

Сетевая культура как проблема современного зарубежного кинематографа в контексте теорий метамодернизма

М. Н. Родионова

аспирант кафедры культурологии, социологии и философии, Вятский государственный университет.
Россия, г. Киров. E-mail: mar1986rod@gmail.com

Аннотация. В статье дается краткий обзор культурологических концепций, с начала XXI века применяемых исследователями для характеристики новой эпохи, определяющей характеристикой которой является наличие цифровых технологий и сетевые взаимодействия людей с помощью этих технологий. Эти концепции, имеющие различные названия (постпостмодернизм, псевдомодернизм, метамодернизм и др.), развивают идеи модернизма и постмодернизма. Метамодернизм, о котором идет речь в статье, определяется авторами этого термина Т. Вермюленом и Р. ван ден Аккером как «новая структура чувства». Свидетельством этой новой структуры чувства является в том числе и современное киноискусство. Основываясь на классификации, предложенной Г. Дембером, автор рассматривает художественное отражение стратегий метамодернизма в современных кинофильмах о сетевой культуре («Нерв», «Она», «Ингрид едет на Запад», «Первому игроку приготовиться»). Анализируются такие приемы, как *метарефлексивность*, *двойная нарративная рамка*, *колебания между противоположными состояниями*, *сочетание в киноповествовании изображения «странного», «мелкого» и «эпического», антропоморфизация техники* и др.

Ключевые слова: сетевая культура, постмодернизм, метамодернизм, кинематограф.

Конец 1990-х годов отмечен наступлением новой культурной эпохи, характеризующейся постепенным отказом от постмодернистских методов. Исследователи констатируют, что постмодернизм отошел на второй план, а ему на смену пришла новая эстетика. Исследователи предлагают в качестве ее названия близкие по смыслу термины: метамодернизм (Т. Вермюлен и Р. ван дер Аккер, Г. Дембер, Л. Тернер), постпостмодернизм, псевдомодернизм, диджимодернизм (А. Кирби), альтермодернизм (Н. Буррио), автомодернизм (Р. Самуэлс). В 2000–2010 годы появляется ряд работ, в которых с этой точки зрения осмысляются изменения, происходящие в жизни и искусстве.

К важным работам об этом направлении следует отнести статью Алана Кирби «Смерть постмодернизма и то, что после» (2006) и его книгу «Диджимодернизм: как новые технологии разрушают постмодерн и перестраивают нашу культуру» (2009). В 2010 году голландские исследователи Тимотеус Вермюлен и Робин ван ден Аккер выпускают статью «Заметки о метамодернизме», а в 2017 году – сборник статей-эссе «Метамодернизм: историчность, аффект и глубина после постмодернизма». В 2008 году выходит книга «Автомодернистичность после постмодернизма» Роберта Самуэлса, а через год – книга «Альтермодернизм» Николая Буррио. В 2011 году Люк Тернер выпускает «Метамодернистский манифест», развивающий идеи Т. Вермюлена и Р. ван ден Аккера.

Очевидно, что метамодернизм, как и предшествовавший ему постмодернизм, является «зонтичным» определением. Многие термины, понятия и язык оно заимствует у предшествующего ему постмодернизма. Однако в метамодернизме тенденции постмодернизма приобретают новую форму, значение и направление, возвращая ряд особенностей модернизма. Т. Вермюлен и Р. ван ден Аккер называют метамодернизм новым типом дискурса и «новой структурой чувства», характеризуя такие «эстетико-этические понятия», как реконструкция, миф, надежда, вовлечение, общность, целостность, чистота. Отношение к идеалам в эпоху метамодернизма характеризуется «информированной наивностью» и «прагматическим идеализмом» [12].

Тенденции метамодернизма появляются во всех видах искусства: литературе (Д. Ф. Уоллес, Х. Мураками, Дж. Франзен, Д. Эггерз), архитектуре (бюро «Херцог и де Мерон», Т. Тернер), кино (М. Мур, С. Джонз, У. Андерсон, М. Гондри, Ч. Кауфман, М. Сперлок), перформансе (творче-

ская группа «Лабф, Ренкко и Тернер»), популярной музыке. Кинематограф, по мнению критики, представлен такими фильмами, как «Семейка Тененбаум», «Наполеон Динамит», «Быть Джоном Малковичем», «Вечное сияние чистого разума», «Нью-Йорк, Нью-Йорк»¹.

