

А. Ю. Демшина

Сетевая культура и два вектора развития визуальных искусств

В статье с позиций теории сетевой культуры и концепции «символического капитала» П. Бурдьё рассматриваются процессы, идущие в визуальной художественной практике под влиянием развития Интернета. На основе анализа стратегий художников и развития художественного образования анализируется влияние сетевой культуры на актуальное искусство и цифровые арт-практики. Если пользоваться терминологией Бурдьё, то актуальные арт-практики и цифровое искусство исследуют один и тот же символический капитал с различных концептуальных позиций. Для актуальной художественной практики главной остается критическая теория и идея Д. Кошута о поиске границ искусства как таковых, исследование социокультурной реальности здесь-и-сейчас и формулирование принципов идентичности. В цифровых практиках в центре поиски индивидуального стиля через исследование структурных особенностей самого художественного языка, автономия от вербального комментария. Наличие данных векторов связано и с перераспределением властного капитала под влиянием развития сетевой культуры и интернета, когда музейно-галерейная сфера не способна контролировать все процессы, идущие в арт-практике. Целостностью власти не обладает ни один из участников художественной коммуникации. Сети сегодня стали площадкой обладающей собственной властью и авторитетом, часто большим чем традиционные властные институты. Параллельно в виртуальную среду перетекают правила из офлайн, и создаются новые ограничения, связанные как с онтологическими особенностями цифровой логики, так и с работой сетевых сообществ.

Ключевые слова: сетевая культура, актуальное искусство, цифровое искусство, художественное образование, символический капитал, властный дискурс

Anna Yu. Demshina

Network culture and two vectors of development of visual arts

In the article, from the standpoint of the theory of network culture and the concept of «symbolic capital» by P. Bourdieu, the processes taking place in visual art practice under the influence of the development of the Internet are considered. Contemporary art practices and digital art explore the same symbolic capital from different conceptual positions. For contemporary artistic practice, the critical theory and idea of D. Kossuth about the search for the boundaries of art as such, the study of the socio-cultural reality of the here-and-now, and the formulation of the principles of identity remain the main ones. In digital practices, the focus is on the search for an individual style through the study of the structural features of the artistic language itself, autonomy from verbal commentary. The presence of these vectors is also associated with the redistribution of power capital under the influence of the development of network culture and the Internet, when the museum and gallery sphere is not able to control all the processes taking place in art practice. Not one of the participants in artistic communication possesses the integrity of power. Networks today have become a platform with their own power and authority. At the same time, rules from offline flow into the virtual environment and new restrictions are created, related both to the ontological features of digital logic and to the work of online communities.

Keywords: network culture, contemporary art, digital art, art education, symbolic capital, power discourse

DOI 10.30725/2619-0303-2022-1-31-37

Последние годы стали периодом, когда влияние сетевой культуры на все сферы бытия человека стремительно возрастает. На смену классическим моделям организации властного дискурса, связанным с вертикальными иерархическими системами, приходят альтернативные горизонтальные предпринимательские, творческие органи-

зации. Для успешности подобных организаций необходима их включенность в сети, что подразумевает наличие формальных и неформальных коммуникационных связей с другими участниками. Сетевая логика постепенно становится доминантной для самых различных сфер человеческой жизнедеятельности. Институты сегодня не

просто создают дубликаты в сети, многие организации (например, аукционы, журналы, кураторские проекты) отказываются от постоянного присутствия в офлайн в пользу онлайн-контента и отдельных вирусных мероприятий. Многие потребители так же полностью отказываются от официальных информационных каналов в пользу коллекции блогов, подкастов и любительского контента. Как отмечает Ч. Гери: «Преобразования в СМИ, вызванные новым технологией меняют наши представления о самих себе. Мы больше не являемся пассивными потребителями средств массовой информации, а все чаще становимся активными производители. В самом банальном случае это означает, что через технологии, таких как Tivo или iPod, мы можем запрограммировать наши медиа содержание, как мы хотим, а не в том виде, в котором оно представлено нам» [1, р. 213].

