

ISSN 2949-074X

Управление КУЛЬТУРОЙ

№ 4, 2025



Научный журнал «Управление культурой»

Журнал ориентирован на ученых и исследователей, работающих в следующих отраслях науки:
5.4 – Социология; 5.8 – Педагогика; 5.10 – Искусство-введение и культурология

Редакционная коллегия

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:

Ахьямова Инна Анатольевна — Екатеринбургская академия современного искусства (Екатеринбург, Россия)

ЗАМЕСТИТЕЛИ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА:

Петрова Лариса Евгеньевна — Екатеринбургская академия современного искусства (Екатеринбург, Россия)

Попова Виктория Николаевна — Екатеринбургская академия современного искусства (Екатеринбург, Россия)

ЧЛЕНЫ РЕДАКЦИОННОЙ КОЛЛЕГИИ:

Балабанова Евгения Сергеевна — Высшая школа экономики (Москва, Россия)

Беляева Мария Алексеевна — Екатеринбургская академия современного искусства (Екатеринбург, Россия)

Бритвина Ирина Борисовна — Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б.Н. Ельцина (Екатеринбург, Россия)

Ван Жуй — Шэньянский педагогический университет (Шенъян, Китай)

Ильин Владимир Иванович — Санкт-Петербургский государственный университет (Санкт-Петербург, Россия)

Кенингсберг Екатерина Яковлевна — Белорусская государственная академия искусств (Минск, Белорусь)

Лисенкова Анастасия Алексеевна — Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого (Санкт-Петербург, Россия)

Мурзина Ирина Яковлевна — Институт образовательных стратегий (Екатеринбург, Россия)

Тагильцева Наталия Григорьевна — Уральский государственный педагогический университет (Екатеринбург, Россия)

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ:

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Екатеринбургская академия современного искусства» (институт) (620012, г. Екатеринбург, ул. Культуры/Красных партизан, стр. 3/9, помещ. 1)
<https://eaci.ekatrinburg.ru/>

АДРЕС РЕДАКЦИИ:

620012, г. Екатеринбург, ул. Культуры/Красных партизан, стр. 3/9, помещ. 1
managing-culture@eaca.ru
<https://managing-culture.eaca.ru>

При перепечатывании ссылка на журнал
«Управление культурой» обязательна

Managing of Culture Academic Journal

The journal is aimed primarily at scientists and researchers working in the following fields of science: Sociology; Pedagogics; Art History and Cultural Studies

Editorial Board

EDITOR-IN-CHIEF:

Inna A. Akhyamova — Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (Ekaterinburg, Russia)

DEPUTY EDITOR-IN-CHIEF:

Larisa E. Petrova — Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (Ekaterinburg, Russia)

Viktoriya N. Popova — Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (Ekaterinburg, Russia)

MEMBERS OF THE EDITORIAL BOARD:

Evgenia S. Balabanova — High School of Economics (Moscow, Russia)

Maria A. Belyaeva — Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (Ekaterinburg, Russia)

Irina B. Britvina — Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin (Ekaterinburg, Russia)

Vladimir I. Ilyin — Saint-Petersburg State University (Saint-Petersburg, Russia)

Ekaterina Ya. Kenigsberg — Belarusian State Academy of Arts (Minsk, Belarus)

Anastasiya A. Lisenkova — Peter the Great Saint-Petersburg Polytechnic University (Saint-Petersburg, Russia)

Irina Ya. Murzina — Educational Strategies Institute (Ekaterinburg, Russia)

Natalia G. Tagiltseva — Ural State University of Economicis (Ekaterinburg, Russia)

Wang Rui — Shenyang Normal University (Shenyang, China)

Журнал индексируется:

в Directory of Open Access Journals (DOAJ),
в Российском индексе научного цитирования (РИНЦ),
в библиотеке КиберЛенинка и ЭБС «Лань»

Свидетельство о регистрации СМИ:

ПИ № ФС77-88579 от 21.10.2024 г.

выдано Федеральной службой по надзору
в сфере связи, информационных технологий
и массовых коммуникаций

Корректура: Л. Е. Веснина, С. П. Кожинова
Компьютерная верстка: Д. И. Трушков

Дата выхода в свет 18.12.2025.

Формат 60 × 84 / 8. Гарнитура ITC Officina Sans.

Усл. печ. л. 10,27. Тираж 500.

Цена свободная

Отпечатано в ООО «Типография для Вас»
620000, Екатеринбург, ул. Крестинского, д. 37, к. 2, кв. 59

© Макет. МБОУ ВО ЕАСИ, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

От редакции 2

КУЛЬТУРОЛОГИЯ

Солдатова Г. Т.
Эволюция понятия «цифровая гуманитаристика» .. 3

Гончар С. Н.
Диалогический поворот в искусстве:
от репрезентации к коммуникации 10

Сизенов А. Д.
Метод проектирования в области технологического
искусства: принцип двойной обратной связи.... 17

Попова В. Н.
Потенциал и границы исследования
аудитории фестиваля цифрового искусства..... 25

Мегидь Е. Д.
Инсталляции Владивостока: к проблеме
изучения современного цифрового искусства ... 34

Бубновский А. Ю.
Банан М. Каттелана как «data-made»
в метавселенной цифрового искусства 42

Меньшикова Е. С., Смирнова Т. Ю.
Цифровые технологии как инструмент
ревитализации объектов индустриального
и социально-культурного наследия 49

СОЦИОЛОГИЯ

Кунгуррова Д. С.
Диалог музея и посетителя:
комплексное исследование аудитории
Музея Бориса Ельцина как основа
эффективного музейного менеджмента 58

ПЕДАГОГИКА

Сероштанова Н. Ю., Стариченко Б. Е.
Опыт подготовки бакалавров
в области цифрового искусства 72

CONTENTS

Editorial..... 2

CULTURAL STUDIES

Soldatova G. T.
The Evolution of the Concept of Digital Humanities.. 3

Gonchar S. N.
The Dialogical Turn in Art:
From Representation to Communication 10

Sizenov A. D.
Design Method for Technological Art Projects:
The Double Feedback Structure 17

Popova V. N.
Potential and Boundaries of Digital Art Festival
Audience Research 25

Megid E. D.
Vladivostok Installations: On the Problem
of Studying Contemporary Digital Art 34

Bubnovskiy A. Yu.
M. Cattelan's Banana as a Data-Made
in the Digital Art Metaverse 42

Smirnova E. S., Menshikova T. Yu.
Digital Tech as a Tool
for Revitalisation of Industrial
and Socio-Cultural Heritage Sites 49

SOCIOLOGY

Kungurova D. S.
Dialogue Between the Museum and the Visitor:
A Comprehensive Study of the Audience
of the Boris Yeltsin Museum as a Basis
for Effective Museum Management 58

PEDAGOGY

Starichenko N. Yu., Seroshtanova B. E.
Experience in Training Bachelors
in Digital Art 72



ОТ РЕДАКЦИИ

Тема номера: Цифровое искусство. Диффузия

Екатеринбургская академия современного искусства одной из первых стала всесторонне развивать направление цифрового искусства и продолжает погружаться в проблематику взаимодействия цифровых технологий и культуры. В 2025 году в рамках этой темы организован IV Фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt, проведено две научно-практических конференции, на которых обсуждались вопросы цифровизации современной культуры, реализован второй этап междисциплинарного исследования аудитории фестиваля цифрового искусства.

Несмотря на повсеместное распространение цифровых технологий от повседневной жизни до сферы искусства, многие их аспекты еще не исследованы и требуют тщательного научного осмысления. Дискуссионными остаются вопросы «Считать ли цифровое искусство искусством?», «Не заменит ли технологическое искусство традиционные виды и жанры искусства?» и «Как воспринимает аудитория объекты цифрового искусства?».

Ответам на эти и другие вопросы посвящены материалы, вошедшие в завершающий номер 2025 года. В разделе «Культурология» представлены статьи исследователей цифрового искусства из разных вузов и регионов – от Урала до Дальнего Востока. Г. Т. Солдатова исследует статус цифровой гуманитаристики – направления на стыке гуманитарных наук и цифровых технологий, С. Н. Гончар осмыслияет процесс диффузии как процесс обогащения искусства технологической составляющей и влияние цифрового искусства на зрителя.

Статья А. Д. Сизенова продолжает изучение проблематики взаимодействия зрителя и машины, описывая методологический подход к проектированию и анализу проектов в области технологического искусства. Исследование аудитории и проблемы восприятия цифрового искусства зрителем представлено также в статьях

В. Н. Поповой – в сравнительных данных результатов соцопроса за 2024 и 2025 гг., проведенного на базе Фестиваля Play DigitalArt и Е. Д. Мегидь – через анализ специфики экспонирования и восприятия цифрового искусства на материалах художественной практики Владивостока.

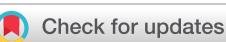
Пространство культурной диффузии, где эстетика data-made становится новой моделью взаимодействия искусства, технологии и человека, анализируется в статье А. Ю. Бубновского. А в работе Е. С. Меньшиковой и Т. Ю. Смирновой цифровые технологии исследуются как инструмент ревитализации индустриального и культурного наследия.

Н. Ю. Сероштанова и Б. Е. Стариченко в разделе «Педагогика» описывают опыт подготовки бакалавров в области цифрового искусства, накопленный Екатеринбургской академией современного искусства, до сих пор единственной в России реализующей программу бакалавриата по данному направлению.

Помимо основной темы номера, журнал продолжает освещение вопросов управления в области культуры – в раздел «Социология» включено исследование Д. С. Кунгуревой, посвященное изучению аудитории Музея Бориса Ельцина, результаты которого могут служить основой эффективного музейного менеджмента.

Редакция журнала уверена, что научное издание, посвященное культуре и искусству не должно быть невзрачным и скучным. Поэтому мы продолжаем выпускать бумажные экземпляры журнала, особое внимание уделяя верстке и качеству печати. Для тех, кто хочет получать все номера «Управление культурой» в красивом издании, у нас действует подписка – ссылки на подписные каталоги размещены на обложке каждого выпуска.

**Редакция журнала
«Управление культурой»**



ЭВОЛЮЦИЯ ПОНЯТИЯ «ЦИФРОВАЯ ГУМАНИТАРИСТИКА»

Солдатова Г. Т.¹¹ Екатеринбургская академия современного искусства (Екатеринбург, Россия)

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена анализу статуса цифровой гуманитаристики (*Digital Humanities*, DH) – быстро развивающегося направления на стыке гуманитарных наук и цифровых технологий. Автор рассматривает вопрос: является ли DH данью моде на цифровизацию или представляет собой естественное развитие традиционных гуманитарных дисциплин, формируя самостоятельную научную область.

На основе анализа научной литературы и исторического обзора выделяются ключевые этапы становления DH: от первых экспериментов с компьютеризацией гуманитарных задач (1940–1960-е) до современных проектов, использующих большие данные, машинное обучение. Особое внимание уделяется эволюции терминологии – от «*humanities computing*» к «*Digital Humanities*», что отражает переход от инструментального подхода к формированию новой исследовательской парадигмы.

В статье представлены основные трактовки DH в отечественной и зарубежной науке: как междисциплинарной области, инструментальной надстройки или как критической рефлексии. Автор проверяет соответствие DH традиционным критериям научности (объект, предмет, методы, теоретическая база, институционализация) и приходит к выводу, что DH – это «наука в становлении», сочетающая междисциплинарность, открытость и новые векторы гуманитарных исследований.

В России DH интенсивно развивается в последнее десятилетие: создаются центры и ассоциации (DH-центр Университета ИТМО, Центр цифровых гуманитарных исследований НИУ ВШЭ, Российская ассоциация цифровых гуманитарных наук), магистерские программы по направлению DH.

На примере современных проектов (в том числе реализованных на кафедре прикладной информатики Муниципального бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Екатеринбургская академия современного искусства» (институт) (далее – Академия, ЕАСИ)) демонстрируется практическая значимость DH: от оцифровки культурного наследия до анализа характера взаимодействия DH с информацией.

Автор выделяет такую ключевую особенность DH, как трансформация способа работы с данными: от пассивного чтения к активному анализу. Эта особенность преобразует и природу гуманитарного познания.

Заключение подтверждает гипотезу о том, что DH является полноценной научной областью, интегриированной в современное гуманитарное знание, обладающей потенциалом трансформировать подходы к изучению культуры и общества. Автор также отмечает и наличие методологических проблем, которые еще предстоит решить DH.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Солдатова Гульнара Тагировна – кандидат педагогических наук, доцент; Екатеринбургская академия современного искусства — заведующий кафедрой прикладной информатики (620012, Россия, Екатеринбург, ул. Культуры, д. 3); gulnara.soldatova@yandex.ru. ORCID: 0000-0002-5244-8910, SPIN: 8538-0406.

Статья поступила 27.09.2025; рецензии получены 07.11.2025, 16.11.2025; принята к публикации 18.11.2025.

© Солдатова Г. Т., 2025

Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



THE EVOLUTION OF THE CONCEPT OF DIGITAL HUMANITIES

Soldatova G. T.¹¹ Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (Ekaterinburg, Russia)

ABSTRACT

The article is devoted to the analysis of the status of digital Humanities (DH), a rapidly developing field at the intersection of humanities and digital technologies. The author considers the question: is DH a tribute to the fashion for digitalization or is it a natural development of traditional humanities disciplines, forming an independent scientific field.

Based on the analysis of scientific literature and historical review, the key stages of DH's formation are highlighted: from the first experiments with computerization of humanitarian tasks (1940-1960's) to modern projects using big data and machine learning. Special attention is paid to the evolution of terminology - from "humanities computing" to "Digital Humanities", which reflects the transition from an instrumental approach to the formation of a new research paradigm.

The article presents the main interpretations of DH in Russian and foreign science.: as an interdisciplinary field, an instrumental superstructure, or as a critical reflection. The author checks the compliance of DH with traditional criteria of scientific character (object, subject, methods, theoretical base, institutionalization) and comes to the conclusion that DH is a "science in the making" combining interdisciplinarity, openness and new vectors of humanitarian research.

In Russia, DH has been developing intensively in the last decade: centers and associations are being created (the ITMO University DH Center, the HSE Center for Digital Humanities, the Russian Association of Digital Humanities), master's degree programs in the field of DH.

Using the example of modern projects (including those implemented at the Department of Applied Informatics of the Yekaterinburg Academy of Modern Art (Institute) Municipal Budgetary Educational Institution of Higher Education (hereinafter referred to as the Academy, EASI)), the practical significance of DH is demonstrated: from digitization of cultural heritage to analysis of the nature of DH's interaction with information.

The author highlights such a key feature of DH as the transformation of the way data is handled: from passive reading to active analysis. This feature transforms the nature of humanitarian knowledge.

The conclusion confirms the hypothesis that DH is a full-fledged scientific field integrated into modern humanitarian knowledge, with the potential to transform approaches to the study of culture and society. The author also notes the existence of methodological problems that have yet to be solved by DH.

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Gulnara T. Soldatova – Cand. Sci. (Pedagogy), Associate Professor; Ekaterinburg Academy of Contemporary Art — head of the Department of Applied Computer Science (3, Kultury St., Ekaterinburg, 620012, Russia); gulnara.soldatova@yandex.ru. ORCID: 0000-0002-5244-8910, SPIN: 8538-0406.

The article was submitted 09/27/2025; reviewed 11/07/2025, 11/16/2025; accepted for publication 11/18/2025.

ВВЕДЕНИЕ

Цифровизация, ставшая лейтмотивом развития всех сфер деятельности общества, затронула, казалось бы, даже «не цифровые научные области». Так, например, появились понятия цифровая филология, цифровая история (историческая информатика), гуманитарная информатика. Цифровые технологии расширили границы гуманитарных иссле-

дований, переродив их в новое направление – цифровая гуманитаристика (Digital Humanities, DH) [1, 2].

Цель исследования – проанализировать статус нового направления. В ходе работы предстоит определить, является ли цифровая гуманитаристика данью моде – цифровизации всех видов деятельности общества или это естественное развитие традиционных отраслей знаний и представляет собой отдельную научную область.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

В данной статье использован комплекс методов, соответствующих междисциплинарному характеру цифровой гуманитаристики. В частности, проведен анализ научной литературы, который позволил проследить эволюцию DH от инструментального подхода («*humanities computing*») к современному пониманию как самостоятельной научной области.

Оценка степени сформированности цифровой гуманитаристики (DH) как научной области была выполнена с точки зрения системного подхода: выделены основные компоненты и взаимосвязи как внутренние, так и внешние (междисциплинарные), что позволило комплексно оценить её современное состояние и перспективы развития.

Результаты

Анализ научной литературы показал, что каждый этап развития понятия DH связан с появлением новых технологий. Так, исследователями принято выделять следующие этапы развития DH [3–9].

Первый этап (1940–1960-е гг.) связан с появлением компьютеров и их применением для автоматизации рутинных гуманитарных задач. Основателем DH принято считать священника Роберта Буза, который в 1946 году начал индексацию трудов Фомы Аквинского с помощью IBM-машины (проект *Index Thomisticus*). Результатом тридцатилетней работы стало собрание текстов, снабженных поисковой системой. Далее по инициативе сторонников фонда Фомы Аквинского в начале 2000-х годов был создан интернет-ресурс *Corpus Thomisticum*. На первом этапе информационные технологии выступали в качестве инструмента исследования, а объектом исследования стал текст.

На втором этапе (1970–1980-е гг.) происходит формирование сообществ, издание журналов, разработка методов текстового анализа. С 1966 года начинает издаваться журнал «Компьютеры и гуманитарные науки» (*Computers and the Humanities*) под редакцией Йозефа Рабена. В это время происходят радикальные изменения в области цифровых технологий, создаются пакеты прикладных программ. Появляется термин «*humanities computing*». В данный период возникли такие ассоциации, как Ассоциация по литературному и лингвистическому компьютерингу (*Association for Literary and Linguistic Computing*, 1973), Ассоциация по компьютерам и гуманитарным наукам (*Association for Computers and the Humanities*, 1978). Указанные ассоциации возникли в результате проведения серий конференций в Великобритании и Северной Америке. В этот период появляется новое программное обеспечение, которое значительно снизило стоимость исследовательских проектов. Были организованы университетские курсы, посвященные разным аспектам *humanities computing*: техническим аспектам применения программного обеспечения, обзору различных областей с применением компьютерных технологий, изучению языков программирования (Фортран) [10].

Третий этап (1980–1990 гг.) определяется появлением персональных компьютеров. В этот период появ-

илось несколько разных конкурирующих брендов персональных компьютеров (IBM, Apple Macintosh). Главным приложением персональных компьютеров стала обработка текстовых данных. «В этот период гуманитарные проекты с компьютерной поддержкой впервые стали доминировать над традиционными проектами» [8, с. 11]. DH становится междисциплинарным направлением, расширяется спектр методов (сетевой анализ, машинное обучение). Благодаря распространению Интернета, развитию веб-технологий и мультимедиа появляются цифровые архивы, начинается работа с большими данными.

Четвертый этап (1990-н.в.) – появление Всемирной паутины (World Wide Web). В начале 1990-х годов к электронным ресурсам гуманитарных наук добавилось дополнительное измерение – возможность подачи мультимедийной информации в виде изображений, аудио и видео. В начале XXI века становится актуальной разработка методов интеллектуальной обработки данных. Активизируются «работы с «большими данными», анализом культурных тенденций и прогностического моделирования» [9, с. 288].

В России лишь в последние десятилетия начинает интенсивно развиваться цифровая гуманитаристика. В стране возникают кафедры и центры цифровой гуманитаристики. Так, такие организации, как кафедра гуманитарных проблем информатики Томского университета, Центр цифровой гуманитаристики Пермского университета, Центр цифровых гуманитарных исследований Университета ИТМО в Санкт-Петербурге, Центр цифровых гуманитарных исследований НИУ «Высшая школа экономики» (Москва) и многие другие кафедры и центры представляют российский сегмент DH [5].

В 2016 году в нашей стране была создана Российская ассоциация цифровых гуманитарных наук (партнер Европейской ассоциации Digital Humanities). Основные направления деятельности Ассоциации ориентированы на работу с цифровыми данными в области искусства, архитектуры, музыки, театра, образования.

Само же понятие DH появилось в научной литературе в 2004 году с появлением коллективной монографии «A Companion to Digital Humanities» [11]. Благодаря этому труду DH начинает рассматриваться в научных сообществах уже не в качестве инструментария гуманитариев, а приобретает свое направление, получает «новое качество, формирующее новые идеи и методы исследования» [11, с. 92].

Историческую перемену названия (от «*humanities computing*» до «*Digital Humanities*») можно понимать как изменение статуса – от «технической поддержки» гуманитариев к интеллектуальному прорыву, вооруженному новыми профессиональными практиками и трансформирующему гуманитарные дисциплины.

Современное понятие DH до сих пор переводится на русский язык неоднозначно. Первый перевод – «цифровые гуманитарные науки», что из-за некоторой разнозненности, нечеткости в формулировке не позволяет воспринимать DH как единую отрасль. Второй перевод как «цифровая гуманитаристика» позволяет синте-

зировать все проблемы, в том числе, методологические, представляя DH в форме единой научной области.

И по сей день в отношении понятия «цифровая гуманитаристика» присутствуют серьезные разногласия. В современном научном обществе DH как самостоятельная сфера появилась всего несколько десятилетий назад, поэтому границы, объект, методы и ценности не успели приобрести отчетливых очертаний.

Долгое время цифровая гуманитаристика в основном воспринималась как удобный инструмент для гуманитарных исследований. «DH есть вид гуманитарных наук, до сих пор не имеющий определения... Мы все еще не до конца проанализировали последствия применения информационных методов к таким «традиционным» отраслям знания, как история, литература, театроведение. Для меня DH – это фундаментальная игровая площадка для экспериментов»¹.

Цифровые технологии позволили преобразовать стандартные рутинные подходы в исследованиях. «Для меня цифровые гуманитарные науки – это гуманитарные науки через призму доступных цифровых возможностей», – указывает Тара Л. Эндрюс, профессор цифровых гуманитарных наук Венского университета¹.

«Хотя я одобряю все то, что происходит под крылом DH, но сам термин меня не устраивает. Он кажется мне своего рода политическим ходом внутри сферы, подчеркивающим способность некоторых технологий и методик решать важнейшие гуманитарные эпистемологические вопросы», – Кимон Керамидас, доцент Нью-Йоркского Университета¹.

Попытка четкой характеристики DH представлена профессором Марин Дакос в Манифесте Digital Humanities, опубликованном в 2010 г. В работе дано общее определение предметного поля данной научной дисциплины, представлена краткая характеристика достижений в различных направлениях цифровой гуманитаристики и поставлены задачи для дальнейшей практической деятельности. Автор подчеркивает, DH «копирается на все научные парадигмы, знания и умения, накопленные каждой из соответствующих научных дисциплин, используя инструменты и перспективы, открывшиеся благодаря цифровым технологиям»².

Таким образом, в развитии DH можно выделить два подхода: «количественный подход», связанный с инструментальным рассмотрением DH, и «качественный подход», представляющий преимущественно эмпирические исследования в области DH, основанные на методологическом сближении гуманитарных наук и цифровых технологий.

В отечественной литературе выделяются три основные трактовки DH.

¹ Пучковская, А. А. Введение в цифровые гуманитарные исследования / А. А. Пучковская, Л. В. Зимина, Д. А. Волков ; Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики. – Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики, 2021. 61 с. EDN XFWFHG.

² Манифест Digital Humanities. URL: <https://tcp.hypotheses.org/501>

1. DH – междисциплинарная область.

Данная трактовка позволяет интегрировать методы информационных технологий (анализ больших данных, машинное обучение, визуализация, сетевые технологии) с традиционными гуманитарными дисциплинами (история, филология, культурология, искусство-ведение). Акцент делается на совместном использовании гуманитарных вопросов и цифровых инструментов для решения новых исследовательских задач [3, 14].

2. DH – инструментальная надстройка

DH рассматривается как набор технических методов и инструментов, облегчающих работу гуманитариев, но не формирующих самостоятельной научной дисциплины. Акцент делается на прикладном характере цифровых гуманитарных наук: оцифровка, автоматизация рутинных операций, визуализация данных. Представители направления подчёркивают важность интеграции количественных методов, качественного анализа текста и визуальных материалов. Например, технологии компьютерного распознавания образов позволяют анализировать исторические картины и фотографии, а машинное обучение помогает выявлять закономерности в литературных произведениях и архивных документах [8].

3. DH как критическая рефлексия о цифровой культуре

В этом контексте DH понимается не только как применение технологий, но и как критическое осмысление влияния цифровизации на культуру, общество и сами гуманитарные науки. Исследователи в рамках данного направления изучают, как цифровые технологии трансформируют способы производства, хранения и интерпретации знаний [13].

Результаты исследования

В нашей работе мы остановимся на следующем определении DH: «Цифровые гуманитарные науки – быстро растущая область, которая преобразовывает гуманитарные исследования через цифровые инструменты и ресурсы, способствует выстраиванию новых коммуникаций, переходящих через академические границы»³.

В рамках данного исследования был проведён анализ цифровой гуманитаристики (DH) на предмет соответствия ключевым критериям научности.

Критерий 1.

Наличие объекта и предмета исследования

Объект исследования – информация в любом формате (цифровые тексты, архивы, культурные артефакты, социальные сети, базы данных, цифровые следы человеческой деятельности). Предмет исследования – методы анализа цифровых данных в контексте гуманитарных вопросов (например, эволюция языка, культурные тренды, исторические процессы).

³ Digital Humanities: гуманитарные науки в цифровую эпоху / под ред. Г.В. Можаевой. Томск : Изд-во Том. ун-та, 2016. 120 с.

Критерий 2. Наличие методов исследования

Методы исследования: текстовый майнинг, сетевой анализ, визуализация данных, машинное обучение, геопространственный анализ.

Основная проблема указанных методов заключена в том, что не все методы воспроизводимы (например, из-за использования уникальных данных или быстро устаревающего ПО).

Критерий 3.

Теоретическая база и концептуальный аппарат

Данный критерий выполнен частично, идет формирование категорийного аппарата. DH часто критикуют за отсутствие общей теоретической базы, что отличает её от классических наук.

Критерий 4.

Систематичность и кумулятивность знания

В рамках направления DH выпускаются следующие журналы: с 2007 года журнал «Digital Humanities Quarterly», с 2018 года Центром цифровых гуманитарных исследований НИУ ВШЭ издается Вестник Digital Humanities. По теме DH проводятся семинары и конференции. Первую конференцию по теме DH организовала ALLC (Ассоциация литературных и лингвистических вычислений) в 1970 году в Великобритании, с 2017 г. Сибирский федеральный университет проводит международную научно-практическую конференцию «Информационные технологии в гуманитарных науках», 11 февраля 2021 года пермский и петербургский кампусы НИУ ВШЭ провели семинар «Цифровые музеиные проекты и исследования», 25 – 29 января 2021 года Университет ИТМО организовал неделю Digital Humanities в Санкт-Петербурге. Указанное позволяет утверждать, что систематизация опыта присутствует, что проявляется в формировании сообществ и систематическом накоплении знаний.

Критерий 5. Институциональная организация

Созданы такие научные центры, как лаборатории DH в университетах (например, DH-центры в Стэнфорде, Кембридже, НИУ ВШЭ).

Ведется подготовка магистров по образовательной программе «Цифровая гуманитаристика» (например, в ИТМО, УрФУ, НИУ ВШЭ).

Критерий 6.

Практические и познавательные цели

DH решает как познавательные (анализ культурных феноменов), так и практические задачи (создание цифровых архивов, инструментов для исследователей).

Примеры: проекты по оцифровке исторических и литературных документов, анализ социальных сетей для изучения общественных настроений.

Критерий 7. Объективность и рациональность

Благодаря применению количественного анализа в цифровых исследованиях DH обеспечивает некоторую степень объективности, однако многие проекты

содержат такую субъективную составляющую, как интерпретация данных.

Кроме того, за счет использования логико-математического аппарата и вычислительных методов обеспечивается высокая степень рациональности.

Таким образом, DH соответствует многим, но не всем критериям научности. Поэтому многие исследователи считают DH «наукой в становлении» или «междисциплинарным полем», а не классической наукой.

Выделим некоторые особенности DH.

Большинство исследователей отмечают такую характеристику DH, как междисциплинарность (как и всей информатики). Но в DH – дисциплинарность методологическая [3]. Что позволяет DH отнести в большей мере к науке, нежели к инструменту.

Наличие междисциплинарных свойств цифровых гуманитарных наук демонстрирует их органичную связь с традиционными гуманитарными практиками. Такой подход способствует выделению перспективных направлений, основанных на информационных технологиях и междисциплинарном синтезе [13].

Кроме того, как считают исследователи, у DH и гуманитарных наук имеется общий объект изучения – информация. Причем этот объект представляет собой уже не просто зафиксированную информацию с помощью знаков, а всю информацию, в том числе и скрытую. В результате гуманитарные исследования благодаря междисциплинарности приобретают новое качество.

Следующей отличительной чертой DH как научной дисциплины является ее открытость. Действительно, результаты исследований популяризируются, а все первоисточники, посвященные DH, размещаются в свободном доступе.

В дополнение к перечисленным свойствам отметим следующий момент.

Некоторые исследователи высказывают опасения и тревогу по поводу вмешательства информатики в гуманитарные науки. «Ученые-гуманитарии... рассматривают информационные технологии как нечто более низкое, прагматичное, чем высокая интеллектуальная сфера, в которой они действуют» [7, с. 12]. Мы же согласимся с авторами монографии «Цифровые гуманитарные исследования» с тем, что ценные результаты последних исследований вполне могут снять возникшие опасения [6]. «Цифровые исследования для гуманитария – это окно из его кабинета в большой мир, такой, который до появления компьютерных помощников трудно было охватить даже мысленным взором. Теперь охватить можно гораздо больше, но и научную оптику (тот самый «взор») нужно перенастраивать» [6, с. 265].

Считаем, что всевозможные разногласия методологического характера по теме DH связаны с одной из проблем Digital Humanities – наличие большого количества интересных прикладных исследований при малом числе аналитических работ, позволяющих вывести данную область на новый теоретический уровень. Решением указанной проблемы и предстоит заняться будущим исследователям.

В данном же исследовании выделим некоторые направления, подтверждающие гуманитарный потенциал DH и тем самым определяющие возможные направления развития DH.

Так, цифровые технологии стали серьезным двигателем исторических исследований. Если сначала историки сосредоточились на изучении исторических источников, представлении исторических сведений в формате баз данных, оцифровке и электронной публикации свидетельств прошлого, то вслед за оцифровкой – на моделировании исторических процессов и объектов в самом широком смысле этого понятия: от математических моделей поведения до трехмерных моделей объектов прошлого. Появилось отдельное направление – цифровая история. В связи с этим можно выделить нашумевшую в свое время статью Э. Айерса «Прошлое и будущее цифровой истории». «Изобретение, развитие и распространение новых медиа – это самое глубокое историческое изменение за последнее десятилетие, и эти изменения, судя по всему, будут только ускоряться. Историкам необходимо как можно лучше разбираться в новых медиа и их последствиях – как из соображений самозащиты, так и в надежде на лучшее»⁴.

Убедительным примером взаимодействия цифровых технологий и гуманитарных наук являются следующие российские проекты Chekhov Digital и Слово Толстого, посвященные изучению литературного наследия писателей. Указанные проекты представляют собой разработку семантических цифровых изданий полных собраний сочинений А. П. Чехова и Л. Н. Толстого и являются результатом многолетних совместных трудов специалистов различных направлений.

Цифровые технологии внедряются и в лингвистику, преобразуя ее в компьютерную лингвистику. Ярким примером стало возникновение в XX в. машинного перевода и далее, вслед за изучением проблем распознавания речи – появление голосовых ассистентов [6].

В качестве современных практик цифровой гуманитаристики приведем реализованные проекты кафедры прикладной информатики ЕАСИ. Работы, выполненные студентами вуза, можно считать своего рода цифровыми гуманитарными исследованиями. Так, в рамках фестиваля «Лето на заводе» студенты (куратор Е. Д. Баулина) представили инсталляцию «Сквозь стены», которая «оживила» деятельность Доменного цеха Сысертского завода, завершившего свою деятельность еще в 1930 г. Данная работа стала в двух формах цифрового искусства – интерьера мэппинга и аудиовизуальной инсталляции. Для реализации этой

⁴ Ayers Edward L. The Pasts and Futures of Digital History (Online Essay). 1999. URL: <http://www.vcdh.virginia.edu/PastsFutures.html>

арт-коллaborации художники изучили историю завода, исследовали его архитектуру. Результатом этой кропотливой работы стало представление молодому поколению истории завода с помощью понятных и впечатляющих образов.

Также выделим следующий проект студентов ЕАСИ, выполненный Ю. С. Бахтиной и А. С. Родиной в рамках выпускной квалификационной работы. Данный проект представляет собой виртуальную экскурсию по Екатеринбургскому музеиному центру народного творчества «Гамаюн». Целью работы является привлечение внимания к народному творчеству Урала и сохранение его культурных артефактов. Благодаря интеграции цифровых технологий и музеиного дела студентам удалось в созданной модели отразить атмосферу музея и его уникальность.

Приведенные примеры практических разработок подтверждают наличие ключевой особенности DH – осуществление информационных взаимодействий особого характера. DH трансформирует способы работы с данными: от пассивного чтения и обзора к активному анализу, визуализации, моделированию.

Указанная особенность DH меняет саму природу гуманитарного знания, делая его более динамичным и интерактивным. За счет этого данные можно анализировать с разных сторон, комбинировать, сопоставлять результаты и делать выводы.

Таким образом, DH имеет большие перспективы развития как с практической, так и с теоретической точки зрения.

Выводы

В заключение, отвечая на поставленный во введении вопрос, отметим, что и в предметном, и в методологическом планах Digital Humanities – это научная область гуманитарного знания, изучающая гуманитарное знание в цифровую эпоху.

DH – яркий пример интегративности научных знаний – гуманитарных наук и комплекса прикладных методологических разработок цифровых технологий.

Новые технологии в DH используются не только для сохранения культурного наследия, но и для анализа огромных баз культурных данных, выявления ранее неизвестных причинно-следственных связей между различными факторами или явлениями и, как следствие, совершения новых открытий в гуманитарных науках.

Вместе с тем появление DH как новой научной области ставит и множество вопросов теоретического характера. Как DH меняет логику гуманитарного знания и есть ли границы применимости методов DH? Один из основных вопросов, относительно статуса DH, мы попытались рассмотреть в данном исследовании. ■

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Распопова С. С. Цифровая гуманитаристика: опыт, проблемы, перспективы // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. 2024. Т.30, №3. С. 160–167. DOI [10.15826/izv1.2024.30.3.057](https://doi.org/10.15826/izv1.2024.30.3.057). EDN VIUJEXP.
- [2] Антопольский А. Б. Филологические информационные ресурсы в контексте цифровой гуманитаристики: опыт анализа // Научно-техническая информация. Серия 2: Информационные процессы и системы. 2023. № 8. С. 23–31. DOI [10.36535/0548-8932.2023.08.02](https://doi.org/10.36535/0548-8932.2023.08.02)

- 0027-2023-08-3. EDN IKQGNK.
- [3] Можаева Г. В. Digital Humanities: цифровой поворот в гуманитарных науках // Гуманитарная информатика. 2015. № 9. С. 8–23. EDN VPETOL.
- [4] Шейко А. М. Digital Humanities и цифровая филология: истоки и перспективы развития // Теория языка и межкультурная коммуникация. 2023. № 3 (50). С. 259–273. EDN IFDVLM.
- [5] Голенок М. П., Осипова Н. О. Digital humanities: проблемное поле и перспективы развития // Научное обозрение. Международный научно-практический журнал. 2018. № 1. EDN YPPMPI.
- [6] Антопольский А. Б., Бонч-Осмоловская А. А., Бородкин Л. И. Цифровые гуманитарные исследования : Монография. Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2023. 272 с. EDN JEIADA.
- [7] Таллер М. Дискуссии вокруг Digital Humanities // Историческая информатика. Информационные технологии и математические методы в исторических исследованиях и образованиях. 2012. № 1 (1). С. 5–13. EDN QCKSCL.
- [8] Владимиров В. Н. Ассоциация «История и компьютер» в 2016–2018 гг.: основные направления деятельности // Информационный бюллетень ассоциации История и компьютер. 2018.
- [9] Никифорова Л. В. Цифровая гуманитаристика и исследования искусства. Дискуссия в Венеции // Общество. Среда. Развитие. 2013. № 4 (29). С. 286–289. EDN RWXOYT.
- [10] Хоки С. История гуманитарного компьютеринга // Логос. 2015. Т. 25, № 2 (104). С. 37–65. EDN UDXGLV.
- [11] Антопольский А. Б. Цифровая гуманитаристика: современное состояние и тенденции развития // Образование и культурное пространство. 2022. № 4. С. 92–104. DOI [10.53722/27132803_2022_4_92](https://doi.org/10.53722/27132803_2022_4_92). EDN REOHNG.
- [12] Данилова Л. Н. Цифровая гуманитаристика в педагогическом образовании // Профессиональное образование в России и за рубежом. 2021. № 4 (44). С. 56–64. DOI [10.54509/22203036_2021_4_56](https://doi.org/10.54509/22203036_2021_4_56). EDN EQQQKV.
- [13] Степанчук Ю. А. Гуманитарное знание между цифрой и смыслом: к вопросу о роли гуманитарных наук в цифровом обществе // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. 2020. Т. 26, № 1 (195). С. 112–119. DOI [10.15826/izv1.2020.26.1.012](https://doi.org/10.15826/izv1.2020.26.1.012). EDN LMYFAK.