Аналитик культуры и автор веб-сайта, посвященного метамодернизму, Грег Дембер в эссе «После постмодернизма: одиннадцать метамодернистских стратегий в искусстве» (2018) выделяет методы и стратегии, используемые в современных произведениях культуры и искусства. Автор оперирует такими понятиями, как:

- метарефлексивность;
- двойная нарративная рамка;
- колебания между противоположностями;
- изображение странного;
- изображение мелкого (метамодернистский минимализм);
- изображение эпического² (метамодернистский максимализм);
- конструктивный пастиш;
- сочетание иронии и честности;
- нормкор³;
- гиперпроекция (антропоморфизация);
- «мета-трогательность».

Очевидно, что метамодернистические методы в современном искусстве, выделенные Г. Дембером, имеют много общего и дополняют друг друга, а также перекликаются с методами постмодернизма. Как и в постмодернизме, в метамодернизме существует саморефлексивность, тенденция к насыщению произведений отсылками к культурным текстам различных эпох, бинарные оппозиции. Однако в произведениях метамодернизма присутствуют не характерные для постмодернизма чувства: искренность, сентиментальность, уважительное отношение к прошлому. Ирония и сарказм, типичные для постмодернизма, в метамодернизме уравновешиваются за счет искренности нового типа.

Кинематограф, поднимающий тему сетевой культуры и сетевой коммуникации, жизни социума, обусловленной цифровыми технологиями, транслирует новую эстетику, выходящую за границы привычного постмодернизма.

Метарефлексивность, заимствованная из постмодернизма, в рамках метамодернизма предполагает обращение в произведении к «собственному проживаемому внутреннему опыту» автора, который дает образец для саморефлексии своего внутреннего опыта зрителем [8]. При этом зритель может воспринимать себя как актера в своем личном кино. Метарефлексивность становится возможна благодаря новому типу отношений между текстом и его аудиторией. Как отмечает А. Кирби, в современную эпоху реципиент произведения становится соавтором текста и интерактивно взаимодействует с текстом. Если в постмодернизме культура было подобна спектаклю или экрану и зритель оставался в пассивном положении, современная культура не может существовать без действий ее потребителя.

Стратегия метарефлексивности используется особенно широко в так называемых *desktop-фильмах* – картинах, действие которых происходит на экране компьютера или смартфона. Эти фильмы («Чат», 2010, реж. Х. Наката; «Открытые окна», 2014, реж. Н. Вигалондо; «Логин», 2015, реж. А. Барноцкий; «Кибер-террор», 2015, реж. Б. Чанан) создают эффект погружения зрителя в действие. Экран десктоп-фильма мимикрирует под экран бытового мобильного телефона или компьютера, отчего стирается рамка между произведением и реальностью, а зритель ощущает себя участником действия фильма. Зритель воспринимает происходящее на экране компьютеров персонажей как происходящее на экране его собственного компьютера (особенно если просмотр осуществляется в домашних условиях), сживаясь с персонажами и относясь к их действиям как своим собственным. Так, в десктоп-фильме «Нерв» (2016, реж. Г. Джуст, Э. Шульман) смоделирована ситуация участия в игре на выживание, где задания игрокам раздают зрители, которые наблюдают за играющими в режиме реалити-шоу. Зрители внутри фильма выступают как метарефлексивные «аватары» зрителей, смотрящих сам фильм.

¹ <https://www.imdb.com/list/ls063658458>

² Понятие «эпического» здесь следует рассматривать как синоним «грандиозного», «пышного».

³ Направление современной моды, характеризующееся стремлением носить обычную, неяркую, не экстравагантную одежду.

