемые посредством экранной культуры специфические социокультурные идентичности и сообщества. Отдельную тему составляют художественно-эстетические и социально-философские аспекты

⁷Подробнее об этом см., например:[20, с. 96-106].

⁸См. работы Ф. Киттлера, Ч. Гира, З. Целински, Э. Хухтамо, Л. Мановича, К. Разлогова, В. Савчука, Е. Сальниковой и др. Подробный обзор по этой теме см. также: [15, с. 88-94].

(поэтика, мифология, феноменология и т.д.) экранной реальности кинематографа, телевидения, компьютерных игр, также медиаискусства, где из технологического посредника экран превращается в артобъект [1; 14], выступая элементом пабликарта, мультимедийных инсталляций и интерактивных перформансов.

Гораздо меньше внимания уделяется тому, как благодаря повседневному и повсеместным экранным реальностям изменяется культурная картина мира, в основе которой лежит смешанная реальность, состоящая из множества локальных действительностей и виртуальностей. Взаимодействие этих разных типов «реальностей», по-видимому, уже недостаточно анализировать в терминах многослойности – скорее, через метафору бесконечного «зума», открывающего внешнему и внутреннему взору все новые и новые ризомообразные, фрактальные лабиринты образов и знаков. Оставаясь посредником, «медиумом» между субъектом цифровой культуры и ее информативными, коммуникативными, художественными и прочими «приложениями» и «протоколами», экран кардинально меняет культурную картину мира, ее пространственные и темпоральные характеристики. Пространственно-временное физическое и визуальное взаимодействие человека с экранами задает теперь не только типы и способы социальных коммуникаций, но и специфическую конфигурацию культурной картины мира, в которой «любая кажимость есть определенная форма “технологической деформации”» [22, с.67], реальное и виртуальное не просто дополняют друг друга, но перетекают и интерферируют до такой степени, что в этой смешанной реальности «неразличение видимости и физических вещей» [22, с.67] приводит к тому, что одно уже неотделимо от другого ни в пространственных, ни во временных координатах.

Иными словами, совокупность всего бесчисленного множества экранов на земле – своего рода Гиперэкран – создает совершенно иной хронотоп современной культуры.

ХРОНОТОП: ОТ ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКОГО ПОНЯТИЯ К ГУМАНИТАРНОМУ КОНЦЕПТУ

Понятие «хронотоп», этимологически восходящее к греческим лексемам, обозначающим время и место, было введено в научный оборот в 1924 году российским физиологом А.А. Ухтомским и изначально связано с психофизиологической субъективацией пространственно-временного континуума. Идея «хронотопа» как сложной, внутренне обусловленной организации пространства-времени во многом была результатом переосмысления Ухтомским физико-математической концепции вселенной как четырехмерного мира Г. Минковского [12] и теории относительности А. Эйнштейна. В концепции немецкого математика Г. Минковского мир понимается как совокупность «мировых точек» и взаимодействия «мировых линий» в четырехмерной системе координат [12, с.181]. При этом пространство и время как отдельные категории являются фикциями, и самостоятельный смысл может иметь лишь некоторый тип их соединения [12, с.181].

Главная особенность четырехмерного мира заключается в том, что в нем существует «не одно пространство, а бесконечно много пространств, аналогично тому, как в трехмерном пространстве имеется бесконечно много плоскостей» [12, с. 187]. Кроме того, Минковский утверждал, что «в явлениях нам дается только четырехмерный в пространстве и времени мир», хотя «проекции этого мира на пространство и на время» могут быть взяты произвольно [12, с.192].

Опираясь на математические постулаты Минковского о четырехмерном мире, А.А. Ухтомский полагал, что все вещи, люди и события существуют «в хронотопе, то есть в неразрывной связи пространственных и временных координат реальности, но не в пространстве отдельно и не во времени отдельно» [17, с.349]. Тогда не только движение «субстанциальных точек», о чем писал

Минковский, но и «всякий сплошной поток событий может быть представлен как траектория в хронотопе... или как “мировая линия”» [17, с.438].

При этом, согласно Ухтомскому, реальность состоит из непрерывно изменяющихся пространственно-временных конфигураций: «реальны лишь непрестанно и закономерно преобразующаяся форма во времени, или интервал, переживаемый от одной формы до другой. “Вещи” как действительного постоянства не существует в реальности. Всякая “вещь” есть более или менее медленное протекание из одной закономерности хронотопа в другую» [17, с.349].

Определяющее значение в конституировании хронотопа, как его понимал Ухтомский, имеет *наблюдатель*: его положение в отношении наблюдаемых событий, его средства наблюдения и исчисления, при том что «нет ни одного какого-нибудь “преимущественного наблюдателя” или преимущественной “отправной точки зрения” для наблюдателя» [17, с.348]. Ухтомский подчеркивал наличие имманентной логики особого интуитивно-математического типа в разворачивании событий в бытии: в реальности хронотопа «пространственные определения спаяны непрерывно временем», а «мировые линии» – будь то траектория Земли в космическом пространстве, движение человека от рождения к смерти или ход всей истории человечества из прошлого в будущее, – опосредованные интуицией и опытом поколений, «предопределяют событие так же, как уравнение кривой предопределяет координаты точек, которые на этой кривой лежат» [18, с.275]. Таким образом, существенным свойством хронотопа как нелинейной модели реальности является одновременная ее субъективность, проистекающая из визуального восприятия человеком окружающего мира, и ее объективация в закономерностях преобразующихся форм в пространстве-времени.