REFERENCES

- [1] Raspopova, S. S. (2024). Digital humanities: Experience, problems, prospects. *Izvestia Ural Federal University Journal. Series 1: Issues in Education, Science and Culture*, 30(3), 160–167. <https://doi.org/10.15826/izv1.2024.30.3.057>.
- [2] Antopolsky, A. B. (2023). Philological information resources in the context of digital humanities: Analysis experience. *Automatic Documentation and Mathematical Linguistics*, (8), 23–31. <https://doi.org/10.36535/0548-0027-2023-08-3>.
- [3] Mozhaeva, G. V. (2015). Digital humanities: Digital turn in the humanities. *Humanitarian Informatics*, (9), 8–23. <https://elibrary.ru/vpetol>.
- [4] Sheyko, A. M. (2023). Digital humanities and digital philology: Origins and future. *Language Theory and Intercultural Communication*, (3), 259–273. <https://elibrary.ru/ifdvlm>.
- [5] Golenok, M. P., & Osipova, N. O. (2018). Digital humanities: A problematic sphere and development tendency. *Scientific Review. International Scientific and Practical Journal*, (1), 7. <https://elibrary.ru/yppmpi>.
- [6] Antopolsky, A. B., Bonch-Osmolovskaya, A. A., & Borodkin, L. I. (2023). *Digital Humanities Research*. Siberian Federal University. <https://elibrary.ru/jeada>.
- [7] Thaler, M. (2012). Controversies around the digital humanities. *Historical Information Science. Information Technologies and Mathematical Methods in Historical Research and Education*, (1), 5–13. <https://elibrary.ru/qckscl>.
- [8] Vladimirov, V. N. (2018). Association “History and Computer” in 2016–2018: Main areas of activity. *History and Computer Association Newsletter*, (47), 10–13. <https://elibrary.ru/vtpocw>.
- [9] Nikiforova, L. V. (2013). Digital humanities and arts studies. Discussion in Venice. *Society. Environment. Development*, (4), 286–289. <https://elibrary.ru/rwxoyt>.
- [10] Hokey, S. (2015). The history of humanities computing. *Logos*, 25(2), 37–65. <https://elibrary.ru/udxglv>.
- [11] Antopolsky, A. B. (2022). Digital humanities: Current state and development trends. *Education and Cultural Space*, (4), 92–104. https://doi.org/10.53722/27132803_2022_4_92.
- [12] Danilova, L. N. (2021). Digital Humanities in Teacher Education. *Professional Education in Russia and Abroad*, (4), 56–64. https://doi.org/10.54509/22203036_2021_4_56.
- [13] Stepanchuk, Yu. A. (2020). Humanities between the digit and the meaning: The role of humanistic disciplines in digital society. *Izvestia Ural Federal University Journal. Series 1: Issues in Education, Science and Culture*, 26(1), 112–119. <https://doi.org/10.15826/izv1.2020.26.1.012>.



ДИАЛОГИЧЕСКИЙ ПОВОРОТ В ИСКУССТВЕ: ОТ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ К КОММУНИКАЦИИ

Гончар С. Н.^{1,2}¹ Высшая школа экономики (Москва, Россия)² Московский институт психоанализа (Москва, Россия)

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена анализу фундаментального сдвига в парадигме современного искусства и восприятия под влиянием процессов цифровой диффузии. Преодолевая узкотехнологическое понимание диффузии как простого внедрения вычислительных мощностей в креативные индустрии, автор исследует ее как онтологический и антропологический феномен, ведущий к становлению нового типа эстетического опыта – опыта диалогического и со-бытийного. Теоретической рамкой анализа выступают философские концепции Ж. Симондона о технике как посреднике и процессе индивидуации, М. Куртова об операциональной природе технических объектов, теория воплощенного познания (embodiment) Ф. Варелы и Э. Томпсона, а также идеи Юк Хуэя о цифровой космотехнике. Цифровая диффузия в статье рассматривается как переход от классической модели искусства-как-репрезентации к модели искусства-как-события и искусства-как-жизнь. В этой парадигме произведение не является статичным артефактом, но возникает в реальном времени как результат диалога между человеческой субъективностью и алгоритмической агентностью. Технология при этом перестает быть нейтральным инструментом, становясь активным со-участником творческого акта, способным «видеть» зрителя и давать ему персонализированный отклик. Этот процесс интерпретируется как акт психотехнической индивидуации, в котором технологический артефакт помогает пользователю разрешить внутреннюю психическую напряженность, переводя ее в уникальную эстетическую форму. Особое внимание уделяется тому, как цифровая диффузия обеспечивает единственную актуализацию культурного кода. Обращение к наследию старых мастеров в проекте рассматривается не как цитирование, а как операция по включению традиции в живой диалог с настоящим, создавая новые цифровые ритуалы самопознания. Автор рассматривает цифровую диффузию не как угрозу традиционной культуре, а как возможность для ее развития и актуализации.

Таким образом, цифровая диффузия рассматривается в статье как «двусторонний процесс познания», где искусство, обогащенное технологией, действительно «видит» зрителя и помогает ему увидеть и понять самого себя, актуализируя культурное наследие не в музее, а в самом процессе личностного становления.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Гончар Светлана Николаевна – Высшая школа экономики (101000, Россия, Москва, ул. Мясницкая, д. 20) — аспирант; Московский институт психоанализа (121170, Россия, Москва, Кутузовский пр-кт, д. 34, стр. 14) — преподаватель; goncharcoach@gmail.com. ORCID: 0000-0003-1640-7641, SPIN: 1054-9383.

Статья поступила 16.09.2025; рецензии получены 31.10.2025, 09.11.2025; принята к публикации 20.11.2025.

© Гончар С. Н., 2025

Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



THE DIALOGICAL TURN IN ART: FROM REPRESENTATION TO COMMUNICATION

Gonchar, S. N.¹

¹ National Research University Higher School of Economics (Moscow, Russia)

² Moscow Institute of Psychoanalysis (Moscow, Russia)

ABSTRACT

This article analyses a fundamental paradigm shift in contemporary art and perception under the influence of digital diffusion processes. Moving beyond a narrow technological understanding of diffusion as the mere introduction of computational power into creative industries, the author investigates it as an ontological and anthropological phenomenon leading to the emergence of a new type of aesthetic experience—a dialogical and event-based one. The theoretical framework for the analysis comprises the philosophical concepts of Gilbert Simondon on technology as a mediator and the process of individuation, Mikhail Kurtov on the operational nature of technical objects, Francisco Varela and Evan Thompson's theory of embodied cognition, and Yuk Hui's ideas on digital cosmotechnics.

In the article, digital diffusion is considered as a transition from the classical model of art-as-representation to a model of art-as-event and art-as-life. In this paradigm, the artwork is not a static artefact but emerges in real time as a result of a dialogue between human subjectivity and algorithmic agency. Technology ceases to be a neutral tool, becoming an active co-participant in the creative act, capable of "seeing" the viewer and providing them with a personalised response. This process is interpreted as an act of psychotechnical individuation, in which the technological artefact helps the user resolve internal psychic tension by translating it into a unique aesthetic form.

Particular attention is paid to how digital diffusion enables the effective actualisation of cultural code. The reference to the heritage of the old masters in the project is considered not as a quotation, but as an operation to include tradition in a living dialogue with the present, creating new digital rituals of self-knowledge. The author views digital diffusion not as a threat to traditional culture, but as an opportunity for its development and actualisation. Thus, digital diffusion is presented in the article as a "two-way process of cognition", where art, enriched by technology, truly "sees" the viewer and helps them see and understand themselves, actualising cultural heritage not in a museum, but in the very process of personal becoming.

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Svetlana N. Gonchar – National Research University Higher School of Economics (20, Myasnitskaya St., Moscow, 101000, Russia) — postgraduate student; Moscow Institute of Psychoanalysis (34, build. 14, Kutuzovsky Av., Moscow, 121170, Russia) — teacher; goncharcoach@gmail.com. ORCID: 0000-0003-1640-7641, SPIN: 1054-9383.

The article was submitted 09/16/2025; reviewed 10/31/2025, 11/09/2025; accepted for publication 11/20/2025.

ВВЕДЕНИЕ

Современная культурная парадигма переживает фундаментальную трансформацию, обусловленную процессами цифровой диффузии. Традиционное отношение к произведению искусства как к статичному объекту, требующему дистанцированного созерцания, уступает место новой модели – интерактивной и процессуальной [1]. В этой новой модели технологии перестают быть нейтральными инструментами создания произведений; они становятся активными посредниками, медиаторами, трансформирующими

саму ткань художественного опыта. С помощью технологий искусство обретает способность не просто быть увиденным, но и «видеть» зрителя, отвечать ему, вступая с ним в персонализированный диалог [2]. Данная статья посвящена анализу этой смены парадигмы на примерах зарубежных художников и конкретном российском кейсе – интерактивного чат-бота «Хранитель твоей жизни» (@GuardianOfYourLife_bot), который, анализируя эмоциональное состояние пользователя, генерирует в ответ цифровой AR-аватар, обращаясь к источнику – произведениям великих художников. Этот проект

рассматривается как репрезентативный пример того, как цифровые технологии:

1. Преодолевают отчуждение между человеком и техникой, выступая, по Симондону, полноценным участником коммуникации.

2. Трансформируют искусство из объекта в событие, требуя от зрителя вовлечения и действия, что коррелирует с идеями М. Куртова об операционности и теорией воплощенного познания Ф. Варелы и Э. Томпсона.

3. Осуществляют актуализацию культурного кода, переводя язык классической живописи в формат современного цифрового ритуала, тем самым следуя пути, намеченному русскими авангардистами, и отвечая на призыв Юк Хуэя к созданию новой «космотехники».

Целью статьи является осмысление технологии не как простого инструмента, но как агента глубинных процессов, происходящих в сфере культуры под влиянием технологического бума. В фокусе исследования – механизмы превращения пассивного зрителя в активного со-автора художественного события и способы, с помощью которых технологии обеспечивают «оживление» и интеграцию культурного наследия в повседневный опыт современного человека.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Tеоретическую основу исследования составляют работы философов и ученых, исследующих взаимоотношения технологии, человека и культуры. Методология включает сравнительный анализ, интерпретацию художественного жеста в контексте философских концепций и *case study* указанного цифрового проекта.

Для достижения поставленной цели использовались труды следующий ученых:

- Ж. Симондон «О способе существования технических объектов» для анализа процесса психотехнической индивидуации.
- М. Куртов «Генезис графического пользователяского интерфейса: к теологии кода» для осмысления операционной природы взаимодействия.
- Александр Евангели «Формы времени и техногенная чувственность» для понимания, как меняется подход к чувствам и ощущениям в эпоху технологического бума.
- Ф. Варела, Э. Томпсон «Воплощенный разум: Когнитивная наука и человеческий опыт» для анализа роли телесного опыта (*embodiment*) зрителя.
- Юк Хуэй «Искусство и космотехника» для исследования влияния техники на искусство в современном мире.
- Нина Левент и Альваро Паскуаль-Леоне “Мультисенсорный музей: междисциплинарный взгляд на осязание, звук, запах, память и пространство бесплатно” для понимания трендов в работе художественных институтций.

В качестве методов исследования использовались:

- Case Study: детальное описание и многоаспектный анализ чат-бота «Хранитель твоей жизни» (@GuardianOfYourLife_bot). Чат-бот был создан художницей Светланой Гончар в качестве дипломного

проекта на курсе «Новые медиа в современном искусстве» Московской школы современного искусства. Чат-бот рассматривается как репрезентативный кейс диффузии технологий в современное искусство. Метод позволил перейти от абстрактных теоретических построений к анализу работающего артефакта.

- Сравнительно-сопоставительный анализ: проведено сравнение принципов работы бота с художественными практиками современных медиа-художников (Лорен Маккарти, Криста Соммерер, Лоран Миньоне, коллектив TeamLab и др.), что позволило выявить общие тренды в цифровой диффузии.

- Герменевтический подход: применен для «прочтения» и интерпретации художественных технологических произведений через призму философских концептов (индивидуация, посредничество, операционность). Этот метод позволил раскрыть глубинные культурологические и антропологические смыслы, заложенные в рассматриваемых технологических решениях.

- Феноменологическое описание: использовано для анализа непосредственного опыта пользователя, возникающего на разных этапах взаимодействия с чат-ботом (от текстового диалога к взаимодействию с AR-аватаром). Это позволило описать процесс как целостное, переживаемое событие.

Для наглядности и иллюстративности исследуемых явлений использовался художественно-технологический артефакт: чат-бот «Хранитель твоей жизни» (@GuardianOfYourLife_bot), реализованный в мессенджере Telegram. Ключевые компоненты артефакта:

- Тест «Актуальное состояние» Л. Куликова. «Предложенные методики позволяют с меньшими затратами времени определять одновременно ряд характеристик настроений и психических состояний». На основе результатов анализа теста модуль подбирает картину, соответствующую эмоциональному состоянию человека.

- AR (Augmented Reality) модуль: подобранный картина адаптируется для просмотра в дополненной реальности. Пользователь получает ссылку, которая через камеру смартфона и приложение-просмотрщик AR «оживает» аватар, размещая его в физическом пространстве.

Избранный методологический комплекс позволяет посмотреть на проблему диффузии с разных сторон – философии, психологии, искусства, техники и получить объемный взгляд на происходящие изменения и открывающиеся возможности.

РЕЗУЛЬТАТ

B современном культурном поле термин «цифровая диффузия» часто редуцируется до описания технического проникновения вычислительных мощностей в различные сферы жизни. Мы предлагаем рассмотреть это явление в более широком и масштабном ракурсе.

Цифровая диффузия знаменует собой смену культурной парадигмы: от классической модели искусства-как-репрезентации к модели искусства-как-со-бытия.

1. Преодоление «отчуждения»: от техники-инструмента к технике-посреднику. Начиная с Древней Греции в европейской философии утвердился радикальный дуализм человека и мира, субъекта и объекта. Техника в этой парадигме занимала место нейтрального, отчужденного инструмента для покорения природы. Цифровая диффузия, в свете философии Жильбера Симондона, подвергает сомнению этот подход. Она не просто добавляет «цифровой слой» к реальности; она порождает гибридные онтологии, где техническое и человеческое не просто сосуществуют, но со-творяют друг друга.

Что это значит для искусства? Холст и мольберт были инструментами для фиксации видения художника. Цифровой алгоритм в нашем проекте – это не инструмент, а со-участник творческого акта. Он является тем самым «посредником» (Симондон), который трансформирует внутреннее состояние пользователя (психическое доиндивидуальное) в эстетическую форму. Диффузия здесь – это не распространение технологий, а растворение границы между «внутренним» и «внешним», между творцом и реципиентом, где искусство рождается в диалоге.

2. Рождение диалогической эстетики: искусство, которое «смотрит в ответ». Традиционная эстетика, начиная с древних времен, основывалась на дистанцированном созерцании автономного объекта. Художник Алексей Шульгин в своем манифесте 1998 года предвидел, что в искусстве рано или поздно случится поворот от репрезентативности к коммуникации [3]. Цифровая диффузия открывает новые возможности по сокращению дистанции и началу диалога между художественными произведениями и зрителем. Интерактивное, отзывчивое искусство создает диалогическую эстетику, основанную на логике ответа.

Проект, в котором искусство «видит» зрителя, является актом символического признания. Это ответ на экзистенциальный запрос современного человека в эпоху цифрового одиночества – быть не просто потребителем контента, а узнанным и понятым. Диффузия технологий позволяет искусству выполнять не только репрезентативную, но и коммуникативную и терапевтическую функцию, становясь машиной для производства признания и самопонимания.

3. Актуализация культурного кода: от архива к интерфейсу. Культурная память в традиционном обществе хранилась в архивах, музеях и канонических текстах – статичных и авторитарных. Цифровая диффузия превращает наследие из замкнутого архива в открытый интерфейс для взаимодействия. Картины – это уже не статичные объекты на стене, которые нужно благоговейно созерцать. Это операторы, которые могут быть применены к сиюминутному переживанию зрителя. Что отвечает идее Юк Хуэя о «космотехнике» – необходимости заново собрать технику и космологию (систему смыслов). Современные технологии носят глобальный и унифицирующий характер, что создает разрыв с локальными культурами и космологиями. Необходима космотехника – пересборка отношений

между техникой и культурой, при которой технологии не навязывают единый мир, а позволяют разным культурам заново обрести целостное миропонимание.

Мы не теряем связь с прошлым; мы вступаем с ним в действенный диалог, где прошлое оживает не через повторение, а через актуальное применение его кодов для осмысливания настоящего. Культурный код перестает быть мертвым языком и становится живой речью.

4. Новые ритуалы и воплощенный опыт (Embodiment). Человеческая культура зиждется на ритуалах – телесных, коллективных действиях, преобразующих внутреннее состояние. Современность, как отмечали многие философы, переживает «ритуальный голод». Цифровая диффузия, парадоксальным образом, порождает новые формы цифровых ритуалов.

Технология позволяет вернуть искусству его исключительную, ритуальную, преобразующую силу, но на индивидуализированном, персональном уровне. Это отвечает на запрос о новом воплощенном опыте (embodiment) в мире, где все больше взаимодействий происходит в виртуальной, дематериализованной форме.

Таким образом, цифровая диффузия представляет собой процесс, в ходе которого технологии перестают быть внешним дополнением к культуре и становятся ее внутренним органом, меняя саму ткань эстетического опыта, механизмы работы с наследием и формы человеческой саморефлексии.

На протяжении многих лет технологии вызывали страх у многих, интерпретировались как конец человеческой цивилизации [4, с. 15]. Следующий анализ художественных технологических проектов позволяет увидеть в цифровой диффузии не угрозу традиционной культуре, а шанс на ее новое прочтение и оживление через создание искусства, которое не просто представляет мир, но активно участвует в становлении человека, отвечая на его глубиннейшие экзистенциальные запросы.

Тезис 1. Преодоление отчуждения

Споры о том, как связаны технологии и искусство не умолкают до сих пор. Некоторые утверждают, что искусство существует отдельно от технологий. Другие же, что технологии являются неотъемлемым инструментом художника.

Нам хотелось бы обратить внимание на точку зрения, сформулированную философом Жильбером Симондоном. В своей работе «О способе существования технических объектов» (Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*) Ж. Симондон настаивает на необходимости преодоления разрыва между человеком и техникой. Он утверждает, что технический объект – не просто utilitarный инструмент, а носитель собственной «технической индивидуальности», способный к посредничеству [2, с. 241-254]. Современное технологическое искусство помогает преодолеть это отчуждение, превращая зрителя из созерцателя в активного участника диалога. Технология перестает быть нейтральным инструментом; она стано-

вится со-автором, медиатором, который позволяет искусству «видеть» и «отвечать» зрителю. Как и описывал Ж. Симондон: «Технический объект существует как посредник, способный нести в себе отношения и быть их стабилизатором... Реальность технического объекта заключается в его функции медиации» [2, с. 241-254].

Примером работы, которая «видит» зрителя и персонализирует его опыт, является интерактивная инсталляция «Someone» (2019) Лорен Маккарти (Lauren McCarthy). Художница дает возможность зрителям в реальном времени через умные устройства в доме добровольца (камеры, свет, умные колонки) удаленно наблюдать за ним и стать его «идеальным помощником» или «другом», реагируя на его действия.

Чат-бот «Хранитель твоей жизни» также является воплощением медиации по Ж. Симондону. Он не просто выдает статичное изображение. Анализируя ответы пользователя про его эмоциональное состояние, чат становится активным агентом, который «понимает» зрителя и генерирует персонализированный цифровой ответ – AR-аватар. Этот процесс символизирует преодоление отчуждения: технология не отдаляет от искусства, а создает персонифицированный канал коммуникации, где искусство говорит: «Я тебя вижу, ты важен».

Тезис 2. Создание вовлеченности и интерактивности

Цифровое искусство смешает фокус с создания вечного артефакта на организацию уникального события (event), в котором ключевую роль играет телесное вовлечение (embodiment) и действие пользователя.

Михаил Куртов в своей работе «Генезис графического пользователя интерфейса: к теологии кода» и других текстах исследует, как технология вносит в философию операциональность. Объект искусства теперь не дан, а задан через действия над ним. М. Куртов подчеркивает: «приоритет операции над структурой составляет специфику информатики как науки», «антропологическим исследованием операции занимались не философия и наука, а искусство и религия» [5, с. 27]. Здесь нам интересны его размышления о том, что технические объекты существуют не как пассивные вещи, а в модуле своей операциональности. Их сущность раскрывается в действиях, которые они позволяют или провоцируют. Техника вносит в объект «оператора», делая его не статичным, а изменяемым через взаимодействие.

Франсиско Варела, Эван Томпсон и Элеонора Рош в книге «Воплощенный разум: Когнитивная наука и человеческий опыт» («The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience») развивают теорию воплощенного познания, утверждая, что разум неотделим от телесного опыта. «Познание зависит от видов опыта, которые возникают из обладания телом с различными сенсомоторными способностями... Сенсомоторные способности сами встроены в более широкий биологический, психологический и культурный контекст» [6].

По мнению Франсиско Варелы, сознание и познание не являются продуктом исключительно мозга. Они воплощены (embodied) – неразрывно связаны с телом,

его сенсомоторными способностями и опытом взаимодействия с окружающей средой. Познание – это не презентация мира в голове, а живое, телесное действие в мире.

Ему вторит Марк Солмс, который считает, что чувства помогают формировать сознание и восприятие внешнего мира, также говорит о приоритете чувств над когнитивными процессами [7, с. 10].

Шон Галахер в своей книге «Воплощенные и энактивные подходы к познанию» также говорит, что существуют давние эмпирические доказательства того, что более целостные, биологические, проприоцептивные и связанные с эмоциями процессы оказывают глубокое влияние на восприятие и мышление [8, с. 18].

Создание уникального художественного события практиковалось и раньше, в 20-ом веке. Например, перформанс и хэппенинг. Телесное включение можно наблюдать и в иммерсивном театре. Однако эти практики предполагают ограниченность времени и пространства. Для участия в них зритель должен прийти в обозначенные время и место. Если у зрителя нет такой возможности, он лишается опыта телесности и событийности.

Современные технологии расширяют возможность подобных практик, снимая ограничения времени и пространства.

Примером может служить проект «Жилая комната» («The Living Room») (2021) художников Криста Соммерера (Christa Sommerer) и Лорана Миньоно (Laurent Mignonneau). Интерактивная AR-инсталляция, в которой виртуальные существа «оживают» в гостиной зрителя через планшет. Они реагируют на присутствие человека, его движения, голос и прикосновения, развиваются и формируют персонифицированные отношения со зрителем.

Проект «Universe of Water Particles in the Sacred Realm of Tokijikuni Koku» (2023) и другие проекты художественного коллектива TeamLab также представляют из себя иммерсивные инсталляции, в которых виртуальные миры реагируют на присутствие и прикосновения зрителей. В них цифровые потоки воды огибают человека, цветы расцветают на его пути.

Чат-бот «Хранитель твоей жизни» не просто показывает картину для созерцания, а создает событие для взаимодействия. Пользователь не просто смотрит на AR-аватара; он размещает его в своем физическом пространстве, может «прикоснуться» к нему, обойти вокруг и создать цифровой контент, в котором он глядит, обнимает своего аватара. Это прямое воплощение идей М. Куртова об операциональности и Варелы/Томпсона о воплощенном познании. Искусство прожигается телом и действием, подобно тому, как древнегреческий театр предлагал катарсис через сопререживание действию персонажей. Технологии же позволяют зрителю стать главным действующим лицом собственного, импровизационного перформанса.

Об этом процессе пишет теоретик современного искусства Александр Евангели: «Цифровые объекты и субъект с аффектированным телом адаптируются друг к дру-

гу – для взаимодействия и рецепции» в своей книге «Формы времени и техногенная чувственность» [9, с. 99].

Тезис 3. Диалог с традицией

Помимо преодоления отчуждения и создания уникального персонализированного опыта, технологии помогают переосмыслинию традиций, работе с культурным кодом.

Юк Хуэй в своей книге «Искусство и космоТехника» рассуждает о необходимости новой «космоТехники» – пересборки технологий и культуры для создания целостного мира. «Необходимо заново изобрести космоТехнику, которая смогла бы повторно сочленить технические системы с космологическими взглядами... чтобы преодолеть разрыв между технологиями и культурой» [10]. Это тесно перекликается с принципами русских авангардистов, стремившихся стереть границы между искусством и жизнью.

Чат-бот «Хранитель твоей жизни» берет код традиционной живописи (стиль, образность) и переводит его на язык цифрового поколения – язык AR и цифровых интерфейсов. Пользователь чат-бота, получая аватар, созданный на основе картин Дюрера или Э. Делакруа, не просто видит цитату великого автора, а участвует в ритуале самопознания, где классическое искусство становится зеркалом его текущего эмоционального состояния. Таким образом традиция придает глубину и эмоциональный вес холодным технологиям, а технологии дают традиции новый язык и аудиторию, создавая действенный цифровой ритуал.

Помимо этого, культурный код перестает быть замороженным в отчужденном музее, а включается в живой диалог с настоящим, что соответствует современным тенденциям работы музеев со зрителями. Нина Левент и Альваро Паскуаль-Леоне считают, что поход в музей должен стать особым путешествием, дающим зрителю не только интеллектуальный и эстетический опыт, но также и проприоцептивное и сенсорное взаимодействие [11, с. 2-5].

В текущем контексте важно упомянуть нестандартные подходы к формированию музеев. Например, придуманный британским писателем Яном Марком «Память – ваш музей, ваша кунсткамера, ваш кабинет редкостей. Она никогда не переполнится; там всегда будет место для чего-то нового, странного и чудесного» [12, с. 21].

«Мультисенсорный музей сознания, существующий у нас в голове, становится контекстом, определяющим большинство эмоций и впечатлений, которые мы получаем в музее» [11, с. 2-5]. Технологии расширяют наш опыт и позволяют испытывать эмоции и впечатления при взаимодействии с культурными и художественными объектами в любое время в любом пространстве, где бы мы ни находились.

Важность этого процесса описывает А. Евангели в своей книге «Формы времени и техногенная чувственность»: «Непосредственная чувственность, исторически локализованная и доносимая материальным объектом памяти, полностью теряется в иммерсивном архиве. Однако предъявление любого объекта в нем запускает медиальную реконструкцию и перформанс данных – механизм включения наследия в живой диалог с настоящим, отвечающий призыву Юк Хуэя к новой «космоТехнике». Традиция, обретая язык новых медиа, перестает быть музеинм экспонатом и становится живым инструментом самопознания и формирования новых цифровых ритуалов.

Выводы

Проведенное исследование в контексте философских концепций Ж. Симондона, М. Куртова, Ф. Варелы и Э. Томпсона, А. Евангели, а также Юк Хуэя позволяет сделать ряд фундаментальных выводов о трансформации художественной парадигмы в эпоху цифровой диффузии.

1. Технологическое искусство функционирует как посредник в процессе индивидуации. Чат-бот не является нейтральным инструментом; он выступает активным агентом, который помогает пользователю разрешить внутреннюю психическую напряженность, переводя неоформленное эмоциональное состояние в уникальную эстетическую форму. Этот процесс наглядно иллюстрирует симондоновскую модель перехода от «доиндивидуального» к «индивидуированному» состоянию через технического посредника.

2. Происходит онтологический сдвиг от произведения-объекта к произведению-событию. Проект демонстрирует, что цифровое искусство существует не как статичный артефакт, а как перформативный акт, требующий для своей актуализации телесного вовлечения (*embodiment*) и действия пользователя. Взаимодействие с AR-аватаром в личном пространстве завершает цикл коммуникации, превращая зрителя в со-автора и главное действующее лицо собственного эстетического опыта.

3. Диффузия технологий обеспечивает действенную актуализацию культурного кода. Обращение к стилистике великих художников в рамках алгоритма не является простой цитатой. Это Непосредственная чувственность, исторически локализованная и доносимая материальным объектом памяти, полностью теряется в иммерсивном архиве. Однако предъявление любого объекта в нем запускает медиальную реконструкцию и перформанс данных – механизм включения наследия в живой диалог с настоящим, отвечающий призыву Юк Хуэя к новой «космоТехнике». Традиция, обретая язык новых медиа, перестает быть музеинм экспонатом и становится живым инструментом самопознания и формирования новых цифровых ритуалов.

Также благодаря анализу чат-бота «Хранитель твоей жизни», исследование позволяет связать теорию и практику, дать практические ориентиры для художников и кураторов, работающих в области новых медиа:

1. Работа с диалогическим поворотом – искусство перестало быть монологом художника, превратившись в интерактивный диалог, где технология становится равноправным участником коммуникации.

2. Преодоление отчуждения техники – чат-бот демонстрирует симондоновскую модель техники-посредника, способствующего процессу психотехнической индивидуации пользователя.

3. Создание новых форм воплощенного опыта – через AR-взаимодействие искусство становится телесным практикой, реализуя принципы *embodied cognition*.

4. Актуализация культурного кода – алгоритмическая реинтерпретация наследия старых мастеров создает живую связь между традицией и современным цифровым опытом.

5. Формирование нового типа эстетического события – произведение существует не как артефакт, а как уникальный перформативный акт, рождающийся в момент диалога между пользователем и алгоритмом.

Таким образом, можно сделать вывод, что диффузия технологий приводит к формированию искусства-как-жизни и искусства-как-процесса. Подобные проек-

ты знаменуют становление новой, диалогической эстетики, в основе которой лежит не созерцание, а трансформирующее взаимодействие, где технология, искусство и зритель совместно участвуют в непрерывном процессе становления – взаимной индивидуации, стирая тем самым вековые границы между творцом, произведением и аудиторией. ■

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Рыженкова В. В. Свидетельство будущего: цифровой поворот в философии медиа и гибридном искусстве // Актуальные проблемы теории и истории искусства. 2020. № 10. С. 641–648. DOI [10.18688/aa200-4-59](https://doi.org/10.18688/aa200-4-59). EDN ORENEK.
- [2] Simondon, G. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Aubier.
- [3] Шульгин А. *Introduction to net.art*. 1994.
- [4] Hansen, M. B. N. (2004). *New philosophy for new media*. MIT press.
- [5] Куртов М. Г. Генезис графического пользователя интерфейса: к теологии кода. Санкт-Петербург : Транслит, 2014.
- [6] Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (2017). *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262529365.001.0001>.
- [7] Солмс М. Скрытый источник сознания: В поисках природы субъективного опыта. Альпина Диджитал, 2021.
- [8] Gallagher, S. (2023). *Embodied and Enactive Approaches to Cognition*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009209793>.
- [9] Евангели А. Формы времени и техногенная чувственность. Нижний Новгород : Красная ласточка, 2019.
- [10] Хуэй Ю. Искусство и космотехника. Москва : Издательство АСТ, 2024.
- [11] Левент Н., Паскуаль-Леоне А. Мультисенсорный музей: междисциплинарный взгляд на осязание, звук, запах, память и пространство. Garage, 2022.
- [12] Mark, J. (2007). *The Museum Book: A Guide to Strange and Wonderful Collections*. Cambridge.

REFERENCES

- [1] Ryzhenkova, V. V. (2020). Testimonies of the future: the digital-turn in the philosophy of media and hybrid arts. *Actual Problems of Theory and History of Art*, (10), 641–648. <https://doi.org/10.18688/aa200-4-59>.
- [2] Simondon, G. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Aubier.
- [3] Shulgin, A. (1994). *Introduction to net.art*.
- [4] Hansen, M. B. N. (2004). *New philosophy for new media*. MIT press.
- [5] Kurтов, M. G. (2014). *The genesis of the graphical user interface: Toward a theology of code*. Translit.
- [6] Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (2017). *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262529365.001.0001>.
- [7] Solms, M. (2021). *The hidden source of consciousness: In search of the nature of subjective experience*. Alpina Digital.
- [8] Gallagher, S. (2023). *Embodied and Enactive Approaches to Cognition*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009209793>.
- [9] Evangelì, A. (2019). *Forms of time and technogenic sensuality*. Krasnaya Lastochka.
- [10] Hui, Yu. (2024). *Art and space technology*. AST Publishing House.
- [11] Levent, N., & Pascual-Leone, A. (2022). *The multisensory museum: An interdisciplinary look at touch, sound, smell, memory and space*. Garage.
- [12] Mark, J. (2007). *The Museum Book: A Guide to Strange and Wonderful Collections*. Cambridge.



МЕТОД ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ОБЛАСТИ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ИСКУССТВА: ПРИНЦИП ДВОЙНОЙ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ

Сизенов А. Д.¹

¹ Университет науки и технологий МИСИС (Москва, Россия)

АННОТАЦИЯ

В статье представлен методологический подход к проектированию и анализу проектов в области технологического искусства, пересекающегося с Art & Science, медиаискусством, цифровым и сетевым искусством, основанный на принципе двойной петли обратных связей между зрителем и машиной. Предлагаемый метод направлен на выявление закономерностей взаимодействия человека, алгоритма (реализуемого машиной) и формы, а также на формирование объективных критериев презентации технологических процессов в художественной среде.

Художественная форма в рамках данного подхода рассматривается как интерфейс восприятия и одновременно как механизм сбора данных, а машина – как медиатор между визуальной структурой и поведением зрителя. Такая взаимосвязь позволяет анализировать произведение как работающую систему, в которой процесс восприятия становится частью работы, а наблюдение – источником данных.

В основе метода лежит структура двойной обратной связи: первая петля отражает уровень визуальной презентации, вторая – алгоритмический уровень обработки и анализа данных при помощи машины, полученных во время взаимодействия. Система строится по принципу цикличности, где форма, машина и зритель образуют единый процесс генерации и осмысливания информации.

В работе рассматриваются примеры реализации метода: проект Оли Лялиной Best Effort Network, работа Кори Аркейнджа Super Mario Clouds, а также экспериментальный проект «В-М-К (Bay-Машина Кулешова)». Анализируются случаи спекулятивных практик, в которых имитация алгоритмических процессов подменяет реальное взаимодействие, что позволяет определить границы подлинной технологической реализации в искусстве.

Предложенный подход позволяет разграничивать проекты по степени реализованности машинного процесса, определяет роль зрителя как источника данных и формирует критерии анализа технологического искусства. Он обеспечивает прозрачность, воспроизводимость и аналитическую измеримость художественных процессов, что делает возможным рассмотрение произведения как динамической исследовательской системы, объединяющей технологию, эстетику и человеческое участие.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Сизенов Александр Дмитриевич – Университет науки и технологий МИСИС (119049, Москва, Ленинский пр-кт, д. 4, стр. 1) — магистрант; sizentempo@gmail.com. ORCID: 0009-0001-7458-8586.

Статья поступила 27.09.2025; рецензии получены 29.10.2025, 31.10.2025; принята к публикации 18.11.2025.

© Сизенов А. Д., 2025

Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



DESIGN METHOD FOR TECHNOLOGICAL ART PROJECTS: THE DOUBLE FEEDBACK STRUCTURE

Sizenov, A. D.¹¹ National University of Science and Technology MISIS (Moscow, Russia)

ABSTRACT

The article presents a methodological approach to the design and analysis of projects in the field of technological art intersecting with Art&Science, media art, digital art and net-art based on the principle of a double feedback loop between the viewer and the machine. The proposed method is aimed at identifying regularities in the interaction of the human, the algorithm (implemented by the machine), and the form, as well as at establishing objective criteria for the representation of technological processes in the artistic context.

Within this approach, the artistic form is considered both as an interface of perception and as a mechanism for data collection, while the machine acts as a mediator between the visual structure and the viewer's behavior. This interrelation makes it possible to analyze the artwork as a functioning system in which the process of perception becomes part of the work itself, and observation becomes a source of data.

The method is based on the structure of a double feedback loop: the first loop reflects the level of visual representation, while the second corresponds to the algorithmic level of data processing and analysis obtained during interaction. The system operates cyclically, with form, machine, and viewer constituting a unified process of data generation and interpretation.

The article examines examples of the method's implementation: Olia Lialina's project Best Effort Network, Cory Arcangel's work Super Mario Clouds, and the experimental project W-M-K (Wow-Machine of Kuleshov). It also analyzes cases of speculative practices in which the imitation of algorithmic processes replaces genuine interaction, thus defining the boundaries of authentic technological implementation in art.

The proposed approach allows differentiation of projects according to the degree of realization of machine processes, defines the viewer's role as a source of data, and establishes analytical criteria for technological art. It ensures transparency, reproducibility, and analytical measurability of artistic processes, making it possible to consider an artwork as a dynamic research system integrating technology, aesthetics, and human participation.

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Aleksandr D. Sizenov – National University of Science and Technology MISIS (4, Leninskiy Prospekt, Moscow, 119049, Russia) — master's student; sizentempo@gmail.com. ORCID: [0009-0001-7458-8586](https://orcid.org/0009-0001-7458-8586).

The article was submitted 09/27/2025; reviewed 10/29/2025, 10/31/2025; accepted for publication 11/18/2025.

