

УДК 7.01

DOI: 10.17223/22220836/36/3

А.В. Венкова

ЦИФРОВОЙ ПРИМИТИВИЗМ И МЕХАНИЗМЫ НАСЛЕДОВАНИЯ В СОВРЕМЕННОЙ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ

Визуальные практики современности характеризуются беспрецедентной демократизацией способов функционирования образов. Благодаря широкому доступу к данным, упрощению и индивидуализации практик создания и распространения изображений, изменяются способы оценки, хранения и передачи информации. Цифровой образ ставит перед исследователями проблему уточнения теоретических установок по отношению к продуктам самодеятельного творчества, примитивного искусства, аутсайдерской деятельности и простого «любительства». В статье раскрываются основополагающие свойства цифрового примитивизма, особенности его возникновения, семантика и перспективы развития.

Ключевые слова: цифровой примитивизм, цифровое искусство, медиаархеология, постгуманизм, визуальная культура.

Что такое цифровой примитивизм

Применительно к цифровому искусству использование понятия «примитивизм» носит условный характер, скорее, здесь можно говорить о выделении пластической тенденции, на которую интересно обратить внимание в контексте рассмотрения развития цифрового искусства вообще, однако даже и в этом случае нужно определить основания использования именно этого понятия, поскольку в исследовании примитивов в изобразительной деятельности в России имеется пусть не слишком устойчивая, но все же обозначенная традиция [1–7].

Примитивизмом в пластических искусствах обычно называют использование профессиональными художниками приемов наивного, самодеятельного искусства и аутсайдерского искусства. Наивное искусство предполагает трансляцию искреннего, поэтического взгляда на мир без выраженного стремления к подражанию профессиональным приемам художественного мейнстрима, при этом самодеятельное (любительское искусство) не обязательно должно быть наивным, оно может являть подражательные стремления, тенденцию к апроприации языка массовой культуры и китча. Под искусством аутсайдеров, как правило, понимают художественную деятельность девиантных с точки зрения господствующей официальной идеологии групп.

В рамках настоящих размышлений речь пойдет о явлении цифрового примитивизма, т.е. форматах работы профессиональных художников с инструментарием наивного пластического языка и его источников для экспериментов в рамках цифровой эстетики.

Генеалогия и иконография цифрового примитивизма

В качестве источников примитивистских мотивов отечественные исследователи, как правило, выделяют икону, лубок, любительское и детское ис-

кусство, китч, рекламу, вывеску, фольклор, в том числе городской [1, 3, 8]. Из этого набора для генеалогии и иконографии цифрового примитивизма будут важны практически все влияния за исключением иконы и религиозного лубка, которые поступают в образный лексикон цифровой культуры уже в переработанном современным городским фольклором виде. Объединяющим фактором здесь будет своеобразный наивный взгляд или самодеятельное обращение с материалом, которые в современную эпоху оказываются опосредованными новыми медиа.

В настоящий момент цифровое искусство представляет собой одно из направлений художественного мейнстрима, такое же, каким для XIX – первой половины XX в. была живопись. Для многих, особенно молодых художников, эта форма выражения является первичной, привычной и естественной. В силу этого весь объем цифрового искусства представляет собой гигантский массив высказываний, требующий такой же длительной работы для описания и систематизации, какая ведется с живописью с момента ее возникновения. В цифровом искусстве, как и в живописи, есть свои признанные мастера, любители и аутсайдеры. И нет никакой возможности говорить о цифровом искусстве или тем более цифровой культуре в целом в рамках одной небольшой статьи. В данном тексте хотелось бы коротко остановиться только на одном аспекте цифрового искусства – его примитивистских мотивах и приемах, показать наиболее очевидные точки возникновения этой эстетики в цифровой визуальности.

