М.А. ГРУЗДЕВА
К.т.н., доцент кафедры информационных технологий и компьютерного дизайна в РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: gruzdeva_ma@mail.ru

Я.М. ШЕСТАК
Студент бакалавриата РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: shestak.jasmin@gmail.com

Н.Б. ЯКОВЛЕВА
К.т.н., доцент кафедры информационных технологий и компьютерного дизайна в РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: yackovleva13@gmail.ru

M.A. GRUZDEVA
Candidate of technical sciences, associate professor of the department information technology and computer design of the Kosygin University
e-mail: gruzdeva_ma@mail.ru

Y.M. SHESTAK
Bachelor's degree student of the Kosygin University
e-mail: shestak.jasmin@gmail.com

N.B. YAKOVLEVA
Candidate of technical sciences, associate professor of the department information technology and computer design of the Kosygin University
e-mail: yackovleva13@gmail.ru

ФОРМИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ КОНЦЕПЦИЙ ЦИФРОВОЙ ЭСТЕТИКИ — НОВЫЙ ЭТАП ЭВОЛЮЦИИ ИСКУССТВА

THE FORMATION OF THE CONTEMPORARY CONCEPTS OF DIGITAL AESTHETICS — NEW STEP IN THE EVOLUTION OF ART

Рассматриваются вопросы существенности изменений в искусстве, произошедших с распространением цифровых технологий. Представляются художественно-эстетические особенности, характерные для произведений цифрового, компьютерного, сетевого, программного, генеративного, фрактального и других форм современного искусства. Исследуются проблемы совмещения цифровых и традиционных технологий в искусстве. Утверждается, что формирование современных концепций эстетики цифрового искусства напрямую связано с проблемой цифровой эстетики, фиксирующей новые для медиа процессы освоения предметного мира, где принципиально важными являются уже не технологичность производства цифровых объектов, а сами логики цифрового существования и трансформации нашего восприятия.

The significance of changes in art stipulated by spreading of digital technology is discussed. The artistic and aesthetic peculiarities of digital, computer, network, fractal and other forms of modern art are demonstrated. The problematic area of digital and traditional technology combination in art is investigated. The author states that developing of modern concepts of digital art aesthetics directly connects to digital aesthetics that captures new media processes of objective world exploration. Nowadays not technological precision of digital object production but the logic of digital subsistence and transformation of our perception are of the most importance.

Ключевые слова: цифровое искусство, цифровая эстетика, современное искусство, виртуальность, материальность.

Keywords: digital art, digital aesthetics, modern art, virtuality, materiality.

Под цифровым искусством (также компьютерным, дигитальным, мультимедийным) художники и искусствоведы понимают творческую деятельность, основанную на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются произведения в цифровой форме или созданные изначально с применением компьютера, а также принципиально новые виды художественных работ, существующие в компьютерной сетевой среде. Термин относится к ав-

торским произведениям, которые создаются, модифицируются и представляются при помощи компьютерной и техники [1 , с. 36, 2].

Цифровые компьютерные технологии присутствуют сегодня практически во всех сферах деятельности человека. Искусство не стало исключением: такие технологии находят свое применение и получают все более широкое распространение в музыке, театре, кино. Тем не менее, основное внимание в настоящем исследовании мы уделили изобразительному искусству. Этому есть несколько причин. Основные из них состоят в том, что «презумпция тождества изображения и искусства была всерьез поставлена под сомнение лишь в недавнее время» и что традиционное (нецифровое) изобразительное искусство до самого последнего времени хранило верность объектному (материальному, вещественному) характеру своих произведений.

Использование цифровых компьютерных технологий позволило изобразительному искусству отказаться от понимания произведения как материального объекта и от признания единичности непременным атрибутом оригинальности. При этом, отказавшись от объективизации произведения в вещественном материале, ему удалось сохранить и визуальный характер художественной коммуникации, и роль модусов mimesis и techne в изобразительном искусстве.

