

УДК 74.01/.09 (Теория, эстетика, техника искусства. Истории и стили. Объекты изображения. Применение и т.п.)

ИЛЛЮСТРАЦИЯ 360° В СОВРЕМЕННОЙ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ

© 2023 Т.Е. Фадеева

*Фадеева Татьяна Евгеньевна, кандидат искусствоведения,
доцент Школы дизайна Факультета креативных индустрий
E-mail: tfadeeva@hse.ru*

Национальный Исследовательский Университет «Высшая Школа Экономики»
Москва, Россия

Статья поступила в редакцию 14.02.2023

Объект статьи: произведения современных художников, работающих с форматом 360° и создающих т.н. «сферические иллюстрации» или иллюстрации 360°, управляемые панорамные изображения. В качестве материала отобраны произведения, отражающие типы стратегий работы художников с данным медиумом, демонстрирующие связь между замыслом художника и формальным, структурным решением произведения. Предмет статьи: специфика иллюстрации 360°, ее выразительные возможности, а также стратегии художников, которые обращаются к этому формату как инструменту эстетического воздействия на зрителя в контексте современного коммуникационного общества. Исследование посвящено активно развивающемуся феномену иллюстрации 360°, который в настоящее время пользуется всё большей популярностью среди художников и очерчивает новые эстетические горизонты для иллюстрации как вида искусства. Основная цель исследования – выявление специфики феномена сферической иллюстрации в современной визуальной культуре, контекстуализация иллюстрации 360° в поле современной визуальной культуры. Автором были сделаны следующие выводы: иллюстрация 360° является предельной версией структуры классического живописного изображения с прямой перспективой, которая в то же время осуществляет «коперниканский переворот» в плане отношения зрителя к художественному образу (из пассивного реципиента он превращается в активного интерпретатора и соавтора художника), таким образом, с одной стороны, иллюстраторы получают расширяют репертуар собственных выразительных средств (отчасти заимствуя приемы экранных искусств), и, с другой стороны, зритель получает возможность оказаться «внутри» изображения и пережить это как субъективный эстетический опыт.

Ключевые слова: иллюстрация 360°, сферическая иллюстрация, панорамная иллюстрация, цифровая иллюстрация, современная иллюстрация, медиаискусство

DOI: 10.37313/2413-9645-2023-25-89-92-99

Введение. Иллюстрация 360°, или сферическая иллюстрация – это управляемое панорамное изображение. Оно словно окружает исходную точку, в которой находится зритель, а не располагается прямо перед ним. Иллюстрация 360° позволяет имитировать движения головы – с помощью курсора мыши или поворота смартфона мы можем рассмотреть предмет с разных сторон, сверху и снизу, а в некоторых случаях допустимо и применение инструментов масштабирования, т.е. мы имеем возможность отодвигать от себя или приближать к себе «картинку», фокусируясь на том элементе изображения, которое вызвало у нас особенный интерес. Исследование подобной возможности выстраивания повествования в условиях медиума нового типа, т.е. изображения без границ кадра, привлекает многих современных художников.

[Изначально отметим, что для обозначения и средств, и среды, и середины в латинском языке используется одно и то же слово – *medium*. В искусствоведении медиум – это средство художественного выражения, инструмент создания художественного образа. При этом в рамках современного искусства художественным медиумом может выступать практически что угодно].

В связи с этим Майкл Раш, американский историк и теоретик медиаискусства, справедливо отмечает: «Художники, которых технических прогресс не пугает, а подталкивает к использованию новых техник, видят себя частью этих перемен и стремятся продемонстрировать свою причастность к ним» [7, с. 9].

История вопроса. Обращение к формату сферической иллюстрации позволяет художнику задействовать пространство «вокруг»

пользователя, расширив количество визуальной информации, доступной зрителю,

наполнить «объёмный» кадр большим количеством деталей (рис. 1).