Отношение субъекта в сетевой культуре отличается и от модернизма, и от постмодернистской практики. При модернизме по большей части субъект автономен или, по крайней мере, придерживается фантазии об автономии, даже если испытывает давление и деформации от одновременности, порожденной коммуникативными технологиями той эпохи и увеличивающимися встречами с Другим. «В постмодернизме это давление сочетается с окончательным отвязыванием себя от какой-либо почвы, а также с отменой любой связанной временной последовательности, заставляя субъекта шизофренически фрагментироваться. В сетевой культуре эти осколки субъекта улетают, исчезая в самой сети. Не столько автономный индивид, сколько конструкт отношений, которые он имеет с другими, современный субъект конституируется внутри сети» [2].

Сетевая культура влияет и на взаимодействие между кураторскими практиками и теоретическими дискурсами, современным искусством и цифровыми проектами, гейм-дизайном и формами визуализации информации. Казас Валерис, размышляя о подобном взаимодействии, отмечает, что в рамках имманентной социальной динамики в технологическом, экономическом, политическом и культурном секторах под влиянием сетевых культур мы переживаем период повторной идентификации, признания и согласования организационных структур, знаний и систем ценностей [3, р. 145–160]. Эти процессы отражаются

на восприятии и презентации данных не только в сети. Тактика повторов, ремиксов становится ведущей как в компьютерных играх, роликах на You Tube, так и в кинопродукции, музыке и арт-практике. Они также формируют новую логику в музейной и академической деятельности.

В искусстве, долгое время бывшем бастионом самовыражения, сегодня подчас востребована фотография (как у Андреаса Гурски) или апроприированные образы (Бэнкси). Некоторые из наиболее интересных работ связаны с исследовательскими проектами и визуализацией данных, а не с галерейной деятельностью. Средства массовой информации при наличии куратора становятся арт-проектами (например, анонимное искусство в сети). Фотография с Марса или визуализация работы адронного коллайдера предстает и как самостоятельный визуальный артефакт, обладающий художественной и коллекционной ценностью.

Отдельный фактор – это то, что по сравнению с 1990-ми гг. ориентированными на стационарную вычислительную технику, сегодня главными источниками коммуникации стали портативные устройства. Такие, которые перенимают функции, когда-то бывшие в компетенции универсального устройства: обеспечение связи и вычислительной мощности в общественных местах. Изменение цифрового поля влияет не только на творческую, но и на коммерческую составляющую арт-практик. Релиз выставки, сам арт-объект, цифровой рисунок, интерфейс компьютерной игры должны быть удобны для презентации на экране планшета, соответствовать формату популярных социальных сетей. Не следование этому так же может становиться арт-жестом.

Сети, из которых состоит современная коммуникация, – это не просто сети взаимодействия людей. Они также представляют собой взаимодействие между людьми и вещами. Согласно анализу Бруно Латура, вещи – это не просто объекты, которые выполняют наши приказы, но и ключевые действующие лица в сети. По мере того, как вещи становятся все умнее и умнее, они с большей вероятностью составят большую часть нашего «я». iPod – это не что иное, как портативный генератор эмоций, с помощью которого мы раскрашиваем окружающую среду, создавая саундтрек к жизни. Blackberry или телефон, постоянно получающий текстовые сообщения, по-

буждает своего владельца постоянно отвлекаться [4].

Парадоксальным образом в рамках нелинейности сетевого обращения визуальных образов образовалось несколько важных, пересекающихся между собой, но в целом самостоятельных векторов. Здесь проходит важная бифуркационная линия, разделяющая актуальные арт-практики от сфер, в которых работают художники, создающие цифровой контент.

В цифровой иллюстрации, при работе с дизайном, креативом, окружением, в деятельности концептуальных цифровых разработок, при создании 3D для кино и в игровой индустрии, в анимации наличие профессиональных умений, отодвинутое contemporary-art далеко на задний план вместе с идеей красоты, остаются особой доблестью, символом высокого профессионализма. Еще не так давно работа цифрового художника воспринималась исключительно, как ремесленная, прикладная, коммерческая деятельность.