Двойная рамка – термин, изначально предложенный Раулем Эшельманом в эссе «Перформатизм, или Конец постмодернизма» (2000), – предполагает наличие в произведении внешней и внутренней повествовательной рамки, сцепленных друг с другом [6]. Развивая идею двойной рамки, Г. Дембер отмечает, что внешняя рамка произведения может отличаться фантазийностью, а внутренняя предполагает эмоциональную искренность. Другими словами, реципиент сталкивается с необычными обстоятельствами, в которых происходит действие произведения – то есть с внешней рамкой; но истории существующих в этих необычных обстоятельствах персонажей – внутренняя рамка – оказываются вполне понятными и близкими аудитории. Во внутренней рамке происходят события и показывается «чувственный опыт» автора, находящий отклик в чувственном опыте реципиента. Метод двойной рамки является одним из ведущих приемов фильмов о сетевой культуре. Зачастую действие этих фильмов происходит в фантастической среде: внутри компьютерной игры или мира, измененного технологиями будущего. Однако внутри этой подчеркнута нереалистичной, искусственно созданной внешней рамки рассказываются истории людей, испытывающих не фантастические, а человеческие чувства, находящие отклик у зрителей.

Позволим также высказать предположение, что двойная рамка – это принцип, который удачно описывает явление сетевой культуры как таковой. В качестве внешней рамки в сетевой культуре выступает технологическая оболочка (цифровые устройства, телекоммуникационная связь) – среда, кажущаяся непознаваемой рядовому пользователю компьютеров и интернета. Однако содержание, находящееся внутри этой сложной, искусственно созданной среды, имеет полностью человеческую природу и доступно для понимания.

Двойная рамка действует также и в сетевом общении. Каждый человек в интернете создает цифровую копию себя (ею может быть профиль в социальной сети, персонаж в компьютерной игре), изначально являющуюся сконструированной. За этой внешней фантастической рамкой скрывается подлинная личность человека, которая может проявляться при сетевом общении.

Метод *колебания между противоположностями* также заимствован из постмодернизма. Колебания в данном случае подразумевают одновременную реализацию в произведении двух противоположных качеств, отношений, настроений или состояний.

Метафорически эти колебания обозначаются как маятник, совершающий «осцилляции», то есть движения от одного состояния к другому: от иронии к искренности, от прошлого к будущему, от природы к технике и т. п. При этом метамодернистское произведение обладает способностью к саморегуляции: когда маятник слишком сильно уходит в сторону одного состояния, он автоматически начинает тянуться к другому [12]. Примеры таких колебаний в фильмах о сетевой культуре будут рассмотрены ниже.

Метод *изображения странного* характеризует присутствие в произведениях персонажей, которые эксцентричны и «героически странны» одновременно. Благодаря своей странности они находятся вне нормы и вместе с тем обладают некими универсальными человеческими качествами и «эмоциональной правдой» [8]. «Странные» персонажи встречаются в любых жанрах и любой эпохе развития кинематографа, но в фильмах о сетевой культуре сформировался особый тип такого героя. По наблюдению А. Кирби, субъект эпохи модернизма – это невротик, постмодернизма – шизофреник, а постпостмодернизма – аутист [9]. Именно такой «странный», самоуглубленный, отрезанный технологиями от других людей герой встречается в фильмах о сетевой культуре. В одной из сцен картины «Одиночество в Сети» (2006, реж. В. Адамак) главная героиня Эва, размышляя о своих отношениях с любимым мужчиной, которого она знает только благодаря общению в интернете, ведет беседу сама с собой, разделившись на Сердце и Разум, которые выглядят как две одинаковые копии девушки, сидящие за столом друг напротив друга. Ситуация напоминает общение подруг в кафе, но мы видим, что Эва говорит сама с собой. Распространенным приемом в таких фильмах становится показ общим планом людей, идущих с опущенными головами по улице со смартфонами в руках. В фильме «Она» (2013, реж. С. Джонз) показаны «аутистические» субъекты, увлеченно беседующие вслух с искусственным интеллектом, встроенным в операционные системы мини-компьютеров и делящиеся самыми сокровенными чувствами с искусственными собеседниками, но при этом не обращающие внимания друг на друга. Оказывается, что значительная часть эмоциональной и интеллектуальной жизни человека эпохи метамодернизма проходит в молчании. Герои фильма чаще всего не находят ничего странного в этой ситуации, потому что она стала для них привычной реальностью, однако зритель фильма ощущает неправильность и даже гротесковость происходящего.

