

ОСОБЕННОСТИ КОНСТРУИРОВАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В УСЛОВИЯХ РАЗВИТИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ КУЛЬТУРЫ.

Нургалеева Л.В.

Автор стремится показать, что художественная мультимедийная практика является одним из способов конструирования реальности. В основе этого процесса лежит потребность человека в освоении новых территорий реального и виртуального миров. Мультимедийная рефлексия является одной из качественных характеристик современной культуры.

FEATURES OF DESIGNING OF AN ART REALITY IN THE CONDI- TIONS OF DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA CULTURE.

Nurgaleeva L.V.

The author aspires to show, that art multimedia practice is one of ways of designing of a reality. At the heart of this process the requirement of the person for development of new territories of the real and virtual worlds lays. The multimedia reflexion is one of qualitative characteristics of modern culture.

Многообразие явлений, характеризующих культуру современного информационно-коммуникативного общества, включает в себя не только изменение отношений между людьми, сообществами, культурами, но и трансформацию отношений между образами. Это сказывается на опыте восприятия и оценивания жизненной реальности и явлений культуры. Н. Буррио отмечает, что «возникновение таких технологий как Интернет и мультимедиа, свидетельствует о тенденции к порождению *новых пространств взаимодействия* и установлению новых моделей *взаимоотношения с явлениями культуры*» [1]. Это явление определяет прогрессирующие сдвиги в механизме трансляции культурных ценностей в современном обществе.

Перевод логического слоя социальной информации на язык машинных кодов привел к появлению новых средств динамической обработки иконических систем организации, представления и передачи знаний, ощущений, переживаний. Феномен применения электронной формы для обработки информации заключается в создании единого символического поля для большинства существовавших прежде языков описания жизненных явлений. Феномен комбинаторного разнообразия форм художественной коммуникации

возникает на фоне развития новых методов художественного конструирования, которые открывают простор для поиска разных средств самовыражения, формирования сложной интегрированной системы образов и смыслов.

Современные информационные и коммуникационные технологии позволяют изменять эстетический интерьер деятельности, расширять опыт разработки виртуальных имиджей, вести пространственные эксперименты с образами, формировать глобальную сцену для презентации разнообразных художественных проектов и создавать условия для реорганизации традиционной системы художественных коммуникаций. Расширяющийся опыт конструирования реальности нужно воспринимать и как освоение способов её исследования.

Актуальность исследования аксиологической проблематики на основе опыта конструирования современной системы художественных коммуникаций связана с необходимостью изучения природы динамических сдвигов в процессах формообразования в искусстве. «Поход за формой» в искусстве, как правило, превращается в социальное самоисследование, диагностику меняющихся событий и более или менее устойчивых тенденций в мире человеческих отношений. На гребне новой интерпретационной волны вновь приобретают значимость коренные вопросы о положении и назначении человечества и человека в развивающемся мире, о границах творческой свободы художника, о соотношении реального и ирреального в различных системах идентификации, о статусах динамической и статической формы в организации художественного пространства, о коммуникационном потенциале искусства, пространственно-временном моделировании картин мира, об особенностях художественного мышления как практике познания мира и согласования ценностных приоритетов в системах социальной коммуникации. Они в свою очередь тесно связаны с изменениями человеческого сознания и мировосприятия, вызванными развитием представлений о пространственно-временной природе взаимодействия в мире.

Из комбинаторных сочетаний биостимулирующих, поисковых, ментальных, субъекто-переменных, ноонаучаемых образов формируется художественная реальность с новыми динамическими параметрами и пространственно-временными характеристиками [2, С.20]. В информационном обществе этот процесс принимает характер развёрнутого эксперимента с виртуальностью, который ориентирован на формирование нового опыта восприимчивости и идентичности. Расширение средств изобразительности превращается в исследование природы виртуально-

го. Виртуальность становится не просто способом символизирования, а средством доступа к реальному.