Цифровые компьютерные технологии не только вывели изобразительное искусство на качественно новый уровень, коренным образом трансформировав его структуру, но и определили необходимость переосмысления места самого изобразительного искусства в системе искусств [3].

«Цифровая эстетика» (киберэстетика) рассматривается как один из способов обобщения социальной реальности. Анализируются, каким образом в современной медийной эстетике проблематизируются такие понятия, как воображение, символ, накопление знания, понимание, абстракция, и какие перспективы открывает эта проблематизация для практического развития медиа.

Внедрение и развитие цифровых технологий в искусстве привело к полному его преображению: например, кинематограф вышел за пределы движущейся картинки и стал чем-то большим — проводником в мир нечеловеческий и постчеловеческий. Цифровая эстетика сегодня фиксирует новые для медиа процессы освоения предметного мира, где принципиально важными являются уже не технологичность

производства цифровых объектов, а сами логики цифрового существования и трансформации нашего восприятия.

Технологическая цифровая среда создает свое измерение этически, морально и нравственно приемлемого и, напротив, недопустимого — в том числе, за счет того, что этой средой манипулирует человек. Но раз сеть — это не просто метафора, но и наша относительно новая вещественная реальность, она должна описываться и какими-то эстетическим категориями. Быть красивой или безобразной, изящной или громоздкой, цельной или дисперсной. Однако в таких терминах о сети, он-лайн практиках, цифровых пространствах и сервисах говорят не так часто.

Выходит, что бесконечно расширяющаяся вселенная цифровых технологий и взаимодействий порождает умножение эстетических представлений. И они больше не упираются в дискурс «прекрасное — безобразное». Однако по-прежнему воспроизводят наше отношение к онлайн режимам существования, конкурирующим с оф-лайн реальностью, порождающим новые типы поведения, стили жизни, методы их регламентации и понимания. Так бывает: человек создает нечто ранее не бывшее, обладающее логической стройностью, но видит в результатах труда лишь свое отражение. А это придает творимой реальности цифры элегантную незавершенность и даже несовершенство. Разного рода недостаточность цифры, уязвимости пользования ею, безусловно, имеют эстетическое измерение. Но наблюдение за ними выводит нас снова на разговор об этическом.

Возникает новая проблема — проблема новой эстетики в информационном обществе. Цифровые технологии открыли новый этап эволюции искусства, на котором исчезают традиционные границы между подлинником и копией, между автором и зрителем. В новой эстетике культурный объект рассматривается как комплекс организованных данных, которые структурируют эстетический опыт пользователя (зрителя). В процессе работы дизайнер выбирает элементы из библиотек звуков, моделей, текстур, процессов, кнопок, картинок, фильтров, переходов и т.п. Творческая энергия автора направлена на упорядочение элементов скорее, чем на их создание. Выдергивание элементов из баз данных и библиотек становится правилом, создание оригинальных элементов становится исключением. В культуре информационного общества единственным и неосязаемым средством-носителем искусства становится программное обеспечение с заложенной в нем мощностью кода,

которое заставляет относиться ко всему культурному наследию человечества как к базе данных [4], существенно ограничивая его значение.

Цифровое искусство может быть интерактивным (интерактивные инсталляции, сетевое искусство, цифровые телекоммуникационные проекты), машинно-генерируемым (фрактальное, алгоритмическое искусство) или созданным рукой автора, точнее, с помощью программного обеспечения (цифровая фотография, цифровая живопись, трехмерная арт-анимация и пр.).

Уже с первых шагов своего становления в начале 1980-х гг. цифровое искусство представлялось художникам, критикам и исследователям как передовой вектор в эстетизации человеко-машинных коммуникаций, искусственного интеллекта, биотехнологий, компьютерных интерфейсов, виртуальных реальностей т.д. Художники стремились обновить язык искусства, освоив новые возможности виртуализации образа, осмыслить телекоммуникационные и виртуальные пространства, используя при этом доступные цифровые девайсы и технологические новации. В современном искусствознании подобные художественные практики связывают с так называемой цифровой эстетикой [2, 3, 5–7].