В гуманитарном дискурсе понятие «хронотоп» появилось бла-

годаря работам М. М. Бахтина, который со ссылкой на А.А. Ухтомского, определил хронотоп как «существенную взаимосвязь временных и пространственных отношений», созданных и репрезентированных с помощью художественных средств литературы [3, с.234]. М. Бахтин отметил принципиальные свойства художественного хронотопа, которые заключаются, с одной стороны, в целостности пространства-времени, а с другой – во взаимном самопреобразовании одного в другое: «В литературно-художественном хронотопе имеет место слияние пространственных и временных примет в осмысленном и конкретном целом. Время здесь сгущается, уплотняется, становится художественно-зримым; пространство же интенсифицируется, втягивается в движение времени... Приметы времени раскрываются в пространстве, и пространство осмысливается и измеряется временем» [3, с.234]. По сути, хронотоп означает как «опространствленность времени», так и «овремененность пространства» [7].

Именно хронотоп, по мнению М. Бахтина, в значительной степени задает жанр литературного произведения и образ человека в литературном тексте. И хотя М. Бахтин соотносил хронотоп исключительно с литературно-художественным текстом, экстраполирование сформулированных Бахтиным характеристик хронотопа на гипертекст цифровой культуры, делает очевидным тот факт, что экранные хронотопы, внутри которых то и дело оказывается современный человек, форматируют его поведение и самоидентификацию в соответствии с «жанром» того или иного хронотопа и формируют индивидуальные и коллективные «мировые линии» в сложном конгломерате реальных и виртуальных вселенных.

ХРОНОТОПЫ КУЛЬТУРЫ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

Цифровая эпоха бросила вызов вербальным знакам и текстам, передав двоичному коду широкие полномочия по конституирова-

нию системы пространство-время посредством визуальных образов иконического типа. Этому способу «сборки» реальностей всех уровней соответствует особый тип хронотопа.

В результате цифрового «транспонирования» семантической матрицы культуры «гносеологический хронотоп последовательных событий» уступает место «онтологическому хронотопу параллельно протекающих жизненных случайностей», последний и представляет собой «дигитальный хронотоп»⁹ современной экранной культуры. В дигитальном хронотопе новых медиа, отмечает болгарский медиатеоретик Б. Манов, «вечное, неизменное пространство-время физической реальности, раз снятое, зафиксированное как “запечатленное время”... превращается в податливое, мягкое “тесто”, из которого автор может месить новый экранный хронотоп по своей воле и желанию, как некий демиург, создатель всего сущего» [10, с.303]. Смысловые последовательности экранных нарративов могут разворачиваться как по горизонтали – в синхронической данности гетерогенных пространств реальности первого порядка, так и по вертикали – в диахроническом срезе темпоральных пластов всех типов реальностей.

Окруженный цифровыми экранами, человек как-то совсем неожиданно для себя обнаружил, что физически воспринимаемое пространство-время растворилось практически без остатка в виртуальных хронотопах самых разных экранных реальностей. Пространственные и временные реперы «твердого» мира обесценились, уступив место режимам доступности (для мобильного телефона) и доступа (для сети Интернет). В одной и той же точке «здесь-и-сейчас» ныне умещаются десятки экранных хронотопов, сквозь которые проходят визуальные траектории человека в пространстве-времени первой реальности. Эти хронотопы то разбросаны по горизонталям и вертикалям городской повседневности

⁹Термин «дигитальный хронотоп» принадлежит болгарскому кинокритику и теоретику Б. Манову. Подробнее см.: [10]

хаотическими пикселями «чистой манифестации видимости» [22, с.67], то перетекают один в другой – с экрана на экран, образуя эйдетический синтез этих видимостей, экранный гипертекст большого города. Урбанистические экранные хронотопы то абсолютны в своей независимости от находящихся за рамками их экранов сюжетов городской жизни, то самым явным образом подчинены пространственной архитектонике мегаполиса.

Кроме того, приобретая черты визуально-семантического гипертекста, хронотоп цифровой культуры оформляется во все более усложняющуюся структуру, самовоспроизводящуюся на разных уровнях за счет нелинейной иерархии индивидуальных и коллективных «жизненных миров». По существу, темпоральность жизненного мира современного человека включает в себя фрагментированные временные волны разной длительности, подобные волнам Броделя, которые теперь протекают в одновременно сосуществующих реальностях индивидуальных экранных хронотопов и единого хронотопа социума и культуры.