Представления об особенностях и методах художественного конструирования социальности информационного общества и формируемой ими системы ценностей определяются следующими тенденциями развития современной культуры:

- 1. изменение пространственно-временной конфигурации культуры под влиянием гибких коммуникационных технологий, связывающих культурные миры в единое глобальное поле значений;**
- 2. освоение нового динамического опыта культурной идентификации, связанного с усилением зависимости форм культурной адаптации от интенсивности информационного обмена в мировом масштабе;**
- 3. развитие форм горизонтальной коммуникации, предоставляющей человеку свободу обращений к отдельному лицу, любому институциональному элементу социальной пирамиды, субкультурной общности на условиях сущностной автономии и равноправия вне любых статусных ограничений;**
- 4. изменение представлений о природе виртуального в опытах социального конструирования;**
- 5. расширение сферы влияния мультимедийных потоков в процессе социокультурного обмена, возникающее благодаря широкому распространению цифровых технологий обработки информации;**
- 6. повышение статуса образных презентаций за счет активного развития мультимедиа технологий;**
- 7. изменение среды обитания образа – перемещение процессов формообразования в электронную среду, на границу исследований микро и макромиров;**
- 8. динамизация отношений между художественными объектами, которая возникает благодаря формированию новой пространственно-временной конфигурации обмена социальной информацией;**
- 9. отсутствие социокультурного опыта адаптации к динамике сложно структурированных потоков медиаинформации.**

Нелинейная комбинаторика медиаязыка создаёт возможность применения спонтанной ситуационной логики при разработке разнообразных социокультурных моделей описания реальности. Можно спорить о новаторском потенциале мультимедийных технологий, но трудно отрицать, что их применение способствует формированию новых представлений о культурной динамике. Это во многом связано с развитием системы художественных коммуникаций на базе цифровых технологий. В электронных хранилищах могут

находиться огромные объёмы иконической и аудиальной информации (телепередачи, кинофильмы, записи речей, докладов, тексты документов, чертежи, рисунки, картины и т.д.), обеспечивая доступ к ним как к социо-культурному ресурсу каждому желающему. Цифровые технологии обеспечили динамику, компактность хранения информации и её открытость для свободного манипулирования формой. Изменились подходы в разнообразных практиках человеческой деятельности, связанные с формообразованием: конструирование многомерных сред с разными параметрами управления и динамическими характеристиками. Повысился статус визуального в представлении информации.

Цифровая культура строится на основе эволюции форм электронной коммуникации, которая предполагает наличие первоосновы, единого принципа передачи и обработки аудиовизуальных данных, создающих предпосылки для формирования глобальной *интегрированной информационной среды*. Обмен образами рассматривается многими исследователями как способ формирования новой системы межсубъектных связей и отношений на основе развития форм художественного видения. Более того, они предполагают, что развитие новых форм художественного конструирования создаёт предпосылки для развития *истины чувств* и формирования новых форм восприимчивости [19, 16].

В этих условиях обостряется проблема понимания природы коммуникативного действия в художественной среде. В своих работах Д. Булатов отмечает, что развитые коммуникации вызвали кризис традиционного языка культуры, каналы которой перестали совпадать с прежней пространственной структурой. Основным коммуникационным инструментом становится язык, главным содержанием которого выступает чистая операция взаимодействия и физиологической реакции. [3, 4]

Формирование цифровой художественной среды потребовало осмысления природы интермедиальности и его роли в процессах конструирования современной системы художественных коммуникаций [1, 5, 6 и др.] Интермедиальное реализуется во взаимодействии художественных референций (знаковых культурных явлений разных исторических периодов). Исторический опыт освоения человеком различных форм пространственных ассоциаций и координационных переживаний связан с возникновением эффектов интермедиального и их закреплении в духовных и социальных практиках человеческой культуры.

«Медиа» определяются как каналы художественных коммуникаций, возникающие из соотнесения элементов семиотических рядов разных языков искусства. Этот синтез формирует возможности согласования

всех модальностей человеческого восприятия – кинестетической, зрительной, звуковой, количественной, логической в едином контексте. Медиа, позволившие изменить человеческую практику оперирования динамическими образами, становятся одной из технологий перехода в другой мир – мир иллюзорной реальности.