Дж. Макдауэлл в статье «Заметки о странном» (2010) характеризует «странную» эстетику как «комичность, которая требует, чтобы мы рассматривали выдуманное произведение как абсурдное и одновременно трогательное, персонажей как жалких и одновременно вызывающих симпатию, мир как явно искусственный и одновременно правдоподобный» [10]. Абсурдно-правдоподобные ситуации и персонажи такого типа, вызывающие и симпатию, и жалость, нередки в фильмах о сетевой культуре. Главная героиня фильма «Ингрид едет на запад» (2017, реж. М. Спайсер) Ингрид Торберн строит свою жизнь по образцу популярных в интернете людей, подражая своей подруге Тейлор, с которой познакомилась в социальной сети. Ингрид крадет собаку Тейлор и, чтобы встретиться с девушкой лично, переезжает в заброшенный дом с целью иметь возможность видеть подругу. Ингрид – это абсурдный, но одновременно вызывающий симпатию гиперболизированный образ современного человека, находящего в технологиях средство, позволяющее уменьшить чувство тревоги перед реальным миром.

Стратегию изображения «странного» дополняет стратегия изображения *малого (метамодернистского минимализма)*, которая предполагает простоту и отсутствие излишней декоративности, создающие «ранимость и интимность, что позволяет читателю приблизиться к переживаемому опыту, выраженному в произведении» [8]. Напротив, стратегия *изображения эпического (метамодернистского максимализма)* подразумевает избыточность, грандиозность, героичность, экстравагантность произведения. Нередко малое и эпическое в произведениях метамодернизма переплетаются по описанному выше принципу колебания. В качестве примера эпического Г. Дембер приводит современный ритуал публичного и пышно организованного предложения о свадьбе, который часто фиксируется на видео. Некогда глубоко интимный и приватный процесс сегодня становится публичным. «Эпичность» такого рода прослеживается во многих фильмах о сетевой культуре. В них приватные и тривиальные процессы – разговоры между друзьями, обмен информацией – добровольно или вынужденно выносятся на публику, приобретают значение важного события и наделяются пафосом, который был бы невозможен в доцифровую эпоху. Это отражает современное состояние культуры, в которой «события Сети начинают доминировать над традиционной жизненной реальностью» [3]. Так, в серии «Нырок» сериала «Черное зеркало» (2016, реж. Д. Райт) объектом заботы и тревоги персонажей становится их рейтинг, формирующий за счет оценок звездочек, которые люди ставят друг другу за все действия. Любая отрицательная оценка, которую получает Лейси Паунд, главная героиня серии, становится для нее источником стресса и вынуждает делать все возможное для улучшения собственного рейтинга и зарабатывания звездочек. Мелкий объект – звездочка, символизирующая межличностные отношения людей, – приобретает, таким образом, эпическую значимость и драматизм.

Еще одним заимствованным из постмодернизма приемом становится *конструктивный пастиш*. Пастиш предполагает противопоставление разнородных элементов разных культур или жанров в одном произведении. Если пастиш в постмодернизме стремился к диссоциации и абсурду, то в метамодернизме существует стремление комбинировать в произведениях разнородный опыт, встречающийся в реальной жизни⁴ [8]. При этом пастишизация в метамодернистских фильмах отличается транссентиментализмом – искренностью, отсутствием иронии, лиризмом, которые проявляются особенно отчетливо в интересе к прошлому и идеализированных представлениях о нем [1]. В метамодернистских произведениях могут присутствовать ностальгия и футуризм одновременно [11]. Безусловно, такое отношение к прошлому возможно только для представителей молодого поколения, не видевших своими глазами идеализируемой ими эпохи.