За последнее десятилетие в рамках нелинейности развития художественной культуры вокруг цифрового контента сформировались собственные сообщества художников, иллюстраторов, аниматоров, развивающиеся несколько параллельно официальным актуальным арт-практикам и обладающими авторитетом у зрителей и у специалистов. Данное сообщество сложно контролировать привычными инструментами: авторитетными музеями и кураторами. Контроль осуществляется, с одной стороны, заказчиками, а с другой – зрительским сообществом, голосующим за художника не только покупкой произведений, но и монетизируемой поддержкой в социальных сетях или регулярным донатом на различных платформах (например, Patron или Boosty).

Пьер Бурдье сформулировал понятие «поле», понимаемое как относительно автономная система социальных отношений, относительно независимое пространство, которое структурировано оппозициями, не сводящимися к классовой борьбе, но с разнообразными ставками борьбы [5, с. 301–302].

Ключевое понятие в теории Бурдье содержится в термине «символический капитал». Он представляет свой подход как альтернативу двум позициям, которые были доминирующие на момент написания статьи: структурализм и постструктурализм, с

одной стороны, и марксизм, который вдохновил критическую теорию, – с другой. Согласно Бурдье, эти способы чтения произведений взаимно исключают друг друга [6, р. 177]. (Пост)структурализм предпочитает внутреннее чтение произведений, критическая теория – внешнее чтение. Бурдье описывает структурализм как «более мощный»), но критикует его за лишение чтения произведения исключить любые «ссылки на социальные или экономические условия его производства» [6, р. 178]. Внешний анализ, напротив, «непосредственно связывает эти произведения с социальными характеристиками (социальным происхождением) их авторов или групп, которым они действительно или потенциально предназначались и чьи ожидания, которым они призваны соответствовать» [6, р. 180]. Слабость этого подхода, согласно Бурдье, заключается в том, что «понимание произведения означает понимание мировоззрения социальной группы». Это, как предполагается, выразило себя через художника, выступающего в качестве своего рода медиума» словами, автор рассматривается как чревоутомятель из-за своего социального происхождения и предполагаемого «класса» интерес. Но этот подход не дает средств для понимания структуры произведения, его тонкости и поэтические движения, которые являются «предпосылкой для выполнения его функции» [6, р. 178]. В культурной практике критическая теория остается сегодня одним из основных концептов, влияющим на особенности актуальной арт-деятельности и на гуманитарные исследования. В то же время анализ формы и другие инструменты постструктуралистского/структуралистского мышления, кажется, еще недавно отошедшие на второй план, опять стали актуальными. Так, У. Митчел в рамках визуального поворота реабилитировал формальный подход и иконология в искусствоведении.

Если пользоваться терминологией Бурдье, и актуальные арт-практики, и цифровое искусство исследуют один и тот же символический капитал. Если для актуального художника на первом плане – смысл достижения критического дискурса, то для вторых, на первом месте форма и исследование структурно-системных правил для их использования в творчестве. Естественно, данное разделение связано с концептуальной основой каждого из направлений, на практике они часто переплетаются, один

и тот же автор может успешно играть на обеих площадках.

Актуальное искусство стало формой обсуждения социально-культурных проблем, рефлексии автора и зрителя по поводу возможности самореализации и коммерчески волатильным инструментом. Влияние критической теории, ориентированной на исследование внешнего символического поля, на актуальный мир искусства сложно недооценить. В то же время, как отмечает ряд исследователей, в рамках дискурса об актуальных художественных практиках подчас пропадает критика как таковая. Тим Гриффин утверждает: «Одной из наиболее значимых историй последних полутора десятилетий в современном искусстве был перенос социально настроенных (или „реляционных“) художественных практик из Европы в Соединенные Штаты, точнее, провал этого культурного перевода из-за повсеместной недооценки в критических обсуждениях контекста, особенно институционального контекста, для такой работы. В какой-то степени это отсутствие анализа возникло из-за подлинного недостатка информации: художники, о которых идет речь, выставлялись во многих местах, но дискурс вокруг их работ – понимание основных обстоятельств, в которых формировалось их творчество, – не сделал такое же путешествие» [7]. Это наглядно показывает особенности сетевой культуры как таковой и ее ориентированность на срастание реального и виртуального контентов, фрагментарность, расщепленность целостности информации.