ВВЕДЕНИЕ

Технологическое искусство представляет собой область, в которой художественные и инженерные практики пересекаются, создавая новые формы взаимодействия между человеком, машиной и данными, что отражает современные тенденции интеграции искусства и технологий в цифровой среде. Далее под технологическим искусством понимается совокупность практик, пересекающаяся с Art & Science, медиаискусством, цифровым и сетевым искусством, а также интерактивными формами, где определяющим признаком является функциональное участие технической системы (машины и реализуемого алгоритма)

в сборе, обработке и презентации данных взаимодействия¹ [1]. Как отмечает Г.Л. Тульчинский, начиная с XX века отношения человека и машины стали одной из ключевых тем искусства. Современная цифровая среда фактически превращает культуру в подобие машины, а человека – в элемент «цифровой мегамашины», что меняет формат художественного творчества и восприятия [2]. В этой среде возникает необходимость выработки методологических основ, позволяющих различать произведения, где технология дей-

¹ Paul C. World of Art: Digital Art. – London: Thames & Hudson, latest ed. 2023.

ствительно является частью художественного процесса, и проекты, в которых она используется исключительно как декоративный или имитационный элемент. Актуальность данного исследования обусловлена ростом количества работ, позиционирующих себя как технологические, но не обладающие функциональной структурой взаимодействия и обратной связи, что порождает случаи спекуляции в этой области.

В основе исследования лежит анализ принципа двойной петли обратных связей, который рассматривается как инструмент структурирования проекта технологического искусства. Данный принцип описывает замкнутую систему взаимодействия между зрителем, машиной и формой, где каждый элемент выступает источником данных и одновременно частью визуального и аналитического процесса. Подобная система обеспечивает не только восприимчивую, но и алгоритмическую презентацию происходящего, позволяя фиксировать изменения в поведении зрителя и функционирования машины в едином процессе взаимодействия.

Объектом исследования является процесс проектирования произведения технологического искусства, в котором объединяются эстетическая форма и алгоритмическая структура. Предметом выступают методы построения и функционирования таких систем, а также критерии, позволяющие различать реализованные и спекулятивные формы технологического взаимодействия.

Цель работы – описание и систематизация метода проектирования, основанного на двойной петле обратных связей, который позволяет анализировать и разрабатывать произведения технологического искусства как динамические системы. Для её достижения решаются следующие задачи:

- рассмотреть понятие технологического произведения как системы обратных связей между зрителем и машиной;
- определить роль формы как интерфейса восприятия и сбора данных;
- выделить критерии, по которым можно отличить реальную работу алгоритма от его имитации;
- описать применение метода на примере конкретных художественных проектов.

Предлагаемый подход опирается на анализ реальных практик технологического искусства и случаев их экспонирования. Рассматриваются также примеры работающих в рамках описанного метода работ, а также спекулятивные модели технологических проектов, позволяющие очертить границы применения метода.

Введение данного метода направлено на формирование теоретической и практической базы для разработки, документирования и анализа произведений технологического искусства, где технология выступает не как символический элемент, а как полноценный инструмент реализации художественного процесса.

ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ ПРОЕКТА

Cуществует технология роботизированной руки. При формировании проекта, базирующегося на этой технологии, возникает вопрос о его отношении к технологическому искусству при усло-

вии отсутствия связи с формой. На практике нередко разрабатывается внешняя оболочка, «обрамляющая» функционирующую технологию или метод, что приводит к произвольной стилизации устройства [3]. Указанное обстоятельство формирует проблемную ситуацию.

В проекте «В-М-К» исследуется эффект Кулешова: значение определяется не содержанием отдельного кадра/элемента, а контекстом его включения при неизменности формы презентации: перформанс реализует сопоставление человеческих и машинных действий при неизменности механики движения и смене предметного ряда.

Перформер выполняет свойственные жесты с нейтральными объектами (ключи, фотоаппарат, сачок, букет), где координаты движений считаются эффективором (датчиком) и передаются роботизированной руке.

Машина воспроизводит те же траектории, но с предметами, имеющими иной визуальный смысл (граната, пистолет, меч, нож), подобранными по принципу функциональной аналогии:

- кольцо ключей и чека гранаты;
- наведение фотоаппарата и прицеливание пистолета;
- замах сачком и взмах мечом;
- протягивание букета и выпад ножом.

Художественный результат заключается в изменении смысла при сохранении движения: одни и те же амплитуды и направления, перенесённые на другой набор предметов, создают противоположные коннотации. Тем самым демонстрируется, что значение рождается не самой моторикой, а контекстом и материальной конфигурацией предмета.

Авторы проекта (А. Галанина, А. Довгалюк, В. Кузьмина, Ю. Маслова, Р. Мельник, А. Сизенов, Д. Сетевинец) осознанно отсылают к эффекту Кулешова: как в кино один и тот же кадр получает разный смысл в разных монтажных окружениях, так и здесь идентичные траектории приобретают различную коннотацию через замену объектов и экспозиционного контекста. Аббревиатура «В-М-К» раскрывается как «Вай-Машина Кулешова» и функционирует как критика широкого использования роботизированной руки в технологическом искусстве: машина выступает преимущественно в развлекательных целях, обеспечивая зрелищность. В этом смысле перформанс указывает на тенденцию смещения подобных проектов в сторону зрелища, представлений и шоу, аналогичного кинематографическому развлечению.

В статье «The Art of Human-Robot Interaction» поднимается вопрос совместного творчества, человека и робота. В современном искусстве осуществляются эксперименты по взаимодействию человека и робота: в частности, описывается группа роботизированных «художников», коллективно создающих единое произведение и демонстрирующих формы сотрудничества (совместного творчества) [4].

Независимо от заявленной «интерактивности» подобная система остаётся машиной, воспроизводящей заложенный человеком алгоритм. Действие машины вторично по отношению к описанию алгоритма

и реализует опосредованное взаимодействие между людьми через механизм, программу и процесс.

Дополнительно следует зафиксировать производственные обстоятельства: ограниченное время на съёмку и сжатые сроки реализации проекта не позволили внедрить реализацию прямого переноса траекторий от перформера к роборуке. Вследствие этого было принято технологическое решение о том, что требуется прописать сценарии траекторий роборуки, в котором перформер, в свою очередь, запоминал и воспроизводил заданный алгоритм движений, что обеспечило демонстрационную целостность показа, но подтвердило отсутствие функционирующей второй петли обратной связи в момент экспонирования.

В данном примере расхождение между заявленным технологическим процессом (перенос движений перформера на робота) и реальным воплощением (актёр повторяет движения робота для видео) демонстрирует спекулятивность экспонирования.

Проект относится к технологическому искусству вследствие наличия машины (компьютера), реализующей движение формы. Роль формы выполняет роботизированная рука с наличием крепления (крепёж) для предметов. Для указанных предметов заданы сценарии (алгоритм) движения, воспроизводимые в процессе презентации формы. Конструктивный крепёж, закреплённый на роботизированной руке, является частью формы, к нему фиксируются различные предметы (рис. 1).

В результате был зафиксирован способ прототипирования в рамках спекулятивной модели. Под спекулятивной моделью понимается способ создания прототипа, описывающий концептуальную логику демонстрируемого процесса.

В рамках документации была реализована спекулятивная модель поведения роботизированной руки. Фактически человек повторял движения робота для видеодокументации. Это и есть спекуляция в технологическом искусстве.

Спекуляция проявляется как подбор разрозненных данных, визуализируемых через авторское представление, либо как имитация анализа посредством случайных чисел [5]. Нередко такие работы остаются на производственной стадии и представляют собой про-

totипы, экспонируемые в форме иллюстрации, документации или имитации работы машины. Указанная ситуация, как правило, обусловлена нехваткой ресурсов для завершения разработки (рис. 2).

По итогам реализации проекта и анализа были сформулированы критерии, помогающие избежать ошибок при проектировании в технологическом искусстве:

- внешняя форма;
- машина (реализующая работу алгоритма);
- взаимодействие со зрителем;
- обмен данными (обратная связь).

Важным признаком «не-спекулятивности» является функционирование второй петли – измерение вводов зрителя, их вычислительная обработка и обязательное влияние результата на форму/интерфейс.

ОПИСАНИЕ МЕТОДА

Mетод опирается на двойную петлю обратных связей между зрителем и машиной, реализующей программу через внешнюю форму. Внешняя форма и работа машины проектируются как система из двух результатов анализа двух тенденций.

Рабочие определения:

- «машина» – техническая и/или программная система обработки данных (аппаратно-программный комплекс);
- «алгоритм» – формализованная процедура вычисления/преобразования данных;
- «форма» – материально-визуальный и интерфейсный слой экспонирования, связывающий анализ и восприятие;
- «двойная петля» – замкнутый процесс сигнал → реакция → измерение → корректировка → новый сигнал, где человек и машина являются взаимно влияющими агентами.

Зритель – неотъемлемый элемент системы. В технологическом искусстве он является не только частью, но и прямым участником реализации формы. Зритель



© Сизенов А. Д., 2025.

Рис. 1. Составные части проекта В-М-К.



© Сизенов А. Д., 2025.

Рис. 2. Форма в галерейном пространстве.

Таблица 1 – Сводная таблица: тема сезона, кураторы, время опроса и объем выборки

Обратная связь	Процесс
Первая петля	Тенденция – Анализ – Форма – Зритель – Взаимодействие
Вторая петля	Машина – Анализ взаимодействия – Форма – Отображение результата – Зритель

является источником данных. Его поведение, реакции и взаимодействия входят в аналитический процесс.

Первый уровень (внешняя форма) иллюстрирует выбранную тенденцию (социальную, эстетическую, технологическую и т. п.) в виде визуального воплощения – того, что зритель видит первым. Форма – видимая оболочка системы, анализирующая первую тенденцию и объединяющая визуальное, смысловое и функциональное измерения. Она одновременно выступает интерфейсом и источником отображения результатов.

Второй уровень (внутренний, скрытый процесс) посредством ресурса инструмента/машины реализует результат, изложенный во внешней форме, либо выдает продукт анализа данных. Машина – это технический и логический центр проекта: она выполняет вычисления, хранит и интерпретирует данные, связывая аналитический и визуальный уровни.

Таким образом, объект становится не только отображением, сколько механизмом алгоритмической обратной связи, превращая взаимодействие зрителя в материал для последующего анализа и визуализации. Зритель не может выполнять свою функцию, если элементы системы не реализуют определённые в анализе роли² [6].

Предлагаемый подход служит функциональной процедурой оценки, допускающей проверку наличия/отсутствия второй петли в наблюдаемом экспонировании (по признакам измерения, вычислительной обработки и влияния на форму).

Подход к разработке проекта

Система строится по принципу двойной цикличности (таблица 1). Первая петля обеспечивает концептуальную (визуальную) иллюстрацию тенденции, вторая – компьютерную регуляцию формы.

Первая петля (тенденция 1): анализ и формирование иллюстрации

Первая петля – внешняя сторона проекта, то, что зритель видит и воспринимает. На основе выбранной тенденции проводится анализ. Результат анализа иллюстрируется через форму (объект, интерфейс, визуальную структуру или платформу взаимодействия).

Внутрь формы интегрируется первый интерфейс:

- зритель воспринимает результат анализа;
- зритель взаимодействует с формой и вводит данные (наблюдение, отклик, движение, выбор и др.).

Форма выступает каналом обратной связи.

² Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий (Цифровая революция-2017) : Сборник трудов. М. : Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, 2017. 272 с.

Вторая петля (тенденция 2): анализ данных и реализация в форме

Внутренний аналитический процесс выражается в алгоритме, соответствующем второй тенденции. Машина получает данные из первой петли (взаимодействия зрителя с формой). Выполняется анализ второго уровня (интерпретация или сохранение данных).

Результат алгоритма реализуется внутри первой формы как интерфейс или визуальный компонент, отображающий работу машины. Форма может быть самостоятельной либо встроенной. Система визуализируется в реальном времени или архивирует данные для последующей презентации. Таким образом возникает второй уровень иллюстрации: демонстрируется не объект анализа, а логика функционирования системы и её реакция на поведение зрителя (рис. 3).

Машина связывает две тенденции. С одной стороны, она реализует результат в иллюстративной форме первой петли, делая данные доступными для восприятия, с другой – анализирует реакции и ввод зрителя (или архивирует их), подготавливая вторичную визуализацию. Машина позволяет работать с архивными и потоковыми данными и может функционировать автономно при сохранении диалога со зрителем.

Возможны различные модели визуализации внутри формы:

- архивный режим: машина работает с накопленным материалом, переводя его в визуализацию памяти;
- потоковый режим: форма передаёт поступающие сигналы в реальном времени (сенсоры, интерфейсы и т. п.), создавая динамику композиции.

Функции машины могут реализовываться автономно внутри формы либо через внешние сервисы при участии зрителя (ввод и обратная связь).

При соблюдении указанных параметров структура проекта становится рабочей: форма не только иллю-



© Сизенов А. Д., 2025.

Рис. 3. Схема реализации проекта.

стрирует тенденцию, но и собирает данные о процессе восприятия, превращая наблюдение в источник данных. Машина не только вычисляет и визуализирует, но и создаёт условия для появления новых данных, где автор выступает медиатором между восприятием и анализом. Что позволяет увидеть взаимодействие зрителя с произведением в виде процесса [7].

ПРОЕКТЫ, СООТВЕТСТВУЮЩИЕ МЕТОДУ РЕАЛИЗАЦИИ

Оля Лялина, «Best Effort Network», (The Garage Museum of Contemporary Art. Открытое хранение). Основная работа сопровождается терминалом со «статусом» обращения к сайту. Зрителю предлагается перейти по ссылке³. Рядом с малой проекцией расположена крупная проекция с GIF-анимацией. При обращении со смартфона GIF на основном экране изменяется: зрителю предлагается увидеть пустую карусель, которая в тот же момент «возникает» в его руках (с устройства). Система имеет скрытый алгоритм; зритель может увидеть параметры устройства и IP-адрес. Налицо ввод, обработка и результат взаимодействия в реальном времени, а не простая демонстрация документации или изолированной анимации (рис. 4).

В журнале «Искусство» автор характеризует данную работу с позиции включённости зрителя в технологический процесс, отмечая «на самом деле то, что мы видим, это буквальная иллюстрация того, как передаются данные по компьютерным сетям»⁴.

В работе Best Effort Network демонстрируется принцип пакетной передачи данных в интернете как художественный механизм: взаимодействие зрителя инициирует сетевой запрос, параметры прохождения пакетов (маршрутизация, задержки, нестабильность соединения) становятся частью визуального результата, а пользователь позиционируется как узел распределённой системы. Тем самым проект переводит обычно скрытую инфраструктуру интернета в область

³ Оля Лялина. Музей «Гараж» – Best Effort Network. URL: <https://garagemca.org/collection/catalogue/CM25> (дата обращения: 16.10.2025).

⁴ Лялина О. Интервью // Журнал «Искусство». – М.: Аля Тесис, № 2 (617). 2021.



© Сизенов А. Д., 2025.

Рис. 4. Составные части взаимодействия с проектом «Best Effort Network».

наблюдаемого эффекта, предлагая рассматривать визуализацию как прямую экспозицию сетевого процесса, а не как его презентацию⁵ (рис. 5).

Кори Аркейнджел, «Super Mario Clouds», (Whitney Museum of American Art). Взлом картриджа игры «Super Mario Bros.» для консоли NES (Nintendo Entertainment System) приводит к исчезновению элементов уровня и звука. Остаются только облака и синий фон⁶. Форма – две проекции и кинескопный экран, транслирующий сигнал консоли с модифицированным картриджем. Машина воспроизводит изменённую программу в реальном времени, а не заранее подготовленную проекцию (рис. 6).

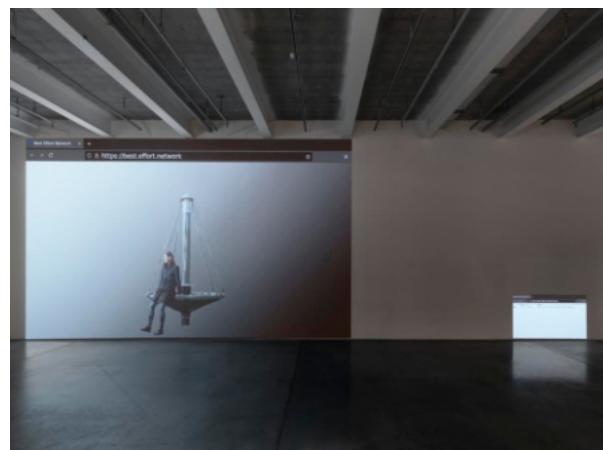
Работа позиционируется автором как исходно ориентированная на среду сетевого/видео-арта: первоначально был опубликован открытый технический набор – алгоритмическая модификация картриджа с инструкциями и исходными материалами, позволяющими независимое воспроизведение результата пользователями. Публикация кода и процедурных шагов фиксировала воспроизводимость и технологическую прозрачность проекта⁷.

В дальнейшем была подготовлена версия для экспонирования в галерейном пространстве. Экспозиционный формат включал функционирующий аппаратно-программный комплекс (модифицированный картридж и консоль, генерацию изображения в реальном времени и форму воспроизведения), тем самым удовлетворяя критериям экспонирования технологического искусства: демонстрацию работы программы, верифицируемость алгоритмического вмешательства и наблюдаемость результата как эффекта работы технической установки, а не документальной записи (рис. 7).

⁵ Best Effort Network – Data as Culture – ODI – The Open Data Institute. URL: <https://culture.theodi.org/best-effort-network/> (дата обращения: 16.10.2025).

⁶ Game World – Whitney Museum of American Art. URL: <https://whitney.org/education/families/kids-art-challenge/cory-arcangel> (дата обращения: 18.10.2025).

⁷ Electronic Arts Intermix: Cory Arcangel Interview. URL: <https://www.eai.org/supporting-documents/674> (дата обращения: 18.10.2025).



Источник: <https://t.me/againstthedigital/204>

Рис. 5. Экспонирование проекта «Best Effort Network».

ПРИМЕРЫ НЕ СООТВЕТСТВУЮЩИХ МЕТОДУ ПРОЕКТОВ

Tворческое объединение «M23Ж28», «FEED Screen», «Галерея Краснохолмская. АртTex [I]». Работа представлена как документация прототипа. Интерфейс реализован в TouchDesigner за счёт заранее подготовленных материалов и примитивных анимационных алгоритмов. Согласно документации, в реальном времени на экране должны появляться видео из потоковых соцсетей, а другая программа анализирует эмодзи-контент комментариев и меняет «эмоцию» куба⁸. В зале демонстрировалась видеозапись: лента предварительная, смена эмоций анимационная. Это экспонирование документации проекта⁹, а не работа системы обратной связи. В зависимости от позиционирования необходимо отдельно обсуждать вопрос спекуляции в технологическом искусстве (рис. 8).

Здесь отсутствуют проверяемые признаки второй петли: измерение вводов аудитории, их вычислительная обработка и след-эффект на форму.

⁸ Медиа инсталляции – Swipe Up. URL: <https://temposasha.com/media> (дата обращения: 07.10.2025).

⁹ «Техно»: на выставке в Москве представили технологии визуализации снов. URL: <https://www.m24.ru/shows1/179/765759> (дата обращения: 15.10.2025).



© Сизенов А. Д., 2025.

Рис. 6. Составные части взаимодействия с проектом «Super Mario Cloud».



Источник: Whitney Museum of American Art, URL: <https://whitney.org/education/families/kids-art-challenge/cory-arcangel>

Рис. 7. Экспонирование проекта «Super Mario Cloud».

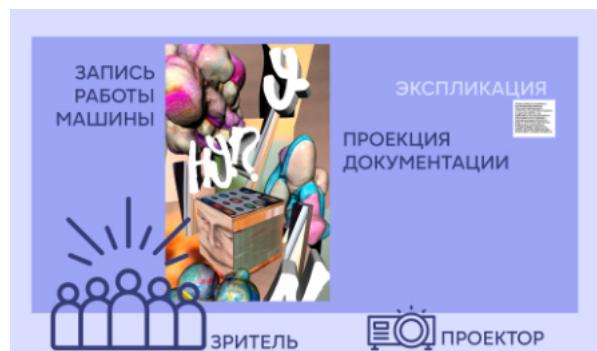
Таким образом, показательно, как была выстроена презентация проекта «В-М-К» в галерее «Граунд Солянка»: одновременно демонстрировалась документация (с элементами спекуляции) и автономная форма без машины (рис. 9). В экспозиции показана документация прототипа: роботизированная рука выполняет заданные движения по координатам, перформер исполняет альтернативные движения, на руке «эффектор», предполагающий интерфейс для передачи координат. Видео демонстрирует замысел перформанса, где рядом расположен сам крепёж от роботизированной руки как «чистая» форма. Эффектор удерживает не предмет, воздействующий на контекст, а саму форму – копию крепежа из иного материала: «форма, удерживающая форму» (рис. 10).

В итоге представленный проект включает различные режимы экспонирования: документацию прототипа со спекуляцией и демонстрацию формы при отсутствии машины, реализующей программу.

С точки зрения предлагаемой методологии, подобное экспонирование следует маркировать как документация/демонстрация формы, при отсутствии функционирования второй петли.

Выводы

Предложенный подход формирует параметры для разработки и оценки произведений технологического искусства, ориентированных на реальное взаимодействие, прозрачную механику



© Сизенов А. Д., 2025.

Рис. 8. Составные части взаимодействия с проектом «FEED Screen».



© Сизенов А. Д., 2025.

Рис. 9. Составные части экспонирования проекта «В-М-К».



© Фото: Осипова Т., 2025.

Рис. 10. Экспонирование проекта «В-М-К».

и аналитическую воспроизводимость. Он открывает перспективы для построения систем, в которых искусство, технология и исследование объединяются в едином процессе генерации и осмысливания данных.

Метод обеспечивает возможность проверки подлинности технологического процесса и исключает спекулятивные интерпретации, когда демонстрация алгоритма подменяется имитацией. Он способствует выработке объективных критериев анализа и экспонирования, а также задаёт структуру проектирования, в которой эстетическая и функциональная части работы существуют в единой операционной среде.

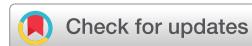
При практическом применении метод можно использовать в исследовательском, кураторском и образовательном контексте Art & Science для оценки (проверяемости) наличия второй петли, стандартизации экспозиционных сценариев и подготовки документации, фиксирующей вычислительный контур работы. ■

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Ерохин С. В. Цифровое компьютерное искусство. Санкт-Петербург : Алетейя, 2011. 188 с. EDN SDSNON.
- [2] Тульчинский Г. Л. Человек-машина и машина-человек в искусстве: встреча в цифре // Художественная культура. 2021. № 3 (38). С. 112–127. DOI [10.51678/2226-0072-2021-3-112-127](https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-3-112-127). EDN JDEZMV.
- [3] Barendregt, L., & Vaage, N. S. (2021). Speculative Design as Thought Experiment. *She Ji*, 7(3), 374–402. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2021.06.001>.
- [4] Herath, D., Jochum, E., & St-Onge, D. (2022). Editorial: The Art of Human-Robot Interaction: Creative Perspectives From Design and the Arts. *Frontiers in Robotics and AI*, 9. <https://doi.org/10.3389/frobt.2022.910253>.
- [5] Li, J. (2022). Gamification of digital art: promoting speculative design and interactive experience. *Interactive Learning Environments*, 32(3), 1079–1090. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2113099>.
- [6] Ерохин С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. Санкт-Петербург : Алетейя, 2010. 432 с. EDN SDSNOX.
- [7] Деникин А. А. Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие // Художественная культура. 2021. № 1 (36). С. 200–221. DOI [10.51678/2226-0072-2021-1-200-221](https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-1-200-221). EDN RRLCC.

REFERENCES

- [1] Erokhin, S. V. (2011). *Digital Computer Art*. Aletheia. <https://elibrary.ru/sdsnon>.
- [2] Tulchinsky, G. L. (2021). Man-machine and machine-man in art: Meeting in digital. *Art & Culture Studies*, (3), 112–127. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-3-112-127>.
- [3] Barendregt, L., & Vaage, N. S. (2021). Speculative Design as Thought Experiment. *She Ji*, 7(3), 374–402. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2021.06.001>.
- [4] Herath, D., Jochum, E., & St-Onge, D. (2022). Editorial: The Art of Human-Robot Interaction: Creative Perspectives From Design and the Arts. *Frontiers in Robotics and AI*, 9. <https://doi.org/10.3389/frobt.2022.910253>.
- [5] Li, J. (2022). Gamification of digital art: promoting speculative design and interactive experience. *Interactive Learning Environments*, 32(3), 1079–1090. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2113099>.
- [6] Erokhin, S. V. (2010). *Aesthetics of digital fine art*. Aletheia. <https://elibrary.ru/sdsnox>.
- [7] Denikin, A. A. (2021). Modern digital art practices and “more-than-human” perception. *Art & Culture Studies*, (1), 200–221. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-1-200-221>.



ПОТЕНЦИАЛ И ГРАНИЦЫ ИССЛЕДОВАНИЯ АУДИТОРИИ ФЕСТИВАЛЯ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Попова В. Н.¹¹ Екатеринбургская академия современного искусства (Екатеринбург, Россия)

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена актуальной проблеме – исследованию аудитории современного цифрового искусства. Описана проблематика исследования аудитории современного искусства в целом и границы исследования аудитории фестиваля цифрового искусства в частности.

На примере Фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt исследуются базовые характеристики аудитории – посетителей фестивальных событий. Материалы, положенные в основу исследования, собраны в течение 2024–2025 гг.

Методологической базой стала методология количественной и качественной социологии (опрос по формализованной анкете, глубинные и экспертные интервью), а также методология культурологии и общенакальные методы (метод сравнительного анализа, морфологический метод).

В статье впервые представлены данные 2025 года, а также приведен сравнительный анализ ряда показателей за 2024 и 2025 годы. Портрет аудитории фестиваля цифрового искусства составляют как половозрастные характеристики, так и принадлежность к определенной сфере деятельности. Кроме того, описываются мотивы, приведшие посетителей разных возрастных групп на площадки Фестиваля цифрового искусства.

Важным аспектом исследования стало изучение меняющегося восприятия цифрового искусства по сравнению с искусством традиционных форм. Одним из серьезных мотивов посещения выставок цифрового искусства является интерактивность представленных работ, отсутствие статичности и ограничений на взаимодействие с объектами цифрового искусства.

Делаются выводы о ядре аудитории цифрового искусства, основных характеристиках аудитории, приводятся перспективные направления дальнейшего исследования.

ФИНАНСИРОВАНИЕ

Исследование проведено в рамках муниципального задания Муниципального бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Екатеринбургская академия современного искусства» (институт).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Попова Виктория Николаевна – кандидат культурологии, доцент; Екатеринбургская академия современного искусства (620012, Россия, Екатеринбург, ул. Культуры, д. 3) — проректор по научной работе; vick-nick@yandex.ru. ORCID: 0000-0002-2289-3335, ResearcherID: [HLQ-7500-2023](#), SPIN: 8872-1620.

Статья поступила 30.09.2025; рецензии получены 06.11.2025, 17.11.2025; принята к публикации 19.11.2025.

© Попова В. Н., 2025

Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



POTENTIAL AND BOUNDARIES OF DIGITAL ART FESTIVAL AUDIENCE RESEARCH

Popova, V. N.¹

¹ Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (Ekaterinburg, Russia)

ABSTRACT

The article is devoted to the actual problem – the study of the audience of modern digital art. The problematics of the study of the audience of modern art in general, and the boundaries of the study of the audience of the digital art festival, are described.

On the example of the Play DigitalArt Festival, the basic characteristics of the audience – visitors of festival events are investigated. The materials underlying the study were collected during 2024-2025.

The methodological basis was the methodology of quantitative and qualitative sociology (survey on a formalized questionnaire, in-depth and expert interviews), as well as the methodology of cultural studies and general scientific methods (the method of comparative analysis, the morphological method).

The article presents data for the first time in 2025 and provides a comparative analysis of a few indicators for 2024 and 2025. The audience portrait of the digital art festival is made up of both gender and age characteristics, as well as belonging to a specific field of activity. In addition, the article describes the motivations that led visitors of different age groups to the Digital Art Festival venues.

An important aspect of the study was the examination of the changing perception of digital art in comparison with traditional art forms. One of the significant motivations for visiting digital art exhibitions is the interactivity of the presented works, which eliminates the static nature and limitations on interaction with digital art objects.

The article draws conclusions about the core audience of digital art, the main characteristics of the audience, and provides promising areas for further research.

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Viktoriya N. Popova – Cand. Sci. (Culturology), Associate Professor; Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (3, Kultury St., Ekaterinburg, 620012, Russia) — vice-rector for research; vick-nick@yandex.ru. ORCID: [0000-0002-2289-3335](https://orcid.org/0000-0002-2289-3335), ResearcherID: [HLQ-7500-2023](https://orcid.org/0000-0002-2289-3335), SPIN: [8872-1620](https://orcid.org/0000-0002-2289-3335).

The article was submitted 09/30/2025; reviewed 11/06/2025, 11/17/2025; accepted for publication 11/19/2025.

ВВЕДЕНИЕ

Интенсивное развитие технологий и активное включение их в жизнь современного человека требуют серьезного осмыслиения со стороны широкого круга исследователей социокультурной сферы. Высокая скорость обновления технологической составляющей привела к тому, что глубинные исследования и знания просто не успевают формироваться. Для осмыслиения степени влияния цифровых технологий на культуру требуется время и некоторый промежуток, позволяющий взглянуть на развитие социокультурной сферы со стороны.

Постепенно появляющиеся научные исследования, посвященные цифровизации в целом и отдельным феноменам культуры в частности, в настоящее время не охватывают всех проблемных аспектов. Тем не ме-

нее следует отметить ряд работ, где отражен ряд важных вопросов, способствующих пониманию сущности процессов цифровизации культуры.

Отметим как классические труды Кристианы Пол [1] о хронологии развития цифрового искусства и Льва Манновича о свойствах новых медиа [2]. Кроме того, постепенно появляются работы, осмысляющие меняющуюся эстетику цифрового искусства, – например, статьи И. М. Лисовец [3], а также работы, посвященные отдельным направлениям цифровой культуры и искусства, среди которых работы Е. А. Лаврентьевой [4], А. Н. Лаврентьева, Е. В. Жердева [5], М. Ю. Гудовой [6], Е. В. Рубцовой [7], А. А. Дружининой [8, 9] и др.

Тем не менее исследований, посвященных аудитории современного искусства, в том числе – аудитории цифрового искусства, до сих пор недостаточно. Для

изучения этого аспекта Муниципальным бюджетным образовательным учреждением высшего образования «Екатеринбургская академия современного искусства» (институт) (далее – ЕАСИ, Академия) в 2024 году было инициировано проведение междисциплинарного научного исследования на базе Фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt¹ (далее также – Фестиваль, ФЦИ). Результаты исследования были представлены в научном отчете и научной статье [10].

Цель данной статьи – представить портрет аудитории фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt на основе результатов исследования, продолженного в 2025 году, и сравнительных данных за два года исследования.

Краткая характеристика Фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt

Фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt проводится ежегодно с 2022 года. Основную команду Фестиваля составляют преподаватели, сотрудники и студенты ЕАСИ. Кроме того, по отдельным направлениям подготовки и проведения Фестиваля приглашаются внешние специалисты.

Целью Play DigitalArt является объединение людей, идей и технологий с помощью цифрового искусства, через создание открытого пространства для взаимодействия художников, экспертов, зрителей, преподавателей, студентов.

Фестиваль охватывает три концептуальных направления: 1) PLAY – игра как социокультурная парадигма; 2) DIGITAL – цифровое пространство социальной коммуникации; 3) ART – трансмедиативные формы искусства – одна большая тема, много историй, много форм, много каналов.

Ежегодно оргкомитет определяет тему Фестиваля, вокруг которой формируется концептуальная выставка объектов цифрового искусства, проводится образовательная программа для профессионального сообщества, для широкой аудитории, интересующейся современным (в том числе – цифровым) искусством, а также развлекательная программа. В качестве экспертов Фестиваля привлекается пул профессиональных художников, кураторов, искусствоведов, культурологов, специалистов в области продвижения культурных проектов, технических специалистов.

В 2025 году Фестиваль проводился совместно Фондом поддержки и реализации культурных инициатив «Синара» и Екатеринбургской академией современного искусства при грантовой поддержке Президентского фонда культурных инициатив.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Первый этап междисциплинарного научного исследования «Цифровое искусство: сущность, перспективы развития, аудитория» (на примере фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt, Ека-

теринбург) был проведен в апреле – августе 2024 года, второй этап исследования проходил с 9 по 13 апреля 2025 года.

Базовый метод исследования – опрос посетителей по формализованной анкете, объект исследования и параметры выборки – посетители площадок Фестиваля, от 150 человек.

Как и многие другие научные направления, современная гуманитаристика не ограничивается узкопрофессиональными исследованиями в изучении культуры, и цифрового искусства в частности. Междисциплинарность обеспечивается за счет междисциплинарности применяемых методик исследования. И в 2024, и в 2025 годах применялись следующие методы:

1. Методология количественной и качественной социологии (опрос, глубинные и экспертные интервью). Социологический опрос проведен при участии Фонда «Социум». Социологический опрос посетителей по формализованной анкете проведен в дни Фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt. Кроме того, в 2024 году было проведено 20 интервью с экспертами в области современного искусства из разных городов, чья деятельность так или иначе связана с цифровым искусством (художники, кураторы, искусствоведы-исследователи, технические специалисты, организаторы событий).

2. Методология культурологии и общенакальные методы (метод сравнительного анализа, морфологический метод). Проводится краткий сравнительный анализ с другими видами искусства, в том числе исследуется разница восприятия зрителем произведений «классических» и произведений, созданных с помощью цифровых инструментов.

Важно отметить, что изначально были установлены определенные хронологические и географические рамки исследования: проведение социологического опроса было ограничено периодом проведения событий Фестиваля цифрового исследования на территории Екатеринбурга. Это означает, что выводы об аудитории обусловлены событийной программой и содержанием конкретного Фестиваля, проводимого в определенный период.

РЕЗУЛЬТАТЫ

По результатам социологического опроса, проведенного в 2025 году на нескольких площадках Фестиваля, аудиторию фестиваля цифрового искусства в основном составляет молодежь и женщины. Более 40 % – люди в возрасте до 25 лет, более 60 % младше 30 лет. Самому младшему из опрошенных посетителей было 13 лет, самому старшему – 57 лет. Средний возраст опрошенных посетителей ФЦИ в 2025 году – 28,9 лет. Более подробно возрастная структура аудитории ФЦИ 2025 года представлена на рис. 1.

По отношению к прошлому году возрастная структура посетителей ФЦИ выглядит следующим образом (рис. 2). Сравнительные данные демонстрируют увеличение числа посетителей в возрасте более 40 лет и одновременно – почти аналогичное в процентном

¹ Официальный сайт Фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt: <https://www.playdigitalart.ru>

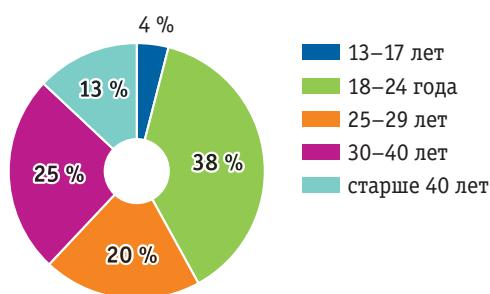


Рис. 1. Возрастная структура посетителей ФЦИ 2025 года.

соотношении сокращение числа посетителей в возрасте 18–24 лет (на 5 и 6 процентов соответственно). Неизменным осталось число посетителей в возрасте 25–29 лет (на уровне 20%). Незначительно увеличилось число посетителей от 30–40 лет. Средний возраст посетителей 2025 года увеличился по сравнению с 2024 годом на 2 года (28,9 и 26,9 лет соответственно). Соотношение мужчин и женщин осталось неизменным в 2024 и в 2025 годах – 72 % женщин, 28 % мужчин.

Представленные данные позволяют сделать вывод о возможных причинах изменения возрастной структуры:

1) посетители, составляющие возрастную группу старше 40 лет, стали больше интересоваться сферой современного цифрового искусства. Вероятно, на это может влиять постоянно расширяющийся информационный фон, развитие технологической составляющей сферы культуры в целом, все более активное освоение людьми старшего возраста технических средств;

2) посетители более молодого возраста, интересующиеся современным искусством, могли инициировать посещение площадок Фестиваля своими более старшими родственниками, близкими. Кроме того, в рамках программы Фестиваля в 2024–2025 гг. проходила выставка работ молодых художников, и часть посетителей из старшей возрастной группы могла посетить площадки с целью поддержать своего, представляющего работы в качестве автора. Подтверждением этого служат данные, представленные на рис. 3 – в группе посетителей старше 35 лет 42 % ответили, что пришли с родственниками (среди которых могли быть и дети, и родители);

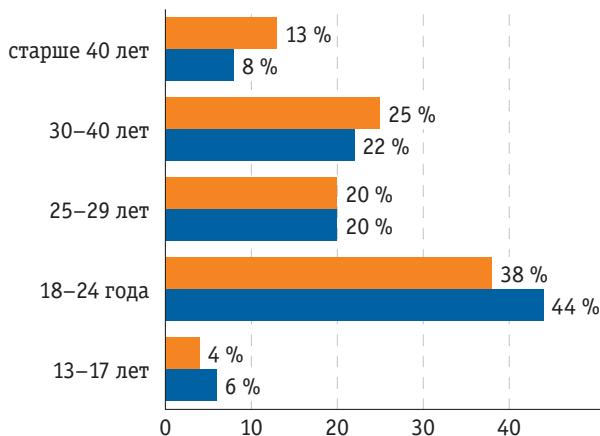


Рис. 2. Возрастная структура посетителей ФЦИ в 2024–2025 гг.