Цифровые субкультуры. Аналогом коллекций ар-брют в цифровом мире являются имиджборды, из которых Tumblr, породивший целую «эстетику тамблер», выглядит наиболее респектабельным. Первоначально мусорные картинки, «бедные образы» собирались на таких агрегаторах, как 2chan и 4chan. Из этих «народных» депозитариев выросли первые оформившиеся цифровые субкультуры, такие как varogwave, sea punk, web punk и др. Все они соединяли ностальгический медиаархеологический импульс с трехмерной компьютерной графикой и рядом устойчивых кочующих образов, позволяющих отличать одно направление от другого. В varogwave это диалоговые окна ранних релизов Windows, «тормозящие» процессы визуализации данных, рендеринговые сетки и экзотические элементы – иероглифы, пальмы, космические виды. Sea punk, как следует из названия, вдохновляется эстетикой морей. Здесь всегда присутствуют дельфины, пальмы, волны и ракушки. Наконец, web punk, в отличие от двух предыдущих тенденций, выросших из музыкальных субкультур, представляет собой сугубо визуальное явление и вдохновляется эстетикой гламура 90-х гг. XX в. Здесь преобладают розовый, сиреневый и фиолетовый цвета и элементы «высокого искусства» – античные статуи, колонны, встречаются изображения мадонн. При этом web punk сохраняет элементы varogwavea и sea punka в виде медиаархеологического лоу-фай эпохи Windows 98 – дискет, кассет VHS, дельфинов и пальм.

В этом нагромождении лучше всего читается дадаистская тяга к коллажу как беспечному художественному хулиганству и бриколажу как самодеятельному творчеству в духе почтальона Шевеля. Последний также мечтал привнести в свой Идеальный дворец все самое лучшее, что может дать культура, а главное то, что было дорого и любимо самим автором [9].

Цифровое любительское творчество породило и набор технических приемов, использующих инструменты работы с цифровыми изображениями, изначально предназначенные для профессиональных дизайнеров. К таким приемам, определившим облик современной цифровой картинке, относятся дата сортинг (data sorting), дата бендинг (data bending), дата мошинг (data moshing), глитч (glitch). Все эти техники связаны с выборочным искажением данных в цифровом изображении (или в звуке, если речь о глитче). Data sorting предполагает «сортировку данных» с последующим искажением или удалением части из них, data bending показывает «сгибание» отдельных элементов изображения, data moshing – их перемешивание. Глитч эстетизирует программную ошибку или сбой, искажающий первоначальное изображение, тем самым обнажая его эфемерность и хрупкость.

Арт-гейм-дизайн. Большое воздействие на цифровой примитивизм в силу его генетической связи с любительским изготовлением и распространением изображений оказала эстетика видео-, а затем и компьютерных игр. Чаше всего можно встретить цитаты из раннего периода становления компьютерной индустрии. Для зрелых авторов в этом сказывается ностальгия по детству и молодости, для молодых – проявление ретромании, характерной для метамодернистской чувствительности. Культовые игры «Pacman», «Super Mario», «Minecraft» порождают бесконечное количество визуальных цитат. Поскольку игровая индустрия сформировала сверхсложные, суперреалистичные интерфейсы, над созданием которых работают гигантские корпорации, игровое прохождение которых требует супермощных и дорогих компьютеров, утраченное чувство игрового уюта перемещается в авторский гейм-дизайн. Из мировых суперхитов в этой области можно назвать «Undertale», стильную и аскетичную игру, созданную одним автором в подчеркнутой ретроманере. В отечественном арт-гейм-дизайне выделяются работы Феди Балашова, создающего упрощенные авторские интерфейсы, нацеленные не столько на игровое прохождение, сколько на визуальное любование.

Наивная цифровая картинка. Пионерское видео, во многом определившее эстетику современного аудиовизуального мейнстрима, принадлежит авторству «подростка из сети» Янга Лина (Yung Lean), снявшего в 2013 г. видео «Hurt», где собраны все штампы эстетики цифровых субкультур. Подчеркнутый лоу-фай домашнего видео, дурацкие танцы на форе хромакея, впоследствии смонтированные с множеством цифрового «мусора» из подросткового образного универсума, поначалу казались забавной детской шалостью, но в 2019 г. подобные наивные видео уже тщательно имитируются самыми серьезными законодателями вкуса в индустрии шоу-бизнеса. В частности, своеобразным оммажем Янгу Лину выглядит клип на совместную песню Эда Ширана и Джастина Бибера «I Dont Care» (2019).