Показательно, что отмеченная и Ухтомским и Бахтиным внутренняя «текучесть» и «уплотненность» хронотопа, оказывается сегодня не столько метафорой, сколько онтологическим признаком современности. «Текучая» современность (*liquidmodernity*), как ее называет З. Бауман, основана на мгновенности времени «программного обеспечения» и дематериализованности пространства потенциального присутствия. В этой текучей современности отношения между временем и пространством являются «процессуальными, изменчивыми и динамическими, а не предопределенными и инертными» [2, с.123], а само «"время-расстояние", отделяющее конец от начала, сжимается или вообще исчезает» [2, с.129]. Такому типу пространственно-временной конфигурации соответствуют «текущие города» (McQuire) [8, с.137-171], в которых «последовательное упорядочение изображений на одном экране» сменилось «одновременным просмотром

многочисленных “окон”», а «неподвижные стены уступили место “чутким” поверхностям» [8, с.141]. Вместо «мировых точек» Минковского теперь есть только «моменты», «отдельные точки без измерений» [2, с.129]. Точно также «занимаемое» ими пространство оказывается хайдеггеровским «высвобождением мест» для все новых экранных хронотопов.

Тем не менее, именно в этих точках происходит виртуальная материализация «кажимостей» в сознании проходящего или проезжающего мимо «зрителя» городского спектакля в формате 4D / 4G. При этом в отличие от места-знака (здания особого типа или архитектуры, моста, фонтана, большого дерева, в конце концов)¹⁰, городские экраны – это знаки-места с плавающими означаемыми. Они не могут служить ориентирами в первой реальности, потому что репрезентируемые ими визуальные миры все время изменяются и потому что они повторяются в самых разных местах городского пространства. Образы на городских экранах, словно болотные «блуждающие огни», мистичны, ирреальны, мимолетны и манящи. Но именно благодаря их динамике и цикличности экранные хронотопы вновь и вновь обретают и глубину, и протяженность, и время экзистенциального «сейчас», равного «всегда». При этом электронный экран, являющийся социокультурным правопреемником живописного полотна, безо всяких усилий рождает немыслимую глубину виртуального пространства как «опыт обратимости измерений, некой глобальной “размещенности”, в которой разом даны все измерения» [11, с.41].

Очевидно, что в современной экранной культуре медиальные среды включены в «априорные» формы человеческого экзистирования, а создаваемому таким образом хронотопу, который некоторые исследователи предлагают называть кластерным, присущ особый тип времени (вневременное сейчас) и особый тип организации пространства (кластер) [16, с.126-127].

¹⁰То, что в англоязычной культуре называется «landmark».

В любом случае, медийный хронотоп городских экранов – фрагментарный, «тягучий», бесконечно повторяющий и трансформирующий первую реальность, оказывается сродни и миру по ту сторону окна, и «зазеркалью», и сновиденческому лабиринту культурного бессознательного. Неслучайно, по-видимому, в бинарных оппозициях лево- и право-полушарного мышления, научного и колдовского, аполлонического и дионисийского, последовательного и одновременного, экран, противопоставленный странице книги, занимает вторую позицию [24, с.195-203]. Стоит, однако, добавить, что экран умудряется занять амбивалентную позицию в дихотомии внутреннего и внешнего: медийный экран городской повседневности – одновременно и окно, и око. И показывающее, и подглядывающее. И если никого уже не смущают немигающие «глаза» городских камер слежения даже в примерочных дорогах бутиков, то «цифровой» дом, оснащенный медиа-устройствами и интерактивными экранами, ставит под сомнение существование частного пространства вообще: электронные экраны не только служат «главным каналом распространения неопределенной пространственности и ее прямого внедрения в частный дом» [8, с.281], но и приводят «к новому уровню зримости самого домашнего пространства» [8, с.275]. И потому вопрос, не шпионит ли телевизор нового поколения или цифровая микроволновая печь за своим хозяином, из области шизофренической мании преследования переходит сегодня в этическую плоскость.

Окно и око являют собой две онтологические модальности современной экранной культуры. И в качестве таковых окно и око нередко замыкают визуальное и визуализированное в петли обратной связи. Мало того, что житель современного мегаполиса одновременно и наблюдатель, и наблюдаемый – он может с легкостью быть наблюдателем себя наблюдаемого: например, подходя к эскалатору метро, бросить взгляд на монитор дежурной и проследить за собой со

стороны до самого первого шага на убегающие вверх ступени. А можно даже стать элементом/участником видеоперформанса, подобного тем, которые устраивают медиахудожники в выставочных залах или прямо на городской площади. Так, например, происходило в Ливерпуле, Кардифе, Брюсселе, Токио и некоторых других городах в 2009–2010 годах, когда прохожие, идущие по улицам, оказывались в реальном времени на Большом уличном экране (BigScreen), а большая Рука Свыше (HandFromAbove) [23] выхватывала то одного, то другого экранного человечка, щекотала его, подцепляла за ворот, поднимала вверх, раскачивая как игрушку, и даже уносила прочь за пределы экрана. Большинство зрителей-участников этого экранного хэппенинга начинали активно двигаться и даже кривляться, с удовольствием наблюдая за альтернативным хронотопом на экране.

Не вызывает сомнения, что экранная реальность практически с самого момента своего появления приобрела более высокую значимость по сравнению с реальностью субстанциальной: во второй половине XX века обыватель стремился попасть на экран телевизора; с развитием сетевой интернет-культуры стало «жизненно» важно перенести собственный образ на экран своего смартфона, а затем, почти мгновенно, – на экран чужого электронного гаджета. Селфи стало цифровой формой разделенной нарциссической любви и виртуальным эрзацем славы. Тем беспощаднее «твердый» мир, в котором есть каменные обрывы над пропастями, скользкие крыши и узкие парапеты мостов, мстит телесной сущности человека, пытающегося полностью переформатировать физическое в визуальное.