3) образовательная и просветительская программы Фестиваля направлены на посетителей всех возрастов. Посещение образовательных мероприятий и медиаций осуществляется на бесплатной основе. Помимо свободной регистрации на медиации, предусмотрено также проведение корпоративных медиаций от организаций-партнеров, и в таких группах посетителей также присутствуют представители старшей возрастной группы.

Более половины посетителей (52%) в возрасте до 25 лет пришли на Фестиваль в друзьями. С партнером (муж/жена, молодой человек / девушка) Фестиваль посещали 35% опрошенных. Фестиваль таким образом является востребованной площадкой для совместного времяпрепровождения – как с партнером, так и с семьей.

Посетители 2025 года преимущественно имеют высшее образование (2/3 всех опрошенных) и заняты в сфере услуг, культуры, искусства, науки, образования (подробнее – на рис. 4). Студенты колледжей и вузов составляют четверть аудитории. Большинство посетителей – несемейные люди без детей.

Большая часть аудитории в этом году посетила ФЦИ впервые, так как раньше просто не знала об этом мероприятии. Пришли на фестиваль, заинтересовавшись его тематикой, отдельными мероприятиями или же просто за компанию, по приглашению знакомых. посетители чаще всего были в компании друзей или своего партнера (супруга или молодого человека/девушки). По данным опроса, 11 % посетителей оказались на Фестивале «случайно», не имея специального намерения знакомиться с цифровым искусством (рис. 5). Случайных посетителей фестиваля больше среди людей старше 35 лет.



Рис. 3. Данные о посещении Фестиваля посетителями в 2025 году.



Рис. 4. Структура занятости посетителей ФЦИ 2025 года.

Основной целью посещения для большинства было желание увидеть объекты цифрового искусства на выставке или в рамках зрелищной программы. Значимым мотивом являлось также расширение кругозора, и просто желание увидеть нечто новое и интересное (такую цель чаще всего преследовали случайные посетители).

Более половины посетителей не связаны со сферой цифрового искусства профессиональной или досуговой деятельностью, но заинтересованы в этой теме. Самыми популярными направлениями интереса или деятельности для посетителей ФЦИ являются фото- и видеосъемка и монтаж, использование нейросетей, веб-дизайн и цифровая живопись (рис. 6).

Имеющих профессиональный интерес или хобби в сфере цифрового искусства больше среди женщин-посетителей, по сравнению с мужчинами, среди аудитории младше 35 лет и, прежде всего, среди студентов и учащихся.

Одним из вопросов анкеты был вопрос об опыте посещения Фестиваля цифрового искусства. Так, в 2024 году впервые посетивших Фестиваль было 77 % аудитории, в 2025 году доля «новичков» возросла до 85% (рис. 7). 15% посетителей Фестиваля 2025 года ранее посещали фестивальные площадки, и большая часть из них имела опыт посещения в 2024 г.



Рис. 5. Отношение посетителей ФЦИ 2025 года к цифровому искусству (ЦИ).



Рис. 6. Сфера интересов или профессиональной деятельности посетителей в сфере цифрового искусства.

Причиной посещения фестиваля в этом году для половины стали интерес к теме мероприятия. Четверть посетителей пришли из любопытства или за компанию, по приглашению знакомых.

Основной целью посещения Фестиваля стало желание осмотреть выставку цифрового искусства и инсталляции. Вторым важным мотивом был познавательный – желание расширить кругозор, узнать что-то новое. Третьим – желание развлечься. Посетители, чья профессия или хобби связаны со сферой цифрового искусства, чаще всего приходили на Фестиваль именно с целью осмотреть экспозицию, получить эстетическое удовольствие. Для случайных посетителей самые значимые мотивы – удовлетворить любопытство, увидеть что-то новое и просто погулять на мероприятии.



Рис. 7. Опыт посещения Фестиваля цифрового искусства в 2024-2025 гг.

Самыми посещаемыми мероприятиями в рамках ФЦИ-2025 оказались выставки в «Синара Центре». Многие посетили интерактивную инсталляцию «Грибы разумные» художника Михаила Надымова (г. Новосибирск) в Городском дворце творчества детей и молодежи «Одаренность и технологии», фестиваль видеоряда в Мультимедийном парке «Россия – моя история. Свердловская область» и дефиле цифровой моды в «Синара Центре». Особенно запомнились аудитории выставки цифрового искусства и молодых художников. Кроме того, выделяли работу команды организаторов, многих особенно понравившихся отдельных модераторов, медиаторов, спикеров.

Проблематика восприятия объектов искусства аудиторией является одним из актуальных дискуссионных вопросов, важным аспектом исследования стала доступность восприятия цифрового искусства посетителями Фестиваля. По данным опроса 2025 года, посетители фестиваля не испытывали значительных трудностей в восприятии и понимании цифрового искусства, хотя визитерам, не связанным с цифровым искусством профессиональной или досуговой деятельностью, это давалось немного сложнее, чем понимание традиционного искусства.

Экспертные интервью подтверждают социологические данные – всеми респондентами было высказано мнение, что аудитория событий, связанных с цифровым искусством, преимущественно молодая, как правило от 18 до 35 лет. Посетители среднего возраста также составляют часть этой аудитории, однако восприятие и мотивы посещения выставок (фестивалей и пр.) этих двух возрастных групп существенно различаются.

Так, например, Екатерина Юдаева (ИТМО) отмечает, что аудиторию можно условно разделить на три целевые группы: широкая аудитория, увлеченные искусством (на любительском уровне) и профессиональная аудитория (художники, технические специалисты, кураторы и пр.). Каждая из этих групп руководствуется разными мотивами посещения событий. Если для широкой аудитории мотивом является любопытство, желание «просто посмотреть», развлечься, то для



© Фото: Мария Великжанина, 2025.

Рис. 8. Интерактивная инсталляция «Грибы разумные» на Фестивале цифрового искусства Play DigitalArt 2025 года.

профессиональной аудитории это площадки для развития собственных навыков, возможность завязать профессиональные знакомства, коллaborации, связи². У более молодой аудитории ведущим мотивом может также стать желание приобщиться к относительно знакомой и понятной им сфере – сфере технологий, то есть той области, с которой они соприкасаются ежедневно. Желание познакомиться с цифровым искусством в этом случае обусловлено интересом не столько к самому искусству, сколько к возможностям цифровых технологий.

Привлекает аудиторию и интерактивность объектов цифрового искусства. Отсутствие возможности взаимодействовать напрямую с объектами традиционного искусства отталкивает часть молодой аудитории от выставок живописи, графики, скульптуры. Выставки объектов цифрового искусства как правило работают не по принципу «руками не трогать», а наоборот – призывают зрителя включиться в процесс демонстрации объекта. Более того, часть объектов и не раскрывает все заложенные в них смыслы без участия зрителя, как, например, работа «Грибы разумные» Михаила Надымова (рис. 8 и 9) – интерактивная инсталляция,

² Из архива интервью, проведенных в 2024 году (архив МБОУ ВО ЕАСИ).



© Фото: Мария Великжанина, 2025.

Рис. 9. Взаимодействие художника с инсталляцией «Грибы разумные» на Фестивале цифрового искусства Play DigitalArt 2025 года.

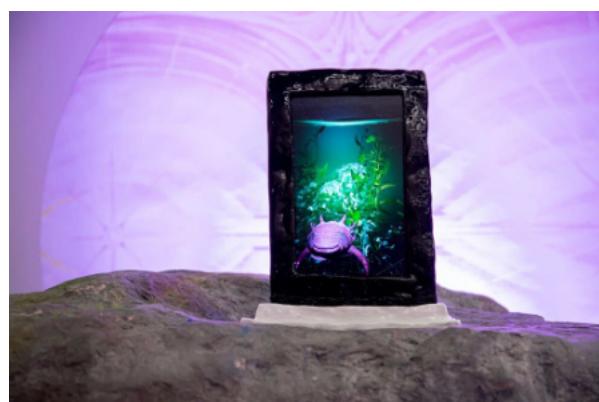
исследующая новые формы коммуникации. Для того, чтобы инсталляция «начала работать», требуется непосредственное участие человека.

Еще один пример интерактивной работы – мультимедийная инсталляция хэдлайнера Фестиваля 2025 года Михаила Максимова «Глазовское эзотерическое сообщество. 2024» (рис. 10). Работа состоит из трех керамо-алхимических урн со встроенным LCD экраном, приложением на основе LLM GPT&UE5 и сканером карточек Mifare. На камнях в керамических урнах находится «цифровой оракул» – аксолотль Анатолий, составляющий предсказания для посетителей. Чтобы «пообщаться» с Анатолием, необходимо взять специальную карточку-вопрос, опустить ее в одну из урн, расположенных в зале, и дождаться уникального совета или предсказания. В основу гаданий положена нейросетевая модель, обученная на специальных материалах, и ее ответы звучат как «тайное знание закрытого загадочного сообщества из города Глазов Удмуртской области».

Даже при отсутствии интерактива в прямом смысле слова многие объекты цифрового искусства предполагают динамику (видеоарт, например) и развитие сюжета, что также привлекает определенную группу посетителей.

В 2025 году в анкету был добавлен вопрос о том, считают ли посетители, что для создания и восприятия объектов цифрового искусства необходимо обладать специализированными навыками, компетенциями? Опрос показал, что большинство респондентов ответило на этот вопрос утвердительно, считая, что как для создания объектов цифрового искусства, так и для их правильного понимания необходимо обладание специальными компетенциями в соответствующей области (рис. 11).

В целом, Фестиваль цифрового искусства оставил положительное впечатление почти у всех посетителей благодаря интересным объектам цифрового искусства, грамотной организации, компетентности организаторов и удобному расположению локаций. Аудитория в основном сочла посещение мероприятий фе-



© Фото: Вероника Медведева, 2025.

Рис. 10. Мультимедийная инсталляция Михаила Максимова «Глазовское эзотерическое сообщество. 2024» на Фестивале цифрового искусства Play DigitalArt 2025.

стиваля полезным для себя, исключение составили лишь случайные посетители.

Прийти на Фестиваль цифрового искусства в следующем 2026 году планируют почти все посетители этого года, почти половина из них собирается посетить ФЦИ обязательно.

Индекс лояльности NPS (готовность рекомендовать посещение Фестиваля цифрового искусства своим знакомым) составляет 43 %. Чаще других готовы рекомендовать Фестиваль посетители младше 25 лет, студенты, учащиеся и посетители, чья профессия или хобби связаны с цифровым искусством. Все опрошенные гости Фестиваля отмечали, что хотели бы видеть в городе мероприятия, подобные Фестивалю цифрового искусства.

Выводы

Читая все вышесказанное, можно сделать несколько выводов, характеризующих портрет аудитории Фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt по данным 2024-2025 гг.

Ядро аудитории составляют молодые люди в возрасте до 30 лет. Соотношение мужчин и женщин среди посетителей в 2024-2025 гг. не менялось. В 2025 году возрастная структура посетителей претерпела небольшие изменения, по сравнению с данными 2024 года, в сторону увеличения числа посетителей старше 40 лет.

По роду занятий посетители Фестиваля цифрового искусства представляют собой достаточно разнородную группу, однако большинство из них ожидают заняты в сфере услуг, культуры, искусства, науки, образования.

Среди мотивов посещения выставки цифрового искусства можно выделить следующие – желание получить эстетическое удовольствие, узнать что-то новое, чувство любопытства, стремление просто развлечься, погулять с друзьями. Важным мотивом посещения выставок цифрового искусства является интерактивность представленных работ, отсутствие статичности и ограничений на взаимодействие с объектами цифрового искусства.



Рис. 11. Необходимость обладания специальными компетенциями для создания и понимания цифрового искусства.

По-прежнему на Фестиваль цифрового искусства приходит много «новеньких» – посетителей, по разным причинам ранее не посещавших фестиваль цифрового искусства, и доля впервые пришедших существенно возросла по сравнению с прошлым годом.

Обозначенные хронологические и географические границы исследования и выборка не позволяют сделать выводы о характеристиках аудитории иных аналогичных фестивалей или выставок цифрового искусства. Тем не менее начатое в 2024 году исследование имеет значительный потенциал в изучении аудитории цифрового искусства и позволяет выдвигать гипотезы о структуре аудитории современного цифрового искусства в целом.

Результаты исследования аудитории фестиваля цифрового искусства могут быть использованы как в научном, так и в практическом плане. В частности, одной из практических задач проведения социологического опроса было получение данных для выстраивания дальнейшей работы по организации и проведению фестиваля, в том числе для решения таких задач, как привлечение посетителей на площадки фестивальных мероприятий, продвижение события в городской медиасреде, повышение качества взаимодействия с целевой аудиторией.

Кроме того, составленный портрет аудитории фестиваля и данные об интересах посетителей позволяют

в будущем выстроить более точечную работу с отдельными возрастными категориями – студентами, семьями, людьми старшего возраста – за счет проведения специализированных медиаций, экскурсионных программ, образовательных событий.

Говоря о научном потенциале исследования, следует отметить, что дальнейшее изучение аудитории Фестиваля цифрового искусства представляется актуальным направлением, его необходимо продолжать, отслеживая изменения на протяжении нескольких лет. Такой подход позволит зафиксировать изменения, происходящие в сфере цифрового искусства и современного искусства в целом, а также меняющуюся на протяжении нескольких лет зрительскую оптику и интересы аудитории. Перспективным путем видится также исследование аудитории аналогичных фестивалей, например, в Казани, Нижнем Новгороде, что позволило бы увеличить выборку и проанализировать наличие / отсутствие региональных особенностей. ■

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор статьи выражает благодарность Департаменту культуры Администрации города Екатеринбурга и лично директору Департамента И. Н. Маркову за неизменную поддержку исследований в области цифрового искусства.

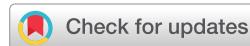
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Пол К. Цифровое искусство. Москва : Ад Маргинем Пресс : Музей современного искусства «Гараж», 2020. 272 с.
- [2] Манovich Л. З. Язык новых медиа. Москва : Ад Маргинем Пресс : Музей современного искусства «Гараж», 2018. 400 с.
- [3] Лисовец И. М. Современная эстетика: философия искусства, генерируемого искусственным интеллектом // Вестник Гуманитарного университета. 2023. № 4 (43). С. 77–83. DOI [10.35853/vestnik.gu.2023.4\(43\).08](https://doi.org/10.35853/vestnik.gu.2023.4(43).08). EDN [МСООМУ](#).
- [4] Лаврентьева Е. А. Цифровое искусство как новая художественная система коммуникации // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Страганова. 2020. № 3-2. С. 191–202. EDN [AIIDG](#).
- [5] Жердев Е. В., Лаврентьев А. Н. От базовых принципов аналого-вого дизайна – к цифровому дизайну : Коллективная монография по материалам Международной научной конференции (Москва, 23–24 апреля 2021 года). Москва : Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Страганова, 2021. 172 с. EDN [XQHUCX](#).
- [6] Гудова М. Ю., Рубцова Е. В., Симбирцева Н. А. Коммуникационные тренды в эпоху постграмотности: от креативности человека к креативности искусственного интеллекта и человеко-машинных гибридов // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. 2021. Т. 27, № 2. С. 235–249. DOI [10.15826/izv1.2021.27.2.048](https://doi.org/10.15826/izv1.2021.27.2.048). EDN [CXGCII](#).
- [7] Гудова М. Ю., Рубцова Е. В. Транспозиционная грамматика как методика анализа цифровых мультимодальных арт-объектов // III Российский эстетический конгресс: эстетика во времена глобальных перемен: Тезисы докладов участников (Владимир, 18–20 мая 2023 г.). Владимир : ООО «Аркаим», 2023. С. 130–131. EDN [GTRQOE](#).
- [8] Дружинина А. А. Актуальные художественные проекты с использованием технологии блокчейн: направления и тенденции: специальность: 5.10.3 : диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения / Дружинина Александра Александровна. Москва, 2025. 311 с.
- [9] Дружинина А. А. Цифровые технологии и современные художественные практики в искусстве последнего десятилетия // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. 2025. Т. 25, № 1. С. 51–57. DOI [10.14529/shs250106](https://doi.org/10.14529/shs250106). EDN [MBLHOY](#).
- [10] Ахъямова И. А., Попова В. Н., Сероштанова Н. Ю. Фестиваль цифрового искусства: исследование аудитории на примере проекта Play DigitalArt («Игра. Цифра. Искусство») // Изобразительное искусство Урала, Сибири и Дальнего Востока. 2025. № 4. С. 18–27. EDN: [TVRASY](#).

REFERENCES

- [1] Paul, K. (2020). *Digital Art*. Ad Marginem Press, Garage Museum of Contemporary Art.
- [2] Manovich, L. Z. (2018). *Language of New Media*. Ad Marginem Press, Garage Museum of Contemporary Art.
- [3] Lisovets, I. M. (2023). Modern aesthetics: Philosophy of art generated by artificial intelligence. *Bulletin of Liberal Arts University*, (4), 77–83. [https://doi.org/10.35853/vestnik.gu.2023.4\(43\).08](https://doi.org/10.35853/vestnik.gu.2023.4(43).08).
- [4] Lavrentieva, E. A. (2020). Digital art as a new creative system of

- communication. *Decorative Art And Environment. Gerald of the RGHPU*, (3-2), 191–202. <https://elibrary.ru/aiidgg>.
- [5] Zherdev, E. V., & Lavrentiev, A. N. (2021). *From basic analogue design principles to digital design*. Stroganov Moscow State Art and Industry Academy. <https://elibrary.ru/xquucx>.
- [6] Gudova, M. Yu., Rubtsova, E. V., & Simbirtseva, N. A. (2021). Communication trends in the post-literacy era: From human creativity to the creativity of artificial intelligence and human-machine hybrids. *Izvestia Ural Federal University Journal. Series 1: Issues in Education, Science and Culture*, 27(2), 235–249. <https://doi.org/10.15826/izv1.2021.27.2.048>.
- [7] Gudova, M. Yu., & Rubtsova, E. V. (2023). Transpositional grammar as a technique for analyzing digital multimodal art objects. In *III Russian Aesthetic Congress: aesthetics in times of global change: Abstracts of participants' reports* (pp. 130–131). Arkaim LLC. <https://elibrary.ru/gtrqoe>.
- [8] Druzhinina, A. A. (2025). Current Art Projects Using Blockchain Technology: Trends and Directions: Specialty [Dissertation].
- [9] Druzhinina, A. A. (2025). Digital technologies and modern art practices of the last decade art. *Bulletin of the South Ural State University. Series: Social Sciences and the Humanities*, 25(1), 51–57. <https://doi.org/10.14529/ssh250106>.
- [10] Akhyamova, I. A., Popova, V. N., & Seroshtanova, N. Yu. (2025). Digital Art Festival: Audience Research Based on the 'Play Digital-Art' Project. *Fine arts of the Urals, Siberia and the Far East*, (4), 18–27. <https://elibrary.ru/tvrasy>.



ИНСТАЛЛЯЦИИ ВЛАДИВОСТОКА: К ПРОБЛЕМЕ ИЗУЧЕНИЯ СОВРЕМЕННОГО ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Мегидь Е. Д.¹¹ Дальневосточный федеральный университет (Владивосток, Россия)

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена комплексному исследованию проблем экспонирования и восприятия цифрового искусства в начале XXI века на материалах художественной практики Владивостока.

Актуальность работы обусловлена стремительным развитием цифровых художественных практик, которые, с одной стороны, открывают новые возможности для творческого эксперимента, а с другой – ставят сложные задачи перед институциями, художниками и зрительской аудиторией.

В фокусе внимания находится специфика цифрового искусства как синтетического вида творчества, основанного на использовании компьютерных технологий и характеризующегося гибридностью, нематериальностью и изменчивостью. Автор последовательно выявляет ключевые социокультурные и технические барьеры, затрудняющие его интеграцию в традиционную художественную среду регионального центра. Среди них – консерватизм аудитории, привыкшей к классическим форматам живописи и скульптуры, сложности с оценкой художественной, а не только технологической ценности работы, проблема аутентичности в контексте алгоритмического творчества, а также практические трудности кураторской презентации, долговременного хранения и сохранения цифровых произведений. На примере конкретных проектов, реализованных в городе, таких как иммерсивная инсталляция «FIAT LUX!», паблик-арт в рамках фестиваля «ПУСК» и фиджитал-экспозиции, подробно рассматриваются инновационные подходы к преодолению этих вызовов.

Анализ показывает, что, несмотря на изначальное доминирование традиционного искусства и определенное непонимание со стороны публики, во Владивостоке постепенно сформировалось активное сообщество авторов и зрителей, а цифровое искусство стало признанным и востребованным направлением современной культуры Дальнего Востока. Делается вывод о том, что успешная интеграция цифрового искусства в региональный контекст требует комплексного подхода, сочетающего развитие технологической инфраструктуры, просветительскую деятельность и поддержку гибридных художественных стратегий. Статья представляет интерес для искусствоведов, культурологов, кураторов и всех специалистов, работающих в сфере современного искусства и цифровой культуры.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Мегидь Екатерина Денисовна – Дальневосточный федеральный университет (690922, Россия, Владивосток, о. Русский, п. Аякс, 10) — ассистент Академии цифровой трансформации Института математики и компьютерных технологий; megid.ed@dvfu.ru.

Статья поступила 30.09.2025; рецензии получены 07.11.2025, 17.11.2025; принята к публикации 18.11.2025.

© Мегидь Е. Д., 2025

Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



VLADIVOSTOK INSTALLATIONS: ON THE PROBLEM OF STUDYING CONTEMPORARY DIGITAL ART

Megid, E. D.¹

¹ Far Eastern Federal University (Vladivostok, Russia)

ABSTRACT

This article explores the complex issues of exhibiting and perceiving digital art at the beginning of the 21st century, using Vladivostok's artistic practice as a case study.

The relevance of this work stems from the rapid development of digital artistic practices, which, on the one hand, open up new possibilities for creative experimentation and, on the other, pose complex challenges for institutions, artists, and audiences.

The focus is on the specific nature of digital art as a synthetic form of creativity based on computer technology and characterized by hybridity, immateriality, and variability. The author consistently identifies key sociocultural and technical barriers that hinder its integration into the traditional artistic environment of the regional center. These include the conservatism of an audience accustomed to classical painting and sculpture formats, difficulties in assessing the artistic, and not just the technological, value of a work, the problem of authenticity in the context of algorithmic creativity, as well as the practical difficulties of curatorial presentation, long-term storage, and preservation of digital works. Using specific projects implemented in the city, such as the immersive installation "FIAT LUX!", public art at the PUSK festival, and phygital exhibitions, this article explores innovative approaches to overcoming these challenges.

The analysis shows that, despite the initial dominance of traditional art and some public misunderstanding, an active community of creators and viewers has gradually emerged in Vladivostok, and digital art has become a recognized and sought-after aspect of contemporary culture in the Far East. It concludes that the successful integration of digital art into the regional context requires a comprehensive approach combining the development of technological infrastructure, educational activities, and support for hybrid artistic strategies. This article will be of interest to art historians, cultural scholars, curators, and all specialists working in the fields of contemporary art and digital culture.

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Ekaterina D. Megid – Far Eastern Federal University (10, Ajax Bay, Russky Island, Vladivostok, 690922, Russia) — *assistant of the Academy of digital transformation of the Institute of mathematics and computer technologies; megid.ed@dvfu.ru*.

The article was submitted 09/30/2025; reviewed 11/07/2025, 11/17/2025; accepted for publication 11/18/2025.

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность данного исследования обусловлена стремительным развитием цифрового искусства как одного из ключевых направлений современной художественной практики в начале XXI века. Глобальная цифровая трансформация, оказавшая влияние на все сферы культуры, породила новые формы творчества, экспонирования и восприятия искусства. Однако эти инновационные процессы сопровождаются комплексом проблем, связанных с адаптацией цифрового искусства в традиционном выставочном пространстве и его восприятием зрителем. Исследование проблем экспонирования и восприятия цифрового

искусства во Владивостоке позволяет выявить специфические барьеры – технические, социокультурные и институциональные, – с которыми сталкиваются кураторы, художники и зрители. Анализ местного опыта, включая эксперименты с иммерсивными инсталляциями, паблик-артом и фиджитал-проектами, демонстрирует, как формируется новая визуальная культура и преодолевается разрыв между технологическими возможностями и общественным сознанием. Таким образом, изучение художественных проектов во Владивостоке является репрезентативным для понимания общих тенденций интеграции цифрового искусства в региональную культурную среду России.

Цель исследования – определить проблемы экспонирования произведений цифрового искусства на примере выставочных площадок города Владивостока.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

В ходе исследования применялся комплекс общенаучных и специальных методов, адекватных поставленным задачам. Теоретический анализ искусствоведческой литературы и научных трудов по медиаискусству позволил сформировать концептуальную основу работы и систематизировать терминологический аппарат. Сравнительный анализ использовался для выявления специфики восприятия цифрового искусства в сопоставлении с традиционными художественными формами, а также для определения особенностей локального культурного контекста Владивостока на фоне общемировых тенденций.

Методы исследования: анализ, сравнительный анализ, синтез, описательный метод, культурно-исторический подход.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Несомненно XXI век поколебал сложившуюся привычную иерархию искусствоведческих жанров, веками казавшуюся незыблемо устойчивой. Эра научно-технического прогресса внесла глубокие изменения в законы художественного мышления, широко распахнув мир для творческого эксперимента.

Художники, всегда реагирующие на культурные и технологические инновации, начав экспериментировать с цифровыми системами, показали, что новая художественная концепция, основываясь на свободе пространственного мышления, гибридной форме, резко повышает требования к пластике форм, к экспрессии цвета и линии, формирует новый синтетический вид «цифрового искусства».

С 1990-х годов до начала XXI века компьютерно-цифровые технологии претерпели беспрецедентные изменения, пройдя путь от «цифровой революции» к эпохе социальных медиа. Основы этих технологий были заложены 1960-е гг., но широкое распространение они получили в последнее десятилетие XX века, когда компьютерное оборудование стало более мощным и доступным, а Всемирная сеть обеспечила глобальную доступность. Художники, всегда реагирующие на культурные и технологические инновации, начали экспериментировать с цифровыми медиа задолго до официальной цифровой революции. Первоначально их работы демонстрировались на технологических конференциях и фестивалях, где считались периферийными в художественной среде. Однако к концу XX века термин «цифровое искусство» стал более устойчивым. Сегодня же наряду с термином «цифровое искусство» часто используют другой, «медиаискусство» (точнее «искусство новых медиа») – в конце XX века он по большей части употреблялся применительно к кино и видео, равно как и звуковому искусству и всевозможным гибридным формам [1, с. 33]. Если «цифровое искусство» относится к произведениям, созданным с ис-

пользованием компьютерных технологий, то «медиаискусство» охватывает более широкий спектр практик, включая видеоарт, саунд-арт и телесное искусство. «Искусство новых медиа», в свою очередь, акцентирует внимание на использование современных цифровых технологий, включая интерактивность, сетевые коммуникации и иммерсионные среды.

Термин «новых» в контексте цифрового искусства является символом изменчивости терминологии. Однако стоит определить, что именно нового в цифровых средствах художественного выражения. Некоторые приемы, используемые в цифровом искусстве, имеют корни почти вековой давности и ранее применялись в традиционных формах искусства. Новизна заключается в том, что цифровые технологии достигли такого уровня развития, что предлагают совершенно новые творческие возможности и способы восприятия.

Свои истоки оно берет в 1960-х гг., тогда оно было связано с техническими лабораториями и программистами, которые имели доступ к компьютерам. Эксперименты, которые проводились с компьютерным искусством ранее, были направлены на различные алгоритмические исследования и алгоритмические функции. Инженеры, которые этим занимались, отличались от программистов тем, что первые создавали не ради какого-то конкретного результата, а исследовали именно выразительные и визуальные особенности и возможности компьютера. Компьютерное искусство связано с технологией и инженерным комплексом. И все темы, которые были актуальны тогда, остаются и сейчас.

В 1960–1970-е гг. на первом этапе отношения между искусством и компьютерными технологиями носили преимущественно концептуальный характер. Исследователи Джин Янгблад [14, с. 15] и Джейн Питерсон [15, с. 10] анализируют, как художники этого периода, такие как Фридер Наке и Майкл Нолл, закладывали основы алгоритмической эстетики. В России аналогичные эксперименты проводились в рамках научно-технического искусства, хотя и были менее систематическими.

Тот факт, что отношения между искусством и компьютерными технологиями в то время часто были более концептуальными, во многом объяснялся недоступностью технологий (некоторые художники могли получить доступ к выброшенным военным компьютерам или использовать их). И Чарли Гир, и Дарко Фриц в своих эссе обсуждают эти ранние группы, сети и движения в их историческом контексте.

Хотя компьютеры и цифровые технологии отнюдь не были повсеместными в 1960-х и 1970-х годах, было ощущение, что они изменят общество. Неудивительно, что теория систем – как трансдисциплинарная и многоперспективная область, включающая идеи из таких разнообразных областей, как философия науки, биология и инженерия – становилась все более важной в эти десятилетия [2, с. 52].

1980–1990-е гг. на втором этапе происходит становление компьютерной графики и интерактивных инсталляций. Теоретик Рой Эскотт [16, с. 15] разрабатывает концепцию телематического искусства, подчеркивая

роль сетевых коммуникаций. В этот период формируется творчество российских медиахудожников – Ари старха Чернышева и Алексея Шульгина, основавших группу «Electroboutique», которая критически осмысливала потребительские технологии [17, с. 25].

То, что сейчас рассматривается как цифровое искусство, имеет чрезвычайно сложную и многогранную историю, которая переплетает несколько нитей художественной практики. Одна из этих линий истории искусства может быть прослежена от раннего концептуального искусства, основанного на инструкциях, до «алгоритмического» искусства и форм искусства, которые устанавливают открытые технологические системы. Другая линия связывает концепции света и движущегося изображения от раннего кинетического и оп-арта до новых кинематографических форм и интерактивных представлений о телевидении и кино. В последнее встроена эволюция различных типов оптических сред от иллюзии до погружения. Эти линии – не отдельные нити, а взаимосвязанные повествования, которые пересекаются в определенных точках. В книге «Язык новых медиа» Лев Манович говорил, что новые медиа и цифровое искусство в истории визуальных культур на протяжении последних столетий становятся новой симфонической формой, от кинематографических устройств и языка кино до базы данных [3, с. 51]. Оливер Грау написал историю виртуального искусства под названием «Виртуальное искусство: от иллюзии к погружению», а Эркки Хухтамо в книге «Иллюзии в движении – медиаархеология движущейся панорамы и связанных с ней зреящих» проанализировал панораму как источник новых режимов видения [4, с. 87].

На рубеже XX–XXI вв. наряду с Львом Мановичем значительный вклад в теорию медиаискусства внесла Анна Бентон [18, с. 5], исследовавшая кибернетический феминизм в цифровых практиках. В России в этот период формируется московская школа медиаарта, представленная такими теоретиками, как Олег Аронсон [16, с. 6], анализировавший видеотехнологии как новый язык современного искусства.

В 2000–2020-е гг. современный этап характеризуется развитием иммерсивных сред и фиджитал-проектов. Теоретик Джоанна Уолш [20, с. 16] исследует влияние социальных медиа на художественные практики, в то время как российский искусствовед Анна Толстова [21, с. 46–47] анализирует трансформацию выставочного пространства в эпоху цифровых технологий. Особого внимания заслуживает творчество группы «Куда бегут собаки», работающей на стыке *science art* и цифровых инсталляций [22].

Опираясь на ранние исследования медиаискусства, мы считаем необходимым дать свое определение. Мы определяем цифровое искусство как ответвление в современном искусстве. Оно основано на использовании информационных технологий для создания художественных произведений. Цифровое искусство характеризуется использованием компьютерных программ и технологий для создания произведений, которые

существуют в цифровой и гибридной форме, которые могут быть легко воспроизведены и распространены через электронные устройства. Цифровое искусство в XXI веке стало одним из наиболее динамично развивающихся направлений современного искусства. Его популярность растет благодаря доступности цифровых технологий, интерактивности и возможности глобального распространения [5, с. 28]. Однако экспонирование цифрового искусства на выставочных площадках сталкивается с рядом уникальных вызовов, которые делают эту тему особенно актуальной.

В процессе своего развития цифровое искусство сталкивается с рядом проблем, в первую очередь связанных с его восприятием зрителем, которые обусловлены как техническими ограничениями, так и социокультурными факторами.

«Цифровое искусство» использует сложные концепции и символы, что затрудняет его осознание для неподготовленного зрителя, привыкшего к традиционным пространственным видам искусства (живопись, скульптура, театр), возникает проблема непонимания, связанная с тем, как оценивать и воспринимать цифровые произведения. Некоторые зрители воспринимают цифровое искусство как несерьезное и поверхностное, считая, что оно не обладает той же глубиной и ценностью, что и традиционное искусство. Другие считают, что цифровое искусство слишком идеально и лишено человеческой руки и это делает его менее эмоциональным и выразительным. Зрители часто оценивают цифровое искусство не как искусство, а как техническое достижение, сосредотачиваясь на используемых технологиях, а не на художественной ценности.

Возникающие вопросы о том, является ли цифровое искусство «настоящим» искусством, созданным человеком, или просто результатом работы алгоритма, связаны с проблемой аутентичности в деятельности цифрового художника.

Цифровое искусство формируется в виртуальной среде, поэтому оно не материально и его сложно понять, принять и осознать. Именно поэтому в начале XXI века цифровое искусство бросило вызов традиционным ролям и устоявшимся практикам. Зритель остался в недоумении, как правильно «читать» и воспринимать непривычный экспонат, коллекционер столкнулся с парадоксом неосознанности и не знал, как «приобрести» и хранить его, а куратор музея испытывал затруднения, пытаясь найти адекватные способы презентации этих эфемерных форм в физическом пространстве. Даже в настоящее время в музеях не очень много работ цифровых художников. Это связано со сложностями обслуживания, хранения, экспонирования и приобретения произведений.

Поддержка цифрового искусства в долгосрочной перспективе представляет собой сложную задачу, обусловленную целым рядом факторов, связанных как с технологическими особенностями цифровой среды, так и с культурными и экономическими аспектами. Сложности сохранения цифрового искусства требуют комплексного подхода, включающего разработку но-

вых технологий и методов архивирования, создания методов защиты авторских прав, формирование культурного осознания ценности цифрового искусства.

В начале XXI века во Владивостоке стали формироваться крупные художественные выставки, посвященные медиаарту и цифровому искусству, но большее предпочтение все равно отдавалось современному искусству в исполнении традиционных художественных материалов. Это затрудняло понимание принципов и ценности медиаискусства. В художественной среде сформировался приоритет традиционного искусства, где преобладали живопись, графика и скульптура. Цифровое искусство воспринималось как нечто новое и непонятное. Часть аудитории Владивостока с трудом принимала новые формы искусства, поскольку «цифровое искусство» часто требует от зрителя большего погружения в техническую и идеиную составляющую художественной работы.

Несмотря на эти трудности, во Владивостоке постепенно формировалось сообщество цифровых художников, зрителей и запроса культурных институтов, заинтересованных в этом виде творчества. При этом цифровое искусство становится все более признанным и востребованным видом современного искусства Дальнего Востока.

В музейных пространствах, выставочных залах, арт-центрах используются разные подходы в создании цифровых произведений. Это проекты, которые создаются в цифровых программах, в гибридных проектах, где с помощью цифрового контента и встраивания его в реальную среду осуществляется экспонирование в форме инсталляции. Принципами цифрового искусства становится демонстрация в реальном или виртуальном пространстве, вовлечение зрителя, влияние экспозиции на смысл произведения [6, с. 13]. Популяризация цифрового искусства осуществляется через лекции, образовательные программы для зрителей и художников, которые становятся неотъемлемой частью культурной деятельности институций. Образовательные и культурные институции поддерживают друг друга для продвижения и улучшения качества цифрового продукта и источников медиаресурсов.



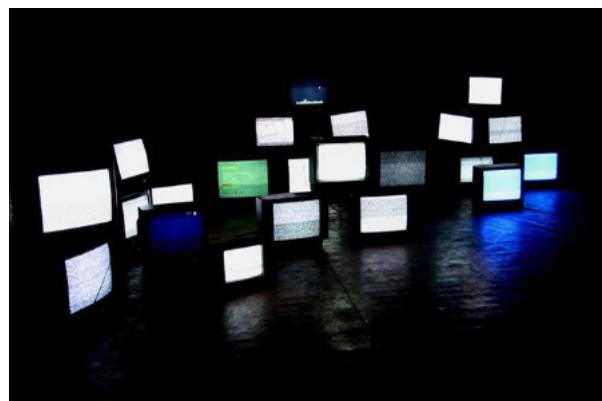
© Фото: Екатерина Беляева, 2014.

Рис. 1. Фото с мероприятия арт-проект «FIAT LUX!» 2014 г.