Наивная цифровая картинка продолжает развиваться в любительском сегменте, теперь уже преимущественно в сменивших имиджборды социальных сетях, созданных для обмена изображениями. К таковым можно отнести многочисленные инстаграм-аккаунты, например: Glichman.exe, Atari_stash_house, k1ng_dag0, интернет-блог strawberry napalm. Можно встретить и примеры цифрового примитивизма профессиональных художников, вдохновляющихся наивными мотивами. Подобным экспериментом является проект ныне отошедшего от этой эстетики художника Протея Темена, названный

им в 2007 г. «добротаризмом». В этой серии художник ближе всего подходит к тому, что мы привыкли ассоциировать с примитивом. Яркие фольклорные образы и находки цифровых субкультур пропускаются сквозь компьютерные фильтры, образуя высокотехнологичные коллажи, стилистически близкие творчеству художника-аутсайдера Георгия Демкина. Добротаризм Протея Темена уже находится на грани между генерацией новой визуальности и рефлексией над наивным самостоятельным творчеством, что характерно для большинства профессиональных художников, занимающихся цифровым искусством, а, например, Наталья Стручкова возвращает наивную цифровую эстетику обратно в живопись, утверждая универсальный характер этой образности для современной визуальной культуры (серии «Прокрастинация» (2011), «Ни жив ни мертв» (2015)).

Рефлексивный примитивизм. Своеобразной рефлексией над миром цифрового мусора является деятельность вдумчивого художника-интеллектуала и теоретика Хито Штейерль, неоднократно признаваемого профессиональными изданиями, такими как Art Review, самым влиятельным персонажем мира искусства. Влияние Штейерль связано с ее стремлением разобраться в наиболее массовых формах современной визуальности и сделать это одновременно средствами искусства и теории. Самый известный ее текст «В защиту плохой картинки» [10], посвященный цифровому мусору и низкосортным цифровым коллажам, в какой-то степени наследует по цитируемости культовое эссе Вальтера Беньямина «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости», поскольку задает теоретическую рамку размышлений о «бедных образах», из которых состоит наша эстетическая вселенная. В творческой плоскости Штейерль стремится воспроизвести технологию создания «плохой картинки» с тем, чтобы понять психологию ее автора, пропустить через себя и отрефлексировать опыт пользователя, сталкивающегося с новым свойством подручности – цифровым фильтром, встроенным в смартфон, легко помещающимся в руке и определяющим первичный телесный опыт человека цифровой эпохи. Имитирующие наивные картинки работы Хито Штейерль «In Free Fall» (2010), «How Not to Be Seen» (2013), «Liquidity Inc.» (2014) на первый взгляд неотличимы от самодельных изображений из анонимных экаунтов в инстаграм. Рефлексивную дистанцию создает только сопровождающий текст, позволяющий очертить вокруг произведения рамку, выполняющую ту же функцию, которой служили манифесты художников-авангардистов. Без этой теоретической рамки созданная Штейерль картинка неизбежно канет в цифровой поток «бедных образов», генерируемых и распространяемых всеми пользователями Интернета [11, 12].

Рефлексивное действие, связанное с осмыслением функционирования цифровых изображений, осуществили Пьер Юиг («Two Minutes Out of Your Time» (2000), «One Million Kingdoms» (2001)) и Филипп Паррено («Anywhere Out of The World» (2000)) в проектах 2000–2001 гг., создавая оригинальные видео с выкупленным ими персонажем из коммерческого каталога аниме по имени AnnLee. Присваивая часть популярной культуры, вводя ее в ареал «высокого» искусства, художники хотели указать на различия в коммерческом и художественном использовании визуальных образов, которые, впрочем, оказались не вполне проявленными. Скорее, Юиг и Паррено выступили

здесь как наивные мастера, выдавая себя за работников промышленных корпораций по созданию аниме.

Восьмибитная эстетика. Медиаархеологический импульс и ностальгическую ноту задают в цифровом примитивизме проекты, связанные с использованием восьмибитной эстетики. Здесь уже в самом приеме заложено наивное желание вернуться в «цифровое детство», эпоху Пакмена и Тетриса. Восьмибитные работы кажутся очень теплыми и трогательными. Эта эстетика хорошо просматривается в творчестве Ивана Тузова: в работах «С полицейскими» (2013), «Девочка с персиками» (2014), «Купальщицы», «Семейные плавки» (2015) и др. Сам художник в интервью признает смягчающее влияние примитивной восьмибитной пикселизации, замечая, что без нее рисунки выглядели бы более мрачными [13].

