

ТЕХНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ГИБРИДЫ ИЛИ ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА В ЭПОХУ ЕГО КОМПЬЮТЕРНОГО ПРОИЗВОДСТВА (V1.0A)

Д.В. Галкин

В статье разрабатывается оригинальная концепция техно-художественных гибридов в контексте конвергенции художественного творчества и компьютерных технологий. Общий подход и методология работы вдохновлены идеями В.Беньямина («Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости»). Дается анализ генеалогии и типологии техно-художественных гибридов. Обсуждаются различия между гибридизацией и стилизацией (стиль «хай-тек»), предложена формула единства стилизации и гибридизации. Обозначены перспективы дальнейших исследований техно-художественной гибридизации.

THE WORK OF ART IN THE AGE OF COMPUTER PRODUCTION (V 1.0A)

D.V. Galkin

Author introduces original concept of techno-art hybrids considering convergence between artistic creation and computer technology. General approach and methodology is inspired and driven by W.Benjamin's "The Work of Art in The Age Mechanical Reproduction". Genealogy and typologies of techno-art hybrids is given. Differences between hybridization and stylization (high-tech) are discussed with proposed formula of "stylization + hybridization". Author proposes strategy for future research on this subject.

Знаменитая работа Вальтера Беньямина «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» была впервые опубликована в 1936 году [2]. Ее значение для эстетической теории и социальной культурологии трудно переоценить. Сама постановка вопроса о природе произведения искусства в контексте технологий индустриального производства и те идеи, которые развивает Беньямин в этой связи, во многом определили развитие критической теории и подходов к интерпретации современного искусства. Главная тема работы – судьба культуры в мире, в котором определяющую роль играют технологии массового производства. Беньямин утверждает (имея в виду кино, фотографию, звукозапись), что произведение искусства утрачивает свою уникаль-

ность – «ауру», становится изначально ориентированным на массовое тиражирование (копирование, техническую воспроизводимость). Эстетика творчества определяется теперь техникой, а массовость делает его политическим инструментом.

В историко-культурной модели Беньямина развитие конкретных художественных форм происходит параллельно и неразрывно с трансформацией эстетических идей, а также политическим экспликациями относительно пригодности нового искусства, с точки зрения власти. Его аргументы по поводу сущностной связи кино и фашизма тому пример. Не умаляя теоретических достоинств работы Беньямина, необходимо обратить серьезное внимание на этот элемент методологической оригинальности одного из важнейших культурологических текстов XX века.

Коллеги Беньямина по цеху критической социальной теории – Т.Адорно и М.Хоркхаймер [5] – следуют близкой логике, однако делают еще более радикальные выводы. С точки зрения критической эстетики современное массовое искусство – кинематограф, поп-музыка – оказывается в ловушке (спец)эффекта и как следствие вообще не способно на порождение произведения искусства, поскольку эффект упраздняет смысл и целостность, без которых произведение немислимо. В политэкономическом контексте культурное производство становится тотально зависимо от системы капиталистического производства и превращается в изощренный инструмент экономического принуждения и «мягкого» идеологического насилия.

После появления компьютера и Интернет эти тезисы кажутся еще более убедительными. Возможно, лишь кажутся. Общий вопрос, сформулированный Беньямином, можно оставить для будущих исследований почти в том же виде: что происходит в мире культуры и искусства с вторжением в него (компьютерных) технологий?

Действительно, развитие информационных и компьютерных технологий во второй половине XX века тесно связано с их проникновением в мир культурного производства и оказало огромное влияние на художественные и культурные практики. Открыта новая страница в истории искусства и культуры. В этой истории не только технологии рожают новое искусство, но имеет место также и обратное влияние, вектор которого направлен от художественных экспериментов к новым технологическим идеям и инновациям. Технологии проникают в мир искусства, и, наоборот, искусство все более интегрируется в сферу технологий. Неслучайно феномен эстетизации технологий обрел оригинальную стилистическую форму в архитектуре и дизайне, получившую название стиля высоких технологий («хай-тек»)

Эти тенденции стимулируют расширение многообразия художественных форм и культурных практик, таких как медиа-арт (media art), цифровое искусство (digital art), net-арт, стиль хай-тек («hight-tech»), электронная музыка, компьютерная графика и анимация, а также цифровое архивирование, мультимедийные каталоги, киоски и многое другое, которые сегодня, безусловно, являются самостоятельным предметом историко-культурного исследования. Среди наиболее используемых терминов назовем «медиа-арт» и «цифровое искусство».