Возможность глубокого погружения, вовлеченности в цифровое искусство осуществляется при помощи иммерсионных инсталляций. Иммерсивность в целом существует и в других видах искусства. Литература, театр, кино пытались завлечь зрителя, погрузить его в свой нарратив, привлечь его внимание. Но у них были ограниченные средства. В то время как у медиаискусства есть безграничный технический и выразительный потенциал. Иммерсионные инсталляции действуют на различные органы восприятия, будь то зрительное восприятие (визуальные образы), аудиальное восприятие (музыка), пространственное восприятие. Иммерсионные инсталляции – это всегда про создание некой среды, где зритель получает новый опыт взаимодействия с искусством [7, с. 154]. Когда зритель смотрит на картину в музее как на объект, это один опыт. А когда зритель видит инсталляцию на фестивале, то он попадает в другую среду созерцания объекта искусства. Зритель попадает в новую среду, которую создали специально для него. Которая очень сильно затягивает. Это не только впечатление, но и уникальный опыт. Это событие, которое специально создали для зрителя.

Практики цифрового искусства во Владивостоке демонстрируют удивительную синхронность с общемировыми художественными процессами, одновременно развивая уникальные черты, обусловленные локальным контекстом. Иммерсивный проект «FIAT LUX!» (2014), преобразовавший пространство заброшенной школы, перекликается с ранними экспериментами японской группы TeamLab в создании тотальных цифровых сред. Однако если TeamLab создает технологически безупречные коммерческие инсталляции, то владивостокские художники сознательно обыгрывают эстетику руин и временности, что сближает их проект с тактильными медиаинсталляциями французского художника Пьера Юига.

Арт-проект «FIAT LUX!» прошел в поселке Аякс города Владивосток в 2014 году (рис. 1-2). Всего на один вечер нефункционирующая школа превратилась в площадку однодневного события цифрового искусства. Персонажи сказки Сельмы Лагерлёф на стыке



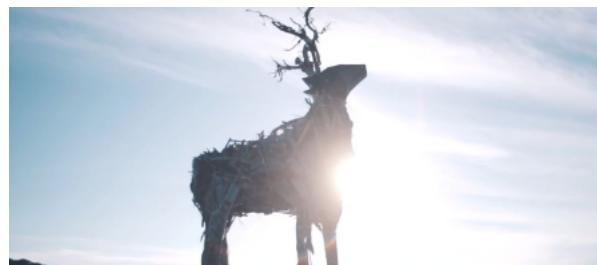
© Фото: Екатерина Беляева, 2014.

Рис. 2. Фото с мероприятия арт-проект «FIAT LUX!» 2014 г.

видеоарта и светоинсталляций ожили под звуки *dark ambient* в пространствах заброшенных учебных классов [8]. Творческая молодёжь Владивостока освоила площади заброшенной школы, которая располагается посреди кампуса ДВФУ, превратив её в арт-объект. Два этажа школы целиком заняли видеоинсталляции, живое выступление музыкантов и художественное оформление площадки. Авторов вдохновили образы сказки Сельмы Лагерлёф. Для создания инсталляций художники использовали физические объекты и проекции, тем самым погружая зрителей в атмосферу сказочного и таинственного леса.

Особого внимания заслуживает иммерсивная онлайн-история «Затерянный остров» (2018), которая развивает традиции ленд-арта и медиаархеологии. Если американский художник Роберт Смитсон создавал «спиральные молы» в природных ландшафтах, то владивостокские авторы используют природные материалы острова и привезенные участниками экспедиции для создания мифологизированного образа острова Аскольд, что перекликается с практиками российского художника Дмитрия Булатова, исследующего взаимодействие технологий и природных систем.

Творческий проект, содержащий в себе иммерсивные инсталляции, – это проект «Затерянный остров», экспедиция на остров Аскольд в 2018 году (рис. 3-4). Художники прошлых лет фестиваля «Пуск» собрались командой, чтобы отправиться на необитаемый остров Аскольд и стать участниками секретного квеста шхуны «Восток» и построить четырехметрового оленя за два дня [9]. Это было знаковое событие в честь пятилетия фестиваля технологического искусства «Пуск». Участ-



© Фото: Антон Третьяк, 2018.

Рис. 3. Фото с иммерсивной онлайн-истории «Затерянный остров» 2018 г.



© Фото: Антон Третьяк, 2018.

Рис. 4. Фото с иммерсивной онлайн-истории «Затерянный остров» 2018 г.

ники создали атмосферу шаманизма в знак продолжения действия фестиваля, несмотря на ограниченный бюджет и смену локации.

Цифровой паблик-арт или искусство на медиафасадах

Городские фасады зданий все чаще становятся площадками для цифрового искусства. Тем самым оно становится ближе к зрителям, к массовой аудитории, а город преображается, приобретает новые контексты и выгодно отличается.

Примером такой формы цифрового искусства может стать проект в рамках Всероссийской акции «Ночь искусств» в 2024 году в столовой современной кулинарии «СОК» (рис. 5-6). Оформление окон здания с помощью обратной проекции используется не только как привлечение внимания, но и возможность для презентации творческих работ, а также участия в городском событии.

Особое значение в развитии цифрового искусства приобретает фиджитал (Phygital Art) – направление в искусстве, объединяющее физические и цифровые элементы. Тенденция цифрового искусства обусловлена тем, что цифровое искусство не материально, но



© Фото: Марина Доценко, 2024.

Рис. 5. Фото с мероприятия Всероссийская акция «Ночь искусств» 2024 г.



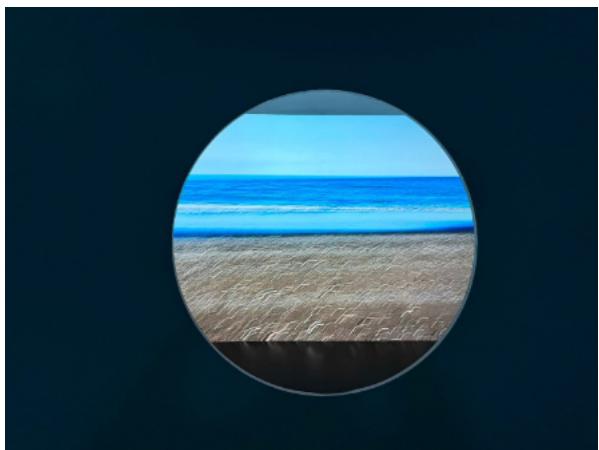
© Фото: Марина Доценко, 2024.

Рис. 6. Фото с мероприятия Всероссийская акция «Ночь искусств» 2024 г.



© Фото: Вадим Мартыненко, 2024.

Рис. 7. Фото с выставки «На уровне моря» в галерее «Арка» 2024 г.



© Фото: Вадим Мартыненко, 2024.

Рис. 8. Фото с выставки «На уровне моря» в галерее «Арка» 2024 г.

фиджитал это одна из актуальных тенденций, к которым прибегают многие галереи, соединяя цифровую сущность с физической в объект, который становится неделимым уже как произведение искусства.

Примером такой формы цифрового искусства может стать выставка Третьяковской галереи «На уровне моря» в Галерее современного искусства «Арка» (рис. 7-8).

Экспозиция знакомит зрителей с работами арт-группы «Синий суп» и художника Глеба Телешова. «Синий суп» – объединение московских художников. Они создают виртуальную реальность, которая похожа на видеосъемку реальных ландшафтов [10]. Работа «Без названия. (Mope)» из коллекции Третьяковки обращается к теме границ: по замыслу авторов, образ разрезанного моря стал «универсальной метафорой для человека, его бытия, его возможностей» [11]. Ведь одни границы жестко прочерчены, но при этом условны, а другие невидимы, но непреодолимы. Дальневосточный художник Глеб Телешов работает в области видео, фотографии, графики. Его работы отличаются лаконичностью и стремлением к обобщенности. Серия «Субстанция» – попытка уловить бесконечное движение моря. Название происходит от латинского *substantia*, первооснова. Автор предлагает посмотреть на море как на некую самодостаточную силу, первооснову, «вечно движущуюся мерцающую материю, которую невозможно зафиксировать».

Выставка «На уровне моря» (2024) демонстрирует развитие фиджитал-стратегий, характерных для современного российского искусства. Работа арт-группы «Синий суп» «Без названия. (Mope)» продолжает традиции московского концептуализма, переосмысливая его в цифровой среде, в то время как произведения Глеба Телешова развиваются подходы, характерные для ленинградской школы метафизического искусства, обогащенные цифровыми технологиями.

Выводы

Создание пространств для цифровых произведений искусства требует инновационного подхода, учитывающего особенности этого медиума, стремящегося к созданию уникального и захватывающего опыта для зрителя. Обращаясь к новым темам, к новому содержанию, технологиям, активно входят в нашу жизнь цифровые художники, пытаются осмыслить и создать эффективные пространства для цифрового искусства. Это сложная задача, требующая сочетания художественного видения, технологической грамотности и понимания психологии восприятия. Успешные проекты предлагают зрителю не просто просмотр произведений, а погружение в новый захватывающий мир цифрового искусства. ■

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Пол К. Цифровое искусство. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. 270 с.
- [2] Грау О. Виртуальное искусство: от иллюзии к погружению. Москва, 2003. 220 с.
- [3] Манович Л. Язык новых медиа. Москва, 2001. 195 с.
- [4] Хухтамо Э. Иллюзии в движении – медиаархеология движущейся панорамы и связанных с ней зрелищ. Москва, 2013. 180 с.
- [5] Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизведимости: Избранные эссе. Москва : РИПОЛ-классик, 2021. 256 с.
- [6] Черникова Е. Ю. Искусство и цифровая культура: взаимодействие, гибридизация, критика. Санкт-Петербург : Алетейя, 2022. 198 с.
- [7] Фуллер М. Искусство с момента медиа: археология искусств и наук о медиа. Екатеринбург : Кабинетный учений, 2023. 224 с.
- [8] Gere, Ch. (2008). *Digital Culture*. Reaktion Books.
- [9] Fritz, D. (2014). Media Art. In *Encyclopedia of Aesthetics* (pp. 212–215). Oxford University Press.
- [10] Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*.
- [11] Petersen, J. (1975). The Emergence of Digital Art. *Art Journal*, 34(2), 23–31.

- [12] Ascott, R. (2003). *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. University of California Press.
- [13] Чернышев А., Шульгин А. Медиаарт в эпоху цифровых технологий. Москва : НЛО, 2019. 264 с.
- [14] Benton, A. (2007). *Cybernetic Feminism in Digital Art*. MIT Press.
- [15] Аронсон О. Метакино. Москва : Ад Маргинем, 2019. 215 с.

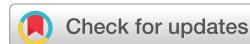
- [16] Walsh, J. (2021). *Social Media and Contemporary Art Practices*. Routledge.
- [17] Толстова А. Цифровое пространство музея: новые стратегии экспонирования // Художественный журнал. 2022. № 115. С. 45–67.

REFERENCES

- [1] Paul, K. (2017). *Digital art*. Ad Marginem Press.
- [2] Grau, O. (2003). *Virtual art: From illusion to immersion*.
- [3] Manovich, L. (2001). *Language of New Media*.
- [4] Khukhtamo, E. (2013). *Illusions in motion – media archeology of the moving panorama and associated spectacles*.
- [5] Benjamin, V. (2021). *The Work of Art in the Age of Its Technical Reproducibility: Selected Essays*. RIPOL-classic.
- [6] Chernikova, E. Yu. (2022). *Art and digital culture: interaction, hybridization, criticism*. Aletheia.
- [7] Fuller, M. (2023). *Art since media: an archeology of the arts and media sciences*. Kabinetnyy uchenyy.
- [8] Gere, Ch. (2008). *Digital Culture*. Reaktion Books.
- [9] Fritz, D. (2014). Media Art. In *Encyclopedia of Aesthetics* (pp. 212–215). Oxford University Press.
- [10] Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*.
- [11] Petersen, J. (1975). The Emergence of Digital Art. *Art Journal*, 34(2), 23–31.
- [12] Ascott, R. (2003). *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. University of California Press.
- [13] Chernyshev, A., & Shulgin, A. (2019). *Media art in the digital age*. Novoe Literaturnoe Obozrenie.
- [14] Benton, A. (2007). *Cybernetic Feminism in Digital Art*. MIT Press.
- [15] Aronson, O. (2019). *Metakino*. Ad Marginem.
- [16] Walsh, J. (2021). *Social Media and Contemporary Art Practices*. Routledge.
- [17] Tolstova, A. (2022). Digital space of the museum: New exhibition strategies. *Art Journal*, (115), 45–67.

DOI: 10.70202/2949-074X-2025-4-4-42-48

EDN: EZSAVY



ВАК: 5.10.1

ГРНТИ: 18.11.00

УДК: 7.01:004:008

БАНАН М. КАТТЕЛАНА КАК «DATA-MADE» В МЕТАВСЕЛЕННОЙ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Бубновский А. Ю.¹

¹ Дальневосточный федеральный университет (Владивосток, Россия)

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается генезис искусства в цифровую эпоху через эволюцию понятий ready-made и ауры. Анализируя идеи Марселя Дюшана, Вальтера Беньямина и современных теоретиков медиа, автор вводит новое понятие — data-made, обозначающее художественную форму, возникающую в условиях алгоритмической культуры.

Показано, что если ready-made утверждало акт индивидуального выбора, то data-made характеризуется распределённым творчеством, в котором эстетическая ценность формируется через обращение данных и сетевое внимание. На примере работы Маурицио Каттелана Comedian выявляется переход от материального объекта к цифровому процессу.

Метавселенная осмысливается как пространство культурной диффузии, где эстетика data-made становится новой моделью взаимодействия искусства, технологии и человека.

Методология исследования основана на междисциплинарном подходе: анализ и интерпретация философских текстов (Беньямин, Бодрийяр, Грайс, Манович, Рансьер) как элементов общей теоретической системы, описывающей изменение природы художественного опыта; сравнительно-исторический метод позволяет проследить развитие основных концепций современного искусства, выделяя их логику и эволюционные принципы; структурно-семиотический анализ применяется как основа для интерпретации художественного высказывания Comedian (2019) Маурицио Каттелана в рамках пространства метавселенной и его особых правил. Дополнительно применялся метод контекстуального анализа медиа для изучения сетевых форм презентации произведений искусства и их цифровых реплик (мемов, NFT, цифровых экспозиций).

Такой комплексный методологический подход позволил выявить, что переход от ready-made к data-made представляет собой не просто технологическое, а онтологическое изменение искусства, а понятие метавселенной отражает его современное состояние как распределённой культурной среды.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Бубновский Антон Юрьевич – кандидат физико-математических наук, профессор; Дальневосточный федеральный университет (690922, Россия, Владивосток, о. Русский, п. Аякс, 10) — профессор Академии цифровой трансформации Института математики и компьютерных технологий; bubnovskiy.ayu@dvgfu.ru. SPIN: 1160-4510.

Статья поступила 22.09.2025; рецензии получены 09.11.2025, 11.11.2025; принята к публикации 21.11.2025.

© Бубновский А. Ю., 2025

Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



M. CATTELAN'S BANANA AS A DATA-MADE IN THE DIGITAL ART METAVERSE

Bubnovskiy A. Yu.

¹ Far Eastern Federal University (Vladivostok, Russia)

ABSTRACT

This article examines the genesis of art in the digital age through the evolution of the concepts of ready-made and aura. Analyzing the ideas of Marcel Duchamp, Walter Benjamin, and contemporary media theorists, the author introduces a new concept—data-made—to denote an artistic form emerging in the context of algorithmic culture.

It is shown that while ready-made affirmed the act of individual choice, data-made is characterized by distributed creativity, in which aesthetic value is formed through the circulation of data and networked attention. Using Maurizio Cattelan's work "Comedian" as an example, the transition from material object to digital process is revealed.

The metaverse is conceptualized as a space of cultural diffusion, where data-made aesthetics becomes a new model for the interaction between art, technology, and humanity. The research methodology is based on an interdisciplinary approach: the analysis and interpretation of philosophical texts (Benjamin, Baudrillard, Groys, Manovich, and Rancière) as elements of a general theoretical system describing the changing nature of artistic experience; a comparative-historical method allows us to trace the development of key concepts in contemporary art, highlighting their logic and evolutionary principles; and structural-semiotic analysis is applied as the basis for interpreting Maurizio Cattelan's artistic statement Comedian (2019) within the framework of the metaverse and its specific rules. Additionally, contextual media analysis was applied to study online forms of representation of artworks and their digital replicas (memes, NFTs, and digital exhibitions).

This comprehensive methodological approach revealed that the transition from ready-made to data-made represents not simply a technological but an ontological change in art, and the concept of the metaverse reflects its current state as a distributed cultural environment.

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Anton Yu. Bubnovskiy – Cand. Sci. (Physics and Mathematics), Full Professor; Far Eastern Federal University (10, Ajax Bay, Russky Island, Vladivostok, 690922, Russia) — professor of the Academy of Digital Transformation of the Institute of Mathematics and Computer Technologies; bubnovskiy.ayu@dvfu.ru. SPIN: 1160-4510.

The article was submitted 09/22/2025; reviewed 11/09/2025, 11/11/2025; accepted for publication 11/21/2025.

ВВЕДЕНИЕ

Историческая эпоха радикально изменила способы художественного высказывания, поставив под сомнение само различие между искусством и не-искусством.

В начале XX века Марсель Дюшан, представив обычный объект как искусство, разрушил классическую эстетику¹. Его жест положил начало новой парадигме, где смысл произведения определяют концепция и контекст. Эту идею позже теоретически обосновал Джозеф Кошу в работе «Искусство после философии» [1].

Современная цифровая среда трансформирует заложенный ready-made и концептуализмом принцип. Искусство как рефлексия теперь реализуется не через индивидуальный жест, а через алгоритмические процессы и коллективное сетевое взаимодействие, где произведение обретает событийную природу.

В цифровой среде происходит также переосмысление беньяминовской категории ауры. Изначально определенная через уникальное «здесь-и-сейчас» произведения, аура в эпоху сетевых медиа утрачивает связь с материальным оригиналом [2]. Ее новым воплощением становится не уникальность, а циркуляция. В цифровой среде аура проявляется как эффект алгоритмической дистрибуции и в динамике цифрового потока, превращается в функцию распределенного эстетического опыта.

¹ Томкин К. Марсель Дюшан. Последовательные беседы. М.: Grundrisse, 2014. 160 с.

Современная теоретическая мысль (Б. Грайс, Л. Манович, Ж. Рансье) осмысливает цифровую среду не как упразднение, а как радикальную трансформацию искусства. В этой парадигме Борис Грайс концептуализирует цифровую ауру как эффект медийной видимости, Лев Манович определяет новую художественную практику через комбинаторику данных, а Жак Рансье рассматривает цифровое пространство в виде пространства перераспределения чувственного, где эстетическое нерасторжимо слито с технологическим и политическим измерениями.

Цифровое искусство в свою очередь, опираясь на традицию концептуализма, вступает в новую фазу, где ready-made трансформируется в data-made. В этом процессе рождается новая онтология искусства – онтология сетевого существования, где метавселенная становится пространством культурной диффузии и цифровой ауры, объединяющим человека, технологию и искусство в едином поле эстетического опыта.

Понятие метавселенной в последние годы стало одной из центральных категорий для анализа цифровой культуры. Современные исследователи рассматривают метавселенную как социально-технологическую экосистему, где художественные, экономические и символические процессы сливаются в единый поток данных. В этом контексте искусство утрачивает статичность и материальную определённость, становясь процессом алгоритмической рекомбинации. Метавселенная воплощает собой новый уровень эстетического опыта – не связанного с объектом, но основанного на присутствии, участии и взаимодействии. Она становится пространством, где цифровая репликация формирует функциональный аналог ауры, как эффект обращения, внимания и сетевой вовлечённости. Таким образом, понятие метавселенной не просто актуализирует технологический контекст искусства XXI века, но и служит философской рамкой, в которой можно рассматривать саму структуру современной культуры как процесс данных, рекомбинаций и эстетических связей.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Исследование основано на междисциплинарном подходе, сочетающем философский, культурологический и медиааналитический методы. В качестве методологической базы использованы принципы герменевтического анализа, сравнительно-исторического метода и структурно-семиотического подхода. Такой синтез позволяет рассмотреть категории ауры, ready-made и data-made в контексте развития цифровой среды и феномена метавселенной. Применение герменевтического метода обеспечивает возможность интерпретации философских текстов. Сравнительно-исторический метод позволяет проследить эволюцию понятий от модернистской эстетики ready-made к цифровым формам data-made и выявить внутреннюю логику их перехода. Структурно-семиотический анализ используется для интерпретации художественного жеста Маурицио Каттелана (Comedian) как знаковой модели, отражающей новые принципы функциониро-

вания искусства в цифровой культуре (Cattelan. M. Comedian. Installation presented at Art Basel Miami Beach. 2019).

РЕЗУЛЬТАТЫ

Банан как символ

Трансформация банана из предмета повседневного опыта в объект художественного высказывания демонстрирует устойчивость и одновременно изменчивость дюшановской традиции ready-made. Марсель Дюшан, представив в 1917 году Фонтан, показал, что художественная ценность больше не зависит от материала или формы, а определяется актом выбора и контекстом предъявления. Предмет, вырванный из утилитарной функции и помещённый в художественную рамку, превращается в концепт, в жест, в идею.

Джозеф Кошут в эссе «Искусство после философии» (1969) уточнил, что современное произведение – это не вещь, а «искусство о понятии искусства». Его позиция задала направление, в котором смысл художественного акта стал не только визуальным, сколько эпистемологическим. В этом контексте банан, появляющийся в позднейших художественных практиках, наследует именно эту линию, где объект становится знаком, а знак – философским высказыванием о границах искусства.

Маурицио Каттелан в работе Comedian переносит этот принцип в XXI век и делает его зеркалом новой культурной эпохи. Приkleенный к стене банан не просто ироничная цитата из Дюшана, но и реакция на состояние искусства в условиях цифрового капитализма, где всё может быть продано, сфотографировано, воспроизведено и превращено в контент. Жест Каттелана соединяет дюшановский вызов и кошутовскую метарефлексию, превращая банан в инструмент критического комментария к институциональной системе искусства и её рыночным механизмам.

Однако в отличие от своих предшественников, Каттелан работает с событием, мгновенно становящимся медийным. Comedian существует не только в галерее, сколько в бесконечных цифровых репродукциях, мемах, токенах и новостных постах. Именно в этой множественности и заключается его художественный смысл. Произведение больше не принадлежит пространству музея, а циркулирует в сетевом потоке, становясь частью глобальной медиакоммуникации.

Кроме того, у Кошута можно позаимствовать и следующую трактовку ключевых понятий, необходимых для целей настоящего исследования. Художественный смысл определяется как имманентное содержательное ядро произведения, презентирующее его концептуальные основания и идею. В рамках данного подхода смысл полагается не в материальной объектной артефакта (эстетическом объекте) и не в области его психофизиологического воздействия на реципиента, а в сфере концептуальной структуры. Художественный опыт трактуется как процесс, опосредованный мультисенсорным (включая интероцепцию и проприоцепцию)

и когнитивным взаимодействием реципиента с произведением искусства.

Банан перестаёт быть физическим объектом и превращается в концептуальную платформу, где встречаются эстетика, ирония и экономика. Он соединяет дюшановскую идею номинации и кошутовскую философию саморефлексии, но при этом переносит их в новую онтологию данных, где художественное высказывание возникает из цифрового обращения, а не из жеста художника.

В этом смысле банан становится своеобразным индикатором изменений в структуре искусства. Из объекта он переходит в концепт, из концепта в мем, из мема в алгоритм. Он воплощает изменение автономного произведения в сетевое событие с размытием границ между художественным и повседневным, оригиналом и копией, актом творчества и актом потребления.

Именно в этом проявляется начало новой эстетической фазы, в которой *ready-made* переходит в *data-made*, а аура из сферы материального присутствия в сферу алгоритмического обращения. Этот переход определяет не только новую форму художественного существования, но и новый способ философского осмысления искусства как системы отношений, кодов и данных.

Изменение цифровой ауры

Проблема ауры, сформулированная Вальтером Беньямином в эссе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизведимости», остаётся фундаментальной теоретической концепцией для понимания художественного опыта в эпоху цифровых медиа. Беньямин определил ауру как уникальное «здесь-и-сейчас» произведения, имеющее неразрывную связь с ритуалом, пространством и моментом восприятия. Механическое воспроизведение, по его мысли, разрушило эту связь, сделав искусство массовым и демократичным, но при этом изменив саму структуру восприятия. Из уникального оно стало серийным, из сакрального – доступным.

Жан Бодрийяр в книге «Симулякры и симуляция»² радикализировал этот тезис. Он утверждал, что в современном мире различие между оригиналом и копией исчезает. Симулякр перестаёт быть отражением и становится самостоятельной реальностью, в которой образы не представляют, а порождают мир. Искусство, утратив связь с материальным оригиналом, превращается в систему знаков, обращённых к самим себе.

Эта логика особенно отчётливо проявляется в цифровую эпоху, где воспроизведение перестаёт быть механическим и становится алгоритмическим. Каждое изображение, объект или фрагмент данных могут быть скопированы, изменены и рекомбинированы бесконечное число раз. Однако эта множественность не уничтожает ауры, а напротив, создаёт их новые формы.

Борис Гроис в книге «В потоке»³ утверждает, что цифровая аура основывается не на исключительности,

² Симулякры и симуляции [Текст] = Simulacres et simulation / Жан Бодрийяр ; [пер. с фр. А. Качалова]. М. : Постум, 2015.

³ Гроис Б. В потоке. Ад Маргинем, 2022. 208 с.

а на актуальности. Произведение становится значимым не потому, что оно оригинально, а потому, что оно находится «в обращении». Ценность искусства определяется интенсивностью его циркуляции, скоростью репликации и уровнем внимания, которое оно генерирует. Аура, таким образом, перестаёт быть свойством уникального произведения и становится функцией обращения, результатом сетевого взаимодействия.

Лев Манович в работах «Язык новых медиа»⁴ и «Artificial Aesthetics»⁵ демонстрирует, что цифровое изображение существует в виде модульной структуры, состоящей из данных, которые могут быть бесконечно рекомбинированы. В цифровом контексте «аура» даёт эффект, возникающий не из дистанции, а из ритма взаимодействия между данными, зрителем и платформой. Алгоритм становится медиатором восприятия, определяющим, какие образы становятся видимыми, а какие исчезают в потоке.

Жак Рансьер в «Le Partage du sensible» называет этот процесс перераспределением чувственного [3, с. 36]. В современном цифровом обществе эстетическое перестаёт быть областью исключения и становится пространством всеобщего доступа, где видимость и невидимость регулируются логикой интерфейсов и алгоритмов. Брюно Латур в «Reassembling the Social» добавляет, что цифровая аура неразрывно связана с инфраструктурой: серверами, протоколами, сетевыми средами, которые создают саму возможность её существования [4, с. 89].

Банан Маурицио Каттелана Comedian становится идеальным примером этой новой формы ауры. Его «的独特性» заключается не в объекте, а в множестве цифровых состояний, через которые он существует (фотографии, мемы, NFT, новости, комментарии). Каждое воспроизведение не уничтожает оригинал, а создаёт новый слой его присутствия. Так возникает аура цифрового потока, не привязанная к конкретному месту или моменту, а распределённая во времени, интерфейсах и пользовательских действиях.

Она отражает глубокое изменение в структуре художественного опыта. Если классическая «аура» основывалась на дистанции между зрителем и произведением, то последняя рождается из вовлеченности, из постоянного участия в потоке. Она не покоятся в объекте, а пульсирует в движении данных – в актах пересылки, лайков, комментариев, копий.

Банан в результате становится не просто объектом постиронической эстетики, но моделью новой ауристической структуры, в которой уникальность заменена рекомбинацией, а сакральность сетевым вниманием. Это и есть переход от эстетики *ready-made*, основанной на материальном жесте, к эстетике *data-made*, в которой смысл и присутствие формируются алгоритмическими процессами.

⁴ Манович, Л. Язык новых медиа. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.

⁵ Manovich L., & Arielli, E. Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media. Self-published, 2024. 193 p.

Эстетика выбора в цифровую эпоху

Переход от *ready-made* к *data-made* представляет собой фундаментальное изменение в онтологии искусства. Если *ready-made* Марселя Дюшана утверждал возможность превращения любого предмета в произведение искусства посредством акта выбора и контекста, то *data-made* фиксирует новое состояние художественного опыта, где акт выбора совершается не художником, а алгоритмом, не в пространстве музея, а в сетевой среде.

В классическом *ready-made* жест художника устанавливал границы эстетического, вырывая предмет из утилитарного мира и помещая его в сферу рефлексии. Как писал Саймон Эвнин, *ready-made* утверждает «не материю, а сам факт выбора как форму существования эстетического» [5, с. 415]. В цифровой культуре эта функция выбора переносится в область данных. Алгоритмы и пользователи становятся соавторами, осуществляющими непрерывное курирование цифрового потока.

Кристофф Шенкус отмечает, что в *ready-made* соединяются два принципа «готовое» (*ready*) и «созданное» (*made*) [6, с. 58]. В цифровую эпоху это соединение обретает буквальный смысл. Сегодня данные существуют одновременно как найденные и как созданные. Художественный акт здесь не производит, а выделяет, не создаёт новое, а подсвечивает существующее. Это и есть эстетика вычислительного выбора, где творчество выражается в способности распознавать и структурировать информационные связи.

Ами Смит и Майкл Кук, анализируя изображения, созданные нейросетями, говорят о новой эпохе *ready-made*, где алгоритмы не творят, а реорганизуют. Они извлекают из скрытых слоёв данных уже существующие формы [7, с. 54]. В этом контексте *data-made* становится не просто метафорой. Новая онтология искусства говорит о том, что произведение существует не как материальный объект, а как алгоритмическая конфигурация данных, воплощённая в визуальной, аудиальной или интерактивной форме.

Банан Маурицио Каттелана, в галерейном контексте выступавший как *ready-made*, в цифровом пространстве превращается в *data-made* – объект. Его аура не принадлежит физическому оригиналу, а распределена между множеством цифровых итераций. Каждый акт цифрового воспроизведения не уничтожает оригинал, а порождает новую точку смыслового напряжения. Банан становится узлом данных, медиатором между алгоритмом, зрителем и системой обращения, где эстетическое переживание возникает из взаимодействия, а не из созерцания.

Элла Лу Вулф описывает эпоху как время, когда различие между найденным и «созданным» теряет значение, а художественный акт превращается в конфигурацию потоков информации⁶. Это определение точно описывает суть *data-made*. Данные существуют

как готовые формы цифрового потока, требующие не производства, а фиксации. Художник, зритель и алгоритм образуют экосистему соучастия, в которой искусство создаётся не в акте индивидуального гения, а в процессах сетевой рекомбинации.

Феликс Гваттари называл *ready-made* «эстетическим рефреном жизни» возвращением повседневного к самому себе⁷. В цифровую эпоху этот рефрен становится непрерывным. Алгоритмы ежедневно презентируют визуальные данные, создавая бесконечное поле вариативности.

Революция Дюшана заключалась не в отказе от искусства, а в превращении искусства в теорию жеста. *Data-made* можно назвать концепцией нового жеста, совершающего не только человеком, но и машиной, чьи алгоритмы выступают продолжением концептуальной интенции. Как подчёркивает Лев Манович, в «эпоху программного обеспечения» всё творчество совершается в экосистеме кода и данных.

Таким образом, *data-made* является не отрицанием *ready-made*, а его развитием в условиях цифрового обращения. Оба феномена объединяют идея выбора, но если в *ready-made* выбор совершается один раз, то в *data-made* он происходит постоянно. Это превращает цифровое искусство в живой процесс, в котором когнитивное взаимодействие становится динамическим свойством среды.

Банан своим существованием воплощает этот сдвиг, пройдя путь от концептуальной провокации к цифровой множественности. Образ банана демонстрирует переход к алгоритмически распределённому существованию, которое не хранится, а циркулирует; не создаётся, а соединяется.

Концепт метавселенной

Понятие метавселенная впервые появилось в романе Нила Стивенсона «Snow Crash», где оно обозначало виртуальное пространство, в котором пользователи взаимодействуют через цифровые аватары. Однако уже в начале XXI века этот термин вышел за рамки научной фантастики, превратившись в ключевую метафору цифровой эпохи. Метавселенная стала рассматриваться не как новый тип культурной среды, где пересекаются искусство, экономика, коммуникация и идентичность.

В культурологическом контексте метавселенная может рассматриваться как пространство алгоритмической эстетики. Цифровое искусство в метавселенной утрачивает материальную уникальность, но приобретает способность существовать в бесконечной множественности версий, копий и рекомбинаций.

Философская значимость понятия связана с его способностью описывать новую онтологию искусства: распределённого присутствия. Как отмечается в статье «Extensive Culture: Expressions of Endlessness in the Metaverse», виртуальные миры создают эффект «куль-

⁶ Wolf, E. L. (2015). Postdigital Readymade: Reconfiguring Art after the Internet. *Media Theory Quarterly*, 8(1), 33–49.

⁷ Guattari F. The Readymade: Art as the Refrain of Life. In: *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*. Bloomington: Indiana University Press, 1995. 136 p.

туры бесконечности», в которой произведения, образы и символы существуют в непрерывной циркуляции, теряя фиксированные границы [8, с. 929]. Это состояние можно рассматривать как логическое продолжение эстетики ready-made и data-made, где художественный акт заключается не в создании, а в поддержании потока смыслов.

Метавселенная неизбежно становится важной категорией современной эстетики. В контексте данной статьи она не цель, а естественное продолжение философской линии. Метавселенная возникает как необходимое следствие перехода от ready-made к data-made и фиксирует новый этап в истории взаимодействия искусства, технологий и человека.

Метавселенная как пространство культурной диффузии

Концепт data-made достигает своего наивысшего выражения в феномене метавселенной. Если в XX веке ready-made и концептуализм разрушили границы между искусством и реальностью, то метавселенная полностью устраниет это различие, превращая художественный опыт в форму алгоритмического бытия.

Метавселенная может быть понята как предельное проявление логики цифровой эпохи, в которой исчезает устойчивое различие между материальным и виртуальным, оригиналом и копией. Здесь художественное становится не результатом, а состоянием среды, а зритель не наблюдателем, а соучастником в производстве эстетического опыта.

Лев Манович в «Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media» определяет это состояние как переход культуры в «Software Era», где все формы творчества совершаются внутри экосистемы кода и данных. Ключевой механизм этой среды принцип «separate and recombine», лежащий в основе цифрового искусства. Каждый элемент визуальной информации может быть извлечён, изменён, пересобран и вновь внедрён в поток. В результате возникает эстетика вариативности и циркуляции, в которой уникальность заменяется возможностью непрерывной рекомбинации. Метавселенная воплощает этот принцип,

когда не просто хранит произведения, но позволяет им существовать как взаимосвязанные состояния данных. Банан, прошедший путь от ready-made к data-made, в метавселенной становится символом этой новой эстетической логики. Его образ функционирует одновременно как ироничный жест, цифровая эмблема и структурный элемент сетевого потока.

Борис Гройс отмечает, что в цифровую эпоху искусство утрачивает автономию, но обретает новую форму публичного обращения, где ценность определяется не происхождением, а видимостью. Метавселенная превращает видимость в основную форму присутствия информации и становится пространством культурной диффузии процессом, в котором формы, смыслы и данные непрерывно циркулируют и взаимно преобразуются. Она объединяет в себе функции архива и интерфейса, создавая культурную динамику, где границы между оригиналом и репликой, автором и пользователем, искусством и средой окончательно растворяются.

Если ready-made открыл возможность существования искусства как идеи, а data-made превратил художественный акт в алгоритмическое взаимодействие, то метавселенная делает этот процесс всеобъемлющим. Она становится новой онтологией эстетического опыта, в которой искусство перестаёт быть отдельной областью и превращается в способ существования культуры.

Выводы

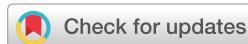
Переход от ready-made к data-made отражает фундаментальный сдвиг в природе искусства от материального жеста к алгоритмическому процессу. Метавселенная становится пространством, в котором эти процессы достигают предельной интенсивности. Искусство перестаёт быть отдельной областью и становится способом существования культуры. Таким образом, data-made можно рассматривать как эстетическую и философскую категорию, описывающую не только новую логику искусства, но и саму структуру цифровой реальности, в которой человек, технология и творчество образуют единую экосистему смыслов. ■

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Kosuth, J. (1993). Art after Philosophy. In G. Guerico (Ed.) *Art after Philosophy and After; Collected Writings* (pp. 1966–1990). MIT Press. <https://doi.org/10.1604/9780262610919>.
- [2] Беньямин В. Новые работы // Искусствознание. 2016. № 1-2. С. 14–29. EDN ATPPRD.
- [3] Rancière, J. (2000). *Le Partage du sensible: Esthétique et politique*. Paris: La Fabrique. La Fabrique. <https://doi.org/10.3917/lafab.ranci.2000.01>.
- [4] Langlais, R. (2006). Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. *Science & Technology Studies*, (19), 93–100. <https://doi.org/10.23987/sts.55207>.
- [5] Evnine, S. (2013). Art and the Limits of Ontology: The Case of the Readymade. *British Journal of Aesthetics*, (53), 407–422. <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayt033>.
- [6] Schinckus, C. (2020). A Visual Epistemology of Readymade. *Journal of Genius and Eminence*, (4), 53–63. <https://doi.org/10.18536/jge.2020.01.05>.
- [7] Smith, A., & Cook, M. (2023). AI-Generated Imagery: A New Era for the 'Readymade'. *Journal of Digital Aesthetics*, (4), 45–58. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.06033>.
- [8] Beer, D. (2025). Extensive Culture: Expressions of Endlessness in the Metaverse. *Information, Communication & Society*, (28), 926–941. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2024.2413114>.