Восьмибитные персонажи появляются в промо-клипе к песне «Yellow Light» Фарелла Вильямса к фильму «Гадкий Я 3» (2017). Здесь пикселизированные миньоны отправляются в эпоху компьютерной игры Марио, чтобы сразиться в ней с главным злодеем.

Постинтернет. Пластическое продолжение цифрового примитивизма широко представлено в направлении художественной практики, получившей наименование «постинтернет» [14]. Постинтернет возвращает в трехмерность изначально плоскостную цифровую эстетику. Созданные двухмерными объектами цифрового мира обретают здесь объем. Катя Новичкова в серии «Approximation» (начиная с 2012) показывает словно бы вырезанные с десктопа компьютера картонные обои, аккуратно выпиленные по контуру с тем, чтобы быть помещенными в пространство выставочного зала подобно скульптурам. Арти Виркант (Artie Vierkant) в серии «Image Objects» (начиная с 2011), Оливер Ларик (Oliver Laric) в проекте «Icon (Utrecht)» (начиная с 2009), Кори Аркэнжел (Cory Arcangel) в работах «Photoshop Gradient Demonstrations series» (2009–2013) переносят эстетику фильтров фотошоп в пространство, материализуя изначально нематериальную, эфемерную природу цифрового изображения.

Подобные эксперименты проводит Фаиг Ахмед, создающий распадающиеся на пиксели либо пораженные глитчем ковры, выполненные в традиционной технике азербайджанского ковроткачества. Пространственный глитч можно увидеть у Бэнкси в проекте «Dismaland» (2015) и у Вима Дельвуа в работах «закрученной» серии (2005–2013). Наивный взгляд демонстрируют Recycle Group в объектах серий «Part of the Moment» (2013–2014) и «Holy ID» (2013), где в трехмерность выходят не только наивные пластические находки цифрового мира, но и персонажи популярной культуры, родные для поколения постинтернет-художников. Более серьезная нота чувствуется у Валерия Гриковского в «Гибели богов» (2014), хотя и здесь применяется прием визуальной обманки, когда пикселизация имитируется при помощи иголок, вертикально размещенных на стенде.

Лучше всего идею цифрового примитивизма в постинтернет-эстетике воплощает Иван Тузов в сериях «Марио» и «Портреты» (2011–2012), выкладывая изображения обрезанными коктейльными трубочками. В целом все данное направление тяготеет к примитивизму, поскольку некоторая ирония заложена уже в самой идее – сделать осязаемым изначально эфемерное, цифровое. Главным в этом процессе становится эмоциональная привязанность

авторов к цифровым героям своего детства и юности, желание приблизить их, сделать «настоящими», придать им плоть.

Цифровая поп-культура. Описанная здесь петля возникновения и развития цифрового примитивизма – от мусорных имиджбордов и субкультурной иконографии через творчество профессиональных художников, использующих эту эстетику как прием, до ее материализации в постинтернет-искусстве – закономерно приводит к обратному возвращению обогащенной художественным видением цифровой визуальности в популярную культуру. Пример показывают сами представители арт-мира. Так, звезда мирового масштаба Синди Шерман в последнее время все больше увлекается инстаграм-артом, оказывая тем самым большее влияние на массовое восприятие изображений, чем это было бы возможно через традиционные каналы трансляции смыслов – музеи, выставочные залы, художественные журналы и галереи.

Инстаграм-арт представляет собой явление промежуточное – между миром искусства и популярной культурой. Пример подобного творчества на грани искусства и любительского самофотографирования показывают профессиональные художницы Елена Шейдлина и Альберта Ушакова, но наиболее ярко цифровой примитивизм проявляет себя сейчас в индустрии музыкальных видео, располагающих большими бюджетами, чем традиционные арт-площадки, и более оперативно реагирующих на изменения визуальной моды, чем кинематограф, хотя и в нем в последнее время достаточно примеров прямого, «примитивного» использования визуального языка цифрового искусства («Призрак в доспехах» (2017), «Бегущий по лезвию 2049» (2017)), «Человек-паук: через вселенные» (2018) и др.).