Следует сказать, что в исторических и теоретических исследованиях конвергенции искусства и технологий и связанной с ней проблематикой существует давняя и серьезная традиция. Классические работы В.Беньямина и других представителей критической традиции уже были названы. Целый ряд преувеличений и спекулятивных выводов данного подхода необходимо иметь в виду при обращении к его бесспорно глубоким идеям.

М. Маклюэн [10] видел в том, что он называл «логикой медиа», неизбежную и постоянно наращиваемую гибридизацию культурных и технологических форм. Это сущностный культурный процесс, инновационный потенциал которого столь велик, что он детерминирует эпохальные социальные трансформации. Однако Маклюэн оставил в стороне вопрос о многообразии конкретных техно-художественных форм, возникающих в этой глобальной медиа-динамике.

Современные зарубежные исследования обращаются к таким аспектам техно-художественной гибридизации, как формирование визуальной культуры [11], технологическая ре-медиация существующих видов и жанров искусства [6], эстетические свойства новых медиа (new media) [9], технологизация массового культурного производства в культурных индустриях, история цифровой культуры [7]. Значительное место занимают исследования отдельных жанров и видов современного искусства, основанного на новейших технологиях: электронная музыка [1], видео-игры [8].

Большая работа в интересующей нас области ведется в Информационно-исследовательском центре «МедиаАртЛаб» (Москва, www.meidaartlab.ru). Исследования имеют комплексную ориентацию и охватывают широкий спектр техно-художественных форм современного искусства (медиа инсталляции, видео-арт, ТВ-арт, мультимедиа-арт), с акцентом на визуальные форматы (видео, анимация, компьютерная графика). Однако в этих исследованиях – в большей степени критических и искусствоведческих – отсутствует четко выраженная проблематика инновационного потенциала нового искусства в развитии культуры и тех-

нологий. Недостаточное внимание уделяется тому, что мы называем инфраструктурной гибридизацией искусства и технологий.

Все более очевидно, что формирующийся мир техно-художественных форм и гибридов демонстрирует новые возможности в их использовании как инновационных ресурсов для практического освоения новых технологий. Здесь, с одной стороны, важно отметить те проблемы, которые возникают в контексте культурно-технологической конвергенции: нарушения авторских прав, глобализация массовой культуры и угроза культурному многообразию, демократизация культуры, этическая неоднозначность художественных экспериментов с технологиями, а также возможности современного искусства в аспекте культурно-политических усилий по сохранению и развитию культуры.

С другой стороны, необходимо осознать и внимательно изучить тот инновационный потенциал и те перспективы, которые открываются в использовании техно-художественной гибридизации в креативных индустриях (дизайне, архитектуре и др.), науке, медицине и других областях. Эти проблемы имеют огромное значение, поскольку отражают неразрывную связь между научными и технологическими достижениями, художественными практиками и общественными изменениями.

Генеалогия техно-художественных гибридов

Тенденции технологизации искусства и эстетизации технологий имеют более глубокие корни в истории того, что можно было бы назвать *техно-художественной гибридизацией*, т.е. формированием гибридных форм на основе соединения художественного творчества и технологий. Зафиксируем этот пункт как исходный тезис, или тезис № 1.

Революционным достижением на этом пути гибридизации, безусловно, стало начало книгопечатания. Вполне справедливо вести отсчет целой эпохи с момента изобретения И. Гуттенберга. Печатная Библия и календари XV века стали прообразами гибридов техники и искусства. Здесь же мы вполне отчетливо видим, как из совершенно не зависимой от техники литературной традиции и нового изобретения возникает оригинальная гибридная форма. Однако такая гибридизация еще относительно формальна и неглубока, поскольку не определяет природу самого литературного творчества. Мы можем сказать, что это *техно-художественный гибрид первого порядка*, когда в уже существующую художественную традицию интегрируется технологический элемент, причем этот элемент еще не является столь значительным техническим

явлением, каким позже станет машина. Здесь мы должны разъяснить некоторые моменты.