REFERENCES

- [1] Kosuth, J. (1993). Art after Philosophy. In G. Guerico (Ed.) *Art after Philosophy and After, Collected Writings* (pp. 1966–1990). MIT Press. <https://doi.org/10.1604/9780262610919>.
- [2] Benjamin, V. (2016). New works. *Art Studies Magazine*, (1-2), 14–29. <https://elibrary.ru/atpprd>.
- [3] Rancière, J. (2000). *Le Partage du sensible: Esthétique et politique*. Paris: La Fabrique. La Fabrique. <https://doi.org/10.3917/lafab.ranci.2000.01>.
- [4] Langlais, R. (2006). Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. *Science & Technology Studies*, (19), 93–100. <https://doi.org/10.23987/sts.55207>.
- [5] Evnine, S. (2013). Art and the Limits of Ontology: The Case of the Readymade. *British Journal of Aesthetics*, (53), 407–422. <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayt033>.
- [6] Schinckus, C. (2020). A Visual Epistemology of Readymade. *Journal of Genius and Eminence*, (4), 53–63. <https://doi.org/10.18536/jge.2020.01.05>.
- [7] Smith, A., & Cook, M. (2023). AI-Generated Imagery: A New Era for the 'Readymade'. *Journal of Digital Aesthetics*, (4), 45–58. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2307.06033>.
- [8] Beer, D. (2025). Extensive Culture: Expressions of Endlessness in the Metaverse. *Information, Communication & Society*, (28), 926–941. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2024.2413114>.



ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ИНСТРУМЕНТ РЕВИТАЛИЗАЦИИ ОБЪЕКТОВ ИНДУСТРИАЛЬНОГО И СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ

Меньшикова Е. С.¹, Смирнова Т. Ю.¹

¹ Екатеринбургская академия современного искусства (Екатеринбург, Россия)

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена проблематике ревитализации объектов индустриального и социально-культурного наследия и включения пространств бывших промышленных комплексов и комплексов социального назначения в социокультурную среду региона. Подчеркивается значимость работы с культурным наследием через его визуализацию посредством современных технологий. Исследуется роль цифровых технологий как инструмента ревитализации индустриального наследия.

Автором рассматривается ряд ключевых направлений цифрового искусства – видеомэппинг, XR-технологии, генеративное искусство и аудиовизуальные инсталляции, – позволяющих трансформировать промышленные пространства в современные культурные кластеры, актуализировать их значение для современной социокультурной ситуации.

Материалом исследования стали такие проекты, как Винзавод, Л52, Лето на заводе, Уральская индустриальная биеннале, Хлебозавод №6. На примере их успешных кейсов демонстрируется процесс интеграции технологий и пространства, создающий новый формат взаимодействия с историческими объектами, сочетающий сохранение индустриальной идентичности с актуальным цифровым наполнением. Обозначены ключевые факторы успешной трансформации промышленных объектов и объектов социального назначения в культурные кластеры, такие как пространственный потенциал бывших заводов, архитектурная специфика индустриальных сооружений, социокультурная значимость индустриальных и социальных объектов и их функциональная адаптивность.

Делается вывод об эффективности применения цифровых технологий в процессе ревитализации объектов индустриального и социокультурного наследия. В частности, использование технологической составляющей позволяет привлечь молодую аудиторию, более эффективно воспринимающую информацию через «цифровых посредников», донести культурно-историческое наследие через доступные визуальные образы, привлечь внимание к памятникам индустриального наследия и проблематике их сохранения и развития.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Меньшикова Екатерина Сергеевна – Екатеринбургская академия современного искусства (620012, Россия, Екатеринбург, ул. Культуры, 3) — студент; e.s.menshikova@eaca.me. ORCID: 0009-0005-6236-1930.

Смирнова Татьяна Юрьевна – Екатеринбургская академия современного искусства (620012, Россия, Екатеринбург, ул. Культуры, 3) — преподаватель кафедры прикладной информатики; ta-media@yandex.ru. SPIN: 6646-3561.

Статья поступила 28.09.2025; рецензии получены 15.11.2025, 16.11.2025; принята к публикации 18.11.2025.

© Меньшикова Е. С., Смирнова Т. Ю., 2025

Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



DIGITAL TECH AS A TOOL FOR REVITALISATION OF INDUSTRIAL AND SOCIO-CULTURAL HERITAGE SITES

Menshikova E. S.¹, Smirnova T. Yu.¹

¹ Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (Ekaterinburg, Russia)

ABSTRACT

The article is devoted to the problem of revitalization of industrial and socio-cultural heritage sites and the inclusion of spaces of former industrial and social complexes in the socio-cultural environment of the region. The importance of working with cultural heritage through its visualization using modern technologies is emphasized. The role of digital technologies as a tool for revitalization of industrial heritage is explored.

The author examines a number of key areas of digital art – video mapping, XR technologies, generative art and audiovisual installations – that allow transforming industrial spaces into modern cultural clusters, to actualize their significance for the modern sociocultural situation.

The material of the study was such projects as Vinzavod, L52, Summer at the Factory, the Ural Industrial Biennale, Khlebozavod No. 6. Their successful cases demonstrate the process of integrating technology and space, creating a new format for interacting with historical sites that combines the preservation of industrial identity with contemporary digital content. The article highlights the key factors that contribute to the successful transformation of industrial and social facilities into cultural clusters, such as the spatial potential of former factories, the architectural characteristics of industrial structures, the socio-cultural significance of industrial and social sites, and their functional adaptability.

The article concludes that the use of digital technologies is effective in the process of revitalizing industrial and socio-cultural heritage sites. In particular, the use of technology allows us to attract a younger audience that is more receptive to information through digital intermediaries, to convey cultural and historical heritage through accessible visual images, and to draw attention to industrial heritage sites and the challenges of their preservation and development.

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Ekaterina S. Menshikova – Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (3, Kultury St., Ekaterinburg, 620012, Russia) — student; e.s.menshikova@eaca.me. ORCID: 0009-0005-6236-1930.

Tatyana Yu. Smirnova – Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (3, Kultury St., Ekaterinburg, 620012, Russia) — lecturer of the Department of Applied Informatics; ta-media@yandex.ru. SPIN: 6646-3561.

The article was submitted 09/28/2025; reviewed 11/15/2025, 11/16/2025; accepted for publication 11/18/2025.

ВВЕДЕНИЕ

Термин «ревитализация» используется применительно к самым разным областям знания, от медицины и косметологии до архитектуры, и употребляется в значении «комоложение, оживление». В последние годы этот термин получил довольно широкое применение не только в строительстве и архитектуре, но в области урбанистики, особенно если речь идет о процессах реновации в отношении промышленных объектов. «Ревитализация в контексте урбанистики обозначает процесс воссоздания и оживления городского пространства. Основной принцип ревитализации заключается в раскрытии новых возможностей старых территорий и построек» [1, с. 95],

в том числе – за счет изменения функциональности здания. Ревитализация даёт возможность перестраивать промышленные постройки и объекты, трансформируя при этом их функциональное назначение¹.

Закрытие старых заводов привело к образованию огромных невостребованных территорий, поскольку современные производства, требующие меньше площадей и соблюдения строгих экологических норм,

¹ Кудряшова А.В. Ревитализация территории промышленных предприятий // Материалы XII Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум» URL: <https://scienceforum.ru/2020/article/2018020516> (дата обращения: 11.10.2025).

не могли их эффективно использовать². Однако, как справедливо отмечает А. О. Попов, «выход сооружения из активного использования ввиду утраты им своих функций (выпадение объекта из жизни локации) представляет ощутимую угрозу целостности культурной ткани локации, поскольку вместе со зданием погибает и воплощенный в нём культурный смысл. Нарушение же целостности культурных пластов, в свою очередь, ставит под угрозу существование культурной идентичности локации и её обитателей, что может привести и к полной деградации района в целом» [2]. Одним из вариантов предупреждения подобной ситуации может стать приспособление промышленных объектов, утративших свои первоначальные функции, к изменившейся ситуации. Например, ответом на системную проблему деградации обширных промышленных зон в центрах городов, пришедших в упадок после 1990-х годов, является возникновение креативных кластеров в России на территории бывших заводов. В последнее десятилетие эти пространства получили новую жизнь, став драйвером развития креативных индустрий. В декабре 2020 года президент России Владимир Путин поручил правительству, Агентству стратегических инициатив и региональным властям создать механизмы, с помощью которых можно будет преобразовать промзоны и заброшенные здания в креативные кластеры. Программа реализуется АСИ в партнерстве с ДОМ.РФ. Цель проекта – разработать и запустить механизмы преобразования не участвующих в хозяйственном обороте площадок в локации, где сформируются сообщества творчески-ориентированных предпринимателей³. В частности, запущен проект Rurban Creative Lab – самая масштабная в России программа по созданию креативных кластеров на месте промзон и заброшенных зданий, на участие в которой из 80 российских регионов поступило больше 3,3 тыс. заявок.

С культурной точки зрения кластеры выполняют роль мощных общественных центров, трансформируя заброшенные индустриальные территории в живые пространства для работы, творчества и досуга. Они не просто меняют физический облик городов, но и создают новую среду для генерации культурных идей и ценностей, способствуют сохранению индустриального наследия через его адаптацию к современным нуждам и формируют уникальную идентичность постсоветских городов, превращая их из объектов промышленности в креативные центры.

При этом кластеры не только занимают свою нишу с точки зрения наполнения пространств, но и демонстрируют значительный экономический эффект: по итогам 2024 года вклад креативных отраслей в российский ВВП составил 7,5 трлн рублей или 4,1%. Это в три

² Все на завод: как бывшие промзоны превращаются в арт-пространства. URL: <https://inrussia.ru/specials/vse-na-zavod-kak-byvshie-promzony-prevrashhayutsya-v-art-prostranstva/> (дата обращения: 11.10.2025).

³ Васильева, В. В России стартовала программа АСИ по созданию креативных кластеров на месте промзон / В. Васильева, Г. Дубов. URL: <https://asi.ru/news/179208/> (дата обращения: 11.10.2025).

раза больше, чем в 2017 году – 2,3 трлн рублей (2,8%). Создаются новые рабочие места и становятся точками притяжения инвестиций, формируя новую городскую экономику, основанную на знаниях и творчестве⁴.

Целью статьи является исследование специфики применения современных технологий для ревитализации промышленных объектов и объектов иного назначения (например, социального).

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Mатериалом данного исследования стали проекты таких пространств как Винзавод, Л52, Лето на заводе, Уральская индустриальная биеннале, Хлебозавод №6. На примере их успешных кейсов демонстрируется процесс интеграции технологий и пространства, создающий новый формат взаимодействия с историческими объектами, сочетающий сохранение индустриальной идентичности с актуальным цифровым наполнением.

В статье представлены материалы, иллюстрирующие использование ряда ключевых направлений цифрового искусства – видеомэппинг, XR-технологии, генеративное искусство и аудиовизуальные инсталляции, – позволяющих трансформировать промышленные пространства в современные культурные кластеры, актуализировать их значение для современной социокультурной ситуации.

В процессе подготовки статьи в качестве базовых применялись такие теоретические методы как анализ и синтез, описание, а также сравнительный анализ на материалах различных проектов.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Mотчины успешной трансформации промышленных объектов и объектов социального назначения в культурные кластеры обусловлены несколькими ключевыми факторами:

1. Пространственный потенциал бывших заводов позволяет организовывать масштабные культурные мероприятия, которые невозможно провести в традиционных учреждениях культуры.

2. Архитектурная специфика индустриальных сооружений и некоторых объектов социального назначения создаёт уникальную эстетическую среду с характерными элементами – высокими потолками, массивными конструкциями и аутентичными материалами, что привлекает представителей креативных индустрий.

3. Социокультурная значимость таких объектов связана с сохранением городской памяти и идентичности, что делает их особенно ценными для местного сообщества.

4. Функциональная адаптивность промышленных зданий обеспечивает их эффективное использование под различные цели – от творческих мастерских до со-

⁴ Каневская, П. Идея на миллион: как в России создают инфраструктуру для развития творческих индустрий / П. Коневская. URL: <https://www.gazeta.ru/business/2025/04/22/20915642.shtml> (дата обращения: 11.10.2025).

временных общественных пространств, что определяет их высокую востребованность в городской среде⁵.

Однако, превращение заводских цехов в пространства для креативных индустрий – это лишь первый шаг. Е. В. Алексеева и Т. Ю. Быстрова подчеркивают необходимость «усиления гуманитарного блока, важность опоры на исторические и культурологические данные, которые помогают уточнить приоритеты и шкалы оценки в отношении каждого отдельного объекта или территории» [3, с. 100].

Для того чтобы бывшие промышленные площадки не просто сохранили, но и многократно приумножили свою культурную и экономическую ценность в XXI веке, требуется их смысловое и технологическое обновление. Ключевую роль в этом процессе играет интеграция современных технологий и цифрового искусства, которые позволяют вывести взаимодействие с индустриальным наследием на качественно новый уровень.

Осмысление роли современных технологий в процессе приспособления объектов индустриального наследия и развитии социокультурного пространства в целом, нередко находит отражение в исследованиях. Так, статья А. С. Саньковой посвящена проблематике популяризации промышленного наследия с помощью креативных индустрий на примере Санкт-Петербурга [4], а в статье Г. А. Кругликовой рассматриваются вопросы изучения культурного наследия в современную эпоху с помощью цифровых инструментов [5]. Авторы Ю. Ю. Рыбасова, Е. Е. Новгородова, Е. В. Крепкогорская считают, что медиаискусство способствует изменению «содержательной стороны творений прошлого с помощью прочтения в современной диджитал – среде» [6, с. 15]. Взаимосвязь технологий и искусства, влияние цифровых технологий на современные художественные практики рассматривается в статье А. А. Козловской и О. В. Ковалевой [7].

Цифровые инструменты выступают в роли связующего звена между прошлым и будущим, обеспечивая возможность не только эксплуатации исторических объектов, но и их активного вовлечения в современную культурную и образовательную среду. «Сфера, связанная с сохранением и презентацией культурного наследия, следуя за общим курсом на цифровизацию, также подвергается значительным изменениям. Это, прежде всего, связано с задачей сохранения памяти и презентаций наследия в новом формате, а также необходимости расширения связей с потенциальной аудиторией» [8, с. 135].

Технология дополненной реальности, например, позволяет «оживить» исторические процессы, демонстрируя функционирование механизмов на заводе, или трансформировать обычные поверхности в интерактивные дисплеи для демонстрации цифрового искусства. В результате создается уникальное пространство, где исторические артефакты интегрируются с со-

⁵ Бывшие заводы как культурные кластеры Петербурга: индустриальное наследие в новом формате. URL: <https://yapartments.pro/tpost/7v6yn2x701-bivshie-zavodi-kak-kulturnie-klasteri-pe> (дата обращения: 11.10.2025).

временными технологиями. Это не просто открытое музейное пространство или технопарк, а инновационное явление, в котором историческая атмосфера гармонично сочетается с передовыми техническими решениями. Как отмечает Е. Л. Краснова, «цифровое общество и развитие информационных технологий вносят свою лепту в сохранение культурного наследия и способствуют появлению современных форм его презентации» [8, с. 139].

Рассмотрим возможности включения некоторых технологий в процесс ревитализации и приспособления объектов промышленного наследия.

Мэппинг

Мэппинг – одно из направлений в современном искусстве, технологически представляет собой видеопроекцию на объемные объекты окружающей среды с учетом их геометрии и местоположения в пространстве. Существует несколько видов этой технологии. Трехмерные проекции подразделяются в зависимости от объектов, на которые они проецируются:

- архитектурные (видеопроекция на здания и сооружения, мосты, корабли, самолеты);
- интерьерные;
- мэппинг на малые объекты (например, на еду и элементы одежды);
- ландшафтные (на природные объекты – горы, деревья);
- интерактивные (мэппинг, с которым можно взаимодействовать с помощью различных технологий)^{6,7}.

Уникальность технологии мэппинга заключается в её универсальности: она сочетает в себе точные математические расчёты и безграничные возможности для творчества. С её помощью можно как создавать увлекательные шоу, так и решать практические задачи – от рекламы до образовательных проектов. Появление мэппинга стало революционным прорывом в мире визуальных эффектов. Если раньше архитекторы и художники могли лишь раскрашивать фасады или освещать их прожекторами, то теперь с помощью проекций можно создавать завораживающее шоу: от имитации разрушения стен до воссоздания исторических событий или космических путешествий. Видеопроекция способна кардинально изменить восприятие индустриальной архитектуры, привлекая тысячи зрителей.

Одним из ярких примеров мэппинга в индустриальном пространстве является выставка «Сквозь стены: материя и эхо» – диptyх, созданный студентами профиля «Цифровое искусство» Екатеринбургской академии современного искусства в рамках проекта «Экспедиция в сердце [...]. Работа была представлена

⁶ Что такое мэппинг: искусство, технология и трансформация реальности. URL: <https://meta-forma.ru/blog/mapping/> (дата обращения: 11.10.2025).

⁷ Проецируй это: каким бывает мэппинг – самый популярный жанр медиаискусства. URL: <https://www.pravilamag.ru/entertainment/749951-proecirui-eto-kakim-byvaet-merring-samyi-populyarnyi-janr-mediaiskusstva/> (дата обращения: 11.10.2025).

12–16 июня 2025 года в г. Сысерти на заводе Турчаниновых-Соломирских⁸.

«Лето на Заводе» – проект тактического «оживления» заброшенного железноделательного завода в Сысерти. История проекта началась в 2019 году, когда группа архитекторов приехала в Сысерть, чтобы осмыслить будущее завода. Тогда зародилась концепция восстановления пространства и создания на его базе творческого кластера. Инициатором проекта выступила некоммерческая организация «Агентство развития Сысерти» («Агентство развития территории 1732»). В 2020 году площадку вокруг исторических цехов очистили от грязи и мусора, возвели сезонные объекты: летнюю сцену, лекторий, коворкинг, зону фуд-корта, секции для мастер-классов, благоустроили вход на территорию. После этого территория завода была открыта для посетителей. За время проекта прошло более 150 мероприятий разного масштаба, от экскурсий и мастер-классов до спектаклей и концертов симфонической музыки. «Лето на Заводе» стало ежегодным событием, из которого выросло полноценное общественное и культурное пространство. Фестиваль создал творческое сообщество, сложившееся вокруг идеи сохранения и возрождения завода.

Целью проекта «Экспедиция в сердце [...]» является осмысление жизненного цикла индустриального пространства. Участники путешествуют по исторически значимым местам Урала, раскрывая их специфику посредством цифрового искусства.

Интерьерный мэппинг «Сквозь стены: материя» с помощью художественных средств демонстрирует путь переработки металла (рис. 1). Для авторов металл является символом человеческой энергии. Ржавые стены словно дышат, а свет проецируемых образов – это пульс завода, который говорит о своей истории и будущем. Применение цифровых технологий позволило переосмыслить историческое прошлое завода и региона, сделав его доступным зрителю, поскольку «форматирование исторических событий и культурного наследия в целом в цифровой формат упрощает образовательный цикл и стирает пространственные и временные границы» [9, с. 126].

XR (Extended Reality)

XR (Extended Reality) представляет собой семейство технологий, объединяющих физический и цифровой миры. Этот термин охватывает все иммерсивные решения, от полностью виртуальных пространств до дополненной реальности. В основе XR лежат три ключевых направления:

1. Виртуальная реальность (VR) погружает пользователя в полностью цифровой мир через специальные шлемы. Технология отслеживает движения головы и тела, создавая эффект полного присутствия в виртуальном пространстве.

⁸ Болтачева, А. Цифровые художники создадут арт-объекты на старинном заводе под Екатеринбургом / А. Болтачева. URL: <https://globalcity.info/news/11/06/2025/66943> (дата обращения: 11.10.2025).

2. Дополненная реальность (AR) накладывает цифровые объекты на реальный мир через экраны смартфонов, планшетов или специальных очков. Камера устройства распознаёт окружающую среду, а программное обеспечение добавляет к ней интерактивный контент.

3. Смешанная реальность (MR) выводит взаимодействие на новый уровень, позволяя цифровым объектам не просто накладываться на реальность, а полноценно взаимодействовать с ней. Устройства способны не только отображать, но и анализировать геометрию пространства⁹.

Культурная сфера активно интегрирует XR-технологии, открывая новые горизонты для сохранения и презентации культурного наследия:

- виртуальные музеи позволяют путешествовать по знаменитым галереям мира, исследовать закрытые для публики объекты и восстанавливать утраченные памятники истории;
- дополненная реальность оживляет экспонаты, предоставляет интерактивные гиды и расширяет возможности традиционных выставок;
- иммерсивный театр превращает зрителей в участников действия, где они могут влиять на развитие сюжета и взаимодействовать с виртуальными объектами;
- образовательные проекты создают интерактивные уроки, где студенты могут «путешествовать» во времени и пространстве, тренировать профессиональные навыки в безопасной виртуальной среде.

XR-технологии не просто модернизируют традиционные формы культурного взаимодействия – они создают принципиально новые форматы, где зритель становится активным участником, а границы между реальным и виртуальным миром стираются. Это открывает широкие возможности для сохранения культурного наследия, образования и создания инновационных форм искусства.

Первый и самый большой центр современного искусства в России – «Винзавод» – стоит у истоков

⁹ VR, AR, MR и XR — чем различаются технологии погружения в виртуальный мир. URL: <https://education.yandex.ru/journal/vr-ar-mr> (дата обращения: 11.10.2025).



© Фото: Е. Д. Ваулина, 2025.

Рис. 1. Кадр мэппинга «Сквозь стены: материя». 2025 год.

использования цифровых технологий в своей деятельности. Он открылся в 2007 году в цехах бывшего завода «Московская Бавария» рядом с Садовым кольцом. «Винзавод» специализируется на поддержке современного искусства в России, помогая начинающим художникам и дизайнерам из регионов участвовать в выставках и профессиональных конкурсах, включает в себя более десятка галерей, магазины, центры образования и развития, кафе и бары, лекционные и выставочные залы мирового класса, расположенные в бывших цехах винодельческого комбината¹⁰.

«Винзавод» – памятник промышленной архитектуры XIX века, сохранивший в результате реконструкции часть исторической застройки в Цехе Белого, Цехе Красного, Большом Винохранилище и других пространствах.

В одной из галерей кластера был открыт эпицентр высоких технологий SMIT.SPACE (рис. 2) – интерактивная выставка для всей семьи, где можно окунуться в мир технологических развлечений: квесты в смешанной реальности, фильмы и игры в виртуальной и дополненной реальности, яркие и актуальные новинки цифрового мира¹¹.

Генеративное искусство

Генеративное искусство – это направление в современном искусстве, использующее компьютерные технологии для создания художественных произведений. В отличие от традиционного искусства, где художник работает вручную, генеративное искусство основывается на алгоритмах, искусственном интеллекте и программах. Человек задает критерии и границы, а программа самостоятельно определяет особенности и внешний вид произведения. Это направление охватывает различные формы, такие как живопись, анимация, музыка и тексты. Термин «процедуральное искусство» также часто используется для описания художе-

¹⁰ Центр современного искусства Винзавод. URL: <https://wikiway.com/russia/moskva/tsentr-iskusstva-vinzavod/> (дата обращения: 11.10.2025).

¹¹ SMIT.SPACE Интерактивное пространство технологий. URL: <https://winzavod.ru/calendar/exhibitions/smit-space-interaktivnoe-prostranstvo-tehnologiy/> (дата обращения: 11.10.2025).



Источник: <https://vk.com/albums-92009404>

Рис. 2. Выставка SMIT.SPACE. SMIT SPACE: Официальная группа выставки SMIT SPACE ВКонтакте.

ственных проектов, основанных на компьютерных алгоритмах, и может включать элементы из химии, биологии, механики, робототехники, математики и других областей.

С течением времени появились различные методы, такие как:

- фракталы: геометрические формы, повторяющиеся на разных масштабах;
- L-системы: формальные грамматики для моделирования роста растений;
- компьютерная графика: создание изображений с помощью математических функций;
- искусственные нейронные сети: генерация изображений с помощью глубокого обучения;
- интерактивное искусство: произведения, взаимодействующие с аудиторией^{12,13}.

Работы, созданные с применением генеративных технологий, были представлены на выставке цифрового искусства «Восторг», которая состоялась в рамках акции «Ночь музеев» 17 мая 2025 года в креативном кластере Л52, размещенном в здании, где находился социальный блок дома-коммуны (позже переделанный под больницу-поликлинику).

Креативный кластер Л52 – комплекс Госпромурала, расположенный по адресу улица Ленина, дом 52, является значимым образцом архитектурного стиля конструктивизма 1930-х годов. Характерными чертами этого здания являются лаконичные фасады с ленточным остеклением и расположение корпусов в форме «гребенки». В настоящее время в здании бывшей поликлиники размещается креативный кластер Л52. В ходе реставрации 2024 года были обнаружены и сохранены уникальные фрески 1930-х годов, изображающие персонажей произведений Корнея Чуковского¹⁴.

После масштабной реконструкции, проведенной Музеем истории Екатеринбурга при поддержке спонсоров и бюджетных средств, в кластере были организованы:

- постоянные экспозиции, посвященные авангардному искусству и научным достижениям;
- мастерские и художественные студии;
- современные выставочные пространства.

В одном из таких выставочных пространств были расположены работы выставки «Восторг». В залах бывшей больницы демонстрировались видеоарты художников Екатеринбургской академии современного искусства, созданные с использованием нейросетевых технологий (рис. 3).

Также были представлены интерактивные инсталляции, разработанные на основе программного обеспечения TouchDesigner и Blender (рис. 4).

¹² Забадыкина, П. Генеративное искусство – когда шедевры определяет случайность / П. Забадыкина. URL: <https://sysblok.ru/arts/generativnoe-iskusstvo-kogda-shedevry-opredeljaet-sluchajnost/> (дата обращения: 11.10.2025).

¹³ Бондарева, П. Генеративное искусство: творчество на стыке технологий и искусства / П. Бондарева. URL: <https://snob.ru/profile/404859/blog/1008142/> (дата обращения: 11.10.2025).

¹⁴ Музей истории Екатеринбурга: официальный сайт. URL: <https://m-i-e.ru/l52presentation> (дата обращения: 11.10.2025).

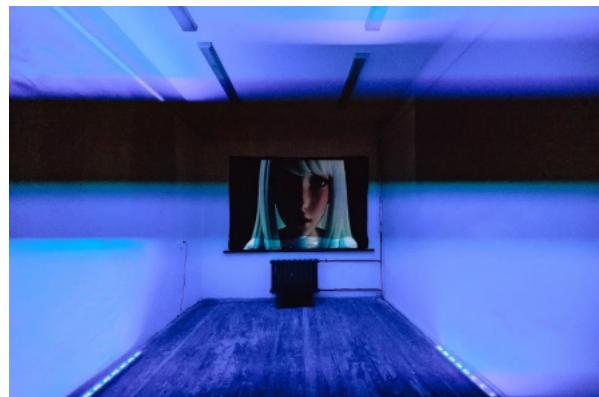
Одним из самых распространенных инструментов «оживления» пространства является физическая инсталляция. Инсталляция представляет собой современный жанр искусства, характеризующийся пространственной композицией, созданной из различных материалов и объединенной общей концептуальной идеей. Художник использует природные объекты, элементы повседневной жизни и визуальные средства для формирования произведения искусства.

Инсталляции предоставляют широкий спектр возможностей для художественного самовыражения. Их можно классифицировать на несколько типов:

- традиционные инсталляции, которые имеют сходство с объемными скульптурами и предназначены для всестороннего осмотра, в процессе их создания художник может применять любые материалы;
- интерактивные инсталляции, которые активно вовлекают зрителя в процесс восприятия произведения, часто они основаны на компьютерных технологиях, которые реагируют на действия человека, обеспечивая каждому зрителю уникальный опыт взаимодействия;
- виртуальные инсталляции, создаваемые с использованием программного обеспечения: зритель погружается в виртуальный мир, где может совершать интерактивные действия, временно теряя ощущение физической реальности;
- видеоинсталляции, демонстрируемые на экранах в нестандартных локациях: художник формирует специальное пространство вокруг зрителя для более выразительной презентации произведения¹⁵.

«Интерактивные инсталляции позволяют вовлекать зрителя в процесс создания произведений искусства, либо становиться частью арт-объекта. Такое взаимодействие делает возможным произведения интерактивного искусства реагировать на действия участника или иные условия среды» [10, с. 127].

¹⁵ Ночь музеев 2025: официальная группа креативного кластера Л52 ВКонтакте. URL: https://vk.com/album-223447915_307223558 (дата обращения: 11.10.2025).



Источник: https://vk.com/album-223447915_307223558

Рис. 3. Видеоарт, созданный с помощью нейросетей. Ночь музеев 2025: официальная группа креативного кластера Л52 ВКонтакте.

Одним из крупных проектов, активно использующих инсталляции, является Уральская индустриальная биеннале.

Уральская индустриальная биеннале – одно из крупнейших событий в сфере современной культуры в России. С 2010 года проект проводится в Екатеринбурге и на территории Уральского региона. Основной целью биеннале является осмысление индустриальности как наследия и актуальной практики, в которую вовлечены многочисленные люди и пространства. Отличительной чертой Уральской биеннале является взаимодействие с промышленными предприятиями. Художники, кураторы и зрители посещают не только остановленные, но и действующие производства. Иногда выставки проводятся одновременно с производственными процессами¹⁶.

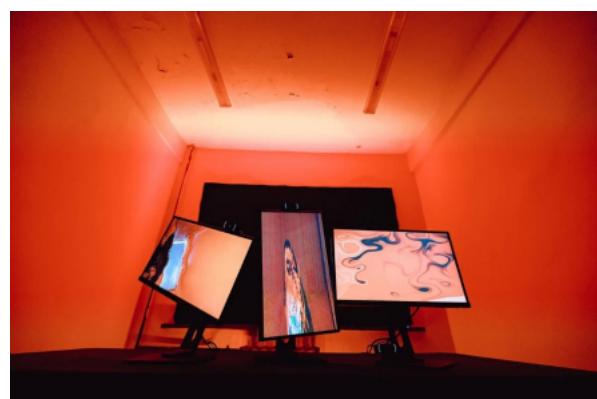
Проект «BIT.FALL» (2012), специальный проект второй биеннале, созданный немецким художником Юлиусом Поппом, представляет собой водную инсталляцию, установленную у Театра драмы. В струях падающей воды каждые несколько секунд появляются слова, такие как «государство», «style», «photos», «демократия». Выбор слов осуществляется компьютерной программой, сканирующей интернет-пространство. Таким образом, каждая капля воды становится жидким пикселием или битом – наименьшей единицей информации.

Аудиовизуальное искусство представляет собой форму художественного творчества, в которой звуковые и визуальные элементы интегрируются для создания уникального восприятия и эмоционального опыта у зрителя. Термин «аудиовизуальный» обозначает объединение двух медиа и применение технических средств для обогащения эстетического воздействия.

Технологии, применяемые в аудиовизуальном искусстве:

- звукооформление: включает в себя монтаж звуковых дорожек, планирование акустических сценариев;

¹⁶ Уральская индустриальная биеннале современного искусства: официальный сайт. URL: <https://uralbiennial.ru/about/> (дата обращения: 11.10.2025).



Источник: https://vk.com/album-223447915_307223558

Рис. 4. Инсталляция, созданная в ПО TouchDesigner. Ночь музеев 2025: официальная группа креативного кластера Л52 ВКонтакте.

- визуальные эффекты: используются такие технологии, как лазерные и световые проекции, а также пиротехнические эффекты, которые создают динамичные и визуально впечатляющие образы;

- 3D-аудиовизуализация: позволяет реализовать сложные интерактивные взаимодействия между сценическими персонажами и электронным контентом, обеспечивая многоуровневый и иммерсивный опыт для зрителя¹⁷.

В Екатеринбурге аудиовизуальные шоу можно посетить в креативном пространстве Хлебозавода № 6.

Завод хлебобулочных изделий №6 «Всеслав», основанный в 1978 году по адресу улица 8 Марта, д. 203, специализировался на производстве 70 видов продукции, включая пряники и хлеб, изготовленные по традиционным технологиям. Находясь на пике популярности, предприятие было закрыто в 2008 году и просуществовало в состоянии заброшенности до 2022 года. В этом году предприниматель Андрей Лодкин и его компания арендовали и возродили завод, создав производственно-креативный кластер «Хлебозавод №6». Организация сосредоточена на поддержке культурных проектов, креативных индустрий и туристических инициатив, проводя экскурсии, мероприятия и мастер-классы.

На Хлебозаводе №6 26 июля 2025 года состоялся второй фестиваль «ПРОГРЕСС-25», объединивший современное искусство, андеграунд-техно и индустриальную эстетику. Предыдущее мероприятие, прошедшее в 2024 году, привлекло более тысячи гостей и 13 музыкальных коллективов. Организаторы, команды «Стенограффия» и Techno Room Community¹⁸.

Промышленная площадка завода с ее грубыми бетонными стенами и атмосферой заброшенности стала идеальной локацией для проведения фестиваля. Художники превратили производственные помещения в арт-лабораторию, где были представлены инсталляции,

¹⁷ Петрова, Э. А. Аудиовизуализация режиссерской идеи как художественная технология зрелища / Э. А. Петрова, Т. В. Астафьева. // Молодой ученик. 2016. № 9 (113). С. 1238-1241. URL: <https://moluch.ru/archive/113/28822>.

¹⁸ Хлебозавод № 6: официальный сайт. URL: <https://xlebozavod6.ru/progrss-25> (дата обращения: 11.10.2025).



© Фото: Александр Кирютин, 2025.

Рис. 5. Проект «BIT.FALL».

световые проекции и экспериментальные цифровые работы (рис. 6).

Выходы

К. Д. Бугров и А. С. Бурнасов в статье, посвященной развитию регионального индустриального туризма, отмечают, что «основой для развития индустриального туризма выступает обширный символический капитал, накопленный регионом» [11, с. 21]. В этом ключе применение современных цифровых технологий вносит свой вклад в преумножение регионального культурного символического капитала.

Как было показано выше, внедрение цифровых технологий является важным аспектом успешной ревитализации индустриального наследия и ряда иных объектов, таких как помещение бывшей поликлиники. Использование таких инструментов, как мэппинг, технологии дополненной и виртуальной реальности (XR), возможностей генеративного искусства и аудиовизуальных инсталляций позволяет не только наполнить исторические пространства новым содержанием, но и установить уникальный диалог между прошлым и будущим.

Грамотное использование визуального инструментария способствует не только «оживлению» пространств, но и выстраиванию эффективной стратегии брендинга территории, о чем, в частности, говорит Т. Ю. Быстрова, рассматривая в качестве основы этого процесса работу с культурными ценностями [12]. Анализ реализованных проектов позволяет сделать вывод об эффективности применения цифровых технологий в процессе ревитализации индустриального наследия. В частности, использование технологической составляющей позволяет привлечь молодую аудиторию, лучше воспринимающую информацию через «цифровых посредников», донести культурно-историческое наследие через доступные визуальные образы, привлечь внимание к памятникам архитектурного наследия и проблематике их сохранения и развития.

Реализованные в креативных кластерах проекты демонстрируют, как цифровое искусство может трансформировать восприятие промышленных объектов



Источник: https://vk.com/album-230542932_308106019

Рис. 6. Шоу на фестивале «Прогресс-25». ПРОГРЕСС-25: Официальная группа фестиваля ПРОГРЕСС-25 ВКонтакте.

и объектов социального назначения. Синтез технологий и индустриальной архитектуры открывает новые возможности для сохранения культурной памяти и соз-

дания современных городских пространств, где аутентичность исторических объектов гармонично сочетается с инновационными цифровыми решениями. ■

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Головин К. А., Копылов А. Б., Свандлунова А. Г. Ревитализация городского пространства // Известия Тульского государственного университета. Технические науки. 2023. № 11. С. 94–97. DOI [10.24412/2071-6168-2023-11-94-95](https://doi.org/10.24412/2071-6168-2023-11-94-95). EDN RYRJSO.
- [2] Попов А. О. Ревитализация промышленных сооружений как средство сохранения культурной ткани города // Научный аспект. 2024. Т. 65, № 5. С. 8814–8823. EDN GGCRAY.
- [3] Алексеева Е. В., Быстрова Т. Ю. Ревалоризация индустриального наследия в городской агломерации: пример Большого Екатеринбурга // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. 2022. Т. 28, № 2. С. 97–109. DOI [10.15826/izv1.2022.28.2.030](https://doi.org/10.15826/izv1.2022.28.2.030). EDN ZJPUBE.
- [4] Санькова А. С. Популяризация промышленного наследия Санкт-Петербурга с помощью креативных индустрий // Труды Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2023. Т. 227, . С. 94–99. EDN XUYHCW.
- [5] Кругликова Г. А. Культурное наследие в цифровую эпоху: проблемы изучения и трансляции // Вопросы всеобщей истории. 2022. № 25. С. 153–159. DOI [10.26170/2413-872X_2022_25_18](https://doi.org/10.26170/2413-872X_2022_25_18). EDN ZGNHZP.
- [6] Рыбасова Ю. Ю., Новгородова Е. Е., Крепкогорская Е. В. Внедрение цифровых технологий в современное искусство // Вестник Казанского государственного университета культуры и ис-
- кусств. 2024. № 1. С. 15–19. EDN CWDTNF.
- [7] Козловская А. А., Kovaleva O. V. Technology and art: How digitalization changes the image of culture. Vestnik GSU, (1), 82–88. <https://elibrary.ru/hobjia>.
- [8] Krasnova, E. L. (2022). Preservation and broadcasting of cultural heritage in the digital age: To the building of a model. Museum. Monument. Heritage, (1), 134–140. <https://elibrary.ru/ovynwv>.
- [9] Skakovskaya, N. V., & Bobkov, S. P. (2023). The problems and perspectives of virtual reconstructing of cultural heritage. Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, (49), 121–130. <https://doi.org/10.17223/22220836/49/10>. EDN NLCCPX.
- [10] Artyushenkova, E. V., & Nomokonova, U. B. (2024). Digital art in the context of modernity: The rebirth of creative practices. Society, (4-4), 125–129. <https://elibrary.ru/qqjukc>.
- [11] Bugrov, K. D., & Burnasov, A. S. (2024). Factories of hospitality: Problems of industrial tourism development in the Urals second-tier cities. Managing of Culture, 3(3), 13–22. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2024-3-3-13-22>. EDN QDXHET.
- [12] Bystrova, T. Yu. (2024). Small town branding for tourism purposes: Working with cultural values. Managing of Culture, 3(3), 32–40. DOI [10.70202/2949-074X-2024-3-3-32-40](https://doi.org/10.70202/2949-074X-2024-3-3-32-40). EDN PDLLSM.