Если четыре-пять лет назад только отдельные, самые искусные авторы использовали в музыкальной поп-индустрии цифровую эстетику при съемке видеоклипов, как, например, Дэвид Гетта (David Guetta & Showtek «Sun Goes Down» ft Magic! & Sonny Wilson (2015)) и Джастин Бибер (Justin Bieber, BloodPop® «Friends» (2017)), то в 2018–2019 гг. это уже становится абсолютным мейнстримом (BTS «Idol» (2018), Post Malone «Wow» (2019), Major Lazer and Anitta «Make It Hot» (2019), Galantis «Bones» feat One Republic (2019) и др.). Благодаря легитимирующей активности художников, работающих в области визуального искусства, изначально низкие, «бедные», мусорные образы входят в широкий поток массовой визуальности, определяя общую картину мира и формируя фильтр визуального опыта.

Авангард, китч и производство присутствия

Кратко охарактеризовав явление цифрового примитивизма, интересно было бы задаться вопросом о его стойкой популярности и среди простых пользователей цифрового мира, и среди художников, и среди представителей коммерческих креативных индустрий. Из всех форм современного искусства эту можно назвать самой востребованной за его пределами, при том, что ее принадлежность к «плохому вкусу» и «низовой эстетике» ни у кого не вызывает сомнений. Среди прочего, популярность цифрового примитивизма определяется его готовностью входить в различные эстетические коллаборации. В отличие от сложного, условно авангардного искусства, нацеленного на противостояние культурным индустриям [15, 16], цифровое творчество, с

легкостью вмещающее в себя современные варианты китча и самодеятельности, демонстрирует открытость миру: «...сегодня китч, – пишет Мишель Тевоз, – термин, проникнутый состраданием, использующийся для обозначения эстетических предпочтений простых людей» [17. С. 100].

Авангард нацелен на эксклюзив, отвержение неподготовленного зрителя благодаря высокому порогу сложности. Китч, приютившийся в цифровом примитивизме, представляет собой попытку теплого домашнего овладения, апроприации визуальной сложности современного мира, приближения к далекому и недостижимому. «Предметы, сделанные своими руками, создают ощущение не просто уюта, но безопасного, обжитого пространства, не похожего ни на какое другое», – пишет знаток примитива и наивного искусства Ксения Богемская [3. С. 17]. Эффекты снэпчат в клипе «Idol» BTS, фильтры инстаграм в работах Синди Шерман являют пример беспримечной демократизации работы с образом, доступной любому пользователю, что создает иллюзию открытости мира и равенства возможностей для всех. Привнесение эмоции, аффекта, умиления для доместикации, простоты проживания цифрового контента – основные двигатели тотального распространения цифрового примитивизма в современной визуальной культуре. Обезличенный мир цифрового образа нуждается в привнесении элементов эмоциональности, ностальгии, отмеченности человеческим опытом. Далекий от репрезентации, имманентный сингулярный пиксельный образ несет в своей новой форме привычную жажду сподручности и присвоения: «Цель здесь заключается не в том, чтобы репрезентировать нечто устойчивое, обеспечивая образам поддержку со стороны субстрата, а в изобретении новых форматов для порождения различных конфигураций образов» [18. С. 50]. Детская радость узнавания любимого персонажа мультфильма или компьютерной игры осуществляет трансфер аффекта из привычного обжитого пространства в пугающий и незнакомый мир постгуманистической реальности [19].

Подручные, домашние, детские, теплые, обжитые и присвоенные образы цифрового мира выступают против репрезентации, открывая радостную эмоциональность присутствия.