Наглядный пример использования метода конструктивного пастиша встречается в фильме «Первому игроку приготовиться» (2018, реж. С. Спилберг). Половина действия фильма, действие которого происходит в 2045 году, разворачивается внутри компьютерной игры с дополненной реальностью, называемой «Оазис», – гигантского по масштабам спецэффектов мира, в котором переплетаются одновременно прошлое и будущее, огромной игровой вселенной, составленной из фрагментов разнородных культурных текстов. Весь фильм озвучен популярными песнями 1980-х годов. Главный герой фильма, 18-летний Уэйд Уоттс, искренне любит эстетику этого десятилетия, носит прическу и одежду той эпохи. В реальном мире, показанном в фильме, в компании, занимающейся разработкой игр с дополненной ре-

⁴ Благодаря этому отличию от постмодернизма с его стремлением к деконструкции метамодернистский пастиш получает у Г. Дембера название «конструктивного».

альностью, существует целое подразделение, увлеченное изучением поп-культуры прошлого. Знание исторических реалий ушедших эпох имеет большую ценность для персонажей, и когда они говорят об искусстве прошлого, в их отношении к нему нет иронии – они искренне восхищаются музыкой и модой прошлого века. Временная дистанция, отделяющая этих молодых людей от ушедшей эпохи, исключает иронию, позволяя им смотреть на прошлое и его культуру свежим, заинтересованным взглядом.

С конструктивным пастишем перекликается стратегия сочетания *иронии и честности*, которая предполагает присутствие в произведении одновременно ироничности и искренности или использование иронии и сарказма для передачи серьезного содержания и подлинных эмоций. По мнению искусствоведа Т. Вагнер, художники эпохи метамодернизма «очень хотят снова вести диалог, они снова хотят вовлекать зрителя, но не сухим, концептуальным способом. Эти художники снова хотят аффекта, они хотят говорить о любви» [7]. Т. Вермюлен комментирует отношение этих художников к иронии таким образом: «Ирония присутствует, но они на время воздерживаются от нее» [7]. Эта «новая искренность» «проявляется в... выражении человеком своего отношения к разным сторонам жизни, честности в изучении своих сильных и слабых сторон, а также выраженном интересе к естественности в целом» [2]. Приведенные цитаты справедливы и для работ мастеров кино эпохи метамодернизма.

Стремление к искренности также объясняет обращение режиссеров к изображению психологических проблем: кибербуллинг, страданиям, одиночеству, самоубийствам. Возможно, оно становится результатом желания скомпенсировать «аватаризацию» общения, которая произошла в сетевой культуре. Люди общаются в интернете в масках сконструированных идентичностей, но при этом у них сохраняется, а возможно, и усиливается желание узнать правду о собеседнике и увидеть за аватаром подлинного человека. Таким образом, новую искренность можно рассматривать как реакцию на искусственность, порожденную технологиями.

Гиперпроекция (антропоморфизация) подразумевает проецирование человеческих качеств на неживые, нечеловеческие предметы – в метамодернистских произведениях это могут быть говорящие животные, машины, предметы с антропоморфными чертами. Метод гиперпроекции занимает одно из ведущих мест в фильмах о сетевой культуре. Отметим, что современные философы – такие как Т. Вермюлен, Л. Тернер, описывая состояние культуры после постмодернизма, используют термины естественных наук: колебания, полярности, маятник. Это соответствует пониманию человека в сетевой культуре как существа, тесно связанного с техникой. В фильмах о сетевой культуре гиперпроекция выходит на более высокий уровень – технические устройства наделяются в них не только человеческими чертами, но и человекоподобным разумом, интеллектом и мотивациями. Компьютерные устройства или программы начинают жить собственной жизнью, а персонажи фильмов начинают относиться к ним как к живым и разумным существам. Сценарий взаимодействия людей с антропоморфизированной техникой обычно развивается двумя путями. Первый предполагает порабощение человека его техникой и возможную гибель (фильм «Андроид», реж. Б. Бурманс, 2013). Другой более оптимистичен и заканчивается успешным сотрудничеством и даже сотворчеством человека с машиной. В фильме «Она» одинокий разведенный писатель Теодор Туомбли устанавливает на свой компьютер новую операционную систему на основе искусственного интеллекта, общение с которой позволяет ему пережить сложный период в личной жизни. В фильме «Симона» (2002, реж. Э. Никкол) виртуальная актриса Симона позволяет персонажу-режиссеру завершить начатый фильм и приносит ему желанную известность.