Ж. Делез предполагает, что сегодня самость не столько конституируется каким-либо понятием идентичности, сколько состоит из «индивидуумов». Вместо целых индивидуумов мы состоим из множества микрообществ, населяющих одновременно перекрывающиеся телекоконы, делящих телеприсутствие с близкими людьми, с которыми мы находимся в почти постоянном контакте [8, р. 177–182]. Виртуальные образы кажутся целостными, но состоят из фрагментов, актуализованных в конкретной ситуации. Каждый фрагмент видится на первый взгляд законченным. Например, страница в Википедии или в социальной сети, скриншот игры или ландшафт из кинофильма, обработанная фотография произведения искусства воспринимаются как некая самостоятельная целостность. Это приводит к тому, что обрывки инфор-

мации становятся самостоятельными смыслами, а целостное восприятие, например творчества конкретного автора, становится предметом или узкого исследования, или личного интереса.

Т. Гриффин пишет о дискуссионной пустоте, когда за перечнем событий, отсылок и проектов само творчество, личность художника исчезают из институционального пространства или полностью, или пропадают в гуще другой информации. Исключением остаются фрагменты, связанные с продвижением авторов или с их конкретными проектами [7]. В целом артефакт сегодня скорее привязан к социокультурному контексту в целом, а не к искусству как таковому. В то же время в дискурсе искусства появляются как интересные имена, так и яркие проекты, многие из которых изначально настроены на удачное встраивание в цифровую среду: от Гугл-карт до Инстаграма, от стриминга до видеопрезентации как отдельного продукта творчества.

В офлайн-режим приходит феномен «гастролей» художников с повторением ранее сделанных проектов для новой аудитории. Классический пример подобного повторения – это работы М. Абрамович, воспроизводящей не только свои перформансы прошлых лет, но и перформативный опыт других художников. Тим Гриффин обращает внимание на двойную валентность названия ее выставки в Музее современного искусства «Художник присутствует»: название отражает желание публики присутствовать – находиться в том же непрерывном пространстве, что и художник; занимать ту же местность и сферу – совместное пространство – в то же время оно абстрагировано, имеет слоганное качество, обозначающее «добавленную ценность» события или сообщаемое о «привлекательности» [7].

С другой стороны, акцент на социокультурной включенности искусства оказывается важным для понимания роли художественного творчества в эпоху, когда при помощи современных технологий каждый может ощутить себя художником, фотографом или просто раскрыть свой потенциал через сопереживание/ощущение себя как части конкретного мира, социальной группы, исследование собственной уникальности через произведение искусства.

В современном обществе кураторам стало сложнее вносить в проект дополнительную информацию. Здесь срабатыва-

ют несколько факторов. Во-первых, сам куратор со времен Х. Зеемана видится художником, создающим из произведений искусства новый объект, новые поля интерпретации, что подразумевает выбор одной стратегии за счет «забывания» других. Во-вторых, часто актуальные произведения искусства сложно идентифицируются как таковые без профессионального комментария, поэтому кураторские тексты сосредотачиваются подчас исключительно на проблеме создания коммуникации между произведением и определенным зрителем. За ориентацию исключительно на буржуазного/коммерческого зрителя музейные институции подверглись институциональной критике еще в 1970-е гг. (деятельность Х. Хааке, Г. Дебора и др.). В-третьих, в современную эпоху важно создание эмоционального послания, создающего иллюзию уникальности, дабы сделать проект легче считываемым и маркетингово привлекательным для целевой аудитории.

Кастомизация и персонализация сегодня представлены в изобилии, предлагая людям множество, казалось бы, уникальных встреч, но такая гибкость, тем не менее, является частью более широкой культурно-экономической программы. «Ключевые культурные идеи не просто воплощаются в продуктах. Они являются продуктами. Граждане превращаются в потребителей, а лояльность – это добродетель, которая расширяет конечный результат» [9].