Рис. 1. М. Джонстон. «Мир Мэтта 360°» (скриншот с сайта художника: <https://mattjohnstone.co.uk/work>)
(M. Johnston. "Matt's World 360°" (screenshot from the artist's website))



Подобные изображения, предназначенные для показа с помощью электронных устройств (включая мобильные устройства, компьютеры, VR-гарнитуры), подходят для создания многофигурных панорам с большим количеством деталей. Ввиду того что изображение не явлено зрителю целиком, последнему нужно «осмотреться», используя, к примеру, мышь или клавиатуру. Также чрезвычайно интересным в такого рода иллюстрации представляется выстраивание смысловых/нарративных связей внутри самого изображения. Так, художник может удивить или напугать зрителя, разместив у него за спиной или над головой какие-то элементы изображения. В качестве примера приведём иллюстрацию Мэтта Джонстона (Matt Johnston) – «Мир Мэтта 360°» («Matt's 360 World»). Художник создал причудливый мир, который населяют странные разноцветные существа, порождённые его воображением. Иллюстрация напоминает изображение из виммельбуха, оно насыщено деталями, интригует и увлекает зрителя. Важнейшим качеством подобного рода иллюстраций является иммерсивность, т.е. эффект присутствия. Нам не нужно прикладывать дополнительных усилий, чтобы погрузиться в историю – мы сразу оказываемся в центре событий.

Методы исследования. Исследование базируется на методах формального и структурного

анализа избранных произведений сферической иллюстрации, выводы исследования контекстуализируются в более широком поле медиаискусства и современной визуальной культуры, что сообщает актуальность поставленным вопросам. Феномен иллюстрации 360° сравнивается со схожими форматами (VR, фильм 360°) для уточнения его специфики, а также вписывается в исторический контекст, связанный со способами взаимодействия зрителя с изображением. Работа строится на посылке М. Маклюэна «Medium is the message»: современный художник использует возможности того или иного медиума для создания произведений, в которых актуализируются структуры чувственности техносовременности. Добавим, что иллюстрации 360° как выразительному инструменту обращаются современные художники, иллюстраторы, фотографы и дизайнеры, а также представители других творческих профессий, в данном исследовании мы не делаем между ними различия, характеризуя их как «художников».

Результаты исследования. **Иллюстрация 360°: роль зрителя.** Важным элементом данного типа повествования является активность зрителя, поскольку при рассмотрении изображения зритель создает свой вариант нарратива, переводя взгляд с одной части изображения на другую, открывая для себя все новые детали. Как отмечает О.Ю. Багдасарян, исследуя

схожие по «плотности» визуальной информации примеры виммельбухов, «в виммельбухах, как уже было отмечено, очень мало текста или его вовсе нет, поэтому они не навязывают читателю сюжет (его можно придумать самим и обсудить развитие каждой из историй)» [1]. В иллюстрации 360° в силу ее интерактивности данная тенденция только усиливается, зритель еще в большей степени начинает выступать в роли соавтора произведения. В зависимости от того, смотрит он сначала влево или вправо, вверх или вниз, зритель постепенно знакомится с теми или иными персонажами камерного «рассказа», который предлагает ему художник (или, напротив, эпического повествования, поскольку многие работы М. Джонстона, включая «Мир Мэтта 360°» можно сопоставить с произведениями Питера Брейгеля-старшего (рис. 2). Ключевую роль здесь играет поисково-ориентировочная активность зрителя, который не видит изображение целиком, а должен «монтировать» его в своем сознании, активно взаимодействуя с «картинкой» с помощью курсора мыши или экрана мобильного устройства.

Таким образом, иллюстрация 360° отличается от классического варианта станковой

картины с тщательно выстроенной линейной перспективой, рассчитанной на одну точку обзора, поскольку иллюстрация 360° предполагает иной режим зрительского восприятия: такую сферическую иллюстрацию можно сопоставить с проектами в виртуальной реальности и фильмами 360°. Обсуждая специфику медиума виртуальной реальности и те выразительные возможности, которая она предлагает художнику в качестве инструмента эстетического воздействия, исследователь видеоарта и специалист в области экранных искусств и медиаарта, А.Д. Першеева отмечает: «...надевая VR-шлем и погружаясь в созданное художником пространство, где визуальное поле не ограничено рамкой кадра, мы оказываемся в центре этой системы, виртуальный мир «привязан» к зрителю, как сетка перспективы к своей точке схода. При этом взгляд зрителя, по умолчанию ставший персональным взглядом, становится предельно децентрированным в силу обретенной им свободы определять направление, ритм и логику переключения внимания между видимыми объектами» [3, с. 32].