Метод изображения «*мета-трогательных*» образов близок методам «странного» и гиперпроекции. Он предполагает наличие в произведении предметов, вызывающих ассоциации с детством, простотой, воспоминаниями о прошлом. В метамодернистских произведениях он также проявляется в наличии персонажей с детскими чертами характера или детей, выступающих героями фильмов для взрослой аудитории. Главные герои многих фильмов о сетевой культуре – подростки или взрослые с интересами, более свойственными детям. Кроме того, в фильмах о сетевой культуре существует особый тип картин о компьютерных гиках – персонажах, которых можно охарактеризовать как «взрослых детей». Персонажи-гики «изображаются почти без исключения как высокоинтеллектуальные, но физически и социально неловкие, неспособные легко или эффективно взаимодействовать с людьми за пределами их собственного социального окружения» [5, р. 9].

Финальная сцена фильма «Первому игроку приготовиться» содержит яркие «метатрогательные» образы. Мы добираемся до виртуального сердца компьютерной игры «Оазис» и обна-

руживаем, что он находится в детской комнате ее создателя Джеймса Холлидея, гениального разработчика компьютерных игр. Оказывается, что Холлидей – неловкий и застенчивый мечтатель и творец, обаятельный в своей стеснительности человек, который испытывал страх перед миром и ощущал себя в нем чужим, – построил «Оазис» как личную вселенную, поместив туда все книги, фильмы, музыку и игры, которые он любил, а также себя самого в образе ребенка и старика.

Вероятно, «трогательные» образы и герои современных фильмов о сетевой культуре символизируют борьбу с общим тревожным настроением, характерным для эпохи метамодернизма. Как отмечает А. Кирби, хотя у людей есть техника, от обладания ею они не становятся психологически более устойчивыми или мудрыми. Люди эпохи метамодернизма существуют в режиме колебания между их обширными техническими знаниями и навыками и психологической и социальной «незащищенностью», становясь одновременно «инфантильными и продвинутыми, могущественными и беспомощными» [9]. Неудивительно, что в таких условиях вырабатывается страх перед миром и страх потерпеть неудачу. «Трогательные» образы позволяют «символически миниатюризировать, «очеловечивать» и «приручать» враждебные социальные силы и институты» [4, с. 91].

В заключение отметим, что практически все из упомянутых стратегий метамодернизма используются в кинофильмах о сетевой культуре: колебания между полюсами «техника – человек», «прошлое – будущее», «мелкое – эпическое», «фантастическое – правдоподобное»; наличие персонажей, для которых типичны некоторая аутичность и инфантильность и вместе с тем потребность в общении; взгляд на технику, которая выступает как средство, помогающее героям этих фильмов устанавливать связь с другими людьми и одновременно замыкающее их общение на себе самих. Очевидно, что формирование в последние двадцать лет «новой структуры чувства», которую описывает метамодернизм, во многом связано с развитием сетевой культуры. В дальнейшем представляется перспективным выяснить, почему с развитием сетевой культуры и компьютерно-опосредованной коммуникации возникает эта потребность в изменении структуры чувства в сторону большей искренности и отказа от иронии.