REFERENCES

- [1] Golovin, K. A., Kopylov, A. B., & Svandlunova, A. G. (2023). Revitalization of urban space. *News of Tula State University. Engineering Sciences*, (11), 94–97. <https://doi.org/10.24412/2071-6168-2023-11-94-95>.
- [2] Popov, A. O. (2024). Revitalization of industrial buildings as a means of preserving the cultural fabric of the city. *Scientific Aspect*, 65(5), 8814–8823. <https://elibrary.ru/ggcray>.
- [3] Alekseeva, E. V., & Bystrova, T. Yu. (2022). Revalorization of industrial heritage in urban agglomeration: The case of Greater Ekaterinburg. *Izvestia Ural Federal University Journal. Series 1: Issues in Education, Science and Culture*, 28(2), 97–109. <https://doi.org/10.15826/izv1.2022.28.2.030>.
- [4] Sankova, A. S. (2023). Popularization of the industrial heritage of St. Petersburg through the creative industries. *Proceedings of the St. Petersburg State Institute of Culture*, 227, 94–99. <https://elibrary.ru/xuyhcw>.
- [5] Kruglikova, G. A. (2022). Cultural heritage in the didgital age: Problems of learning and translation. *Questions of General History*, (25), 153–159. https://doi.org/10.26170/2413-872X_2022_25_18.
- [6] Rybasova, Yu. Yu., Novgorodova, E. E., & Krepkogorskaya, E. V. (2024). The introduction of digital technologies into contemporary art. *Bulletin of the Kazan State University of Culture and Arts*, (1), 15–19. <https://elibrary.ru/cwdtnf>.
- [7] Kozlovskaya, A. A., & Kovaleva, O. V. (2025). Technology and art: How digitalization changes the image of culture. *Vestnik GSU*, (1), 82–88. <https://elibrary.ru/hobjia>.
- [8] Krasnova, E. L. (2022). Preservation and broadcasting of cultural heritage in the digital age: To the building of a model. *Museum. Monument. Heritage*, (1), 134–140. <https://elibrary.ru/ovynwv>.
- [9] Skakovskaya, N. V., & Bobkov, S. P. (2023). The problems and perspectives of virtual reconstructing of cultural heritage. *Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*, (49), 121–130. <https://doi.org/10.17223/22220836/49/10>.
- [10] Artyushenkova, E. V., & Nomokonova, U. B. (2024). Digital art in the context of modernity: The rebirth of creative practices. *Society*, (4-4), 125–129. <https://elibrary.ru/qqjukc>.
- [11] Bugrov, K. D., & Burnasov, A. S. (2024). Factories of hospitality: Problems of industrial tourism development in the Urals second-tier cities. *Managing of Culture*, 3(3), 13–22. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2024-3-3-13-22>. EDN QDXHET.
- [12] Bystrova, T. Yu. (2024). Small town branding for tourism purposes: Working with cultural values. *Managing of Culture*, 3(3), 32–40. DOI [10.70202/2949-074X-2024-3-3-32-40](https://doi.org/10.70202/2949-074X-2024-3-3-32-40).



ДИАЛОГ МУЗЕЯ И ПОСЕТИТЕЛЯ: КОМПЛЕКСНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ АУДИТОРИИ МУЗЕЯ БОРИСА ЕЛЬЦИНА КАК ОСНОВА ЭФФЕКТИВНОГО МУЗЕЙНОГО МЕНЕДЖМЕНТА

Кунгуррова Д. С.¹¹ Фонд «Президентский центр Б.Н. Ельцина» (Екатеринбург, Россия)

АННОТАЦИЯ

Актуальность. Музеи политической истории испытывают растущую конкуренцию за внимание посетителей, что требует системного изучения аудитории для эффективного управления и адаптации музеиных программ.

Цель статьи – описать методы и практики исследования аудитории музея политической истории (на примере музея Бориса Ельцина), которые используются для эффективного управления музеем и создания музеиных программ с учетом запросов посетителей.

Цели изучения аудитории музеев: выявление социально-демографических характеристик, мотиваций и предпочтений посетителей, анализ их досуговых практик и уровней удовлетворенности с целью повышения качества музеиного обслуживания, совершенствования программ и выстраивания эффективной коммуникации с аудиторией. Музей Бориса Ельцина изучает аудиторию с использованием неопросных (анализ экспурсационного графика и данных продаж билетов), а также опросных методов – анкетирование посетителей на стационарных планшетах, стандартизированное интервью жителей города. Цель – системное выявление характеристик, мотиваций, предпочтений и барьеров посещения с целью адаптации музеиных программ к запросам посетителей и повышения эффективности музеиного менеджмента.

Методы. Исследования проводились в 2022–2024 гг.: опрос «Портрет посетителя. Опыт посещения Музея Бориса Ельцина» на стационарных планшетах в музее (объем выборки 527 чел.); исследование досуговых практик жителей Екатеринбурга с выборкой 380 чел. методом стандартизированного интервью с помощью мобильных устройств; исследование предпочтений аудитории Музея Бориса Ельцина (опрос 1269 посетителей музея на планшетах). Кроме этого, регулярное исследование «Портрет посетителя», которое проводится в музее постоянно с 2016 года.

Результаты. Основная аудитория музея: люди 21–40 лет, преимущественно туристы из разных регионов России. Главные мотивы посещения – интерес к истории России и ценностям свободы и демократии. Высока доля первичных посещений (около 82%). Выявлены предпочтения в форматах мероприятий (экскурсии, кинопоказы, квесты), а самым ярким впечатлением от музея стала интерактивность экспозиции. Анализ досуговых практик жителей Екатеринбурга показал, что основное свободное время они посвящают прогулкам, посещению кафе и ресторанов, а также отдыху дома. Выявлены барьеры посещения музеев среди жителей Екатеринбурга: скуча, недостаток времени.

Практическое применение полученных данных в музее: усиление интерактивных элементов, разработка новых тематических экскурсий, внедрение музеинно-автобусных, гастрономических, фотоэкскурсий и экскурсий на электросамокатах, запуск цикла мероприятий «Искусство быть свободным», внедрение паблик-токов.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Музейная аудитория, мотивация посещения, музейный маркетинг, музейный менеджмент, музейные программы, культурный досуг, музей Бориса Ельцина

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ

Кунгуррова, Д. С. (2025). Диалог музея и посетителя: комплексное исследование аудитории Музея Бориса Ельцина как основа эффективного музеиного менеджмента. *Управление культурой*, 4(4), 58–71. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2025-4-4-58-71>



ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Кунгуррова Дарья Сергеевна – Фонд «Президентский центр Б.Н. Ельцина» (620000, Россия, Екатеринбург, ул. Бориса Ельцина, 3) — менеджер по работе с аудиториями; kungurova@ycenter.ru. ORCID: 0009-0000-0041-6282.

Статья поступила 23.08.2025; рецензии получены 25.09.2025, 01.10.2025; принята к публикации 22.10.2025.

Research Article

Rubric: Sociology

DIALOGUE BETWEEN THE MUSEUM AND THE VISITOR: A COMPREHENSIVE STUDY OF THE AUDIENCE OF THE BORIS YELTSIN MUSEUM AS A BASIS FOR EFFECTIVE MUSEUM MANAGEMENT

Kungurova D. S.¹¹ The Boris Yeltsin Presidential Center Foundation (Ekaterinburg, Russia)**ABSTRACT**

Relevance. Museums of political history face growing competition for visitors' attention, necessitating systematic study of the audience for effective management and program adaptation.

The aim of the article is to describe the audience research methods applied by the Museum of the First President of Russia B. Yeltsin and demonstrate how the results are used to improve museum management quality.

Audience study goals in museums broadly include identifying socio-demographic characteristics, motivations and preferences, analyzing leisure practices and satisfaction levels to improve service quality, refine programs, and build effective communication with visitors. The Yeltsin Museum employs non-survey methods (analysis of tour schedules and ticket sales data) alongside survey methods — questionnaires administered on stationary tablets and standardized interviews with city residents. The aim is to systematically identify characteristics, motivations, preferences, and visitation barriers to adapt museum programs to visitor demands and enhance management efficiency.

Methods. Studies were conducted between 2022 and 2024: a survey entitled "Visitor Portrait: Experience of Visiting the Boris Yeltsin Museum" was conducted on stationary tablets in the museum (sample size: 527 people); a leisure practices study among Yekaterinburg residents with 380 respondents via standardized interviews using mobile devices; an audience preference survey with 1269 museum visitors on tablets. In addition, the regular study "Portrait of a Visitor" has been conducted at the museum continuously since 2016.

Results. The primary audience is aged 21–40, mostly tourists from various Russian regions. Main visit motivations: interest in Russian history and values of freedom and democracy. High proportion of first-time visitors (82%). Preferences for event formats (tours, film screenings, quests) were identified, and the most striking impression of the museum was the interactive nature of the exhibits. An analysis of Yekaterinburg residents' leisure practices revealed that they spend most of their free time walking, visiting cafes and restaurants, and relaxing at home. Barriers to museum visits among Yekaterinburg residents were identified, including boredom and lack of time. Practical application of the data at the museum included: increased interactive exhibit element, new thematic tours, introduction of museum bus, gastronomic, photo, and electric scooter tours, launch of the "Art of Being Free" event series, and public talks.

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Darya S. Kungurova – The Boris Yeltsin Presidential Center Foundation (3, Boris Yeltsin St., Ekaterinburg, 620000, Russia) — audience relations manager; kungurova@ycenter.ru. ORCID: 0009-0000-0041-6282.

The article was submitted 08/23/2025; reviewed 09/25/2025, 10/01/2025; accepted for publication 10/22/2025.

KEYWORDS

Museum audience, visitation motivation, museum marketing, museum management, museum programs, cultural leisure, Boris Yeltsin Museum

FOR CITATION

Kungurova, D. S. (2025). Dialogue Between the Museum and the Visitor: A Comprehensive Study of the Audience of the Boris Yeltsin Museum as a Basis for Effective Museum Management. *Managing of Culture*, 4(4), 58–71. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2025-4-4-58-71>

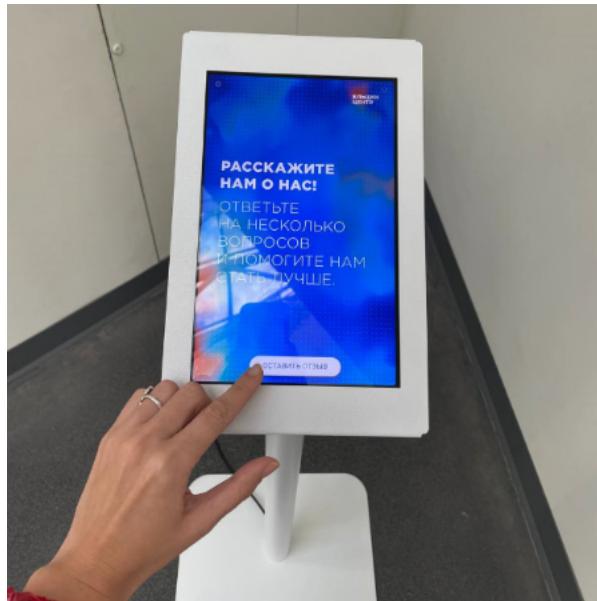
ВВЕДЕНИЕ

Музеи находятся сегодня во все возрастающей конкуренции культурных и развлекательных практик за внимание посетителей. Отсюда – важность изучения аудитории. Понимая мотивацию аудитории, зная ее портрет, музеи выстраивают более эффективные коммуникации, адаптируются под запросы. Музей – больше, чем хранилище артефактов, это – место для диалога и обмена смысловыми нитями между культурой и обществом. Только через глубокий анализ аудитории возможно обеспечить устойчивое развитие музея и его интеграцию в культурную и социальную жизнь города. В 2025 году Ельцин Центру (далее Центр) исполнилось 10 лет. Это важный рубеж для любой институции. Значимой частью Центра является Музей Бориса Ельцина. Это новый для России проект, положивший начало систематическому изучению, сохранению и популяризации исторического наследия российских президентов. Используя новейшие технологии, музей современным языком рассказывает о жизни первого президента России и важнейших этапах его политической биографии¹.

С первых дней работы стало понятно, что такому музею важно разговаривать со своей аудиторией на одном языке – вовлекать, располагать, задавать вопросы [1–3]. Вслед за М. Ю. Юхневич мы понимаем музейную аудиторию как общность людей, объединенных интересом к музею, что находит выражение в определенной активности и мотивации его посещения². Для того, чтобы взаимодействие между музеем и аудиторией состоялось, необходимо выстраивать диалог с посетителями. Кто эти люди, что приходят в музей? Почему они

¹ Музей Бориса Ельцина. URL: <https://yeltsin.ru/museum/> (дата обращения: 11.09.2025).

² Юхневич, М.Ю. Я поведу тебя в музей: учебное пособие по музейной педагогике / М.Ю. Юхневич. М., 2001. С. 53.



© Кунгурова Д. С., 2025.

Рис. 1. Планшет с опросом в экспозиции Музея Бориса Ельцина.

приходят? О чём бы хотели поговорить? Ответы помогают получить практика проведения исследований [4].

Цели исследования музейной аудитории для нас:

1. Определение социально-демографических характеристик посетителей;
2. Понимание мотивации посещения музея;
3. Анализ предпочтений посетителей;
4. Оценка уровня удовлетворенности;
5. Планирование музейной программы;
6. Определение эффективности музейных программ (соответствие потребностям посетителей и миссии музея);
7. Разработка стратегий привлечения новых посетителей;
8. Улучшение общего опыта посещения музея.

Статья предназначена для музейных специалистов, культурных менеджеров и исследователей, заинтересованных в эффективном управлении музеями истории и развитии программ, ориентированных на посетителей.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Цель статьи – описать методы и практики исследования аудитории музея политической истории (на примере музея Бориса Ельцина), которые используются для эффективного управления музеем и создания музейных программ с учетом запросов посетителей.

Использован комплекс методов исследования музейной аудитории. Основу составили опросы посетителей, проведенные с помощью стационарных планшетов непосредственно в пространстве музейной экспозиции, что позволило получить оперативные и представительные данные о социально-демографических характеристиках, мотивации и предпочтениях аудитории. Такой подход обеспечивает системное понимание поведения и потребностей аудитории, а это – основа для планирования музейных программ и оценки их эффективности. Здесь следует подчеркнуть, что в данной статье рассматривается формирование музейной программы для взрослой аудитории.

При разработке исследований чаще других учитываются такие цели как определение социально-демографических характеристик аудитории, анализ предпочтений и последующее планирование музейной программы. Мы изучаем аудиторию разными способами. Три наиболее популярных метода:

1. Анализ экскурсионного графика;
2. Анализ данных программы 1С (анализ по категориям проданных билетов);
3. Опросы на стационарном планшете в пространстве музейной экспозиции.

В данной статье мы разберем конкретные примеры проведенных исследований, в основе которых – опросный метод.

Исследование «Портрет посетителя», с 2016 г.

Начнем с исследования «Портрет посетителя», которое регулярно проводится в музее. Посетители могут пройти опрос самостоятельно на стационарном планшете в пространстве экспозиции (рис. 1).

Перейдем непосредственно к результатам. В рамках статьи остановимся на данных за 2024 год. Объем выборки составил 1641 чел. Постоянную аудиторию музея составляют люди молодого возраста. Так в 2024 году процент посетителей в возрасте 21–30 лет составлял 29,13 %, а в возрасте 31–40 лет – 28,21 %. Это интересно, так как люди этой возрастной группы, либо родились уже после 1990-х, либо их детство и взросление пришлось на период 1990-х годов. Первая группа может испытывать желание узнать больше о событиях, которых они не застали, но застали их более старшие родственники, а вторая – погрузиться в события, современниками которых они были.

Распределение аудитории по гендерному признаку из года в год колеблется незначительно и распределяется почти поровну.

Аудитория музея весьма разнообразна с точки зрения географии. Музей является популярной достопримечательностью для посещения российскими туристами, поэтому их доля в распределении стабильно высока. Так, в 2024 году основная доля посетителей (52,92 %) – это туристы из разных субъектов России. Далее жители Екатеринбурга – 34,79 %, жители Свердловской области (за исключением Екатеринбурга) – 7,84 %, представители других государств – 4,46 %.

Исследование «Портрет посетителя» важно для понимания музейной аудитории, но его одного недостаточно. Есть ряд других показателей, которые интересно и полезно замерить. Было принято решение проводить расширенные исследования, отвечающие определенным запросам. Обратимся к ним далее в статье. Исследования будут представлены в хронологическом порядке.

Исследование «Портрет посетителя».

Опыт посещения Музея Бориса Ельцина, 2022 г.

Данное исследование было проведено весной 2022 года. Инициатором исследования выступил Отдел развития Музея Бориса Ельцина, и его руководитель на тот момент Л. Э. Старостова. Посетители проходили опрос на планшете в экспозиции музея. Всего было опрошено 527 человек. Респонденты отбирались на основе добровольного участия, это те посетители, которые сами подходили к планшету и заполняли анкету. Нам было важно узнать среди прочего долю повторных посещений музея, мотивацию посещения, а также зафиксировать самые яркие впечатления от экспозиции.

Музею важно знать, какую долю в общем количестве гостей музея составляют люди, пришедшие впервые, а какую те, что пришли уже не в первый раз. Музей Бориса Ельцина имеет свою специфику – основная экспозиция должна оставаться неизменной. В связи с этим важно понимать, что доля повторных посещений не будет высокой. Также подчеркнем, что основная часть посетителей музея – туристы из других регионов страны, что также позволяет нам предположить, что большую часть посетителей составят люди, пришедшие в музей впервые. Гипотеза подтвердилась: доля первых посещений составила 82 % от общего числа ответивших, доля повторных посещений составила 18 %.

Таблица 1 — Распределение ответов на вопрос «Расскажите, пожалуйста, почему Вы решили посетить Музей Бориса Ельцина» (Исследование «Портрет посетителя. Опыт посещения Музея Бориса Ельцина», 2022 год)

Значения	Чел.	%
Мне интересна история России	118	31,1
Мне было важно посетить то место, где представлены ценности свободы и демократии	95	25,1
Мне захотелось посетить местную достопримечательность	91	24
Мне интересна эпоха 90-х	89	23,5
Мне захотелось посмотреть красивое место	87	23
Мне интересна инновационная экспозиция	62	16,4
Мне захотелось посетить популярное место	60	15,8
Мне посоветовали знакомые	51	13,5
Решил(а) показать музей ребенку	48	12,7
Мне интересна личность Бориса Ельцина	47	12,4
Мне захотелось вспомнить события эпохи, свидетелем которых я был(а)	26	6,9
Мне импонирует личность Бориса Ельцина	22	5,8
Решил(а) показать музей знакомым	20	5,3
Проходил(а) мимо, решил(а) зайти	16	4,2
Другое	11	2,9
Посетил(а) музейное мероприятие	6	1,6
Привел(а) ребенка на мероприятие	6	1,6
Сумма:	855	225,6
Итого ответивших:	379	100

Таким образом, мы видим, что Музей Бориса Ельцина и правда является важной достопримечательностью Екатеринбурга. Вместе с этим нам бы хотелось повышать значимость посещения музея у локальной аудитории, жителей города, формируя вокруг музея устойчивое сообщество.

Интересны мотивы посещения (табл. 1). В чём ценность музея для посетителей?

Посетители чаще всего приходят в Музей Бориса Ельцина, так как им интересна история России. В 2022 году ее доля среди всех ответивших составила 31 %. Также людям важно посетить то место, где представлены ценности свободы и демократии (25,1 %). Такие лидирующие мотивы указывают на то, что аудитория музея заинтересована в изучении историко-политических процессов, кроме этого она ориентирована на осмысление и укрепление своих представлений о демократических ценностях. В данном случае музею важно вести диалог с аудиторией, способствовать рефлексии, основанной на документальных и исторических фактах. Также мы можем сказать, что данные мотивы посещения музея соответствуют цели деятельности Центра, а именно изучение и публичное представление исторического наследия Президента Российской Федерации, прекратившего исполнение своих полномочий, как неотъемлемой части новейшей истории России, развитие демократических институтов и построение правового государства³.

³ Федеральный закон от 13.05.2008 № 68-ФЗ «О центрах исторического наследия президентов Российской Федерации, прекративших исполнение своих полномочий».

О самых ярких впечатлениях от посещения музея мы решили узнать с помощью открытого вопроса. Полученные ответы мы объединили в тематические блоки. Так, мы выяснили, что больше всего посетителям музея запоминается его интерактивность (19,3%) – объекты, с которыми можно взаимодействовать (игра об экономических реформах; аудио и видео сопровождение; вещи, которые можно потрогать), особенно выделяется возможность записать радиообращение и кабинку видеозаписи («кнопочки, которые можно потыкать»⁴, «потрясающая интерактивность», «запись речи», «видео кабинки и планшеты, очень хороший музей»). Посетителю музея важно быть вовлеченным в драматургию экспозиции, не быть пассивным. Так, например, респонденты выделяют кабинки видеозаписи, в которых каждый посетитель может записать себя и свое понимание слова «свобода» или поразмышлять над временем 1990-х в России. Впоследствии эти записи могут появиться в основной экспозиции музея. Мы можем сказать, что для аудитории музея оказалось значимым быть как бы «соавтором» музейной истории, это усиливает эмоциональную связь и, как мы видим, запоминается. Не менее важным для людей является знакомство с бытом 1990-х или воскрешение в памяти тех лет через встречу с объектами того времени (15,8%). Особенno посетителям запоминаются советская квартира начала 1990-х гг., троллейбус 1980-х гг., подобный тому, на котором ездил в час пик Борис Николаевич и, конечно, прилавки магазинов конца 1980-х – начала 1990-х гг. («Советская квартира с телефоном», «личные вещи в квартире», «магазин 90», «вещи из прошлого», «телефизоры и сигареты», «отличный троллейбус»). Мы видим, что аудитория музея осмыслияет 1990-е через бытовые артефакты, которые в свою очередь отражают повседневный опыт. Музей таким образом создает важный эффект присутствия или погружения, который запоминается людям. Об особой атмосфере, которую воссоздает музей, также говорят такие ответы (2,9%) – «как все было в начале 90-х. Лучше стал понятен дух эпохи в Москве», «очень погружают в эпоху». Также большое количество людей пишут, что им понравилось и запомнилось все в музее («все поражает и все запоминается», «рекомендую друзьям», «все очень здорово!!!»). Это 15,2% от всех ответов. Объединяя по смыслу ответы, мы можем говорить о высокой степени иммерсивности и интерактивности музея.

Большую роль в оказании эффекта на посетителей играет способ подачи информации. Музей Бориса Ельцина насыщен разными медиа – видеоинсталляциями, звуком, фотографиями, документами, текстами, артефактами эпохи. Все это позволяет раскрыть драматургию экспозиции, вовлечь посетителя в проживание истории. В таких случаях для музея важно сохранение баланса между подлинными артефактами и увлекательной интерактивностью. Много внимания этой теме было уделено в цикле авторских исследовательских

⁴ Здесь и далее курсивом – цитаты из открытых ответов респондентов.

прогулок «Медиа в музее», проводившихся в Музее Бориса Ельцина в 2019 году. По результатам проекта в 2022 году вышло издание «Музей как медиа: Дискуссии в Музее Бориса Ельцина» под редакцией Людмилы Старостовой⁵.

Исследование «Досуговые практики горожан. Привлечение новой аудитории в музей», 2022 г.

Музей Бориса Ельцина располагается в Екатеринбурге, соответственно, относительно большая часть посетителей – это жители Екатеринбурга, они часть целевой аудитории музея. Кроме этого нам важно повышать значимость посещения музея у локальной аудитории, формируя вокруг музея устойчивое сообщество. Было принято решение изучать досуг жителей города, узнать, какое место в структуре досуга занимает посещение музеев и какие барьеры, если они есть, препятствуют их посещению. И в конечном счёте выявить возможную мотивацию посещения Музея Бориса Ельцина. Инициатором исследования выступил Отдел развития Музея Бориса Ельцина и отдельно его руководитель на тот момент Л. Э. Старостова.

Исследование было проведено в июле 2022 года. Был выбран метод стандартизированного интервью с помощью платформы Google Формы. Вопросы были заранее подготовлены и внесены в программу, интервью проводилось с помощью мобильного телефона, ответы респондентов в режиме онлайн заносились в программу. Сбор данных осуществлялся с участием студентов-практикантов музея. Местом проведения были выбраны центральные районы города. Выборка территориальная, точки опроса презентировали центр города. Ориентация была на примерно равное количество анкет екатеринбуржцев из разных районов города. Также в выборке квотировалось распределение по полу и возрасту. Всего было опрошено 380 человек.

Мы выбрали несколько важных для нас показателей: бюджет свободного времени, наполнение досуга, самые яркие впечатления от событий, частота посещения музеев, часто посещаемые музеи Екатеринбурга, мотивация к посещению музеев у тех, кто редко ходит в музеи (барьеры), причины посещения музеев, факторы, побуждающие проводить свободное время вне дома, компания для проведения досуга, виды досуга и их влияние на чувство удовлетворенности жизнью. Остановимся на некоторых из них.

Вопросы о досуге могут показать нам, является ли посещение музеев частью привычного поведения горожан. Если же нет, то как можно привлечь в музей тех, кто редко выбирает такое времяпрепровождение? Кроме этого, досуг – это ключ к пониманию интересов целевой аудитории. То, на что тратят своё свободное время люди, может раскрыть для нас их ценности и реальные интересы.

Перейдем к интерпретации полученных результатов. При составлении событийной программы музей

⁵ Музей как медиа: Дискуссии в Музее Бориса Ельцина / под ред. Л. Старостовой. Екатеринбург: Кабинетный учений, 2022. 248 с.

отдает предпочтение выходным дням. Перейдем к полученным в опросе данным по этому поводу. Большинство опрошенных (51,2 %) могут посвятить досугу два полноценных дня в выходные дни. В будние дни опрошенные готовы потратить на досуг больше четырех часов (35,9 %). При этом также большое количество респондентов может отдохнуть от двух до четырех часов (31,9 %). Распределение ответов показывает, что у людей достаточно времени на досуг – подавляющее большинство опрошенных может отдохнуть два полноценных дня в выходные дни. В будние дни люди готовы посвятить досугу от двух до четырех часов и более. Это значит, что планирование мероприятий как на выходные, так и на будние дни соответствует возможностям целевой аудитории.

В вопросах, посвященных досугу, нами было принято решение сделать акцент на тех практиках, которые реализуются вне дома. К такому типу досуговых практик относится и посещение музея. Подавляющее большинство опрошенных предпочитает посвящать свой досуг прогулкам (59,9 %) (табл. 2). Также популярными формами досуга являются посещение кафе (35,4 %) и походы в гости (33 %). Что объединяет эти лидирующие формы внедомашнего досуга? Социальность и расслабленность. Это возможность встречи и свободного общения в комфортной атмосфере. Также они не требуют постоянной интеллектуальной концентрации или соблюдения строгих правил поведения. На этом фоне музеи (10 %), а также театры и концерты (12,9–15 %) проигрывают, так как воспринимаются как досуг регламентированный, требующий целенаправленного внимания и интеллектуального включения. Таким образом, задачей для привлечения новой аудитории в Музей Бориса Ельцина становится не просто предложение исторического контента, а создание среды для социального взаимодействия, совмещающей в себе познавательную функцию и создание комфортной атмосферы общественного пространства.

Самые яркие впечатления от событий. Открытый вопрос, поэтому ответы особенно ценные. Люди говорили о том, что их действительно впечатлило.

Самым ярким впечатлением за первую половину 2022 года у опрошенных стала Уральская Ночь музыки (18,4 %) [6]. Опрос проводился в июле, поэтому неудивительно, что многие назвали самым ярким впечатлением событие, состоявшееся в июне. Кроме того, это масштабное мероприятие, которое привлекает каждый год большое количество людей. Также значительное число опрошенных ответило, что ярких событий не было (11,7 %). Помимо Ночи музыки людям запомнились поездки в другие города (9,4 %) и посещение музеев и выставок (7,5 %). Путешествия всегда являются яркими событиями. Интересно то, что с одной стороны, музеи занимают скромное место в структуре досуга (10 %). С другой же стороны, опыт их посещения оказывается на лидирующих позициях в рейтинге самых ярких впечатлений. Таким образом, мы можем сделать вывод о том, что музей не рутинная практика, а запоминающееся событие. Также мы можем

Таблица 2 — Распределение ответов на вопрос «Где Вы предпочитаете проводить свое свободное время вне дома?» (Исследование «Досуговые практики горожан. Привлечение новой аудитории в музей», 2022 год)

Значения	Чел.	%
в парках, скверах, на городских улицах	227	59,9
в кафе, ресторанах	134	35,4
проводжу свое свободное время преимущественно дома	128	33,8
в гостях	125	33
в кино	82	21,6
в поездках по другим городам России и за границей	82	21,6
на городских мероприятиях	75	19,8
в торгово-развлекательных центрах	66	17,4
в спортивных секциях, фитнес-залах	62	16,4
на концертах	57	15
в театрах	49	12,9
в турпоходах, путешествиях по Уралу	48	12,7
в музеях	39	10,3
в творческих студиях, клубах по интересам	36	9,5
в ночных клубах, на дискотеках	28	7,4
на даче (огород, сад)	9	2,4
разное	4	1,1
Сумма:	1251	330,1
Итого ответивших:	379	100

предположить, что посещение музеев происходило в поездках и поэтому запомнилось.

Как видно из распределения ответов на вопрос о структуре досуга, посещение музеев не является популярной формой досуга (10,3%) (табл. 2). Респондентам был задан вопрос о частоте посещения музеев. В основном жители Екатеринбурга посещают музеи раз в год и реже или никогда (58%) (рис. 2). При этом раз в полгода и чаще посещают музеи 42 % опрошенных. Таким образом, учитывая все данные, мы можем сказать, что в среднем люди посещают музеи 1-2 раза в год.

Мы можем сравнить эти данные с данными ВЦИОМ за 2022 год: большинство россиян посещает музеи и выставки реже, чем раз в год или никогда (55%)⁶.

⁶ Аналитический обзор «Тренды культурного досуга: 1992–2022». Таблицы // ВЦИОМ. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/trendy-kulturnogo-dosuga-1992-2022>

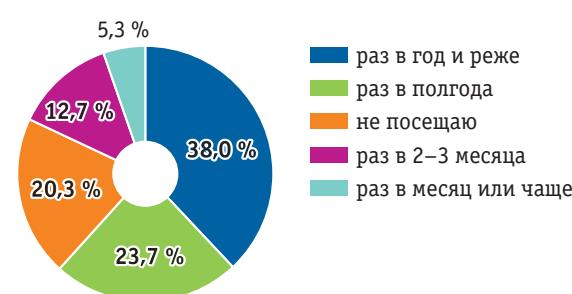


Рис. 2. Распределение ответов на вопрос «Как часто Вы посещаете музеи?» (% от ответивших). Исследование «Досуговые практики горожан. Привлечение новой аудитории в музей», 2022 год.

Таблица 3 — Распределение ответов на вопрос «Вы ходили бы в музеи чаще, если бы...» (Исследование «Досуговые практики горожан. Привлечение новой аудитории в музей», 2022 год)

Значения	Чел.	%
там было не так скучно	97	31,1
было больше свободного времени	89	28,5
было больше интересных мероприятий (лекций, кинопоказов, мастер-классов)	86	27,6
была компания для посещения музея	79	25,3
у меня нет привычки ходить в музеи	79	25,3
легче было найти информацию о выставках и мероприятиях	68	21,8
было больше бесплатных мероприятий	58	18,6
экспозиции были более современными технологически	53	17
билеты были дешевле	48	15,4
чувствовал(а) себя в музеях свободнее (возможность трогать экспонаты, свободно общаться, фотографироваться в пространстве музея и др.)	39	12,5
до музея было легче добраться	24	7,7
было больше мероприятий для детей	16	5,1
музеи были более приспособлены для посетителей с инвалидностью	9	2,9
другое	4	1,3
музеи не интересуют	2	0,6
в музеях нет ничего нового	2	0,6
Сумма:	753	241,3
Итого ответивших:	312	100

Также большой процент россиян посещает музеи и выставки один или несколько раз в год (36%). Таким образом, мы видим, что данные нашего исследования совпадают с данными ВЦИОМ. Жители Екатеринбурга, как и жители всей России в основном посещают музеи реже, чем раз в год или никогда. Среди жителей Екатеринбурга – это 58 %, среди россиян – 55 %. Аналистики ВЦИОМ в 2022 году говорили об увеличении аудитории музеев в 1,5 раза за последние 30 лет. Так, например, в 1992 году раз в год и чаще музеи посещали 29% россиян, а в 2022 г. уже 43%. Таким образом, мы можем сделать вывод о том, что интерес к музеям у аудитории растет.

Вопрос «Вы ходили бы в музеи чаще, если бы...» был задан только тем респондентам, которые редко посещают музеи. Это те люди, которые в вопросе о посещении музеев выбрали варианты «раз в полгода», «раз в год и реже», «не посещаю». Отвечая на вопрос о том, что привело бы прийти в музей, большинство выбрало вариант «если бы там было не так скучно» (31,1 %) (табл. 3). Что стоит за словом «скучно» по отношению к посещению музеев? Это могут быть: сложный язык экспозиции, отсутствие вовлекающих в процесс мероприятий, недостаточный эмоциональный отклик. Объединив вышеперечисленное, мы можем получить такой барьер как «отсутствие себя» и своего личного интереса в предложениях от музеев. Также лидирующую позицию занимает вариант «было больше свободного времени» (28,5 %). В данном случае

Таблица 4 — Распределение ответов на вопрос «Что Вас в большей степени побуждает к посещению музеев?» (Исследование «Досуговые практики горожан. Привлечение новой аудитории в музей», 2022 год)

Значения	Чел.	%
стремление узнать что-то новое	167	44,5
желание провести время необычным способом/разнообразить досуг	107	28,5
время, проведенное с семьей или друзьями	100	26,7
открытие новых интересных мест проведения досуга в городе	98	26,1
получение удовольствия от особой атмосферы музея	93	24,8
углубление своих знаний в интересующей области (изучение экспонатов, информации на этикетках)	72	19,2
стремление посетить новые выставки или популярные места, о которых все говорят	63	16,8
желание расслабиться/отдохнуть	57	15,2
желание показать знакомым что-то новое и интересное	49	13,1
посещение экскурсий, лекций, дискуссий	48	12,8
музеи не интересуют	17	4,5
другое	6	1,6
показать музеи детям	2	0,5
Сумма:	879	234,4
Итого ответивших:	375	100

мы можем говорить о приоритетах, посещение музеев не входит в число таких досуговых практик, на которые хотелось бы тратить своё время. И здесь музеям важно ответить на вопрос, почему так происходит? Еще один лидирующий ответ респондентов как бы отвечает на него, жители города хотят видеть «больше интересных мероприятий (лекций, кинопоказов, мастер-классов)» (27,6 %). В итоге, нам кажется важным наличие в музейной программе личных историй и эмоциональной привязки посетителей музея к поднимаем темам, а также развитие интерактивных форматов в виде новых интересных музейных событий.

В противовес барьерам обратимся к мотивам посещения музеев. Именно они могут помочь эти барьеры преодолеть. Структура мотивации подчеркивает особенности музейных пространств. С одной стороны, это место получения новых знаний. В поддержку этого основной мотив – стремление узнать что-то новое (44,5 %) [6] (табл. 4). С другой стороны, это уникальное социальное пространство. Такие мотивы, как желание провести время необычным способом / разнообразить досуг (28,5 %), время, проведенное с семьей и друзьями (26,7 %), и открытие новых интересных мест проведения досуга в городе (26,1 %) подчеркивают это. В контексте выявленных барьеров мы можем предположить, что процесс получения новых знаний в музее следует подавать в более увлекательной, уникальной и, что самое главное, вовлекающей форме.