Эстетика постмедиа должна принять новые понятия, метафоры и операции компьютера и эры сети, такие как информация, данные, интерфейс, полоса пропускания, поток, хранение, копирование, сжатие и т.д. Можно использовать эти концепции и говоря о нашей собственной постцифровой, постсетевой культуре, и говоря о культуре прошлого. Необходимо видеть старую и новую культуры как один континуум; чтобы сделать новую культуру более богатой с помощью эстетических методов старой культуры; и чтобы сделать старую культуру постижимой для новых поколений, которые чувствуют себя более комфортно с концепциями, метафорами и методами цифровой эпохи.

Необходимо говорить отдельно о цифровой среде, отдельно о ее культурных и социальных практиках по нескольким причинам. Прежде всего, цифровая среда для искусства — это понятие, которое основано на наличии конвергенции концептов, имеющих как гуманитарное, так и естественно-научное или математическое измерения. Цифровая среда как материальное явление может быть представлена в виде данных, которые закодированы в двоичной системе, это алгоритмы, это программное обеспечение веб-дизайна и веб-проектирования. Сказанное обозначает буквально следующее: существует технологическая основа

для всех тех действий, которые человек предпринимает он-лайн, когда работает с девайсами, с устройствами, для всех тех типов коммуникации или любых других активностей, которые он продуцирует. Характеристики технологии имеют исключительное значение для искусства [8].

Техно-утопическая цифровая эстетика 1990-х гг. в целом продолжила вектор дематериализации объекта искусства, который был подготовлен поколениями художников, начиная с художественного авангарда, особенно авангарда «второй волны» 1950–60-х годов.

Концепт нематериальности искусства вновь становится актуальным в 1990-е гг. в связи с цифровыми инсталляциями и телекоммуникационными арт-проектами таких художников, как Э.Кац, П.Сермон, Т.Дов, Б.Лаурел, Стеларк, П.Вайбель, Ш.Дэвис, М.Крюгер, Р.Эскотт, А. Шульгин и др. (Деникин А.А., 2017) (1). Они стремились продемонстрировать возможности виртуальных пространств как альтернативных миров, показать, что нематериальные время и виртуальное пространство становятся главным творческим средством для медиахудожника, а современные телекоммуникационные произведения фиксируют полную дематериализацию искусства.

Следуя призывам «пророков» цифрового будущего (Н.Негропонте, Дж.П.Барлоу и др.), художники-мечтатели 1990-х приступили к признанию цифрового кода материей современной жизни. Они надеялись, что компьютер может стать не просто средством для симуляции и репрезентации реальности, но новой средой существования искусства, свободной от давления бизнеса, власти и художественных институций. Художники-пионеры цифрового арта полагали, что, в связи с уровнем развития технологий, искусство более не должно восприниматься как материальный объект, а быть переосмыслено в категориях телеприсутствия и делокализованного виртуального субъекта. Появляются революционные призывы первого поколения художников и критиков к цифровому киберлибертарианству (например, «Декларации независимости киберпространства» Дж.П.Барлоу) (2), тотальной цифровизации, переходу к киберперцептивным режимам человеческого взаимодействия (Р.Эскотт), передаче контроля над человечеством цифровым девайсам (Н.Негропонте, Стеларк, Орлан), отказу от «устаревшей человеческой оболочки и погружению оцифрованного дематериализованного «разума» в пространства бесконечных сетевых цифровых потоков (Р.Курцвейл, Х.Моравек).