Список литературы

1. Беспалая О. П. После постмодерна: альтермодерн, трансмодерн, постпостмодерн // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2014. № 3. С. 20–22. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/posle-postmoderna-altermodern-transmodern-postpostmodern> (дата обращения: 9.04.2019).
2. Гребенюк А. А., Златковский В. В. Психологические особенности групп «Новые Умные» и «Аутсайдеры Метамодернистского Мира» // Ученые записки Крымского инженерно-педагогического университета. Серия «Педагогика. Психология». 2018. № 2(12). С. 23–30. URL: <https://metaxy-psy.blogspot.com/p/316.html> (дата обращения: 9.04.2019).
3. Нургалева Л. В. Этический императив сетевой культуры // Открытое и дистанционное образование. 2002. № 4(8). С. 175–178. URL: [https://ido.tsu.ru/other_res/pdf/4\(8\)702Nurgaleeva_\(TGU\).pdf](https://ido.tsu.ru/other_res/pdf/4(8)702Nurgaleeva_(TGU).pdf) (дата обращения: 9.04.2019).
4. Сафина А. М. Сетевая культура как продукт и условие развития сетевых сообществ // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия «Гуманитарные и социальные науки». 2017. № 5. С. 87–95. DOI: 10.17238/issn2227-6564.2017.5.87. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/setevaya-kultura-kak-produkt-i-uslovie-razvitiya-setevyh-soobschestv> (дата обращения: 9.04.2019).
5. Cardiel C. L. Are We Cool Yet?: A Longitudinal Content Analysis of Nerd and Geek Representations in Popular Television. 2012. Dissertations and Theses. Paper 810. 160 p. DOI: 10.15760/etd.810. URL: https://pdxscholar.library.pdx.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1809&context=open_access_etds (дата обращения: 9.04.2019).
6. Eshelman R. Performatism in Art // Anthropopoetics. 2007–2008. Vol. XIII. № 3. URL: <http://anthropoetics.ucla.edu/ap1303/1303eshelman> (дата обращения: 9.04.2019).
7. Forbes A. The Metamodern Mindset [A Study on Contemporary Reality] // Berlin Art Journal. 2012. 23 March. URL: <https://web.archive.org/web/20120410091618/http://www.berlinartjournal.com/issue/metamodern-mindset> (дата обращения: 9.04.2019).
8. Dember G. After Postmodernism: Eleven Metamodern Methods in the Arts. 2018. 17 April. URL: <https://medium.com/what-is-metamodern/after-postmodernism-eleven-metamodern-methods-in-the-arts-767f7b646cae>.
9. Kirby A. The Death of Postmodernism and Beyond. 2006. URL: https://philosophynow.org/issues/58/The_Death_of_Postmodernism_And_Beyond (дата обращения: 9.04.2019).
10. MacDowell J. Notes on Quirky // Movie: A Journal of Film Criticism. 2010. № 1. URL: https://warwick.ac.uk/fac/arts/film/movie/contents/notes_on_quirky.pdf (дата обращения: 9.04.2019).
11. Turner L. Metamodernist Manifesto. 2011. URL: <http://www.metamodernism.org/> (дата обращения: 9.04.2019).

12. Vermeulen T., Akker van den R. Notes on Metamodernism // Journal of Aesthetics and Culture. 2010. Vol. 2. Issue 1. DOI: <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677>. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.3402/jac.v2i0.5677> (дата обращения: 9.04.2019).

Network culture as a problem of modern foreign cinema in the context of theories of metamodernism

M. N. Rodionova

post-graduate student of the Department of cultural studies, sociology and philosophy, Vyatka State University. Russia, Kirov. E-mail: mar1986rod@gmail.com

Abstract. The article gives a brief overview of cultural concepts used by researchers since the beginning of the XXI century to characterize the new era, the defining characteristic of which is the presence of digital technologies and network interactions of people using these technologies. These concepts, which have different names (postmodernism, pseudomodernism, metamodernism, etc.) develop the ideas of modernism and postmodernism. Metamodernism, which is discussed in the article, is defined by the authors of this term T. Vermeulen and R. van den Akker as a "new structure of feeling". Evidence of this new structure of feeling is, among other things, modern cinema. Based on the classification proposed by G. Dember, the author considers the artistic reflection of the strategies of metamodernism in modern films about network culture ("Nerve", "Her", "Ingrid goes West", "Ready Player One"). Such techniques as metareflection, double narrative frame, oscillation between opposite states, the combination of amazing image "strange", "small" and "epic", anthropomorphizing of the machines, etc are analyzed.

Keywords: network culture, postmodernism, metamodernism, cinema.