Процесс медиатизации начинает развиваться задолго до появления первых изображений (знаков, рисунков). Он формируется из пространственно-временных экспериментов со звуком, позволивших сформировать сложную дифференциальную систему различений в восприятии человека. Речь идёт о развитии технологиях управления голосом (речь, пение), регуляции отношений при помощи сигнальной атрибутики (формы социальной связности). Сопутствующие им процессы развития сознания позволили сформировать сложные системы координационных связей – от фонематического слуха, лежащего в основании современных лингвистических практик, до комплекса пространственных ориентаций и переживаний, лежащих в основе художественной коммуникации.

Рисунок первобытного человека открывает собой новую эпоху художественного эксперимента – эпоху экранных технологий. Он сосредотачивает внимание художника и зрителей на внешней реальности и задаёт тем самым особую форму конструирования отношений с миром, где динамика внешнего опыта доминирует над опытом внутреннего развития. Этот процесс начинает включать механизмы вытеснения природного искусственным (созданным человеком материальным миром продолжения телесности и миром институционализированных социальных отношений).

Сегодня понятие «медиа» применяется для характеристики интегрированных языковых технологий, объединяющих графику, анимацию, фото, видео, звук в едином цифровом формате. Этот список знаковых референтов расширяется за счёт развития методов маркировки художественного текста средствами биогенного искусства.

Разновидностью медиа является феномен мультимедийности. Сегодня в форме мультимедийных потоков мы сталкиваемся с плодами эволюции художественных форм коммуникации и интермедийных практик, которые во многом совершенствуют веками складывающийся исторический опыт конструирования социальной реальности. Мультимедийные коды выступают доминирующей формой коммуникационного обмена, символизации и виртуализации сознания современного человека. Мультимедиаязык ориентирован на активизацию ресурсов человеческого воображения и развитие скрытого потенциала социальных коммуникаций. Однако преувеличивать его роль в передаче смысловых, интеллектуально-эмоциональных конструкций нельзя, поскольку, как

всякое средство, мультимедаязык предполагает его целевое применение и знание всех достоинств и недостатков, связанных с включением в практику социального конструирования и проектирования.

Мультимедийность конституирует искусственное, поддерживая его легитимацию и в практиках конструирования социальности информационного общества. Развитие современных художественных практик связано с освоением новых форм компьютерных и биогенных инсталляций. Они являются одной из форм современной цифровой культуры и одновременно средством акцентирования внимания на развитии ресурсов восприятия человеком внешней реальности.

Ситуации, когда образы, порожаемые искусством, воплощаются в реальности, а события повседневности превращаются в художественные образы, показывает, что опыт художественной коммуникации в первую очередь является практикой виртуализации жизненной среды человека. Феномен мультимедийности связан с проблемой определения истинной и мнимой реальности. Этот вопрос тесно связан со многими аспектами складывающегося теоретического дискурса информационного общества, в том числе и с определением подлинных и мнимых ценностей человеческого мира.

Мультимедийные методы конструирования опираются на такую систему восприятия и оценки, которая требует выбора между конкурирующими и взаимно обуславливающими друг друга способами регистрации действительного – жизненной реальностью и реальностью воображения. Мышление является процессом, протекающим во времени и пространстве всех возможных миров, с которыми человек, благодаря воображению, поддерживает сюжетно-иконические контакты. Это позволяет человеку формировать различные формы динамической, виртуальной идентичности. Все исторически сформированные методы медиатизации и виртуализации опираются на поиск методов активизации образов-референций, конституирующих акт сознания.

В практике организации мультимедийных презентаций широко используется метод монтажа, разработанный С.Эйзенштейном [7, 8]. Он рассматривал кинематограф как превосходное орудие познания, которое позволит осваивать через ощущение движения закономерности четвертого измерения. Он писал, что «мы скоро научимся конкретной ориентировке в четвертом измерении так же по-домашнему, как в собственных ночных туфлях» [9]. Методы, применяемые С.Эйзенштейном, являлись революционными. Они закладывали собой теоретическую и практическую базу для освоения новых законов формирования отношений между образами и идеями. «Художнику для эффективного воздействия необходимо было перейти границу художественной условности и

вторгнуться в чувственную реальность зрителя. Реализованный в виртуальной реальности аттракцион... наглядно демонстрировал развитие идеи Эйзенштейна о преодолении плоскости экрана и конструировании более сложных моделей реальности, нежели те, что традиционно представляются на плоскости... Аттракцион, в отличие от технологии традиционного искусства или кинематографа, опирается на участие зрителя, на техническую провокацию, имеет некий технологический сценарий, скрытый в механическом теле формы и декораций.» [8].