Рис. 2. П. Брейгель-старший. Нидерландские пословицы. 1559
(P. Brueghel the Elder. Dutch proverbs. 1559)



Безусловно, у иллюстрации 360° и движущегося VR-изображения или панорамного фильма много общего, однако иллюстрация 360° – это

более концентрированное высказывание, это, по сути, объемное сферическое изображение (или серия изображений, как будет

показано дальше), здесь нет монтажных переходов и некоторых других нарративных возможностей, которые есть у упомянутых нами форматов. И это во многом обусловило интерес к иллюстрации 360° со стороны художников и популярность данного формата среди широкой аудитории, поскольку зритель получает возможность «встречи» с плотным по фактуре, насыщенным деталями произведением, и при том это яркое эстетическое переживание не требует того сравнительно большого количества времени, которое обычно тратится на просмотр даже небольших VR-работ или короткометражных фильмов, снятых в формате 360°, и идеально соответствует современной клиповой культуре и практикам сверхскоростного потребления информации. Добавим, что проект «Мир Мэтта 360°» был размещен художником на площадке одной из социальных сетей, которые задают определенный способ и ритм работы с информацией. Чтобы захватить внимание зрителя, иллюстрация должна отличаться от привычных изображений.

Иллюстрация 360°: занимательный «аттракцион». В силу того что иллюстрация 360° существует преимущественно в пространстве сети интернет, а также некоторых ее черт, упомянутых выше – занимательности, насыщенности деталями (впрочем, здесь бывают исключения) – может возникнуть ощущение, что такая иллюстрация существует преимущественно в поле коммерческой иллюстрации, однако ситуация не столь однозначна.

В качестве примера коммерческой иллюстрации можно привести работу Кевина Хохлера (Kevin Hohler), специализирующегося на иллюстрации 360°. Художник и фотограф предлагает нам найти потерявшегося Валдо, любимого зрителями героя массовой культуры. К. Хохлер умело режиссирует наш взгляд, используя яркие цветовые акценты, которые побуждают нас «проскроллить» страницу, чтобы увидеть больше персонажей и деталей. В частности, перед нами разворачиваются композиционные линии, создаваемые фигурами персонажей в желтой одежде, кроме этого, движение мяча, а также само движение персонажей задает определенный ритм и побуждает нас «листать», «прокликать» «картинку», чтобы увидеть, как события будут разворачиваться дальше – и, может быть, в итоге выяснить, где же скрывается неуловимый Валдо. Данный проект можно воспринимать как аттракцион, как способ

привлечь внимание аудитории к тем или иным товарам или услугам (вместо Валдо, к примеру, можно искать скидочный купон). Фото- и кинопроекты, особенно ранние, часто прибегали к схожим стратегиям: увлечь зрителя, вовлечь его в некую занимательную активность, пространство яркого и запоминающегося развлечения. Как отмечает В.В. Устюгова, «Согласно концепции Т. Ганнинга, раннее кино было связано не с повествованием, рассказом, а являлось ярмарочной диковинкой, визуальным аттракционом. Оно не рассказывало истории, а показывало натуру и движение, удивляло трюками и фокусами» [8]. Подобная ситуация характерна для любой «медиаановинки», которая на первых порах способна увлечь зрителя лишь в силу того, что зритель взаимодействует с ней впервые и захвачен новым опытом эстетического переживания; по мере насыщения пространства визуальной коммуникации схожими работами этот эффект нивелируется. Безусловно, как и всякая иллюстрация, иллюстрация 360° существует в комплексном пространстве визуальной культуры, в котором можно выделить и такие явления как «однообразный корпоративный вектор» [4], однако в данной статье нам хотелось бы подчеркнуть, что, как и в случае с «дедушками» медиаискусства – фотографией и кинематографом – так и в случае с современными форматами медиаискусства, его аттрактивная составляющая не является его ключевой чертой.

Иллюстрация 360°: возможности «расширенного» повествования. Перейдем к третьему проекту, представляющему собой уже не коммерческую иллюстрацию, а репортаж журналиста-исследователя, и на его примере попробуем выявить, какой интерес может представлять для художника панорамная иллюстрация, какие выразительные возможности она перед ним открывает (и которые, возможно, отсутствуют или не проявлены до такой степени в других медиа). Для этого рассмотрим проект Кристофа Нимана (Christoph Niemann) «Мое путешествие в демилитаризованную зону: скетчбук 360°» («My Trip to the DMZ: A 360-Degree Sketchbook»), который сделан для «Нью-Йорк Таймс» [9] (рис. 3). Демилитаризованная зона (ДМЗ), о которой говорится в названии проекта – это зона на границе Северной и Южной Кореи. Речь идет о демаркационной линии, разделяющей две страны, по обе стороны которой находится ДМЗ. К. Ниман выделяет эту линию алым цветом. Зритель будто бы оказывается внутри

скетчбука К. Нимана – перед ним возникают некие наброски, словно нарисованные углем, зернистые текстуры, эффектная палитра: черный, белый, серый и ярко-красный. Отдельно следует сказать о красном – этот цвет усиливает ощущение напряжения и часто используется художником не только как средство композиции, но и доносит до зрителя эмоционально насыщенную информацию.