Научно-технологические формы художественных практик XXI века являют собой многофакторный и динамичный процесс. Непрерывное развитие инструментального оснащения современного художника расширяет сферу его профессиональной деятельности и закрепляет за ним звание ретранслятора, порождающего культурные феномены нового, цифрового типа, представляющей собой «совокупность результатов творчества и коммуникации людей в условиях внедрения IT-инноваций» [6] и характеризующейся созданием единого информационного «культурного» пространства, сопряженного со множеством отраслевых направлений, одним из которых является цифровое искусство. Интенсивность технической эволюции обуславливает появление нового типа мышления и смене единого эстетического ориентира. Обладая характерной изменчивостью и нестабильностью, социум осознает необходимость в структурной детерминированности сферы искусства, миссией которого является не только представление и репрезентация, но также создание необходимых условий для эффективного зрительского восприятия. По авторитетному мнению О.Грау, немецкого искусствоведа и теоретика новых медиа (3), исследование цифровой художественной образности, возможно только в условиях междисциплинарного подхода к изучению поставленной задачи «действовать на стыке множества наук: нейробиологии, философии, психологии, истории». Это дает основание предполагать, что появление цифрового образа нивелирует прежние способы автономного функционирования каждой из научных и культурных сфер жизни, неотделимых от прогрессивных тенденций современного общества. Давление информационных технологий на формирование культуры электронной, цифровой или виртуальной, E-culture (термин профессора Миланского политехнического университета Алфреда Ронки, 2009), повлияло на возникновение эстетики «цифрового образа» как особой автономной культурной «компоненты».

Важно стремительное распространение цифровых технологий, представляющих собой «нечто большее, чем средство культурного опосредствования: они предоставляют внешнюю память, которая не просто добавляется к натуральной и культурной памяти, но и решительно перестраивает, переструктурирует человеческую память, заставляя ее действовать по-новому; они усиливают перцептивные способности человека (напр., посредством бионических протезов) и человечества (предлагая опору на новые, эволюционно не сформированные каналы

восприятия); они открывают возможность по-иному планировать и осуществлять мыслительную активность, формировать и реализовывать ранее казавшиеся недостижимыми цели [10, 11].

Согласно термину «Электронная (цифровая) культура, Digital Culture, E-culture — формирует новую сферу деятельности человека, связанную с созданием электронных копий духовных и материальных объектов, в том числе произведений искусства, науки, литературы, кино и т.д.». К электронной культуре относят произведения, которые создавались в электронной форме, например: «сетевое искусство, реконструкции в виртуальной реальности, новые интерактивные произведения» [9].

В теоретической основе цифрового (сетевого) искусства Р.Чханга, одного из идеологов направления и автора термина «вебизм», присутствует понятие «причастности, сопричастности» цифрового произведения со сферой общего культурного фона и наличием правовой идентичности у «объекта цифрового искусства». Он выделяет среду как основное отличие: «Они (объекты цифрового искусства) «предназначены для восприятия он-лайн…». Как отмечает Р.Чханг, сетевое искусство «существует за пределами нашего представления о пространстве и времени», потому что «оригинал цифрового произведения одновременно существует в окнах браузеров на мониторах, расположенных в различных частях Земного Шара» [11].

В работе Г.Оливера (2012) [12] утверждается, что цифровой образ открывает интерактивное визуальное пространство, которое снабжается информацией от сенсоров и банков данных, его визуальность процессуально и «интеллектуально» изменяема, что полностью соответствуют основной модели цифровизации культурных и информационных ресурсов.

При обсуждении проблемы развития искусства в век технологий мы обращаемся к ключевому эссе Вальтера Беньямина «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости (1936). Согласно Беньямину, появление фотографии и кино заостряет проблему авторства и неповторимости произведения искусства, которое в процессе репродуцирования утрачивает свою «ауру». Если изображение так легко воспроизвести, что составляет суть искусства? Вопрос о воспроизведении изображения посредством фото или киноаппарата имеет мало касательства к нынешнему положению вещей, когда возможности позволяют создать работу, не имеющую референта в материальном мире,

вообще не отсылающую к чему-либо в знакомой нам трехмерной реальности. Понятие репродукции — рудимент для цифрового мира.

Благодаря цифровым технологиям, художники получили возможность создавать новые формы «производства», а не «воспроизведения». Так, например, один из наиболее мифологизированных феноменов, порожденных цифровыми технологиями, «виртуальная реальность», — это не просто информация, воплощенная в картинку в натуральную величину, — это сама по себе реальность. Архитектурный критик и философ Поль Вирильо (1932–2018) писал: «Слову симуляция я предпочитаю замещение. Мы на пороге мира, где будет существовать не одна, а две реальности актуальная и виртуальная» (5). Появление новой образности ознаменовал ранее высказанный Жана Бодрияром (1929–2007) концепт «симулякра». «Симулякр» — центральный символ бодрияровского дискурса, без прояснения которого невозможна систематизация его взглядов на роль потребления в современном западном мире.