Во-первых, разумеется, искусству в принципе свойственна техника и техничность как параметр творчества, как набор правил, уловок, хитростей и основ мастерства. Так, в писательском деле филологический взгляд может идентифицировать различные «техники» этого ремесла. Говоря о гибридах, мы опускаем данный аспект творчества и делаем акцент на технологии как внешней для искусства силе, однако обретающей художественное значение.

Во-вторых, само понятие «гибрид» (от лат. *hibrida* — помесь) используется преимущественно в естественнонаучном дискурсе¹ — в биологии — в значении, как указано в Российском энциклопедическом словаре, «организм, полученный в результате скрещивания генетически различающихся родительских форм (видов, пород, линий и др.)». Соответственно гибридизация означает «скрещивание разнородных в наследственном отношении организмов. Один из важнейших факторов эволюции биологических форм в природе. Применяют для получения хозяйственных ценных форм животных и растений». По сути, биологический гибрид — это новое искусственное существо, искусственная форма жизни.

Именно в силу этой искусственности гибрид есть культурная форма по определению (и самому понятию о гибриде следует уделить большее внимание в культурных исследованиях). Абсолютно разные, но совместимые «родительские формы» порождают «дитя-гибрид» с новыми свойствами — совершается шаг развития. Так в книгопечатании литература обретает то, что В. Беньямин называл «экспозиционная ценность», то есть возможность донесения до читающей публики. Нельзя не согласиться с М. Маклюэном в том, что значительным шагом в развитии печати стало появление печатной машинки. Ее можно считать своего рода точкой в истории гибридов первого порядка.

Фотография и кинематограф — примеры более глубокого взаимопроникновения технологий и искусства. Кино принципиально отличается от книгопечатания. Творчество в кинематографе полностью определяется технологической системой производства. Хотя это по-прежнему все та же литература (драматургия), однако визуальная эстетика камеры и монтажа, машинность творчества позволяют теперь выделить свободное от нарративности художественное поле фильма. Вальтер Беньямин

¹ Слово «гибрид» все чаще используется в технологических дискурсах, например, в автомобильном производстве — автомобили с гибридным двигателем (бензиновый + электрический).

дает замечательный анализ того, как в кино-гибриде драматургия и актерское мастерство подчиняются диктату техники (камеры):

"Художественное мастерство сценического актера доносит до публики сам актер собственной персоной; в то же время художественное мастерство киноактера доносит до публики соответствующая аппаратура. Следствие этого двойное. Аппаратура, представляющая публике игру киноактера, не обязана фиксировать эту игру во всей ее полноте. Под руководством оператора она постоянно оценивает игру актера. Последовательность оценочных взглядов, созданная монтажером из полученного материала, образует готовый смонтированный фильм. Он включает определенное количество движений, которые должны быть опознаны как движения камеры – не говоря уже об особых ее положениях, как, например, крупный план. Таким образом, действия киноактера проходят через ряд оптических тестов. Это первое следствие того обстоятельства, что работа актера в кино опосредуется аппаратурой. Второе следствие обусловлено тем, что киноактер, поскольку он не сам осуществляет контакт с публикой, теряет имеющуюся у театрального актера возможность изменять игру в зависимости от реакции публики. Публика же из-за этого оказывается в положении эксперта, которому никак не мешает личный контакт с актером. Публика вживается в актера, лишь вживаясь в кинокамеру. То есть она встает на позиции камеры: она оценивает, тестирует" [2, с. 75–91].

Интересное наблюдение Бенямина: даже взгляд зрителя кинофильма управляет камерой и как бы отождествляется с ее «взглядом». Таким образом, само кино как искусство – и для актера, и для зрителя – существует только благодаря его технологической возможности, к которой Бенямин относит также воспроизводимость и тиражируемость (мы еще вернемся к этому аргументу далее). Знаменитый русский режиссер Д. Вертов называл этот эффект «кино-глаз», подчеркивая самостоятельность этого технического типа виденья [9, с. 271–273]. Как и книга, однако в значительно большей степени, кинематограф оказывается тем самым новым культурным организмом, соединившим в абсолютно новом качестве родительские формы искусства и техники.