По аналогии с научным знанием, С.Эйзенштейн разработал собственный категориальный аппарат, выбрав в качестве опорного понятия слово «аттракцион», как очень созвучное словам «электрон», «ион», «нейтрон». Он отмечал, что изучение им в молодости древневосточных языков повлияло на становление разработанных им методов монтажа и аттракциона. Необычайный ход мышления помог разобраться наиболее сокровенных началах художественного метода, природе монтажа и закономерностях внутреннего чувственного мышления, отличного от нашего общепринятого логического.

Он поставил себе задачу преодоления границ художественной условности, стремясь найти выход за пределы содержимого кадра, преодолеть плоскость экрана. С.Эйзенштейном интересовали такие методы конструирования художественной реальности, которые позволяли перестроить перцептивный аппарат человека и заставить его увидеть многомерную реальность. Он применял метод оберточного монтажа, который предполагал такую организацию зрительного ряда, которая бы позволяла программировать ответную реакцию зала. Зрительные обертоны по аналогии с музыкальными, не заданными партитурой, но предсказуемыми, должны были обеспечить эффект восприятия четырехмерного пространства.

Здесь уместно провести параллель между экспериментами С.Эйзенштейна и исследованиями современного философа С.Жижкека. Он показывает, что медиатехнологии выстраиваются на новой модели презентации и взаимодействия со зрителем. «В киберпространстве мы наблюдаем возвращение к «конкретному» «чувственному» мышлению: здесь «эссе» встречается с фрагментами музыки и другими звуками, а также текстами, образами, видеоклипами и т.п., и именно эта конфронтация «конкретных» элементов порождает «абстрактное» значение. Не возвращаемся ли мы таким образом к мечте изобретателя интеллектуального монтажа Эйзенштейна об экранизации "Капитала", о продуцировании марксистской теории из столкновения конкретных образов? Не является ли гипертекст новой монтажной практикой?» [10]

Особенностью современных практик конструирования художественной реальности является совмещение механизмов медиальной саморефлексии с художественной формой и действием. Реальность интерпретируется как представление, непрерывное реалити-шоу, которое генерируется в потусторонней студии за кулисами видимого мира. С. Жижек отмечает, что присутствие экрана позволяет человеку общаться со сверхчувственной *виртуальной* вселенной, но при этом происходит уценивание ценностей, связанных с развитием духовной культуры. Мультимедиальное служит окном, рамочной конструкцией, интерфейсом, через которые человек видит Другой мир, Другую сцену, разрывая связь с природой, с естественной средой и активизируя систему механизмов, порождающих иллюзию реальности.

В работах Б. Гройса поднимается вопрос о формах и практиках медиальной саморефлексии [11, 12, 13]. «Как известно, критика порицает киноиндустрию за то, что она предлагает нам соблазнительную иллюзию, красивую инсценировку, задача которой – маскировать, утаивать, отрицать отвратительную реальность. Однако многие из последних голливудских фильмов утверждают нечто иное. Уже не кинематографическая «прекрасная иллюзия», а повседневный «реальный» мир предстают в них как своего рода инсценировка. Герой таких фильмов – это просветитель, медиа-критик и в то же время частный сыщик, который пытается разоблачить не просто культуру, к которой он принадлежит, но и свой повседневный мир как искусственно созданную иллюзию. Новейший голливудский кинематограф, тематизируя свои методы, предлагает новую метафизику, интерпретирующую акт творения как студийное производство» [13]