Необходимо отметить, что здесь есть специфические нарративные элементы помимо тех, что присущи только иллюстрации. Работа К. Нимана была сделана для пространства сети, поэтому здесь начинает действовать описанная Л. Мановичем ситуация, связанная с формированием языка новых медиа: «Компьютеризация культуры приводит не только к формированию новых артефактов – компьютерных игр и виртуальных миров; этот процесс провоцирует переосмысление существующих форматов и жанров, в том числе фотографии и кино» [5, с. 40]. Добавим здесь: и иллюстрации, поскольку при помощи компьютера к изображению можно «пристегнуть» аудиофайл.

Так, зритель может включить звук и услышать ненавязчивую электронную музыку, а также закадровый голос самого К. Нимана,

который описывает детали своего путешествия. В самом первом эпизоде художник рассказывает о своем интересе к демилитаризованной зоне и собственном опыте проживания недалеко от бывшей Берлинской стены. Пока он говорит, зритель имеет возможность рассмотреть во всех деталях открытую красную прорезь демилитаризованной зоны, разделяющей Северную и Южную Корею. Фотографировать и снимать видеоролики здесь запрещено (осуществлять съемку можно лишь в определенных зонах), и поэтому такой подход позволяет К. Ниману представить иллюстрацию как актуальную форму журналистики, как единственный способ исследования мест, где есть определенные ограничения, связанные с присутствием «посторонних», а также актуальные способы конвертации этого исследования в визуальный репортаж. Художник виртуозно выстраивает траектории нашего «движения» внутри «картинки» с учетом особенностей медиума, с каждой «главой» – поскольку работа представляет собой как бы страницы скетчбука – находя все новые способы захватить и удерживать внимание зрителя.

Рис. 3. К. Ниман. «Мое путешествие в демилитаризованную зону: скетчбук 360°»
(K. Nieman. «My Trip to the DMZ: A 360-Degree Sketchbook»)



Добавим, что иллюстрация, в отличие от кино, может быть более или менее реалистичной (а киноизображение обычно воспринимается как «достоверное», поскольку видеокамера как бы «протоколирует» действительность) и

оказывать воздействие на зрителя через напряжение и контраст, ритм линий и пятен. Сейчас технологии создания изображений 360° позволяют художнику, по сути, «взять» субъект и «поместить» его в коробку, где каждая грань – это

«картина» с линейной перспективой. Однако благодаря соответствующим возможностям программного обеспечения эта «коробка» конвертируется в сферу, и мы получаем зрителя, который конструируется как субъект в центре этого иллюзорного мира, как «точка сборки», к которой развернут мир (рис. 4). При этом, в отличие, например, от фильма 360°, фильма-

панорамы, иллюстратор может создавать некие искажения, которые разрушают эту ясную и непротиворечивую визуальную карту действительности и извлекать из этого новые эстетические эффекты, предлагая нам субъективный, даже «экспрессионистский» нарратив – что и было показано нами на примере работы К. Нимана.

Рис. 4. Скриншот работы Веданта Уайкара с сайта Behance (пример работы с иллюстрацией 360°)
(Screenshot of Vedanta Waikara from the Behance website (example of working with 360° illustration))



Выводы. Проведенное исследование позволяет нам сделать следующие выводы. Иллюстрацию 360° можно рассматривать как новую форму развития той логики, которая в эпоху Возрождения получила выражение в станковой картине. Станковая картина, содержащая линейную перспективу как способ упорядочивания визуальной информации, на протяжении столетий организовывала наш визуальный опыт, вызывая интуитивное ощущение гармоничности и упорядоченности мира, который открыт для созерцания весь, целиком (и это соответствовало представлениям ученых об эпистемологических возможностях человека, который с помощью научного метода способен сформировать рациональную и непротиворечивую картину действительности).

Однако постепенно подобное представление о мире, существующем для-зрителя деконструировалось, художники осваивали новые технологии – фотографию, кинематограф, видео – и начали создавать работы, отражающие сложность и полиморфизм явлений культуры. Для этого они работали с подвижной камерой, с возможностями поликадра и полиэкрана и пр.