Это требует от художника или куратора точности презентации и четкого визуального и информационного послания. К сожалению, дополнительная информация, не относящаяся к конкретному проекту непосредственно, может привести к потере контакта со зрителем, существующем в информационно перенасыщенном поле. Николас Буррио утверждает, что пренебрежение оригинальностью делает искусство, основанное на том, что он называет постпродакшн, подходящим для сетевой культуры [10, р. 47].

В это же время актуальные практики все больше используют возможности маркетинга и приемов коммерческой рекламы для того, чтобы быть услышанными как миром искусства, так и зрителями. В последнее время, отмечает Н. Буррио, такие художники, как Пьер Юиг, Дуглас Гордон или Риркрит Тиравания, больше не сомневаются в оригинальности, а ско-

рее инстинктивно понимают произведения искусства как объекты, созданные в сетях, их значение определяется их положением по отношению к другим артефактам и их использованием. Эти артисты, подобно ди-джею или программисту, «на самом деле больше не „творят“, они „реорганизуют и реорганизируются» [10, р. 47].

Если в актуальных художественных практиках контекст и символический капитал часто предстают в форме, которую без дополнительных пояснений сложно опознать, то художники, создающие цифровой контент, вынуждены четко связывать креативную идею с конкретной формой, цветом, линией, авторским стилем. Там, где в актуальной художественной практике апроприация видится авторским жестом повторение/переосмысления, в цифровом искусстве прямое цитирование скорее будет прочитано как плагиат и подвергнуто порицанию или станет предметом для судебного разбирательства.

Разница в подходе к процессу создания произведения искусства в данных сферах видна на примере различий европо-американского художественного образования. Русскоязычная художница Geexu, обучающаяся в американском художественном колледже, подробно описывает разницу на примере сравнения отечественного и американского опыта, сравнивает программу различных американских образовательных учреждений. В своем блоге автор разделяет американские образовательные учреждения на ориентированные на современное искусство и на те, которые готовят аниматоров, иллюстраторов, специалистов в создании компьютерных игр. В первом случае акцент делает на развитии креатива, в ущерб профессиональным навыкам. Во втором варианте главным видится формирование профессиональных умений (знание перспектив, анатомии, работы с цветом и светом), а развитие креатива строится на основе понимания инструментов, которые могут визуализировать вашу идею точно и понятно. Geexu отмечает, что на основе опроса своих подписчиков и собственного опыта, можно сделать вывод, что в странах СНГ пока останется ориентир на более академический подход к художественному образованию [11].

Роман Кутейников, известный отечественный концепт-художник и иллюстратор, проводит подобное сравнение обучения в Италии и говорит, что обучение актуальному искусству «сводится к разбрызгиванию большого количества акрила на гигантских холстах, без понимания что-то

такое форма и цвет»¹. Не умаляя значения авторского стиля и креатива, Кутейников в своей работе тщательнейшим образом ориентируется на достижения и техники классического искусства [12]. О ценности владения профессиональными навыками говорит и известный художник аниматор А. Блез, автор концепций и визуального решения многих мультипликационных фильмов компании Дисней². Блез в уроках для начинающих аниматоров делает акцент именно на развитие базовых художественных навыков, вместо делегирования всего исключительно технологиям [13].

В сфере цифрового искусства активнее развивается критика, связанная с анализом профессиональности и четкости рисунка, уместности условности на фоне обсуждения важности поисков собственного узнаваемого стиля.

В данном вопросе обе сферы оказываются удивительно близкими: наличие собственного узнаваемого стиля важно как в актуальной художественной практике, так и в цифровой иллюстрации или анимации. Отступление от найденного стиля, поиски нового себя могут стать причиной потери узнаваемости, поводом для критики. Романтизировать мир цифровых арт-практик, как и мир актуального искусства, так же не стоит. Для создателей цифрового контента ограничением становятся не только мода у зрителей на определенные стили и давление заказчика. Сама ориентация на исследование формы иногда приводит к стилизаторству, отсутствию различий между авторами.