МНОЖЕСТВЕННЫЕ МОДАЛЬНОСТИ ЭКРАННЫХ ХРОНОТОПОВ

Первый экранный хронотоп в публичном городском пространстве появился на исходе XIX века вместе с поездом, прибывшим на

вокзал Ла Сьотà. Шокирующая своей реальностью визуальность с тех пор только укрепляла свои позиции. Экраны аналоговой и цифровой природы стали не просто инструментом для извлечения образов – сквозь них в хронотоп зрителя начали прорываться иные реальности со своими собственными нелинейными формулами протекания времени и неевклидовой архитектоникой пространства. Кино, как справедливо заметил М. МакЛюэн еще в 1964 году, вывело человека за пределы механистического мира «последовательностей и звеньевых соединений» и перенесло в мир «роста и органической взаимосвязи» и «творческой конфигурации» [9, с.15]. Примечательно, что все эти новые свойства относятся к так называемым фрактальным структурам¹¹. В цифровую эпоху экранная реальность, опирающаяся на «образ-движение» и «образ-время» [5], приобрела не только оптическую глубину (3D), но и легитимизировала относительность и нелинейность, цикличность и обратимость, хаотическую фрагментарность и иерархическую вложенность зримого пространства-времени¹².

При этом серьезным конкурентом кинематографическому экрану, требующему физического выхода из собственного «здесь» в темное небытие собственного «сейчас», стало цифровое телевидение и компьютер, которые позволили параллельно существовать динамической экранной реальности и потоку реальности домашнего быта. Телевидение, как в свое время заметил П. Валери, занялось массовой «доставкой на дом чувственной реальности» [8, с.281]. Без отрыва от реальности «твердого» мира. Компьютер сделал еще больше – он дал человеку возможность оторваться от притяжения «твердого мира» и «материализовать» параллельно реальности первого порядка красочные сны наяву в любых из тысяч и тысяч экранных реальностей. Подобно тому, как

¹¹Подробнее о сущности фракталов см.: [13, С. 208-214.].

¹²Среди множества фильмов с нелинейным сюжетом наиболее показательны в этом отношении кинофильмы «Герой» (2002, Китай) и «Начало» (2010, США-Великобритания).

бытовая техника встраивается в современную кухню, экранные хронотопы встроены в приватный хронотоп современного человека. Улицы иных городов проходят через спальни и гостиные, а фантастические ландшафты расстилаются вокруг компьютерного стола. Исторические хроники, перекодированные в визуальные потоки прошедшего времени, пронизывают «настоящее длительное» домашней повседневности, создавая особый модус темпоральности – «прошлое в настоящем».

Очевидно, экранная культура радикально изменила темпоральные и топологические характеристики индивидуального жизненного мира. Благодаря экрану как окну «реального времени» можно, сидя в пивном баре, кричать от восторга при забитом в полуфинале мяче или, кушая десерт в кафе, восторгаться нарядами на проходящей в Париже Неделе моды. При этом современному человеку уже не требуется никаких особых перцептивных настроек из-за того, что пространство и время экранных реальностей сплошь и рядом не совпадают со «здесь-и-сейчас» зрителя. Нет никаких психологических препятствий для того, чтобы, лежа на диване, «прогуливаться» по тропическому побережью, или, устроившись под тенистым деревом на даче, «мчаться» по автобану виртуального города или «присутствовать» на лекции профессора Массачусетского института. Статус обыденного приобрели «квантовые скачки» по хронотопам разных телевизионных каналов, циклическое время повторяющихся новостей и сериалов и «временные сдвиги» телетрансляций и телепросмотров. Особенно явно специфическое без-время и без-мерность экранных хронотопов проявляется в неоднородности временных потоков и неевклидовой пространственной конфигурации компьютерных игровых миров (таких как, например, *SecondLife*, *Lineage*, *Rememberme* и многих других). Виртуальные компьютерные вселенные запускают нелинейное мифологическое время, течение которого направлено и вперед, и назад, и во много

раз быстрее времени первой реальности. Так или иначе, но созданные телевизором и компьютером альтернативные экранные хронотопы демонстрируют, говоря словами З. Баумана, «неуместность пространства, замаскированную под полное уничтожение времени» [2, 128].

Одновременно с усложнением экранных хронотопов происходила их экспансия во внешнее городское пространство. И если когда-то публичные экраны вышли из кинозалов на открытые площадки, встроившись в социокультурные хронотопы парков отдыха и автостоянок, то в цифровую эпоху появились большие городские экраны, ставшие окнами в параллельные миры рекламной реальности. Рекламные хронотопы кардинально изменили общий хронотоп городской культуры, преобразовав его во всезонное, всеисторическое, всегеографическое пространство-время кластерного типа.