Цифровые технологии наделяют изображение новыми свойствами, которые позволяют трансформировать его до бесконечности. Прежде визуальная информация была фиксированной, то есть оставалась неизменной, несмотря на то, что, например, кинематограф подразумевал монтаж — совмещение нескольких изображений. Перевод в цифровую форму позволяет преобразовывать отдельные фрагменты изображения при помощи компьютера. Изображение становится «данными», а данными можно манипулировать. «Впервые в истории, — говорит пионер цифровых медиа Петер Вайбель, — изображение стало подвижной системой» (6). Джордж Фифилд (7) писал: «В пространстве компьютера, где не действуют ни силы трения, ни закон тяготения, художник может запросто перегруппировать и совместить несколько изображений, фильтров и цветов, ощущая такую свободу творчества, о которой раньше нельзя было и мечтать».

Цифровое искусство может быть рассмотрено как философское и концептуальное направление в искусстве, выходящее за рамки графического изображения и традиционных принципов художественного искусства. Истоки искусства DigitalArt лежат в модернистском художественном течении — дадаизме (8) (Григорьев А.Д., Захарченко Т.Ю., 2015). В цифровой среде алгоритмы открывают возможность мгновенного доступа к элементам мультимедиа, которые могут перегруппировывать (перетасовывать), казалось бы, бесконечные комбинации. Физический объект преображается в виртуальный или концептуальный



Рисунок1. Варианты цифровых изображений, выполненных в графическом редакторе Adobe Photoshop: а) растровая графика; б) векторная графика

объект. Концепция сама по себе становится ощутимой с помощью виртуализации/восприятия — часто колейдоскопической. Зритель может принять на себя активную роль во влиянии на изменение и собственно изменение самого произведения. При этом следует отметить, что калейдоскопическое мировоззрение развивается «от частностей к общему» и всегда является Я-центричным, что позволяет считать его истоком этики и эстетики цифрового искусства. На рис. 1 представлены варианты Я-центричных авторских цифровых изображений, выполненных в растровой графике, — а) — и векторной графике — б).

Сегодня аудитория готова воспринимать отсутствие единства времени и пространства, реальности и воображаемого мира. Смешение временных, пространственных контекстов и причинно-следственных связей делает зрителя соучастником художника в поисках смысла. Наличие нескольких точек зрения на происходящее заставляет зрителя искать свою собственную. Быстрый темп и фрагментированная история находит отклик у аудитории с пониженной концентрацией внимания и повышенной способностью к многозадачности. Возможно, творчество американского художника Марка Нэпиера (род. 1961) способно показать ценность творческого воображения в качестве одного из двигателей сетевого искусства. На сайте Нэпиера размещены программы — *the shredder* («резак») и *digital landfill* («цифровая свалка»), которые умно и едко деконструируют сетевые активности. Посетители сайта, невинно гуляющие по созданному художником коварному пространству, наблюдают дезинтеграцию данных

и изображений. На рис. 2 представлен портрет-трансформер Президента США Д.Трампа (2018).

Современные технологии позволяют применять расширенный диапазон спецэффектов для достижения необходимого «образного» визуального эффекта. В активно «расширяющийся арсенал» цифрового художника входят программы Adobe Photoshop, FSViewer. используемые разработчиками виртуальных объектов искусства, кроме продуктов Adobe, входит Corel DRAW. Используется кодирование на языках HTML и JavaScript. С помощью технологии Photoshop, ImageReady многие цифровые художники осваивают новые виртуальные пространства. В цифровой сфере постоянно формируются новые направления искусства: актиктивизм (actictivism), вебарт (webart), сетевое он-лайн искусство. С использованием компьютерной графики, направленной на создание и обработку визуальной информации средствами компьютера, эволюционируют возможности киносъемки, пост-продакшена, способствуя созданию иммерсивного изображения, «через технические средства исчезают различия между внешним и внутренним, далеким и близким, физическим и виртуальным, биологическим и автоматическим, а также между образом и телом — на этом многое основано» [12].