В рамках виртуального комьюнити авторы, зависимые от успешности партнерских программ, донатерских сервисов и страниц в социальных сетях, вынуждены подстраивать под аудиторию, так же как актуальные художники связаны с модой на определенные темы, заявленные биеннале и кураторскими стратегиями.

Согласно понятию поля П. Бурдьё, два вектора развития визуальной арт-практики сегодня представляют собой, хотя и пересекающиеся, но все же достаточно автономные поля. Оба направления зависимы от

различных офлайн властных дискурсов и от особенностей сетевой культуры в целом. Несмотря на различия, восприятие и понимание каждая из данных сфер оказывается связанной именно идеей исследования и использования различных аспектов «символического капитала».

С позиций структурно-генетического анализа Бурдьё, художественное поле – это пространство, в котором производится и постоянно воспроизводится вера в ценность искусства как такого и вера в то, что художник способен создавать эту ценность. Разница дискурсов пролегает как раз в аспекте понимания сущности искусства как такого. Если для актуальной художественной практики главной остается идея Кошута о поиске границ искусства как таковых, исследование социокультурной реальности здесь-и-сейчас, формулирование принципов идентичности, то в цифровых практиках в центре поиски индивидуального стиля через исследование структурных особенностей самого художественного языка, автономия от вербального комментария.

Особо ярко различия проявляются в образовании актуального художника и создателя цифрового контента. Российская художественная практика в целом развивается по тем же принципам, исключение составляет как раз сфера художественного образования, которая останется в России более консервативной и ориентированной на воспроизводство академических умений.

Наличие данных векторов связано и с перераспределением властного капитала, когда музейно-галерейная сфера не способна контролировать все процессы, идущие в арт-практике. Целостностью власти не обладает ни один из участников художественной коммуникации. Сети стали площадкой, обладающей собственной властью и авторитетом, часто большим чем традиционные властные институции, например влияние владельцев социальных сетей или сращивание сетевой культуры с государственными институциями (например, цензура в Интернете со стороны властей Китая).

Сложно не согласиться с Ян ван Дейком, отметившим в своей книге «Сетевое сообщество», что коммуникация в интернете и вне его превращается в новую целостность, а не является разделенной на офлайн и онлайн [14, p. 15].

Сетевая культура в данном случае работает в двустороннем режиме, предлагая

¹ Кутейников, обучавшийся в Istituto d'Arte Paolo Toschi и в Accademia di belle arti di Bologna, имеет опыт сотрудничества с такими компаниями, как Disney, Paizo, 1С, Mail.ru и др. На сегодняшний день он является преподавателем в римской Genius Academy и сотрудничает с площадкой Artcraft.

² А. Блез участвовал как художник в таких проектах, как «Красавица и чудовище», «Аладдин», «Король Лев», «Покахонтас», «Мулан», «Брат Медведь».

новые перспективы для самореализации творческой личности, создавая возможности для параллельного сосуществования различных арт-стратегий и представляя разнообразие контента как особую среду для сотворчества. Параллельно в виртуальную среду перетекают правила из офлайн, и создаются новые ограничения, связанные как с онтологическими особенностями цифровой логики, так и с работой самих сетевых сообществ. В результате складываются поля искусства, связанные с различными культурными ценностями и обладающие собственным властным капиталом.