Кроме того, LCD (*LiquidCrystalDisplay*) и LED (*LightEmittingDiode*) экраны периодически создают инверсивные хронотопы, смешивающие пространства разных реальностей, меняя их ориентацию в привычной системе координат – помещая «море и солнце» в подземный мир метрополитена и вознося «морские глубины» на «небесный» потолок торгового комплекса. Такое развернувшееся над головами прохожих «море над нами» с цветными кораллами и плавающими рыбами, с вырастающими вниз горными массивами и неведомыми мирами, где летает огненная птица Феникс, существует в пекинском торговом центре, которое имеет знаковое название «ThePlace». В этом Месте с помощью огромного экрана (220 метров в длину и 27 метров в ширину) то и дело смешиваются, просачиваются и сталкиваются множественные чрезвычайно зрелищные экранные хронотопы. Кроме того, в этом Месте смешиваются внешнее и внутреннее городские пространства первой реальности, и телевизионный поток новостей, и личные текстовые сообщения. Это – то самое Место «обрати-

мости измерений», точка, одновременно обладающая всеми и ни одним из измерений.

Нельзя не отметить, что виртуальные миры, возникающие и исчезающие как на больших уличных экранах, так и на «камерных» компьютерных дисплеях – этих мегаэкранах мегареальности, занимающих все «пустоты» физического мира, – не только зрелищны, но порой высоко эстетичны. Экраны виртуозно конвертируют «прибавочную стоимость» знака в эстетическую меру художественной и социальной коммуникации¹³.

При этом визуальная среда городской повседневности все более очевидным образом подчиняется итерационному алгоритму: ряды экранов у касс в гипермаркетах; стохастически самоподобные сюжеты на рекламных баннерах на спусках в метро и над длинными пролетами мостов; рекламные видеонарративы, повторяющиеся на «верстовых столбах» экранов вдоль главных автомагистралей мегаполиса, в салонах маршрутных такси и железнодорожных экспрессов...

И как-то совсем естественно экран стал реквизитом эстрадных концертов, политических перформансов и мультимедийных театральных представлений. Экраны на сцене копируют и умножают фрагменты реальности, увеличивают их подобно невидимой «лупе», так что экранные двойники вновь оказываются значимее «прототипа», которого почти не заметно среди цифровых декораций. Зато все больший художественный и культурный смысл приобретают ряды рекурсивных паттернов экранной реальности, посредством которых выстраивается разветвленная структура хронотопа не только музыкального клипа, но и «классического» спектакля¹⁴.

¹³Многие известные компании, такие как Chanel, StellaArtois или HugoBoss создают визуальные рекламные сообщения в семантическом поле искусства, используя фасадные экраны для визуальных нарративов или художественных проектов. См. также: [32, с. 325-341]

¹⁴Например, в спектаклях «Любовь к трем апельсинам» (2009, Геликон-опера, реж. Д. Бертман) и «Портрет Дориана Грея» (2013, театр им. Ермоловой, реж. А. Созонов).

Особая пространственно-временная структура хронотопа смешанной реальности возникает при наложении хронотопов двух «связанных» реальностей – реальности первого порядка и реальности экранной хроники «прошедшего совершённого». Так происходит на массовых митингах-концертах, посвященных некоторым знаковым историческим событиям и воссоздающих их в «настоящем длительном» с помощью огромных экранов. «Образ-время» в таких перформансах соответствует ритуальному времени мифа о вечном возвращении¹⁵: дробная, нелинейная, реверсивная экранная хронология, обладающая разными скоростными модусами, циклически замыкается на настоящее. В результате возникает экстатическая визуальность коллективного ритуального участия в темпорально удаленном прошлом – или дистанционно удаленном настоящем, как при телетрансляциях на больших уличных экранах важных футбольных матчей. При этом посредством уличных экранов «темпоральные события “опространствлены”» [4, с.56] в местах, часто никак не связанных с этими самими событиями.

И по мере того, как все меньше физических локусов остается вне сети «мировых линий», то есть Интернет становится всепроникающим, кластерная структура цифрового хронотопа начинает разрушаться: ей на смену приходит фрактальная организация экранного хронотопа. Одним из главных свойств экранного хронотопа культуры глобального Интернета является бесконечный «zoom» в четырехмерном лабиринте непрерывно открывающихся «окон».

Изображения движутся не только слева направо и сверху вниз, они вырываются из центра экрана, просачиваются сквозь предыдущие кадры, стирают предыдущие картинки хаотическими «пикселями». Сами изображения появляются уже ниоткуда – то

¹⁵Яркой иллюстрацией может служить празднование на Красной площади годовщины воссоединения Крыма с Россией.

снаружи (как когда-то из кинопроектора или из некоего удаленного физического пространства, вроде телестудии), то изнутри экрана, и не только из «там и тогда» художественного фильма, но из кодов и битов интернет-серверов. Эти образы не имеют никакой темпоральности в первой реальности, они существуют только в актуальном настоящем конкретного компьютерного экрана, вызываемые из недр компьютерного Лимба с помощью цифровой мантры, начинающей почти всегда одинаково: <http://www...>

В «заэкранной» реальности компьютерного дисплея миллиардами сетевых «коридоров» простирается упорядоченный хаос потенциальных хронотопов, деформирующих пространство-время первого порядка. Социальные сети (VK, Facebook, twitter и т.п.) и другие коммуникативные практики на просторах «галактики Интернет» (e-mail, e-commerce, skype и пр.) не только уничтожают пространственные и темпоральные признаки личной коммуникации, но и обеспечивают медиальную включенность туристов, мигрантов и экспатов в «здесь-и-сейчас» далекой родины.