Еще одна причина считать именно кинематограф гибридом, более совершенным, чем книга, – *гибридом второго порядка* – заключается в том, что за счет технологических возможностей в кино происходит и сложная художественная гибридизация – слияние литературы, театра, изобразительных, музыкальных и пластических искусств. Кино – подлинно мультимедийное искусство, что наделяет его не только невидан-

ной доселе репрезентативной силой, но и перформативными возможностями¹.

Необходимо отметить еще одно важное новое свойства кинематографа как гибридной формы. О мультимедийности мы уже сказали. Сделаем лишь одну существенную поправку: киносинтез искусств осуществляется на основе различных техник визуализации. Именно визуальный ряд – от простой передачи натурально движущихся объектов до сложных монтажных эффектов – определяет существо кинематографической иллюзии. Поэтому кино – это *экранный* гибрид, который (безусловно, в альянсе с мультимпликацией) создал экранную культуру XX века.

Мультимедийная визуализация заложила фундамент для следующего шага к техно-художественным *гибридам третьего порядка*, в основе которых лежат компьютерные технологии. Без экранной культуры кино и революции в печати невозможно представить компьютер и его культурное значение. Даже по своей конструкции это до сих пор печатная машинка с экраном! Но развитие компьютерных технологий поднимает техно-художественную гибридизацию на новый уровень.

Компьютер и искусство: гибриды третьего порядка

Итак, компьютер (прежде всего, его персональная версия начала 1980-х и ее дальнейшее развитие) стал новой технологической формой, на основе которой возникли новые художественные практики. Компьютерную графику и анимацию, компьютерные и видеоигры, электронную музыку, веб-дизайн, модели виртуальной реальности, инсталляции медиа-арт мы относим именно к техно-художественным гибридам третьего порядка.

Специфику гибридов третьего порядка следует искать в свойствах «родительских форм». Компьютерные технологии изначально не имели никакого касательства к миру искусства. Чисто военные либо чисто коммерческие (деловые) разработки, конечно, не были ориентированы на мир культуры. Задача компьютера – вычислять и управлять. Именно данное требование определяет характер интерфейса «человек–компьютер». *Компьютер должен осуществлять функции, сущностно противоположные свободе творческого самовыражения*. В результате вполне конвенциональная система операций управления (открытие, закрытие, копирование, переходы по «страницам» и т.п.) становится обязательной частью произведения, которое создано с помощью компью-

¹ Ради справедливости не будем забывать, что Книга уже содержит очевидное слияние литературы и живописи, а в театре литература еще до кино объединилась с музыкой и пластикой. Однако для нас здесь важнее технологическая подоплека такой конвергенции.

терных технологий. Довольно интересным примером могут служить компьютерные игры. За их легковесной развлекательностью стоит обычно очень сложная система искусственного интеллекта (AI-engine), способная на весьма изощренные операции и манипуляции в игре.

Мы имеем здесь дело с интерактивно управляемым произведением. И это его важнейшее свойство как гибрида. Неслучайно известный исследователь Лев Манович вводит для обозначения этого гибридного феномена термин «культурный интерфейс» (cultural interface): «Язык культурного интерфейса является гибридом. Это странная, часто неуклюжая смесь конвенций традиционных культурных форм и конвенций интерфейса «человек – компьютер»... Культурный интерфейс есть попытка найти баланс между концептом поверхности в живописи, фотографии, кино, страницы печатного издания как чего-то, на что нужно смотреть, бросать взгляд, что ожидает прочтения, но всегда остается на расстоянии, не вмешивается, и концептом поверхности компьютерного интерфейса как виртуальной контрольной панели, схожей с контрольными панелями в автомобиле, самолете и других сложных машинах»[9, с. 91–92].

Вальтер Беньямин утверждал, что благодаря технической воспроизводимости произведение искусства утрачивает свою ценность. Само Искусство как бы покидает его: «То, что при этом исчезает, может быть суммировано с помощью понятия ауры: в эпоху технической воспроизводимости произведение искусства лишается своей ауры. Этот процесс симптоматичен, его значение выходит за пределы области искусства. Репродукционная техника, так можно было бы выразить это в общем виде, выводит репродуцируемый предмет из сферы традиции. Тиражируя репродукцию, она заменяет его уникальное проявление массовым. В основе его два обстоятельства, оба связанные со все возрастающим значением масс в современной жизни. А именно: страстное стремление "приблизить" к себе вещи как в пространственном, так и человеческом отношении так же характерно для современных масс, [f] как и тенденция преодоления уникальности любой данности через принятие ее репродукции. Из дня в день проявляется неодолимая потребность овладения предметом в непосредственной близости через его образ, точнее – отображение, репродукцию" [2, с. 70].