Литература

1. *Примитив* и его место в художественной культуре Нового и Новейшего времени. М. : Наука, 1983. 206 с.
2. *Лебедев А.В.* Тщанием и усердием. Примитив в России XVIII–XIX столетий. М. : Традиции, 1998. 248 с.
3. *Богемская К.Г.* Понять примитив. Самодеятельное, наивное и аутсайдерское искусство в XX веке. СПб. : Алетейя, 2001. 185 с.
4. *Философия наивности* / сост. А.С. Мигунов. М. : Изд-во МГУ, 2001. 384 с.
5. *Богемская К.Г.* Искусство вне норм. М. : Буксмарт, 2017. 416 с.
6. *Наивное искусство и китч.* Основные проблемы и особенности восприятия. СПб. : Алетейя, 2018. 450 с.
7. *Мусянкова Н.А.* Примитив в квадрате. Советская культурная политика и изобразительная самодеятельность в лицах и фактах. М. : Буксмарт, 2019. 368 с.
8. *Поспелов Г.Г.* Бубновый валет. Примитив и городской фольклор в московской живописи 1910-х годов. М. : Советский художник, 1990. 272 с.
9. *Тевоз М.* Арт-брют. Париж: Booking International, 1995. 228 с.
10. *Steyerl H.* In Defense of the Poor Image // *The Wretched of the Screen.* SternbergPress, 2012. P. 31–45.
11. *Джослит Д.* После искусства. М. : V-A-C press, 2017. 144 с.

12. Гройс Б. В потоке. М. : Ad Marginem, 2018. 208 с.
13. *Портрет художника в юности*. Иван Тузов. Текст : Анна Быкова [Электронный ресурс]. URL: <http://aroundart.org/2013/10/31/portret-hudojnika-tuzov/> (дата обращения: 07.07.2019).
14. *Gene McHugh*. Post Internet. Publisher: LINK Editions, Brescia 2011 www.linkartcenter.eu [Электронный ресурс]. URL: http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Gene_McHugh_Post_Internet_Link_Editions_2011.pdf (дата обращения: 07.07.2019).
15. Гринберг К. Авангард и китч // Художественный журнал. 2005. № 60 [Электронный ресурс]. URL: <http://xz.gif.ru/numbers/60/avangard-i-kitch/> (дата обращения: 07.07.2019).
16. Хоркхаймер М., Адорно Т. Культурная индустрия. Просвещение как способ обмана масс. М.: Ad Marginem, 2016. 104 с.
17. Тевоз М. Искусство как недоразумение / пер. с фр. И. Оносова. СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2018. 152 с.
18. Джозелит Д. Против репрезентации // Художественный журнал. 2015. № 94: Об образе. С. 46–51.
19. Степанов М.А. Цифровая эсхатология // Новое литературное обозрение. 2018. № 149. С. 333–352.

Alina V. Venkova, Herzen State Pedagogical University (Saint Petersburg, Russian Federation), Russian Scientific Research Institute for Cultural and Natural Heritage named after D. Likhachev (Moscow, Russian Federation).

E-mail: venkova@mail.ru

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, 2019, 36, pp. 22–30.

DOI: 10.17223/22220836/36/3

DIGITAL PRIMITIVISM: PRESERVATION AND DISTRIBUTION OF IMAGES IN CONTEMPORARY VISUAL CULTURE

Keywords: digital primitivism; digital art; media archeology; posthumanism; visual culture.

Contemporary visual practices are characterized by rapid democratization of the ways of access and preservation of images. Due to the wide access to data, simplification and individualization of the practice of creating and distributing images, the ways of evaluating, storing and transmitting information change. The habitual legitimizing mechanisms cease to work, both at the institutional and aesthetic level.

The democratic public image, called by the media theoretician Hito Steyerl “poor image”, representing the dominant type of image in modern visual culture, re-poses the problem of clarifying the theoretical attitude towards products of amateur art, primitive art, outsider activity and simple “amateurism”.

The article is devoted to the study of current practices of digital culture on the basis of digital art. The aim of the article is to study the genealogy and iconography of digital primitivism, mainly in Russian art. Among the research objectives: definition of the concept of “digital primitivism”; identification of its genetic basis; consideration of the main stylistic trends and visual clichés; identification of the impact of digital subcultures on artistic practices; a description of the impact of digital art on contemporary popular culture, the definition of the meaning of digital primitivism in the context of the visual experience of our time.

As a result of the study, it was possible to show the main components of digital primitivism, including: digital subcultures, art-game design, naive digital picture, reflective primitivism, eight-bit aesthetics, post-Internet, digital pop culture. The following statements serve as conclusions. Ways of inheriting visual material in the digital world are based on the tendency to hold a nostalgic note, supported by media archeology and longing for the eight-bit era (which has already become widespread in popular culture from video clips to computer games such as *Undertale*) and at the same time, constant awareness the impending posthuman reality that appears to be a digital apocalypse. In the context of these tendencies, digital primitivism performs the therapeutic function, creating a sense of control over the growing element of the all-powerful digital culture.