References

1. *Bespalaya O. P. Posle postmoderna: al'termodern, transmodern, postpostmodern* [After postmodern: altermodern, transmodern, postmodern] // *Gumanitarnye, social'no-ekonomicheskie i obshchestvennyye nauki – Humanities, socio-economic and social sciences*. 2014, No. 3, pp. 20–22. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/v/posle-postmoderna-altermodern-transmodern-postpostmodern> (date accessed: 9.04.2019).
2. *Grebenyuk A. A., Zlatkovskij V. V. Psihologicheskie osobennosti grupp «Novye Umnye» i «Autsajdery Metamodernistskogo Mira»* [Psychological features of the groups "New Smart" and "Outsiders of the Metamodern World"] // *Uchenye zapiski Krymskogo inzhenerno-pedagogicheskogo universiteta. Seriya: Pedagogika. Psihologiya – Scientific notes of the Crimean engineering pedagogical University. Series: Pedagogy. Psychology*. 2018, № 2(12), pp. 23–30. Available at: <https://metaxy-psy.blogspot.com/p/316.html> (date accessed: 9.04.2019).
3. *Nurgaleeva L. V. Eticheskij imperativ setevoj kul'tury* [Ethical imperative of network culture] // *Otkrytoe i distancionnoe obrazovanie – Open and distance education*. 2002, № 4(8), pp. 175–178. Available at: [https://ido.tsu.ru/other_res/pdf/4\(8\)702Nurgaleeva_\(TGU\).pdf](https://ido.tsu.ru/other_res/pdf/4(8)702Nurgaleeva_(TGU).pdf) (date accessed: 9.04.2019).
4. *Safina A. M. Setevaya kul'tura kak produkt i uslovie razvitiya setevyh soobshhestv* [Network culture as a product of and condition for the development of online communities] // *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Seriya «Gumanitarnye i social'nye nauki» – Herald of Northern (Arctic) Federal University. Series "Humanities and social sciences"*. 2017, No. 5, pp. 87–95. DOI: 10.17238/issn2227-6564.2017.5.87. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/v/setevaya-kultura-kak-produkt-i-uslovie-razvitiya-setevyh-soobshchestv> (date accessed: 9.04.2019).
5. *Cardiel C. L. Are We Cool Yet?: A Longitudinal Content Analysis of Nerd and Geek Representations in Popular Television*. 2012. Dissertations and Theses. Paper 810. 160 p. DOI: 10.15760/etd.810. Available at: https://pdxscholar.library.pdx.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1809&context=open_access_etds (date accessed: 9.04.2019).
6. *Eshelman R. Performatism in Art* // *Anthropoetics*. 2007–2008. Vol. XIII. № 3. Available at: <http://anthropoetics.ucla.edu/ap1303/1303eshelman> (date accessed: 9.04.2019).
7. *Forbes A. The Metamodern Mindset [A Study on Contemporary Reality]* // *Berlin Art Journal*. 2012. 23 March. Available at: <https://web.archive.org/web/20120410091618/http://www.berlinartjournal.com/issue/metamodern-mindset> (date accessed: 9.04.2019).
8. *Dember G. After Postmodernism: Eleven Metamodern Methods in the Arts*. 2018. 17 April. Available at: <https://medium.com/what-is-metamodern/after-postmodernism-eleven-metamodern-methods-in-the-arts-767f7b646cae>.
9. *Kirby A. The Death of Postmodernism and Beyond*. 2006. Available at: https://philosophynow.org/issues/58/The_Death_of_Postmodernism_And_Beyond (date accessed: 9.04.2019).
10. *MacDowell J. Notes on Quirky* // *Movie: A Journal of Film Criticism*. 2010. № 1. Available at: https://warwick.ac.uk/fac/arts/film/movie/contents/notes_on_quirky.pdf (date accessed: 9.04.2019).
11. *Turner L. Metamodernist Manifesto*. 2011. URL: <http://www.metamodernism.org/> (date accessed: 9.04.2019).
12. Vermeulen T., Akker van den R. Notes on Metamodernism // Journal of Aesthetics and Culture. 2010. Vol. 2. Issue 1. DOI: <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677>. Available at: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.3402/jac.v2i0.5677> (date accessed: 9.04.2019).