(процесс эволюции зрительского взгляда и характера восприятия зрителем экранного образа подробно описывают И.Н. Духан и А.Д. Першеева в своей статье «Оптические стратегии новых медиа: от перспективизма к дрейфующему взгляду») [3, с. 34-35]. В этом контексте возвращение к идее зрителя-в-центре-мира (а именно она стоит в основе иллюстрации 360°) может казаться эпистемологической «регрессией». Однако здесь уместно говорить не столько о «возвращении», сколько о ревизии, условно говоря, о метамодернистском конструировании зрителя-субъекта (в противовес постмодернистской деконструкции). Зритель конструируется в пространстве произведения и для произведения как функция «стягивания» выстраиваемого художником пространства, однако в данных обстоятельствах речь уже не идет о сакрализации взгляда зрителя как чего-то, что Дж. Бергер, автор труда «Искусство видеть», сопоставляет со «взглядом Бога», рассуждая о художественно-философских следствиях линейной перспективы: «Перспектива делает глаз центром видимого мира. Все сходится в фокусе взгляда, как в исчезающей точке бесконечности. Видимый

мир оказывается устроенным для зрителя, как когда-то Вселенная мыслилась устроенной для Бога» [2]. Напротив, зрителю предлагается побыть героем в предложенных обстоятельствах, «примерить» на себя ту или иную перспективу (PoV – point of view, «точку зрения» от первого лица), визуальный опыт, при этом понимая множественный характер перспектив и их принципиальное равенство (в том смысле, что не может быть более или менее «правильного опыта»). Как отмечает Е.А. Нечаева, «эпистемологически метамодернизм предлагает

познание мира и «Я» через опыт «Другого Я», аффицирование» [6]. При этом эти точки зрения от первого лица не претендуют на всеохватность опыта или его тотальность, на схватывание всей сложности явления в одном произведении. В этом отношении данное явление адекватно иллюстрирует сайт-агрегатор типа Behance, где «точки зрения» представлены в «цветущем множестве» и отражают характер современной культуры с ее вниманием к субъективному опыту индивида.

1. Багдасарян, О. Ю. Вербальный и визуальный компоненты в современных книгах для детей // Филологический класс. – 2017. – №4 (50). [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/verbalnyy-i-vizualnyy-komponenty-v-sovremennyh-knigah-dlya-detey> (дата обращения: 14.02.2023).
2. Бергер, Д. Изображение, видение, восприятие // Бергер Д. Искусство видеть // Theory&Practice. – 2013. – 03.12. [Электронный ресурс]. – URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/8099-art-of-seeing> (дата обращения: 21.01.2023).
3. Духан, И. Н., Старусева-Першеева, А. Д. Оптические стратегии новых медиа: от перспективизма к дрейфующему взгляду // ПРАЕНМА. Проблемы визуальной семиотики (ПРАЕНМА. Journal of Visual Semiotics). – 2022. – Вып. 3 (33). – С. 9-38. – DOI:10.23951/2312-7899-2022-3-9-38.
4. Копалова, К. Другая сторона коммерческой иллюстрации // Слон в боа [Электронный ресурс]. – URL: <http://slonvboa.ru/darkside> (дата обращения: 12.02.2023).
5. Манович, Л. Язык новых медиа. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 400 с.
6. Нечаева, Е. А. Метамодернизм как дискурс нового антропологического мифа // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. – 2021. – №1. [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metamodernizm-kak-diskurs-novogo-antropologicheskogo-mifa> (дата обращения: 15.02.2023).
7. Раш, М. Новые медиа в искусстве. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 256 с.
8. Устюгова, В. В. Кинематограф аттракционов» и его распространение в русской провинции на рубеже XIX-XX веков // Вестник ННГУ. – 2016. – №4. [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kinematograf-attraktsionov-i-ego-rasprostranenie-v-russkoy-provintsii-na-rubezhe-hh-hh-vekov> (дата обращения: 12.02.2023).
9. My Trip to the DMZ: A 360-Degree Sketchbook // The New York Times Magazine [Electronic resource]. – URL: <https://www.nytimes.com/interactive/2017/02/17/magazine/christoph-niemann-north-korea-dmz.html> (дата обращения: 12.02.2023).