References

1. Tanaeva, L.I. et al. (1983) *Primitiv i ego mesto v khudozhestvennoy kul'ture Novogo i Novoyshogo vremeni* [The primitive and its place in the artistic culture of the Early Modern and Modern Periods]. Moscow: Nauka.

2. Lebedev, A.V. (1998) *Tshchaniem i userdiem. Primitiv v Rossii XVIII–XIX stoletiy* [By nagging and zeal. The Primitive in Russia of the 18th–19th centuries]. Moscow: Traditsii.
3. Bogemskaya, K.G. (2001) *Ponyat' primitiv. Samodeyatel'noe, naivnoe i autsayderskoe iskusstvo v XX veke* [Understanding the primitive. Amateur, naive and outsider art in the twentieth century]. St. Petersburg: Aleteyya.
4. Migunov, A.S. (2001) *Filosofiya naivnosti* [The Philosophy of Naivety]. Moscow: Moscow State University.
5. Bogemskaya, K.G. (2017) *Iskusstvo vne norm* [Art is Out of the Norm]. Moscow: Buksmart.
6. Musyankova, N.A. (ed.) (2018) *Naivnoe iskusstvo i kitch. Osnovnye problemy i osobennosti vospriyatiya* [Naive art and kitsch. The main problems and specificity of perception]. St. Petersburg: Aleteyya.
7. Musyankova, N.A. (2019) *Primitiv v kvadrate. Sovetskaya kul'turnaya politika i izobrazitel'naya samodeyatel'nost' v litsakh i faktakh* [Primitive squared. Soviet cultural policy and graphic amateur activity in persons and facts]. Moscow: Buksmart.
8. Pospelov, G.G. (1990) *Bubnovyy valet. Primitiv i gorodskoy fol'klor v moskovskoy zhivopisi 1910-kh godov* [Jack of Diamonds. Primitive and urban folklore in the Moscow painting of the 1910s]. Moscow: Sovetskiy khudozhnik.
9. Tevoz, M. (1995) *Ar-bryut* [Arbrut]. Paris: Booking International.
10. Steyerl, H. (2012) *The Wretched of the Screen*. SternbergPress. pp. 31–45.
11. Joslite, D. (2017) *Posle iskusstva* [After the Art]. Translated from English. Moscow: V-A-C press.
12. Groys, B. (2018) *V potoke* [In the Stream]. Moscow: Ad Marginem.
13. Bykova, A. (2013) *Portret khudozhnika v yunosti. Ivan Tuzov* [Portrait of the artist in his youth. Ivan Tuzov]. [Online] Available from: <http://aroundart.org/2013/10/31/portret-hudojnika-tuzov/> (Accessed: 7th July 2019).
14. McHugh, G. (2011). *Post Internet*. [Online] Available from: http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Gene_McHugh_Post_Internet_Link_Editions_2011.pdf (Accessed: 7th July 2019).
15. Grinberg, K. (2005) Avangard i kitch [Avant-garde and kitsch]. *Khudozhestvennyy zhurnal – Moscow Art Magazine*. 60. [Elektronnyy resurs]. [Online] Available from: <http://xz.gif.ru/numbers/60/avangard-i-kitch/> (Accessed: 7th July 2019).
16. Horkheimer, M. & Adorno, T. (2016) *Kul'turnaya industriya. Prosveshchenie kak sposob obmana mass* [The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception]. Translated from English by T. Zborovskaya. Moscow: Ad Marginem.
17. Thevoz, M. (2018) *Iskusstvo kak nedorazumenie* [Art as a misunderstanding]. Translated from French by I. Onosova. St. Petersburg : Ivan Limbakh.
18. Joselite, D. (2015) Protiv reprezentatsii [Against Representation]. *Khudozhestvennyy zhurnal – Moscow Art Magazine*. 94. pp. 46–51.
19. Stepanov, M.A. (2018) Tsifrovaya eskhatologiya [Digital eschatology]. *Novoe literaturnoe obozrenie*. 149. pp. 333–352.