Список литературы

1. Gere C. Digital Culture. Rev and updated ed. London: Reaktion books, 2009. 240 p.
2. Varnelis K. Conclusion: The Rise of Network Culture // Networked publics. URL: http://networkedpublics.org/book/conclusion_rise_network_culture.html#_edn12 (дата обращения: 4.02.2022).
3. Networked Publics / ed. K. Varnelis. Cambridge (Massachusetts); London: The MIT Press, 2008. 192 p.
4. Latour B. Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford: Oxford Univ. Press, 2005. 301 p. URL: <https://www.amazon.com/Reassembling-Social-Introduction-Actor-Network-Theory-Management/dp/0199256055?asin=0199256055&revisionId=&format=4&depth=1> (дата обращения: 4.02.2022).
5. Бурдье П. Социальное пространство: поля и практики: пер. с фр. / сост., общ. ред. пер. и послесл. Н. А. Шматко. Санкт-Петербург: Алетейя; Москва: Ин-т эксперим. социологии, 2005. 576 с.
6. Bourdieu P. The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature. New York: Columbia univ. press, 1993. 322 p.
7. Griffin T. Among the most intriguing aspects. // Tim Griffin. Artforum International. URL: <https://www.artforum.com/print/201006/tim-griffin-25712> (дата обращения: 4.02.2022).
8. Deleuze G. Negotiations: 1972–1990. New York: Columbia Univ. Press, 1990 221 p.
9. Susan G. D. R&D for Social Life: Entertainment Retail and the City // Let's Entertain: Life's Guilty Pleasures. New York: Walker Art Center, 2000. 133–166.
10. Bourriaud N. Postproduction. New York: Lukas & Sternberg, 2002. 47 p.
11. Geexy. Учеба на художника в США и в России – где лучше?: видео // Youtube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=9K9FX3r37_k (дата обращения: 4.02.2022).
12. Кутейников Р. Дизайн ландшафта // ArtGraft. URL: https://ru.firstlearn.com/course/landscapes_2_0 (дата обращения: 5.02.2022)
13. The Art of Aaron Blaise // Youtube. URL: <https://www.youtube.com/user/AaronBlaiseArt> (дата обращения: 4.02.2022).
14. Van Dijk Jan A. G. M. The Network Society: Social Aspects of New Media. 4th ed. California: SAGE Publ. Ltd., 2001. 384 p.

References

1. Gere C. Digital Culture. Rev and updated ed. London: Reaktion Books, 2009. 240.
2. Varnelis K. Conclusion: The Rise of Network Culture. Networked publics. URL: http://networkedpublics.org/book/conclusion_rise_network_culture.html#_edn12 (accessed: Febr.4.2022).
3. Varnelis K. (ed.). Networked Publics. Cambridge (Massachusetts); London: The MIT Press, 2008. 192.
4. Latour B. Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford: Oxford Univ. Press, 2005. 301 p. URL: <https://www.amazon.com/Reassembling-Social-Introduction-Actor-Network-Theory-Management/dp/0199256055?asin=0199256055&revisionId=&format=4&depth=1> (accessed: Febr.4.2022).
5. Bourdieu P.; Shmatko N. A. (ed. of transl., afterword). Social space: fields and practices: per. from fr. Saint-Petersburg: Aletheia; Moscow: Inst. of experimental sociology, 2005. 576 (in Russ.).
6. Bourdieu P. The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature. New York : Columbia univ. press, 1993. 322.
7. Griffin T. Among the most intriguing aspects. Tim Griffin. Artforum International. URL: <https://www.artforum.com/print/201006/tim-griffin-25712> (accessed: Febr.4.2022).
8. Deleuze G. Negotiations: 1972–1990. New York: Columbia Univ. Press, 1990 221.
9. Susan G. D. R&D for Social Life: Entertainment Retail and the City. Let's Entertain: Life's Guilty Pleasures. New York: Walker Art Center, 2000. 133–166.
10. Bourriaud N. Postproduction. New York: Lukas & Sternberg, 2002. 47.
11. Geexy. Studying as an artist in the USA and in Russia – where is it better?: video. Youtube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=9K9FX3r37_k (accessed: Febr.4.2022).
12. Kuteinikov R. Landscape design. ArtGraft. URL: https://ru.firstlearn.com/course/landscapes_2_0 (accessed: Febr.5.2022).
13. The Art of Aaron Blaise. Youtube. URL: <https://www.youtube.com/user/AaronBlaiseArt> (accessed: Febr.4.2022).
14. Van Dijk Jan A. G. M. The Network Society: Social Aspects of New Media. 4th ed. California: SAGE Publ. Ltd., 2001. 384.