Рисунок 2. Портрет Дональда Трампа (19.02.2018) в «динамике (источник: URL: http://www.marknapier.com/portfolio/trump-portrait/) (9)

Формируемый на стыке технологии и эстетики цифровой образ является гибким и способствующим размытию границ между видами искусств. В форматах цифрового образа возникают произведения, которые интегрируют признаки архитектуры, скульптуры, живописи, сценографии, театра, кинофильмов и фотографии, и, в любом случае, исторические визуальные медиа, по меньшей мере, посредством симуляции включаются в пространство, которое располагает лишь силой.

Для характеристики периода «парадигмального сдвига» Жак Деррида (10) ввел термин «деконструкция», означающий «не фактическое разрушение», а принцип «хаотичного сбора обломков» и их комбинирования». Основополагающей целью деконструкции, по утверждению Л.В.Баевой (2013), является отрицание первоначального замысла и его дальнейшее использование для произвольного «порождения смыслов». Тенденция деконструкции присутствует как в «игровых концептах самой личности», так и в процессе трансформации текста, стремления понять его в ином сооруженном контексте. Обилие подобных «выбросов эклектичности» способствовало формированию уникального социокультурного конструкта цифровой культуры.

«Полистилистика является одним из элементов нового единого художественного стиля — стиля искусства новой информационной эпохи, во многом, именно благодаря такой полистилистике, происходит демассификация искусства, когда реципиент имеет возможность выбирать (часто в интерактивном режиме) не только источник художественной информации, но и наиболее адекватный для себя способ ее организации» (11). Компьютер в искусстве значительно меняет традиционную трехфазовую структуру творчества (художник-произведение/ художественный образ / аудитория). Характерная изменчивость и тематическая нестабильность объектов цифровой реальности являют собой новый дополненный способ коммуникации между пользователями глобального Web- пространства.

На протяжении последних лет зарубежными исследователями было выделено несколько основных форм, элементов компьютерного искусства: программное искусство и код-арт, генеративное, эволюционное, фрактальное и традиционно — цифровое искусство, фотореалистичный и нефотореалистичный рендеренги, являющиеся актуальными отраслевыми направлениями цифрового искусства.

В приходящем на смену постмодерну метамодерне (*metaxy* — греч. μεταξύ), означающем нечто «среднее» между чувственным миром и миром идей, возникает новая чувственность, связанная с восприятием виртуальной реальности. Вовлеченность в пост-постмодернистскую игру, где можно сменить лица, попробовать разные маски, увлекает человека в мир грез. При этом размывается, теряется граница между искусством и неискусством. И вот уже все, что, может быть, даже случайно, получается как некий временный результат, может быть названо искусством. Отказ от бинарных композиций стал следствием синтезирования двух миров, воображаемого и реального.

Компьютер в искусстве значительно меняет традиционную трехфазовую структуру творчества (художник-произведение/художественный образ / аудитория). Характерная изменчивость и тематическая нестабильность объектов цифровой реальности являют собой новый дополненный способ коммуникации между пользователями глобального Web-пространства, превращая трехфазовую структуру творчества в итеративный процесс с участием аудитории: (художник-произведение/художественный образ/ аудитория/художественный образ).

Наши сегодняшние возможности [13, с. 122] не позволяют достоверно описать цифровое будущее. И мы задаемся вопросом: что же придет на смену цифровому и виртуальному искусству? И что мы назовем «новыми медиа» в конце XXI века?

Примечания:

1. Деникин А.А. — кандидат культурологии (2008), доцент, профессор Института кино и телевидения (ГИТР). С 2005 года активно занимается искусствоведческими и культурологическими научными исследованиями. Круг научных интересов: проблемы Новых медиа, цифровой культуры, вопросы дизайна, аудиовизуального искусства и контемпорари-арта.