Одним из интересных теоретических направлений выступает дискурс интегрированной театрализации [17]. По мнению Г. Дебора, благодаря развитию технологических средств репрезентации образов и идей формируется атомизированное общество, лишенное целей и перспектив продуктивной деятельности. Мир предъявляется человеку через различные специализированные опосредования. Он представлен человеку как то, что ускользает от деятельности людей, от пересмотра выбранных целей и направлений творчества. Человеческие способности изгнаны в потусторонний, виртуальный мир, они искусно законсервированы, превращены в нечто, не доступное для самореализации, волевых инициатив и личностного развития. Прогресс зрелищных технологий погружает общество в безумие, поддерживая логику отрицания жизни, принятую к действию общественным сознанием. Г. Дебор показывает, что «спектакль» – это не совокупность образов, а выражение ценностных приоритетов в отношениях между людьми, опосредованное образами. Объек-

тивировавшаяся картина мира получила свое материальное воплощение в форме социально организованной видимости реальной жизни и культурной конвергенции индивидуальных миров.

Догмат коммуникативности современной цивилизации высвечивает глубинное противоречие, лежащее в основе общественной производительной практики. Её отличительной чертой выступает *отсутствие связности*. Основанием для развития коммуникационных технологий, в том числе и в художественной сфере, выступает попытка скрыть обнаруживающие себя процессы: социальное разобщение, атомизацию пространства общения, селекционирование и упрочение условий разобщенности "одиноких толп", деформации «Я». Проблемы присутствия-отсутствия, сознательного моделирования мнимости мира связаны, по мнению Г. Дебора, с размыванием границ между истинным и ложным.

В работах Р. Барбрука и Э. Камерона мы встречаем романтико-просветительский подход к оценке ресурсов и потенциала мультимедийных технологий, реализованных на платформах системы глобальной сетевой коммуникации [14, 15]. Авторы ставят проблему исследования «прометейских возможностей гипермедиа», пытаясь предложить программу выхода из ситуации неопределённости цифрового будущего.

Они отмечают, что к информационному обществу ведут разные пути. Каждому предстоит выработать и утвердить собственное видение будущего. Одним из пунктов этой программы является призыв к разработке творческого подхода в понимании природы гипермедиа и его роли в развитии современного человека. Введя понятие «прометейские возможности гипермедиа», они предполагают, что цифровой язык открывает возможности для освоения новаторских форм знания, коммуникации, которые позволят людям учиться друг у друга в киберпространстве, изменяя мир к лучшему.

Ориентация на новаторство, изобретательность, поиск позволит человеку «протолкнуться сквозь ограничения в технологиях и стереотипы собственного творчества» [14]. Необходимо заново утверждать возможность рационального и сознательного контроля за формой цифрового будущего, стремясь конструировать всеобъемлющее и универсальное информационное пространство. Такой подход позволяет рассматривать мультимедийный фактор в развитии современной системы художественных коммуникаций с позиций развития практики социального конструирования и возрождения ценностных устоев модерна, ориентированного на свободу и поиск законов поддержания оптимума. Как утверждают Р. Барбрук и Э. Камерон, прогресс точных наук и изящных искусств будет способствовать открытию новых границ познания ре-

альности и сущностной природы человека. Роскошь цифровой коммуникации станет полезной и нравственной, когда ею сможет наслаждаться всё мировое сообщество целиком.

В работах известного американского культуролога С. Зонтаг отмечалось, что в современных техниках конструирования художественной реальности наблюдается движение «от внятного и видимого к тому, что невидимо и только с трудом внятно»[16]. Она отмечала, что искусство как инструмент по модифицированию и образованию восприимчивости и сознания теперь работает в среде, которая не может быть схвачена чувствами. Неординарным событием является развитие опыта художественного конструирования реальности за счет применения биогенных технологий. Практическую основу биогенного искусства составляет симбиоз компьютерных технологий и практик геномной инженерии. Изучение опыта формирования биогенных художественных реальностей позволяет уточнить сложившиеся представления о природе интермедийности, мультимедийном ресурсе художественной коммуникации. Биогенное искусство является одной из практик формирования современной системы медиакommunikаций. Оно расширяет границы представлений о способах формирования художественной реальности в мировой культуре. Биотехнологии, как и гипермедиаязык, являются конструктивным элементом жизненной среды информационного общества.