Эти рассуждения нетрудно перенести на распространение музыки или кино в цифровых форматах, на возможность хранить, пересылать и даже редактировать оцифрованную культурную продукцию. Однако к возможностям компьютера как копировально-коммуникативной машине добавляется элемент «культурного интерфейса». Наша способность обладать предметом – пусть виртуально – усиливается. Произве-

дение становится еще ближе, оно становится «ручным», поскольку оно уже изначально «вшито» в систему интерактивной управляемости. И мы должны признать, что это лишь усиливает аргумент Бенъямина об утрате «ауры» продуктов культурного производства в мире современных технологий¹.

Стилизация vs. гибридизация

Развитие технологий активно влияет на стилистку современного искусства. Например, дизайн XXI века все больше демонстрирует нам появление нового большого стиля. После эпохи постмодернистской эклектики 1980–90-х годов стиль высоких технологий («хай-тек», англ. high-tech), возникший в конце 1970-х, все более претендует на позиции «нового модерна» XXI века. В данном случае мы имеем дело с интересным феноменом стилизации, в котором также происходит взаимопроникновение искусства и технологий.

Интересно само значение термина «высокие технологии» применительно к стилю high-tech. Здесь мы видим постмодернистское смешение «высокого» из словосочетания «высокое искусство» и технологий. Таким образом, термин отражает смешение, взаимопроникновение искусства и технологий, в которых искусство технологизируется, а технологии эстетизируются. С точки зрения формообразования эти процессы приводят к проникновению чисто технологических форм в мир форм художественных. Однако это не техно-художественная гибридизация. Это эстетическая стилизация. Гибридизация начинается тогда, когда дизайнеры активно используют современные технологии как часть дизайнерского проекта. В эстетическом контексте стиль high-tech содержит как момент признания художественной ценности современной технической формы, так и момент критического, скептического отношения к ней. Эстетической ценностью обладают само технологическое содержание объекта, инженерная начинка, демонстрация исключительных возможностей технологий и материалов [3]. В этом смысле функциональность может быть принесена в жертву своего рода техническому «декору» – выставляются напоказ различные технологические элементы.

Классическим примером раннего формообразования в стиле high-tech является здание знаменитого центра современного искусства в Па-

¹ Тем не менее уникальность и единичность работ современных медиа-художников заставляет усомниться в том, что здесь существует такая однозначная связь с массовостью искусства, как это утверждал В.Беньямин.

риже (Центр Помпиду, 1977), построенное Р. Роджерсом и Р. Пиано. Здесь мы видим, как основные технические элементы здания вынесены наружу (трубы, балки, лестницы и проч.) и образуют уникальное композиционное сочетание цвета и формы.

Признанным мастером архитектуры в стиле high-tech является британский архитектор и дизайнер Норман Фостер. В конструкции знаменитой «кукурузы» – небоскреба в деловом центре Лодона, похожего на кукурузный початок, – Фостер не только демонстрирует возможности современных технологий строительства, но и делает само здание умным компьютерно-технологическим комплексом, в котором системы жизнедеятельности (отопление, кондиционирование и др.) напрямую связаны с элементами конструкции, что позволяет более чем на 50 % увеличить эффективность расхода энергии.

В истории дизайна мы можем обнаружить и процессы художественной гибридизации и их существенное отличие от стилизации хай-тек. В 1980-х мир дизайна изменился не только благодаря влиянию постмодернизма, но и благодаря компьютерной революции. Компьютерная графика родилась из первых экспериментов с нелинейным письмом и монтажом изображений (начинаются еще в конце 70-х годов). Лидерами здесь были художники Крэнбургской академии искусств (Англия), собравшие вокруг себя энтузиастов авангардной графики (издавался специальный журнал «Видимый язык»). Художники вместе с учеными пытались понять, в каких сочетаниях могут быть использованы письменные и визуальные знаки и где проходит граница между текстом и видимыми объектами [7].