2. Барлоу Дж. (1947–2018) — член международной академии цифровых искусств и науки (International Academy of Digital Arts and Sciences), главный киберлибертарианец нашего времени писал: «Мы верим, что наше управление (в киберпространстве) будет возникать из этики, просвещенного личного интереса и всеобщего блага».

3. Грау Оливер (1965) — немецкий искусствовед и теоретик медиаискусства, специалист в области изобразительных искусств современности. Проф. Грау разработал новые методы работы с цифровыми данными для гуманитарных наук, руководил проектом Immersive Kunst der Deutschen Forschungsgemeinschaft.

4. URL: http://www.museum.ru/future/part06/61221.htm (дата обращения: 02.11.2018).

5. URL: https://discours.io/articles/theory/kak-kompyutery-priruchali-iskusstvo-glava-iz-knigi-novye-media-v-iskusstve (дата обращения: 02.11.2018).

6. Австрийский художник, куратор и теоретик медиа-искусства Петер Вайбель родился 5 марта 1944 года в Одессе.

7. Директор корпорации Бостон-киберарт, которая продюссирует Бостонские киберарт фестивали.

8. Дадаизм — авангардистское течение в литературе, изобразительном искусстве, театре и кино. Трактуется как реакция на трагизм и бессмысленность Первой мировой войны. Главной идеей дадаизма было последовательное разрушение какой бы то ни было эстетики. Дадаисты провозглашали: «Дадаисты не представляют собой ничего, ничего, ничего, несомненно, они не достигнут ничего, ничего, ничего».

9. URL: www.potatoland.com (дата обращения: 03.11.2018).

10. Дерридá Жак (1930–2004) — французский философ и теоретик литературы, создатель концепции деконструкции. Один из влиятельных философов конца XX века.

11. URL: http://artiststatement.com (дата обращения: 06.11.2018).

Библиография:

1. *Деникин А.А.* Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14. № 1. С. 36–45.

2. *Ерохин С.В.* Эстетика цифрового компьютерного искусства: автореф. дис… д-ра филос. наук. М., 2010. 45 с.

3. *Cubitt S.* Digital Aesthetics. London: Sage Publishers, 1998. 192 p.

4. *Соловьев А.В.* Новая эстетика информационной эпохи: искусство как база данных // Научные ведомости БелГУ. Сер. Философия. Социология. Право. 2009. № 8 (63). Вып. 8. С. 50–55.

5. *Popper F.* Art of the Electronic Age. London: Thames & Hudson, 1993. 192 p.

6. *Drucker J.* SpecLab: Digital Aesthetics and Projects in Speculative Computing. Chicago: University of Chicago Press, 2009. 264 p.

7. *Ерохин С.В.* Цифровое изобразительное искусство: вебизм // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2009. №. 3. С. 70–76.

8. *Мороз О.* (2017) Как цифровые технологии изменили среду обитания. URL: https://postnauka.ru/video/75092 (дата обращения: 23.10.2018).

9. *Баева Л.В.* Электронная культура: опыт философского анализа // Вопросы философии. 2013. № 5. С. 75–83.

10. *Галкин Д.В.* Техно-художественные гибриды или произведение искусства в эпоху его компьютерного производства (V.1.0A) // Гуманитарная информатика. 2007. Вып. 3. С. 40–53.

11. *Chang R.* Denition & Description of Ceberart Or The Virtual Art of Webism. URL: http://www.lastplace.com/page48.htm (дата обращения: 05.11.2018).

12. *Оливер Г.* Фантасмагорическое визуальное колдовство XVIII столетия и его жизнь в медиа искусстве // Международный журнал исследований культуры. 2012. №. 1 (6). С. 101–110.

13. *Раш М.* Новые медиа в искусстве. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 256 с.

14. *Волчкова М.А., Эскин Ю.М.* Буква и цифра (палеографические исследования с применением цифровых технологий) // Дом Бурганова. Пространство культуры. 2014. № 4. С. 65–76.