Сегодня понятие медиадискурса расширяется до уровня границ геномной реальности. В его основе лежит эксперимент с цифровыми кодами, освоением новых территорий реального и виртуального миров. Используя традиционные методы селекции, художники Э. Штайхен, Д. Гессерт, Б. Балланже, К. Эбнер создают произведения генетического искусства. Процесс скрещивания организмов и отбора эстетически совершенных образцов исследователи рассматривают как художественную деятельность, направленную на формирование биотемпоральных представлений о реальности, продолжая традицию изучения пространственных ощущений времени в различных сферах человеческого познания. Анализируя ценностные подходы к изучению таких систем художественного конструирования как гипермедиакоммуникации и геномные, химерные направления в искусстве, нужно отметить, что не социальный контекст выступает ценностным основанием эволюции современного искусства, а стремление к решению проблем, связанных с расширением представлений о реальности [9].

Формирование биогенных художественных реальностей является одним из инновационных трендов современного художественного языка. Он предполагает, что глубинные изменения среды обитания образа и идеи, тесно связаны с изменением походов к оценке многих жизненных

событий, фактов и практик. На основе технологий генной инженерии сегодня формируется новый опыт конструирования художественной реальности, который гибко сочетает в себе эстетическое отношение к миру природы и миру культуры. «Прогрессивность ряда современных практик, ориентированных на создание био-темпоральных представлений реальности, заключается в попытках оперирования единственной значимой составляющей континуального языка – временем. Сопоставляя различные временные зоны, автор не только делает проницаемой границу между фиктивным и реальным, искусственным и природным, но и может погрузить зрителя в медитативное размышление о сконструированном времени проекта, о внутренних ощущениях времени и т.д. Ars Genetica в этом отношении предлагает настоящий медийный эксклюзив – возможность художественного исследования глубинно-временных структур: генотипа (наследственной программы развития) и фенотипа (совокупности признаков и свойств организма, проявляющейся при взаимодействии генотипа с окружающей средой).» [3]

Антропологическая граница художественных экспериментов с генотипами и фенотипами смещается в плоскость формирования биотемпоральных представлений о реальности. Формируется область художественной практики на стыке «материальное-идеальное», «реальное-ирреальное», «естественное-искусственное». Исследование ценностных коннотаций биогенного искусства представляет интерес в той мере, в какой оно концентрирует в себе отдельные спектры изменений в отношении материальных и идеальных ценностей современной культуры.

Появление подобных практик конструирования художественной реальности ставит новые вопросы, касающиеся определения ценностей жизни, интеллекта, общества, власти, идентичности, пола и границ человеческого. Они определяют собой способы формирования конкурирующих дискурсов, связанных с опытом видения будущего. По меркам традиционной системы ценностей мы сталкиваемся в оценке биогенных экспериментах с проблемой конфликта ценностей познавательных, художественных, моральных и религиозных. «Общество вступило в новую постбиологическую фазу развития науки и техники. Переходя от безоговорочного общественного контроля к открытой дискуссии, от эстетизации своих переживаний к воплощению их на практике, обществу необходимо учиться относиться к своим страхам и преувеличениям по поводу новых технологий как к нормальным путям их адаптации. Наступление эпохи наук об искусственной жизни указывает на возможность дальнейшего размывания границ между различными состояниями сознания, между концепцией и конструированием, между пониманием и реализацией наших повседневных желаний» [3]

Сегодня ресурсный подход к организации мультимедийных потоков художественной среды сменяется коммуникационным подходом. Новый опыт становится центром формирования теоретических и практико-ориентированных дискурсов. Формирующееся коммуникационное пространство рассматривается как силовое поле динамических связей, сотканное из резонансов разнообразных идей и образов, управляющих потоками человеческого внимания.

Изучение особенностей формирования языка биогенного искусства позволяет увидеть, каким образом связаны между собой формальные и смыслогенерирующие процессы в науке и искусстве, как увязаны между собой рациональные и иррациональные стратегии человеческого мышления и практики. Теоретики постбиологической культуры считают, что эксперименты, связанные с конструированием биогенных реальностей, подводят художественное сообщество к новому пониманию роли искусства как инструмента, обеспечивающего переход к «медиаосозерцанию», к созерцанию «коммуникаций».