Так совпало, что параллельно американская компания Apple Computers разработала и выпустила первые персональные компьютеры Apple Macintosh, как тогда говорили, с графическим умом, то есть со всеми программными и техническими возможностями для работы с графикой (с тех пор подавляющее большинство дизайнеров, а также все, кто причисляет себя к сферам художественным и креативным, работают только на «Маках»).

У многих профессионалов вызвало шок наличие уже встроенных в компьютерные программы шаблонов шрифтов и возможности моделировать любые другие шрифтовые решения, не прибегая к их материальному воплощению в металлических литерках. Огромный энтузиазм вызвала система форм, шаблонов и фильтров, которые существенно облегчали дизайнерское конструирование. Решающий технологический шаг был сделан в 1987 году, когда на компьютерах Apple появилась программа Nupur Card, позволяющая пользователю самостоятельно создавать мультимедийные приложения – рекламные, обучающие, развлека-

тельные, интерактивные и т.д. Новая система распространения программных продуктов на CD-R позволила создать абсолютно новый рынок для персонального компьютера [7].

Еще одна гибридная форма – веб-дизайн. В 80-х стремительно развивается сеть Интернет. Ее история начинается еще в 60–70-х годах в секретных лабораториях военного ведомства США, где была создана компьютерная сеть ARPA. Но уже в 1983 году сеть ARPA-Internet приобретает статус гражданской и соединяет университеты США. После того как в 1990 году Тим Бернерс Ли в своей швейцарской лаборатории создает систему гипертекста (HTTP – Hypertext Transmission Protocol является переходом от текста к тексту по ссылке; составная часть WWW – World Wide Web, метода размещения различного типа информации во всемирной паутине), возникает реальная возможность превращения Internet в глобальную сеть, что и не замедлило случиться в середине 90-х годов. Именно тогда Интернет становится родиной нового графического дизайна – Web-design. Необходимо сказать, что изначально Интернет и его аналоги (такие как сеть Fidonet) были исключительно текстовыми системами. Графические возможности Интернета открылись только благодаря специальной программе для Интернет, которую разработал студент из Иллинойса Марк Андресен. Она называлась «Mosaic» и известна сегодня так же, как Netscape Navigator[4, 7].

Кино и шоу-бизнес не остались в стороне от этих процессов. Трехмерная компьютерная графика, анимация и спецэффекты впервые появились на экране в фильме «Трон» компании «Уолт Дисней». Впервые популярная культура создала воображаемый виртуальный (компьютерный) мир, похожий на реальный, но имеющий свои особые визуальные характеристики и особую эстетику.

История компьютерной графики тесно связана с распространением видеоигр, которые в 1960–70-х выпускались на специальных телеприставках, а также в виде игровых автоматов. Только в 1980-х, когда персональные компьютеры стали доступны достаточно многим людям, видеоигры превращаются в компьютерные игры. Этот тип графического дизайна многое заимствует из мультипликации, однако его отличает целостность подхода и художественного замысла в создании интерактивных виртуальных миров, а также стремление к достижению максимального фотореалистического эффекта. Эта тенденция к доведению разрешающей способности экрана до пределов восприятия человеческого глаза («реальность – это 80 млн пикселей в секунду») остается одной из доминирующих, и ее результаты прекрасно видны в новом поколении трехмерной анимации («Шрек», Pixar).

Стилизация в духе хай-тек нередко подходит вплотную к техно-художественной гибридизации, однако сама по себе таковой не является или является в незначительной степени. Разумеется, эта степень может варьироваться, что не умаляет важности различий стилизации и гибридизации. По всей видимости, можно предположить неизбежность тенденции, в которой отношение «стилизация vs. гибридизация» заменяется на «стилизация + гибридизация».

Перспективы исследований техно-художественных гибридов

Мы обозначили в первом приближении генеалогию техно-художественных гибридов и важное эстетическое различие стилизации и гибридизации. Мы исходим из гипотезы о формировании в современном искусстве второй половины XX века техно-художественных гибридов третьего порядка. Выбор исторического периода связан с тем, что именно в 50-х годах техно-художественная гибридизация (начавшаяся значительно раньше с появлением кино, звукозаписи и фотографии) выходит на новый уровень, благодаря бурному развитию компьютерной техники.