360° ILLUSTRATION IN CONTEMPORARY VISUAL CULTURE

© 2023 T.E. Fadeeva

*Tatiana E. Fadeeva, PhD in Art History,
Associate professor of Faculty of Creative Industries
HSE Art and Design School*

**Higher School of Economics “National Research University”
Moscow, Russia**

The object of the article: the works of contemporary artists working with the 360° format and creating the so-called "spherical illustrations" or 360° illustrations, controlled panoramic images. Works were selected as material, reflecting the types of strategies for the work of artists with this medium, demonstrating the connection between the artist's intention and the formal, structural solution of the work. Subject of the article: the specifics of 360° illustration, its expressive possibilities, as well as the strategies of artists who turn to this format as an instrument of aesthetic impact on the viewer in the context of the modern communication society. The study is devoted to the actively developing phenomenon of 360° illustration, which is currently becoming increasingly popular among artists and delineates new aesthetic horizons for illustration as an art form. The main goal of the study is to identify the specifics of the phenomenon of spherical illustration in modern visual culture, the contextualization of 360° illustration in the field of modern visual culture. The

author made the following conclusions: the 360° illustration is the ultimate version of the structure of the classical pictorial image with a direct perspective, which at the same time carries out a “Copernican revolution” in terms of the viewer’s attitude to the artistic image (from a passive recipient, he turns into active interpreter and co-author of the artist), thus, on the one hand, illustrators get to expand the repertoire of their own expressive means (partly borrowing the techniques of screen arts), and, on the other hand, the viewer gets the opportunity to be “inside” the image and experience it as a subjective aesthetic experience.

Keywords: 360° illustration, spherical illustration, panoramic illustration, digital illustration, contemporary illustration, media art

DOI: 10.37313/2413-9645-2023-25-89-92-99

1. Bagdasaryan, O. YU. Verbal'nyy i vizual'nyy komponenty v sovremennykh knigakh dlya detey (Verbal and visual components in modern books for children) // *Filologicheskii klass*. – 2017. – №4 (50). [Elektronnyy resurs]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/verbalnyy-i-vizualnyy-komponenty-v-sovremennykh-knigah-dlya-detey> (data obrashcheniya: 14.02.2023).
2. Berger, D. Izobrazheniye, videniye, vospriyatiye (Image, vision, perception) // Berger D. *Iskusstvo videt'* // *Theory&Practice*. – 2013. – 03.12. [Elektronnyy resurs]. – URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/8099-art-of-seeing> (data obrashcheniya: 21.01.2023).
3. Dukhan, I. N., Staruseva-Persheyeva, A. D. Opticheskiye strategii novykh media: ot perspektivizma k dreyfuyushchemu vzglyadu (Optical Strategies of New Media: From Perspectivism to a Drifting View. Problems of visual semiotics) // *PRAXĒMA. Problemy vizual'noy semiotiki* (PRAXĒMA. Journal of Visual Semiotics). – 2022. – Vyp. 3 (33). – S. 9-38. – DOI:10.23951/2312-7899-2022-3-9-38.
4. Kopalova, K. Drugaya storona kommercheskoy illyustratsii (The language of New Media) // *Slon v boa* [Elektronnyy resurs]. – URL: <http://slonvboa.ru/darkside> (data obrashcheniya: 12.02.2023).
5. Manovich, L. YAzyk novykh media (Metamodernism as a discourse of a new anthropological myth). – M.: Ad Marginem Press, 2018. – 400 s.
6. Nechayeva, Ye. A. Metamodernizm kak diskurs novogo antropologicheskogo mifa (Another side of commercial illustration) // *Aktual'nyye problemy filologii i pedagogicheskoy lingvistiki*. – 2021. – №1. [Elektronnyy resurs]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metamodernizm-kak-diskurs-novogo-antropologicheskogo-mifa> (data obrashcheniya: 15.02.2023).
7. Rash, M. Novyye media v iskusstve (New media in art). – M.: Ad Marginem Press, 2018. – 256 s.
8. Ustyugova, V. V. Kinematograf attraktsionov» i yego rasprostraneniye v russkoy provintsii na rubezhe XIX-XX vekov (Amusement cinematography” and its distribution in the Russian provinces at the turn of the 19th-20th centuries) // *Vestnik NNGU*. – 2016. – №4. [Elektronnyy resurs]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kinematograf-attraktsionov-i-ego-rasprostranenie-v-russkoy-provintsii-na-rubezhe-hih-hh-vekov> (data obrashcheniya: 12.02.2023).
9. My Trip to the DMZ: A 360-Degree Sketchbook // *The New York Times Magazine* [Electronic resource]. – URL: <https://www.nytimes.com/interactive/2017/02/17/magazine/christoph-niemann-north-korea-dmz.html> (дата обращения: 12.02.2023).