Основным результатом развития современной системы мультимедийной коммуникации является формирование особого пространства бытования образа. Актуальность опыта художественной коммуникации для человека поддерживается за счет исследования пространственных соотношений, которые человек старается наполнить различными смысловыми контекстами для того, чтобы не терять способность видения, сопоставления и анализа жизненных явлений и бесконечности мира.

Уничтожение упорядоченной системы «соотношений между видимым и говоримым, знанием и действием, активностью и пассивностью» можно рассматривать как симптом эстетической революции [18]. Режим художественной мысли изменяет свой характер, внося рассогласованность в развитие традиционной системы художественного взаимодействия. Сама идея порядка и гармонии, связываемая традиционно с миром эстетики как некоего общего принципа циркуляции структурированной информации, теперь теряет смысл и ценность.

Современные системы художественных коммуникаций, как и иные структуры социальной реальности, претерпевают радикальные изменения под влиянием технологических инноваций цифровой цивилизации. Принципиальным отличием символического представления информации в глобальном коммуникационном пространстве выступает динамизм обмена образами и изменение материальной основы процессов передачи художественной информации. Изменение способов, при помощи которых люди общаются между

собой и пытаются познать мир, накладывает свой отпечаток на формирование коммуникационного базиса художественной реальности. Реализуя потребность в новой символике, современное искусство отражает процессы, совершающиеся в духовной глубине общественного сознания.

ЛИТЕРАТУРА

1. Буррио Н. Эстетика взаимодействия. — www.guelman.ru/xz/xx53/xx5317.htm.
2. Душков Б.А. Психосоциология менталитета и нооменталитета. — Екатеринбург: Деловая кн., 2002. — С.440.
3. Булатов Д. Патент на жизнь. — Электронный ресурс (http://www.evarussia.ru/eva2002/russian/dok_433.html)
4. Булатов Д. О типологических и генеалогических аспектах INC. — <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=59>
5. Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну. — М.: Акад. Проект, 2005. — 445 с.
6. Тишунина Н.В. Методология интермедиального анализа в свете междисциплинарных исследований // Методология гуманитарного знания в перспективе XXI века: Мат-лы междунар. науч. конф. Вып. 12. — СПб.: С.-Петерб. филос. о-во, 2001. — С. 149 — 154.
7. Браславский П.И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры к. XX-XXI веков: Автореф. дис. ... канд. философ. наук // Уральский гос. ун-т. — Екатеринбург: Изд-во УГУ, 2003. — 26 с.
8. Горючева Т. Инвариант «монтажа аттракционов» Сергея Эйзенштейна. — Электронный ресурс (http://www.tvgallery.ru/open_theory/isaev.htm)
9. Эйзенштейн С. Четвертое измерение в кино. // Избранные произведения. В 6-ти т. Т.2. — М., 1964. — С.49-50.
10. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. — 1998. — №№1-2.
11. Гройс Б. Искусство утопии. — М.: Прагматика культуры, 2003. — 324 с.
12. Гройс Б. Утопия и обмен. — М.: Знак, 1993. — 374 с.
13. Гройс Б. Порабощенные боги. — Электронный ресурс (<http://www.altnet.ru/~lik/Arhiv/likb24.files/lik2.htm>)
14. Барбрук Р., Камерон Э. Калифорнийская идеология. — Электронный ресурс (<http://aiesec.narod.ru/calif.html>).
15. Барлоу Дж.П. Экономика сознания в глобальной Сети. — Электронный ресурс (<http://www.russ.ru/netcult/99-03-26/barlow.htm>)
16. Зонтаг С. Единая культура и новая восприимчивость. — Электронный ресурс (<http://www.susansontag.com/againstinterpretation.htm>)
17. Дебор Г. Общество спектакля. — <http://www.anthropology.ru/library/DDR1.html>
18. Рансьер Ж. Эстетическое бессознательное. — СПб.: Machina, 2004. — С. 24-30.
19. Лифшиц М. Истина чувства. — Электронный ресурс (<http://www.mesotes.narod.ru/lifshiz/vme/vme-19.htm>)