Вся планета, все самые дальние страны и самые дальние уголки Земли доступны всевидящим камерам GoogleEarth, и каждый человек, «вошедший» в глобальный виртуальный хронотоп, может перемещаться по улицам незнакомых городов или парить над дельтами рек и вершинами гор. Через специфический топологический опыт, интегрирующий физическое и воображаемое, открывается новое социокультурное измерение пространства глобальной мобильности¹⁶. Точно так же, как в игровых вселенных видеоигр, путешественник по GoogleEarth может мгновенно телепортироваться из Москвы в Дели, а из Лондона в Нью-Йорк. И даже может пройти сквозь стены музея и побродить по залам, рассматривая картины знаменитых мастеров. Множество других компьютерных программ предоставляют виртуальные туры, по-

¹⁶Некоторые исследователи в этом контексте говорят о своего рода «дополненной пространственности». См., например: [26].

звояющие, например, проехаться по гоночной трассе «Формулы-1» или прогуляться по этнической деревне.

И именно экранная культура осуществила мечту человека об Абсолютном знании: теперь оно присутствует в любой точке пространства – в виде визуализированной информации о каждой точке этого пространства по отдельности и обо всем этом пространстве в целом в его социальных, культурных, экономических и всех других измерениях. «Многослойная» дополненная реальность, извлекается из электронного приложения, как из дорожного саквояжа. Теперь любое физическое передвижение вслед за Навигатором по смешанной реальности – это уже особый опыт пересечения разных экранных хронотопов, путешествие в формате 3.0, и не важно происходит это на исторической площади знаменитого города, на выставке медиа-искусства или в соседнем торгово-развлекательном центре [31].

И, возможно, самое главное – хронотопы экранной культуры создали экзистенциальную Вечность, победив через бессмертие визуальных образов физическую бренность «твердого» мира.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Агафонова Н.А. Экранное искусство: художественная и коммуникативная специфика / Н.А. Агафонова. – Мн.: БГ культуры и искусств, 2009.

2. Бауман З. Текучая современность / З. Бауман. – СПб.: Питер, 2008.

3. Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике / М. М. Бахтин // Вопросы литературы и эстетики / М. М. Бахтин. – М., 1975.

4. Бирнбаум Д. Хронология / Д. Бирнбаум. – М.: Новое литературное обозрение, 2007.

5. Делез Ж. Кино / Ж. Делез. – М.: AdMarginem, 2004. – С. 624

6. Деникин А.А. Медиа-арт: развлечение как искусство и образ как действие / А.А. Деникин // Развлечение и искусство: сб. статей / под ред. Е.В. Дукова. – СПб: Алетейя, 2008. – С. 164-177
7. Зинченко В.П. Хронотоп / В.П. Зинченко // Большой психологический словарь, под ред. Б.Г. Мещерякова, В.П. Зинченко / В.П. Зинченко. – М.: Прайм-Еврознак, 2003.
8. Маккуайр С. Медийный город: медиа, архитектура и городское пространство / С. Маккуайр. – М.: StrelkaPress, 2014.
9. МакЛюен М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / М. МакЛюен. – М.; Жуковский: «Канон-Пресс-Ц», «Кучково поле», 2003.
10. Манов Б. Техническая характеристика и эстетическая природа дигитального образа / Б. Манов // Киноведческие записки. – 2005. – № 71. – С. 285-304
11. Мерло-Понти М. Око и дух/ М. Мерло-Понти. – М.: Искусство, 1992. – С. 41.
12. Минковский Г. Пространство и время / Г. Минковский // Принцип относительности. Сборник работ классиков релятивизма / под ред. В.К. Фредерикса и В.В. Иваненко. Ленинград: ОНТИ, 1935
13. Николаева Е.В. К типологии фракталов в теории культуры / Е.В. Николаева // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия «Регионоведение: философия, история, юриспруденция, политология, культурология». – 2013. – Вып. № 1(113).
14. Разлогов К.Э. Искусство экрана: от синематографа до Интернета / К.Э Разлогов. – М.: РОССПЭН, 2010;
15. Степанов М.А. Элементы археологии медиа / М.А. Степанов // Международный журнал исследований культуры. – 2014. – № 1 (14). – С. 88-94.
16. Соколов Б.Г. Трансформация хронотопа / Б.Г. Соколов // Художественный хронотоп: новые подходы. VII Кагановские Чтения. Тезисы Всероссийской научной конференции 18 мая 2013 года. –

СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2013. – С. 126-127.

17. Ухтомский А.А. Доминанта. Статьи разных лет. 1887-1939 / А.А. Ухтомский. – СПб.: Питер, 2002.

18. Ухтомский А.А. Интуиция совести / А.А. Ухтомский. – СПб.: Петербургский писатель, 1996.

19. Чистякова В.О. «Полиэкранность» как онтологическая характеристика современного коммуникаитвного процесса / В.О. Чистякова // Экранная культура в современном медиапространстве: методология, технологии, практики. – М. – Екатеринбург: ИПП «Уральский рабочий», 2006. — С. 76-81.