Далее мы усложним основное предположение. Наш тезис № 2 утверждает формирование двух типов техно-художественных гибридов: креативных и инфраструктурных, которые отражают динамику конвергенции искусства и технологий.

Креативные гибриды – это собственно новые техно-художественные формы, в которых творческий процесс невозможен без использования технологических систем и эстетические свойства которых детерминированы технологическим содержанием. Они обретают эстетическую ценность в совокупности с творческой стороной культурного производства (художественными практиками), благодаря которой они возникли.

Инфраструктурные гибриды – это сервисные системы, благодаря которым традиционные и современные художественные формы коммуницируются, презентуются и экспонируются, сохраняются, мультиплицируются (архивирование, электронные издания, мультимедиа киоски, экспозиция в Интернет и др.) и обретают статус преобразуемого материала для креативных гибридов.

Оба типа обладают структурными связями и потенциалом для инновационного применения в различных областях (образование, дизайн, культурные индустрии, медицина и др.).

Данные гипотезы могут помочь в дальнейших исследованиях проблематики развития современного искусства, культуры и общества. Ес-

ли следовать методологической схеме В.Беньямина, необходимо выделить несколько уровней постановки проблемы.

Во-первых, с точки зрения историко-культурного исследования возникает вопрос об описании конкретных художественных явлений, их концептуализации, размещении в контексте художественной традиции и характеристике их эстетических качеств. Данный вопрос, в частности, относительно отечественного искусства остается в существенной мере открытым.

Во-вторых, очевидная универсальность применения компьютерных технологий в мире культуры ставит проблему поиска новых эстетических категорий для концептуализации как креативных (творческих), так и более широких функциональных аспектов их применения. Разумеется, не избежать и главного вопроса об эстетической и социальной легитимации новых техно-художественных форм.

В-третьих, относительно современных техно-художественных форм и актуального социокультурного контекста их интерпретаций возникает вопрос об их функциональности в политических дискурсах, а также о том инновационном потенциале, которым они могут обладать для культурного и технологического развития.

Отдельный вопрос, который требует внимания в дальнейших исследованиях, можно сформулировать следующим образом: какой вклад могут внести современные художники (в частности, отечественные), работающие в области использования современных компьютерных технологий, в инновационные процессы развития культуры, экономики и общественной жизни?

Современные исследования и проекты в этой области (в частности, регулярно представляемые на ежегодной международной конференции EVA) также наглядно демонстрируют актуальность этих процессов с научной и практической точек зрения. Однако вклад российских художников в международные достижения в мире техно-художественных форм и гибридов пока еще изучен недостаточно.

Кроме того, уже тот факт, что такие международные организации, как ЮНЕСКО и Европейская комиссия, реализуют собственные программы исследования и развития медиа- и цифрового искусства (media art, digital art) в их связи с инновационными стратегиями развития культуры, науки и технологий, говорит о бесспорной важности и актуальности данного направления.

Однако это пока еще слабо осознается на уровне, более близком к реальным инновационным процессам в нашей стране. В Томске, где ведется активная работа над созданием федеральной технико-внедренческой зоны, основой которой станут исследования и прикладные разработки в

области высоких технологий, следует уделить более пристальное внимание данным вопросам и международным тенденциям.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Артемов Э.* Заметки об электронной музыке // "Music Box". 1998. № 1(10)–2(11).
2. *Беньямин В.* Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. М.: Медиум, 1966.
3. *Бхаскаран Л.* Дизайн и время: Стили и направления в современном искусстве и архитектуре. М.: АРТ-РОДНИК, 2006.
4. *Кастельс М.* Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, Изд-во Гуманитарного университета, 2004.
5. *Хоркхаймер М., Адорно Т.* Диалектика Просвещения. Философские фрагменты. М.; СПб.: Медиум; Ювента, 1997.
6. *Bolter J., Grusin R.* Remediation. Understanding New Media. MIT Press, 2000.
7. *Gere C.* Digital Culture. Reaction Books. London, 2002.
8. *Kent Steven L.* The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World (Paperback) Three Rivers Press; 1st edition (October 2, 2001).
9. *Manovich L.* The language of New Media. MIT Press, 2001.
10. *McLuchan M.* Understanding Media. The Extension of man. Routledge. London; New York, 2001.
11. *Mirzoeff N.* An Introduction to Visual Culture. Routledge. London; New York, 2000.