20. Хухтамо Э. Заметки по поводу археологии медиа / Э. Хухтамо // Экранная культура. Теоретические проблемы. – СПб.: «Дмитрий Буланин», 2012

21.Хухтамо Э. Элементы экранологии: к проблеме археологии медиа // Экранная культура. Теоретические проблемы. – СПб.: «Дмитрий Буланин», 2012. – С. 116-174.

22. Ямпольский М. Экран как антропологический протез / М. Ямпольский // Новое литературное обозрение. – 2012. – № 2(114). – С. 6–74.

23. Chris O'Shea. Hand From Above / Chris O'Shea. – URL: <http://www.chrisoshea.org/hand-from-above> (дата обращения 7.07.2015).

24. Crow D. Saved by the screen / D. Crow // Visual communication. – 2005. – Vol 4 (2). – P. 195–203.

25. DravesS.etal. The Aesthetics and Fractal Dimension of Electric Sheep / DravesS.etal. // International Journal of Bifurcation and Chaos – Vol. 18. – No. 4 (2008) – p. 1243–1248

26. Jensen J. L. Augmentation of Space: Four Dimensions of Spatial Experiences of Google Earth / J. L. Jensen // Space and Culture. – 2010. – Vol. 13. – No. 1. – P. 121-133

27. Jewitt C., Triggs T. Screens and the social landscape / C. Jewitt, T. Triggs // Visualcommunications. – 2006. – Vol. 5. – N 2. – P. 131-140.

28. Huhtamo E. The Sky is (not) the Limit: Envisioning the Ultimate Public Media Display / E. Huhtamo // Journal of Visual Culture. – 2009 – Vol. 8. – No. 3. – P. 329-348.

29. Huhtamo E., Parikka J. Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications / E. Huhtamo, J. Parikka. – Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2011

30. Kress G. 'Screen': metaphors of display, partition, concealment and defence / G. Kress // Visual communication. – 2006. – No. 5. – P. 199-204.

31. Manovich L. The Poetics of augmented space / L. Manovich // Visual communication – 2006. – Vol. 5 (2). – P. 219-240.

32. Papastergiadis N., et al. Mega Screens for Mega Cities / Papastergiadis N., et al. // Theory, Culture & Society. 2013. – Vol. 30. – No. 7-8. – P. 325-341.

33. Virilio P. The Lost Dimension / Virilio P. – N.Y, 2001.

CHRONOTOPES OF SCREEN CULTURE. DAILY LIFE AS A SCREEN INTERFACE

E.V. NIKOLAEVA

Moscow State University of Design and Technology

Mediaportals and screen gadgets isolate a person from reality, turning urban public area into a huge on-screen interface, digital communication transforms the intimate world of smartphone screens into public discourse of displays in public places. But that very screen culture realized man's dream of Absolute knowledge: now it in any point of space – in the form of visualized information about each individual point and all the space in General.
Keywords: chronotope, screen culture, mediaportal,

screen gadgets, urban area and screen interface, digital communication, public discourse.

LIST OF REFERENCES:

1. Agafonova N. A. *Ekrannoe iskusstvo: hudojestvennaya i kommunikativnaya specifika*. [Screen art: art and communicative specifics] / N. A. Agafonova. – Мн.: BG of culture and arts, 2009. (In Russ.)
2. Bauman S. *Tekuchaya sovremennost'* [Fluid present] / S. Bauman. – SPb.: St. Petersburg, 2008. (In Russ.)
3. Bakhtin M. M. *Formi vremeni i hronotopa v romane. Ocherki po istoricheskoy poetike* [Forms of time and chronotope in a novel. Sketches on historical poetics] / M. M. Bakhtin//Questions of literature and aesthetics / M. M. Bakhtin. – М., 1975. (In Russ.)
4. Birnbaum D. *Hronologiya* [Chronology] / D. Birnbaum. – М.: New literary review, 2007. (In Russ.)
5. Delez Zh. *Kino* [Cinema] / Zh. Delez. – М.: AdMarginem, 2004. – Page 624 (In Russ.)
6. Denikin A.A. *Media-art: razvlecheniye kak iskusstvo i obraz kak deystvie* [Media art: entertainment as art and image as action] / A.A. Denikin//Entertainment and art: digest of articles / under the editorship of E.V. Dukov. – SPb: Aleteya, 2008. – Page 164-177 (In Russ.)
7. Zinchenko V.P. *Hronotop* [Chronotope] Zinchenko/The Big psychological dictionary, under the editorship of B. G. Meshcheryakov, V.P. Zinchenko/ V.P. Zinchenko. – М.: Prime - Evroznak, 2003. (In Russ.)
8. McQuire S. *Medijniy gorod: media, architectura i gorodskoe prostranstvo* [The Media city: media, architecture and city space] / S. McQuire. – М.: StrelkaPress, 2014. (In Russ.)
9. McLuhan M. *Ponimaniye Media: vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding Media: the extesions of man expansions] / M. McLuhan. – М.; Zhukovsky: «Canon - Press C», «Kuchkovo pole», 2003. (In Russ.)

10. Manov B. *Tekhnicheskaya harakteristika I esteticheskaya priroda digitalnogo obraza* [Technical characteristics and esthetic nature of a digital image] / B. Manov//Cinematology notes. – 2005. – No. 71. – Page 285-304 (In Russ.)
11. Merlot Ponti M. *Oko I duh* [Eye and spirit]/M. Merlot Ponti. – M.: Art, 1992. – Page 41. (In Russ.)
12. Minkowskiy G. *Prostranstvo I vremya* [Space and time] / G. Minkowski//Principle of relativity. The collection of works of classics of relativism / under the editorship of V. K. Frederiks and V. V. Ivanenko. Leningrad: ONTI, 1935 (In Russ.)
13. Nikolaeva E.V. *K tipologii fraktalov v teorii kultury* [To typology of fractals in the theory of culture] / E.V. Nikolaev//Bulletin of the Adygei State University. Series «Regional studies: philosophy, history, law, political science, cultural science». – 2013. – Issue No. 1(113). (In Russ.)
14. Razlogov K.E. *Iskusstvo ekrana: ot kinematografa do Interneta* [Screen Art: from cinematography to the Internet] / K.E. Razlogov. – M.: ROSSPEN, 2010; (In Russ.)
15. Stepanov M. A. *Elementy arheologii media* [Elements of media archeology] / M. A. Stepanov//International magazine of researches of culture. – 2014. – No. 1 (14). – Page 88-94. (In Russ.)
16. Sokolov B. G. *Transformaciya hronotopa* [Transformation of a chronotope] / B. G. Sokolov//Art chronotope: new approaches. VII Kaganovsky Readings. Theses of the All-Russian Scientific Conference on May 18, 2013. – SPb.: St. Petersburg philosophical society, 2013. – Page 126-127. (In Russ.)
17. Ukhtomsky A.A. *Dominanta. Stat'i raznih let. 1887-1939* [Dominanta. Articles of different years. 1887-1939] / A.A. Ukhtomsky. – SPb.: St. Petersburg, 2002. (In Russ.)
18. Ukhtomsky A.A. *Intuiziya sovesti* [Intuition of conscience] / A.A. Ukhtomsky. – SPb.: Petersburg writer, 1996. (In Russ.)
19. Chistyakova V. O. «Poliekrannost» kak ontologicheskaya

harakteristika sovremennogo kommunikativnogo processa [*"Split screen" as the ontologic characteristic of modern communication process* / V. O. Chistyakova//*Screen culture in modern media space: methodology, technologies, practice.* – M – Ekaterinburg: IPP «Ural Worker», 2006. – Page 76-81. (In Russ.)

20. Huhtamo E. Zametki po povodu arheologii media [*Notes concerning media archeology*] / E. Huhtamo//*Screen culture. Theoretical problems.* – SPb.: «Dmitry Bulanin», 2012 (In Russ.)

21. Huhtamo E. Elementi ekranologii: k probleme arheologii media [*Elements of screenology: toward an archeology of the screen*]// *Screen culture. Theoretical problems.* – SPb.: «Dmitry Bulanin», 2012. – Page 116-174. (In Russ.)

22. Yampolsky M. Ekran kak antropologicheskii protez [*Screen as anthropological artificial limb*] / M. Yampolsky//*New literary review.* – 2012. – No. 2(114). – Page 61 – 74. (In Russ.)

23. Chris O'Shea. Hand From Above / Chris O'Shea. – URL: <http://www.chrisoshea.org/hand-from-above> (дата обращения 7.07.2015).

24. Crow D. Saved by the screen / D. Crow // *Visual communication.* – 2005. – Vol 4 (2). – P. 195–203.

25. DravesS.etal. The Aesthetics and Fractal Dimension of Electric Sheep / DravesS. etal. // *International Journal of Bifurcation and Chaos* – Vol. 18. – No. 4 (2008) – p. 1243–1248

26. Jensen J. L. Augmentation of Space: Four Dimensions of Spatial Experiences of Google Earth / J. L. Jensen // *Space and Culture.* – 2010. – Vol. 13. – No. 1. – P. 121-133

27. Jewitt C., Triggs T. Screens and the social landscape / C. Jewitt, T. Triggs // *Visualcommunications.* – 2006. – Vol. 5. – N 2. – P. 131-140.

28. Huhtamo E. The Sky is (not) the Limit: Envisioning the Ultimate Public Media Display / E. Huhtamo // *Journal of Visual Culture.* – 2009 – Vol. 8. – No. 3. – P. 329-348.

29. Huhtamo E., Parikka J. Media Archaeology: Approaches,

Applications, and Implications / E. Huhtamo, J. Parikka. – Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2011

30. Kress G. 'Screen': metaphors of display, partition, concealment and defence / G. Kress // *Visual communication*. – 2006. – No. 5. – P. 199-204.

31. Manovich L. *The Poetics of augmented space* / L. Manovich // *Visual communication* – 2006. – Vol. 5 (2). – P. 219-240.

32. Papastergiadis N., et al. *Mega Screens for Mega Cities* / Papastergiadis N., et al. // *Theory, Culture & Society*. 2013. – Vol. 30. – No. 7-8. – P. 325-341.

33. Virilio P. *The Lost Dimension* / Virilio P. – N.Y, 2001.