Нам было важно узнать, что же может побудить людей проводить свое свободное время вне дома. Это позволит увидеть, есть ли такие мотивы, которые музеи пока что не удовлетворяют или удовлетворяют не

в полной мере. Лидирующим мотивом стало желание «сменить обстановку и побывать в новом месте» (60,6 %) (табл. 5). Людей привлекает новизна и полученные вместе с этим впечатления. Также людей стимулируют желания расслабиться / отдохнуть (49,2 %) и встретиться с друзьями / родственниками (38,6 %). Меньше всего побуждают провести свободное время вне дома желания побывать в людном месте (10,6 %), посетить интересное мероприятие (12,4 %), получить новые знания (12,4 %). Выявленный лидирующий мотив рисует идеальный досуг, как возможность выхода из рутины рабочих будней, погружение в иную атмосферу. Дополняет же картину идеального досуга непринужденное, социально ориентированное времяпрепровождение. Возможно, люди редко проводят досуг в музеях, потому что в большей степени музеи ассоциируются с получением новых знаний, различными мероприятиями и общественными пространствами, воспринимаемыми как людные места [7]. В данном случае мы видим, что эти факторы не являются особенно привлекательными для людей. Посещение музея не ассоциируется с отдыхом и расслаблением, которых люди обычно ждут от досуга. Что нам могут дать такие результаты? Чтобы привлечь посетителей, важно:

- делать акцент на том, что музей – это уникальное пространство, погружающее в свою особую атмосферу;
- создавать пространство уюта (это могут быть как специальные программы, так и небольшие зоны, где можно отдохнуть от большого количества посетителей или от внешнего мира);
- позиционировать музей как место проведения совместного досуга.

Нам было важно узнать, с кем жители Екатеринбурга чаще всего проводят свой досуг. Самая популярная компания для проведения свободного времени – это друзья и знакомые (68,9 %). Важно быть с кем-то, делать что-то вместе, общаться, делиться впечатлениями. Этот результат подчеркивает наши предыдущие выводы о значимости социального взаимодействия с близкими людьми в пространствах досуга.

В стремлении определить эффективные мотиваторы привлечения посетителей в музеи мы задались вопросом об источниках чувства удовлетворенности жизнью, полагая, что каждый человек испытывал и интуитивно имеет представление об этом чувстве. Мы рассматриваем чувство удовлетворенности жизнью как одну из составляющих счастья. Респондентам были заданы вопросы об источниках чувства удовлетворенности жизнью. Исходя из результатов опроса, мы можем утверждать, что люди в основном удовлетворены своей жизнью. Жители Екатеринбурга «часто» (44,7 %) или «всегда» (28,9 %) испытывают чувство удовлетворенности жизнью.

Чаще всего чувство удовлетворенности жизнью людям дает общение с близкими и друзьями (74,2 % ответов «точно дает» и 18,4 % «скорее дает»). Также в большей степени на чувство удовлетворенности жизнью влияют: выезд на природу (62,9 % ответов «точно дает» и 26,8 % «скорее дает») и прогулка

Таблица 5 – Распределение ответов на вопрос «Что Вас в большей степени побуждает проводить свободное время вне дома? Желание...» (Исследование «Досуговые практики горожан. Привлечение новой аудитории в музеи», 2022 год)

Значения	Чел.	%
сменить обстановку, побывать в новом месте	229	60,6
расслабиться / отдохнуть	186	49,2
встретиться с друзьями / родственниками	146	38,6
получить новые впечатления	122	32,3
прогуляться по городу	120	31,7
выехать на природу	107	28,3
совместить отдых и шопинг	86	22,8
позаботиться о своем теле (спорт, косметические услуги)	48	12,7
получить новые знания	47	12,4
посетить интересное мероприятие (концерт, лекция, мастер-класс, спектакль, кинотеатр)	47	12,4
побыть в людном месте	40	10,6
другое	5	1,3
дети, необходимость развлечь ребенка	2	0,5
Сумма:	1185	313,5
Итого ответивших:	378	100

в парке (53,9% ответов «точно дает» и 33,2% «скорее дает»).

Таким образом, особенно ценны общение, близость, время, проведенное вместе. Также людям важно проводить время на природе, совершая прогулки.

Данные об источниках удовлетворенности жизнью объясняют досуговые предпочтения, выявленные ранее. Люди выбирают те активности, которые напрямую подпитывают их чувство счастья и полноты жизни. Чтобы органично вписать музей в структуру досуга жителя Екатеринбурга важно подчеркивать его потенциал пространства для общения, а также его возможность стать местом интеллектуальной и эмоциональной перезагрузки, свойственной расслабляющему и наполняющему досугу.

Исследование «Портрет посетителя. Предпочтения аудитории Музея Бориса Ельцина» (2023 год)

Проведенное ранее исследование досуговых практик раскрыло мотивацию посещения музеев у жителей Екатеринбурга. Следующим для нас шагом стало целенаправленное исследование предпочтений посетителей Музея Бориса Ельцина. Как проводят свое свободное время? Какие темы и форматы мероприятий наиболее интересны?

Исследование «Портрет посетителя. Предпочтения аудитории Музея Бориса Ельцина» было проведено летом 2023 года. Инициатором исследования выступил Отдел развития Музея Бориса Ельцина и отдельно его руководитель А. Г. Ковалева. Посетители проходили опрос на планшете в экспозиции музея. Всего таким образом было опрошено 1 269 человек. Респонденты отбирались на основе добровольного участия, это те посетители, которые сами подходили к планшету и заполняли анкету.

Таблица 6 — Распределение ответов на вопрос «Где Вы предпочитаете проводить свое свободное время?» (Исследование «Портрет посетителя. Предпочтения аудитории Музея Бориса Ельцина», 2023 год)

Значения	Чел.	%
в парках, скверах, на городских улицах	659	52,3
в поездках по другим городам России и за границей	379	30,1
проводжу свое свободное время преимущественно дома	379	30,1
в кафе, ресторанах	371	29,4
в торгово-развлекательных центрах	336	26,6
в кино	328	26
в музеях	318	25,2
в гостях	295	23,4
в спортивных секциях, фитнес-залах	245	19,4
на концертах	242	19,2
в театрах	221	17,5
на городских мероприятиях	178	14,1
в турпоходах, путешествиях по Уралу	158	12,5
в творческих студиях, клубах по интересам	137	10,9
вочных клубах, на дискотеках	99	7,9
другое	55	4,4
Сумма:	4400	348,9
Итого ответивших:	1261	100

Информация о социальных практиках, которыми люди заполняют свободное время, позволяет выявить интересы, возможности и потребности людей. К такому типу практик относится и посещение музеев. Самый популярный вид проведения досуга посетителей музея – прогулки в парках и по городу, это 52,3% (табл. 6). Такой же вариант лидировал в опросе горожан, который проводился Музеем Бориса Ельцина в 2022 году. Это совпадение важно, оно позволяет нам говорить о том, что у людей существует потребность в расслабленном созерцательном отдыхе. Кроме этого, в 2022 году Всероссийский центр изучения общественного мнения узнавал у россиян, что они любят делать в свободное время. Согласно результатам⁷, большинство предпочитает прочим занятиям прогулки на свежем воздухе (87%). На втором месте приготовление еды (73%). На третьем сразу два варианта – мечтать, фантазировать и оставаться наедине с собой (70%). Людям важны простые человеческие ценности – прогулки, еда, отдых.

Таким образом, мы можем говорить о значимости расширения пешеходных и автобусных экскурсионных маршрутов в программе музея.

Также популярной формой досуга посетителей музея являются поездки по другим городам России и за границей (30,1%). Большая часть посетителей музея – туристы из других городов России. Для туристов поездки – это важный вид досуга. Возможно, поэтому в нашем опросе этот вариант ответа стал одним из

Таблица 7 — Распределение ответов на вопрос «Мероприятия, какого формата Вам интересны?» (Исследование «Портрет посетителя. Предпочтения аудитории Музея Бориса Ельцина», 2023 год)

Значения	Чел.	%
экскурсии	548	44,4
кинопоказы	525	42,6
квесты	490	39,7
музыкальные концерты	481	39
мастер-классы	419	34
спектакли/перформансы	381	30,9
лекции	323	26,2
другое	121	9,8
Сумма:	3288	266,7
Итого ответивших:	1233	100

лидерующих. Также многие предпочитают проводить свободное время дома (30,1%). В музеях свое свободное время предпочитает проводить 25,2 % ответивших. Музеи уступают по популярности просмотру кино, посещению торгово-развлекательных центров, кафе и ресторанов. Наименее интересным видом досуга для посетителей музея стало посещение ночных клубов (7,9%).

Самым предпочитаемым форматом мероприятий среди посетителей музея являются экскурсии (44,4%) (табл. 7). Это основная деятельность музея, поэтому создание экскурсий должно оставаться в приоритете среди других новых программ. Также интересны кинопоказы (42,6%). В музее нет возможности показывать фильмы, в нашем случае площадкой для совместных программ кинопоказов может стать Кино-конференц-зал Ельцин Центра. Исходя из того, что людям интересно кино, музей может расширить предложение экскурсий и других мероприятий с такой тематикой. Также интерес для посетителей представляют квесты и музыкальные концерты (39,7 % и 39 % соответственно). Музей на постоянной основе предлагает мероприятия и программы в таких форматах. Менее всего интересны лекции (26,2%).

Наиболее востребованной темой для экскурсий стали исторические события (50,3%) (табл. 8). Это логично. Приходя в музей современной политической истории, люди стремятся погрузиться в контекст событий прошлого, узнать больше про историю страны. Другой востребованной темой стала повседневная жизнь (46,2%). Большая часть человеческого опыта – это именно повседневные практики, такие как работа, быт, социальное взаимодействие. Через понимание этих процессов можно больше узнать о том, чем жила страна в тот или иной период. Подтверждают эти данные комментарии посетителей о самых ярких впечатлениях после посещения музея. О них мы говорили ранее. Напомним, что на лидирующих позициях было знакомство с бытом 1990-х. Разговор о повседневности сближает посетителя музея с тем временем, которому посвящен музей.

Нам кажется, именно это сближение может стимулировать интерес к истории. И третья наиболее предпочтительная тема для экскурсий в Музее Бориса Ельцина

⁷ Аналитический обзор «Свободное время и как мы его проводим» // ВЦИОМ. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/svobodnoe-vremja-i-kak-my-ego-provodim> (дата обращения: 03.09.2025).

цина – это популярная культура (сериалы, игры, журналы и др.) (37,8%). Возможно, такие темы интересны, потому что благодаря им легче воспринимаются и осмысляются сложные политические события. Кроме этого, массовая культура – это часть культурного кода, того, что формирует ценности, символы, популярные образы поколения. Это то, с чем интересно и важно знакомиться, чтобы в большей степени прочувствовать атмосферу эпохи.

Таким образом, мы видим три важные направления для погружения посетителей в историю. Это сами исторические события, далее личностный уровень, который может быть раскрыт через повседневные практики и, наконец, культурный код. Все они способствуют целостной реконструкции прошлого с важным элементом эмоционального вовлечения посетителя, что, как мы поняли, важно для аудитории.

Результаты

Исследования музейной аудитории Музея Бориса Ельцина – это комплексный и многогранный анализ посетителей, их мотиваций, предпочтений и социальных практик, что позволяет получить целостное понимание текущего состояния и перспектив развития музея. Анализ социально-демографических характеристик показал, что основную часть аудитории составляют молодые люди в возрасте от 21 до 40 лет, при этом значительная доля посетителей – туристы из разных регионов России, что подтверждает высокую туристическую привлекательность как города, так и музея [8]. Учет анализа аудитории становится необходимым условием для эффективного планирования программ и маркетинговых стратегий музея [9].

Мотивация посещения определяется, прежде всего, интересом к истории России и ценностям свободы и демократии, что непосредственно коррелирует с миссией Центра. Высокий процент первичных посещений свидетельствует о стабильном притоке новых посетителей, но формирование лояльной аудитории требует разработки программ возвращения. Интерактивность и иммерсивность экспозиции – ключевые факторы, формирующими яркие впечатления от посещения.

Исследования предпочтений посетителей Музея Бориса Ельцина указывают на широкий спектр их интересов, при этом посещение музеев занимает устойчивые, но далеко не ведущие позиции. Форматы экскурсий, кинопоказов, квестов и концертов вызывают интерес у аудитории, а это служит базисом для дальнейшего развития музейных программ.

Исследование досуговых практик горожан показало, что свое свободное время люди посвящают комфортным занятиям, тому, что способствует отдыху и расслаблению. Анализ возникающих барьеров, мешающих посещению музеев (например, скуча, нехватка времени) важен для совершенствования музейного предложения. Социальные аспекты досуга выявляют значимость общения с близкими и прогулок на природе как факторов, повышающих удовлетворенность жизнью. Это может подчеркнуть для нас роль музея

Таблица 8 — Распределение ответов на вопрос «Выберите, пожалуйста, наиболее интересные для Вас темы экскурсий в Музее Бориса Ельцина?»

Значения	Чел.	%
исторические события	598	50,3
повседневная жизнь	549	46,2
популярная культура (сериалы, игры, журналы и т.д.)	450	37,8
музыка	376	31,6
известные люди	360	30,3
кино	311	26,2
экономика	284	23,9
moda	258	21,7
живопись и скульптура	226	19
литература	216	18,2
театр	193	16,2
другое	63	5,3
Сумма:	3884	326,7
Итого ответивших:	1189	100

не только как образовательного, но и как социального пространства, способствующего комфорtnому и плодотворному взаимодействию с аудиторией.

В целом, результаты исследования демонстрируют динамичное развитие Музея Бориса Ельцина как пространства диалога с разнообразной аудиторией, что является ключом к успешной долгосрочной стратегии и значимым вкладом в культурную среду региона.

Выводы

Мы решили посвятить часть статьи реальным изменениями в программе мероприятий Музея Бориса Ельцина для взрослой аудитории. Все эти изменения основывались на проведенных исследованиях.

Все также в основе экскурсионного предложения – обзорные экскурсии по основной музейной экспозиции. Посетители заинтересованы в углублении знаний о важнейших событиях 1990-х годов в истории нашей страны. По результатам исследований мы помним, что посетителям важны не только исторические факты, но и пространство ценностей, рефлексия о событиях. Путем к посетителю в данном случае становится расширение предложения тематических экскурсий, посвященных раскрытию конкретных тем в экспозиции музея. За счёт этого раскрывается многомерность постоянной экспозиции. Кроме этого в формате тематических экскурсий проявляется больше интерактивных элементов и возможностей для диалога. Также за счёт расширения тем, поднимаемых в музее, можно охватить интересы тех, кому хотелось бы подробнее поговорить о повседневной жизни и популярной культуре. Так, например, в постоянной программе мероприятий появились такие экскурсии, как «XX век в кино», «Музыка поколения: 25-летие MTV Россия» (рис. 3), «За кулисами книг: судьбы писателей XX века» и другие. Также регулярно проводятся кураторские экскурсии по временным выставкам.

Интересной находкой стало проведение марафонов коротких экскурсий, объединенных общей темой. Например, марафон экскурсий ко Дню города «Свердловская школа» (Эрнест Неизвестный, Евгений Родыгин, Алексей Балабанов, Эрик Булатов), марафон новогодних экскурсий «Маленькие истории большого города» (Карнавальный костюм, Елочные игрушки, Новогодние обращения), марафон к 40-летию перестройки «Перестройка-40» («Огонек», «Коммерсант», «Бурда Моден»). Такой формат направлен на увеличение динамики – несколько разных, но связанных историй, перемещения по залам и разнообразные экспонаты – не дают заскучать.

Одним из самых популярных циклов экскурсий в нашем музее является цикл «Люди в обстоятельствах», посвященный рассказу о выдающихся личностях XX–XXI веков на фоне российской истории. Экскурсии в этом цикле привлекают рассказом о личности, что дает возможность эмоционально подключиться к рассказу, что важно для аудитории музея. Последние несколько лет цикл стабильно расширяется. В программе появились экскурсии о Михаиле Горбачеве, Викторе Цое, Владимире Высоцком, Алексее Балабанове, Андрее Сахарове, Эрнесте Неизвестном.



© Фото: Александр Мехонюшин, 2023.

Рис. 3. Экскурсия «Музыка поколения: 25-летие MTV Россия», Президентский центр Б. Н. Ельцина.



© Фото: Любовь Кабалинова, 2023.

Рис. 4. Музейно-автобусная экскурсия «Романовы: тайна последних дней», Президентский центр Б. Н. Ельцина.

Кроме этого, появилось разнообразие экскурсионных форматов. Наравне с классическими тематическими экскурсиями стали проводиться музейно-автобусные (Автобусная экскурсия-расследование «Романовы: тайна последних дней»; Музейно-автобусная экскурсия в Сысерть «От музейной витрины до сысертской рябины»), гастрономические в партнерстве с рестораном «БАРБОРИС» (экскурсия с ужином «Королевский прием», посвященная первому официальному визиту Елизаветы II в Россию; Новогодняя экскурсия с ужином «Зима будет вкусной») и фотоэкскурсии в партнерстве с магазином винтажной одежды «Шувакиш» (экскурсия «Модный бунт») (рис. 4–6). Расширилось предложение пешеходных экскурсий, появился такой формат, как экскурсия на самокатах (рис. 7). Данные экскурсии акцентируют внимание на музее как на пространстве уникального опыта совмещения таких активностей, как получение новых знаний, творчества и развлечения. Кроме этого, это социальные активности, так, например, на экскурсии с ужином часто приходят пары или семьи, объединяющие разные поколения. И, конечно, расширение пешеходных и автобусных форматов направлено на ту часть аудитории, которая хочет большую часть времени посвящать прогулкам.

О важности расширения экскурсионных форматов говорит глава Отдела развития Музея Бориса Ельцина Анна Ковалева: «Музейно-автобусные маршруты соединяют экспозицию с городским пространством. Пеше-



© Фото: Александр Мехонюшин, 2024.

Рис. 5. Экскурсия «Зима будет вкусной», Президентский центр Б.Н. Ельцина.



© Фото: Александр Мехонюшин, 2023.

Рис. 6. Экскурсия на электросамокатах «Из слободы в Сити», Президентский центр Б. Н. Ельцина.

ходные прогулки и экскурсии на самокатах позволяют увидеть город с неожиданной стороны. Гастрономические маршруты раскрывают прошлое через вкус. Фотоэкскурсии позволяют сопоставить себя и свою историю с музыкальным рассказом. Каждая из программ – это приглашение не только узнать, но и прожить историю, сделать ее личной и близкой⁸.

Такое разнообразие форматов в том числе было вдохновлено разнообразием форм досуга жителей города и отдельно посетителей Музея Бориса Ельцина. Вместе с музеем можно гулять по городу и паркам, можно совершать поездки за город или в другие города, можно сходить на исторический ужин в ресторан или прекрасно провести время в компании близких на фотосессии в музее, сопровожденной экскурсией. Главное при этом – находить те экспонаты и истории, что гармонично свяжут пространство экспозиции и другие локации.

По результатам опроса горожан мы выяснили, что сегодня свое основное свободное время люди посвящают комфортным занятиям, тому, что способствует отдыху и расслаблению. Музеи же не всегда ассоциируются с комфортом и расслабляющим занятием, поэтому нами было принято решение запустить цикл мероприятий «Искусство быть свободным». Это попытка соединить экскурсионную часть с мастер-классом, который бы соединил историческую часть с реальной жизнью гостей музея. В центре внимания цикла – по-

сетитель, его личный опыт и восприятие. Это обращение к внутреннему миру человека: исследование истории через эмоции, ассоциации и чувственный опыт. В рамках цикла проходили такие встречи, как «Право на жизнь» (экскурсия об истории права на жизнь, сопровожденная мастер-классом по созданию флорариума), «История в ароматах» (разговор об истории через ароматы эпохи, сопровожденный мастер-классом от парфюмерного эксперта), «Цветочная арт-терапия» (пешеходная экскурсия об истории места рядом с Ельцин Центром с акцентом на Сад трав, сопровожденная арт-терапией в окружении растительности Сада) и другие (рис. 8–10). Запуская цикл таких мероприятий, мы собирали анкеты обратной связи от первых посетителей. Среди отзывов можно было прочитать такие ответы на открытый вопрос «Опишите, пожалуйста, ваши ощущения после мероприятия»: «очень воодушевляющий мастер-класс, воочию видишь, что ты не один в своих убеждениях, мыслях и переживаниях»; «я чувствую вдохновение, мне радостно думать о будущем, хотя обычно оно пугает», «рада, что есть единомышленники и такие увлеченные молодые люди»; «легкость, свобода, благодарность, спасибо!»; «еще есть над чем подумать», «вдохновение, как всегда экскурсии и программы Ельцин Центра на высоте!».



© Фото: Любовь Кабалинова, 2024.

Рис. 7. Фотоэкскурсия «Модный бунт», Президентский центр Б. Н. Ельцина.



© Фото: Любовь Кабалинова, 2023.

Рис. 8. Экскурсия «Искусство быть свободным. Право на жизнь», Президентский центр Б.Н. Ельцина.



© Фото: Любовь Кабалинова, 2024.

Рис. 9. Экскурсия «Искусство быть свободным. История в ароматах», Президентский центр Б.Н. Ельцина.

Кроме этого цикла, мероприятиями, направленными на расширение музейного опыта и слома такого барьера, как «скучно», стали исторические танцевальные мастер-классы «Ритмы старого города» (рис. 11) и музыкальная встреча «Виниловый квартирник», где встретились музыканты, коллекционеры и любители винила. Также подобные мероприятия – это пространство неформального общения и хорошая возможность провести время с близкими людьми.

Важным обновлением музейной программы стали паблик-токи в зале Свободы. Этот формат направлен на столкновение прошлого с актуальными вопросами настоящего. Так же такие мероприятия дают возможность выделить те культурные явления, которые ранее не находили отражения в классических экскурсиях. Особенно популярными и посещаемыми паблик-токами стали ««Твин Пикс» – не то, чем кажется» (многосторонний разговор о популярном сериале 1990-х), «Чего стоило слово пацана? Феномен уличной преступности на рубеже эпох 1980-1990-х годов» (о популярной книге Роберта Гараева и исторической действительности того времени) (рис. 12 и 13).

Таким образом, программа мероприятий Музея Бориса Ельцина позволяет познакомиться с историей через рассказ о конкретных событиях, погружение в повседневность того времени и осмысление культурных



© Фото: Александр Мехонюшин, 2024.

Рис. 10. Экскурсия «Искусство быть свободным в Саду трав. Цветочная арт-терапия», Президентский центр Б. Н. Ельцина.



© Фото: Александр Мехонюшин, 2024.

Рис. 11. Мероприятие «Ритмы старого города», Президентский центр Б. Н. Ельцина.

феноменов, повлиявших на восприятие эпохи. Кроме этого, важным элементом этой структуры стало и вовлечение самого посетителя в музейную драматургию, поиск самого себя в музейном пространстве.

Подводя итог, мы можем сказать, музейные исследования стали значимым вкладом в понимание своей аудитории и формирование программы мероприятий. Количество посетителей музея в 2024 году увеличилось на 26,5% по сравнению с 2022 годом – со 154 614 до 195 525 человек. В 2026 году мы планируем провести новые исследования музейной аудитории, чтобы узнать, изменилось ли что-то за последние несколько лет – зачем теперь приходят в Музей Бориса Ельцина, какие у посетителей потребности и интересы, и насколько внесенные изменения в музейную программу способствуют увеличению посещаемости и вовлеченности посетителей в музейную жизнь. И, конечно, новые исследования составят для нас опору при разработке программы мероприятий музея в будущем.

Нам важно, чтобы наши посетители – будь то впервые пришедшие люди, желающие познакомиться с музеем через классическую обзорную экскурсию, или же постоянные гости, возвращающиеся вновь и вновь и обнаруживающие новые грани музея, смогли найти для себя то мероприятие, которое будет интересно именно им. ■



© Фото: Любовь Кабалинова, 2023.

Рис. 12. Паблик-ток ««Твин Пикс» – не то, чем кажется», Президентский центр Б. Н. Ельцина.



© Фото: Любовь Кабалинова, 2024.

Рис. 13. Паблик-ток «Чего стоило слово пацана? Феномен уличной преступности на рубеже эпох 1980-1990-х годов», Президентский центр Б. Н. Ельцина.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Потапова С. А. Преобразование музеев политической истории как отражение актуальных тенденций развития российского государства // Диалог со временем. 2009. № 27. С. 346–352. EDN [RDOSIT](#).
- [2] Потапова С. А. Мемориальные музеи политических деятелей в контексте истории XX века // Вестник Саратовского государственного социально-экономического университета. 2009. № 2 (26). С. 159–162. EDN [KZTZFZ](#).
- [3] Криворученко В. К. Музеи политической истории: проблемы прошлые и современные // Информационный гуманитарный портал Знание. Понимание. Умение. 2010. № 6. EDN [TFNLAL](#).
- [4] Герасимов Г. И. Социологическая служба музея: на примере тульского государственного музея оружия//Музей. Памятник. Наследие. 2024. № 1 (15). С. 15–22. EDN [GXJFBZ](#).
- [5] Рыбакова О. В. Роль крупного события в области культуры в укреплении позитивного имиджа города на примере фестиваля Уральская ночь музыки // Управление культурой. 2022. № 4 (4). С. 22–28. EDN [UVNBNF](#).
- [6] Петрова Л. Е., Бурлуцкая М. Г. Аудитория современного искусства в крупных городах России: ядро, периферия и перспектива // Мир России. Социология. Этнология. 2020. Т. 29, № 4. С. 171–203. DOI [10.17323/1811-038X-2020-29-4-171-203](https://doi.org/10.17323/1811-038X-2020-29-4-171-203). EDN [WPKVD](#).
- [7] Харитонова Т. Ю. Посетитель в музее: направленность социальной установки, отношение и информированность (на примере Главного Штаба Государственного Эрмитажа) // Музей. Памятник. Наследие. 2022. № 2 (12). С. 64–74. EDN [QJXFWN](#).
- [8] Белик Т. С., Кузьмин К. В. Новая туристическая концепция Екатеринбурга: как изменить турпродукт с «исторического» на «современный» // Управление культурой. 2024. Т. 3, № 3 (11). С. 66–76. DOI [10.70202/2949-074X-2024-3-3-66-76](https://doi.org/10.70202/2949-074X-2024-3-3-66-76). EDN [QOJTGH](#).
- [9] Корнилова К. С., Громова П. С. Аудитория российских музеев: характеристика, тенденции и особенности развития // Медиаскоп. 2020. № 1. DOI [10.30547/mediascope.1.2020.10](https://doi.org/10.30547/mediascope.1.2020.10). EDN [KTGKSQ](#).

REFERENCES

- [1] Potapova, S. A. (2009). Transformation of museums of political history as a reflection of current trends in the development of the Russian state. *Dialogue with Time*, (27), 346–352. <https://elibrary.ru/rdosit>.
- [2] Potapova, S. A. (2009). Memorialmuseums of politicians in a context of history of XX century. *Bulletin of Saratov State Socio-Economic University*, (2), 159–162. <https://elibrary.ru/kztzfz>.
- [3] Krivoruchenko, V. K. (2010). Political history museums: The past and present problems. *Information humanitarian portal Knowledge. Understanding. Skill*, (6), 4. <https://elibrary.ru/tfnlal>.
- [4] Gerasimov, G. I. (2024). Sociological service of the museum: Using the example of the Tula State Weapons Museum. *Museum. Monument. Heritage*, (1), 15–22. <https://elibrary.ru/gxjfbz>.
- [5] Rybakova, O. V. (2022). The role of a major cultural event in strengthening the positive image of the city on the example of the Ural Night Of Music festival. *Managing of Culture*, (4), 22–28. <https://elibrary.ru/uvnbnf>.
- [6] Petrova, L. E., & Burlutskaya, M. G. (2020). The audience of contemporary art in major russian cities: Core, periphery and prospective audiences. *Universe of Russia. Sociology. Ethnology*, 29(4), 171–203. <https://doi.org/10.17323/1811-038X-2020-29-4-171-203>.
- [7] Kharitonova, T. Yu. (2022). The visitor in the museum: The orientation of the social set, attitude, and awareness (a case of Staff Building of the State Hermitage Museum). *Museum. Monument. Heritage*, (2), 64–74. <https://elibrary.ru/qjxfwn>.
- [8] Belik, T. S., & Kuzmin, K. V. (2024). New tourism concept of Ekaterinburg: How to change the tourism product from “historical” to “modern”. 3(3), 66–76. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2024-3-3-66-76>.
- [9] Kornilova, K. S., & Gromova, P. S. (2020). Audience of Russian museums: Characteristics, trends, and features of development. *Mediascope*, (1), 10. <https://doi.org/10.30547/mediascope.1.2020.10>.



ОПЫТ ПОДГОТОВКИ БАКАЛАВРОВ В ОБЛАСТИ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Сероштанова Н. Ю.¹, Стариченко Б. Е.²

¹ Екатеринбургская академия современного искусства (Екатеринбург, Россия)

² Уральский государственный педагогический университет (Екатеринбург, Россия)

АННОТАЦИЯ

Введение. Появление в социокультурной сфере большого количества медиумов (технических посредников), стремительное развитие технологической составляющей обусловили необходимость подготовки специалистов, способных применять и развивать это направление в культуре и искусстве. В статье анализируется опыт реализации единственной в России программы бакалавриата по направленности (профилю) подготовки «Цифровое искусство» на базе Екатеринбургской академии современного искусства, наращиваемый с 2018 года и по настоящее время.

Материалы и методы. При проведении исследования применялись общенаучные методы – анализ, синтез, сравнительный метод, а также метод построения моделей, позволивший выявить структурные характеристики модели подготовки бакалавров в области цифрового искусства.

Результаты. Определены особенности подготовки будущих бакалавров профиля «Цифровое искусство», описаны некоторые элементы образовательной модели, включающей, помимо учебного плана, специфику реализации курсовых работ, практик, выпускной квалификационной работы, проектной деятельности обучающихся.

Рассматриваются отличительные черты построения учебного плана: профильные дисциплины обучения, индивидуальные задания программ практик, результаты реализации курсовых работ и проектов, выпускных квалификационных работ. Описываются особенности участия студентов в организации и проведении крупных профильных мероприятий в контексте образовательной базы для формирования компетенций, таких как фестиваль светового искусства «НЕ темно», акция «Ночь музеев» и «Ночь искусств», хакатон «DigitalArt.EACA» по разработке дизайн-проектов и созданию объектов цифрового искусства, фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt и др.

Выводы. Образовательный процесс в рамках направленности (профиля) «Цифровое искусство» реализуется в Екатеринбургской академии современного искусства на основе профессиональных стандартов, соответствует потребностям рынка труда Екатеринбурга и России в социально-культурной сфере и смежных ей, логично выстраивается в гибкую междисциплинарную образовательную модель, частями структуры которой являются профильные дисциплины, практики, курсовые проекты, выпускные квалификационные работы, проектная и научно-исследовательская деятельность.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Сероштанова Наталья Юрьевна – Екатеринбургская академия современного искусства (620012, Россия, Екатеринбург, ул. Культуры, 3) — старший преподаватель кафедры прикладной информатики; seroshtanova@gmail.com. SPIN: 8069-6300.

Стариченко Борис Евгеньевич – доктор педагогических наук, профессор; Уральский государственный педагогический университет (620091, Россия, Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26) — профессор кафедры информатики, информационных технологий и методики обучения информатике; b.starichenko@gmail.com. SPIN: 3518-9564.

Статья поступила 03.11.2024; рецензии получены 12.12.2024, 13.12.2024; принята к публикации 25.12.2024.

© Сероштанова Н. Ю., Стариченко Б. Е., 2025

Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



EXPERIENCE IN TRAINING BACHELORS IN DIGITAL ART

Seroshtanova, N. Yu.¹, Starichenko B. E.²

¹ Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (Ekaterinburg, Russia)

² Ural State Pedagogical University (Ekaterinburg, Russia)

ABSTRACT

Introduction. The emergence of a large number of mediums (technical intermediaries) in the socio-cultural sphere and the rapid development of the technological component have necessitated the training of specialists capable of applying and developing this area in culture and art. The article analyzes the experience of implementing the only bachelor's degree program in Russia in the field (profile) of training "Digital Art" at the Yekaterinburg Academy of Contemporary Art, which has been expanding since 2018 to the present.

Materials and methods. The study used general scientific methods - analysis, synthesis, comparative method, as well as the method of constructing models, which made it possible to identify the structural characteristics of the bachelor's degree training model in the field of digital art.

Results. The features of training future bachelors of the "Digital Art" profile are determined, some elements of the educational model are described, which includes, in addition to the curriculum, the specifics of implementing coursework, practices, final qualifying work, and project activities of students. The distinctive features of the curriculum structure considered: specialized training disciplines, individual assignments of internship programs, results of the implementation of coursework and projects, final qualifying works. The features of students' participation in organizing and holding major specialized events in the context of the educational base for the formation of competencies, such as the festival of light art "NOT dark", the action "Night of Museums" and "Night of Arts", the hackathon "DigitalArt.EACA" for the development of design projects and the creation of digital art objects, the festival of digital art Play DigitalArt, etc. described.

Conclusions. The educational process within the framework of the focus (profile) "Digital Art" is implemented at the Yekaterinburg Academy of Contemporary Art on the basis of professional standards, meets the needs of the labor market of Yekaterinburg and Russia in the socio-cultural sphere and related to it, logically builds into a flexible interdisciplinary educational model, parts of the structure of which are specialized disciplines, internships, coursework projects, final qualifying works, project and research activities.

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Natalya Yu. Seroshtanova – Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (3, Kultury St., Ekaterinburg, 620012, Russia) — senior lecturer of the Department of Applied Computer Science; seroshtanova@gmail.com. SPIN: 8069-6300.

Boris E. Starichenko – Dr. Sci. (Pedagogy), Full Professor; Ural State Pedagogical University (26, Kosmonavtov Av., Ekaterinburg, 620091, Russia) — professor of the Department of Computer Science, Information Technology and Methods of Teaching Computer Science; b.starichenko@gmail.com. SPIN: 3518-9564.

The article was submitted 11/03/2024; reviewed: 12/12/2024, 12/13/2024; accepted for publication: 12/25/2024.

ВВЕДЕНИЕ

Каждым годом стремительно развивающиеся технологии все больше внедряются в различные сферы жизни человека, становясь неотъемлемой ее частью. Вместе с тем возникает потребность в специалистах, способных развивать, совершенствовать новые медиумы, грамотно применять технологии в современной культуре. Подготовка востребованных специалистов-практиков требует постоянного обновления образовательных траекторий и выстраивания гибкой образовательной модели, предусматривающей

быстрое реагирование на изменения в технологической сфере и меняющиеся запросы рынка труда.

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Екатеринбургская академия современного искусства» (институт) (далее – МБОУ ВО ЕАСИ, Академия) является единственным в России вузом, реализующим программу бакалавриата по профилю «Цифровое искусство». В статье описывается опыт в реализации подготовки бакалавров профиля «Цифровое искусство», анализируются особенности построения учебного плана, специфика курсовых работ,

практик, выпускной квалификационной работы, проектной деятельности.

Цель настоящей статьи – выстроить образовательную модель подготовки бакалавров в области цифрового искусства.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Для исследования использовались аналитический и сравнительный методы. В качестве базовых материалов проанализирована основная образовательная программа высшего образования «Цифровое искусство» Екатеринбургской академии современного искусства, базирующаяся на федеральном государственном образовательном стандарте высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика¹. Кроме того, изучен опыт ЕАСИ и кафедры прикладной информатики в реализации учебной, научно-исследовательской, воспитательной, проектной направлений подготовки будущих бакалавров «Цифрового искусства» за 2018-2024 годы.

В качестве еще одного метода применен метод моделирования – построения педагогической (образовательной) модели для описания системы подготовки бакалавров с учетом накопленного Академией опыта и достигнутых результатов.

В структуру документов ООП ВО входят: описание, учебный план, программы практик, методические рекомендации к курсовым проектам и выпускной квалификационной работе, рабочие программы дисциплин, фонды оценочных средств по дисциплинам и компетенциям [1].

Учебный план профиля «Цифровое искусство» содержит:

- обязательную часть, включающую модули «Социально-гуманитарная и правовая культура», «Коммуникации в социокультурной сфере», «Самоорганизация и саморазвитие», «Общетехническая и информационная культура», «Программная инженерия»;
- часть, формируемую участниками образовательных отношений, включающую модули «История и теория искусств», «Объекты цифрового искусства», «Программные приложения»;
- блоки «Практика», государственная итоговая аттестация и факультативы.

В ходе освоения образовательной программы у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции:

- способность создавать изображения, видео и визуальные эффекты в компьютерной графике, трехмерные компьютерные сцены, осуществлять их анимацию и техническое сопровождение, создавать аранжировку музыкальных электронных произведений и разрабатывать художественно-конструкторские проекты;

- способность управлять работами по созданию, модификации и сопровождению информационных ресурсов социально-культурной сферы.

Основанием для формирования перечня профессиональных компетенций выпускника для решения профессиональных проектных и производственно-технологических задач являются Профессиональные стандарты:

- 06.035 Разработчик Web и мультимедийных приложений (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 января 2017 года № 44н);
- 04.009 Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 31 июля 2020 года № 457н);
- 04.007 Специалист по визуализации в анимационном кино (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 25 декабря 2018 года № 842н);
- 04.017 Композитор (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 25 октября 2022 года № 691н);
- 04.013 Специалист по работе с интерактивными системами движения (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 марта 2021 года № 139н);
- 04.002 Специалист по техническим процессам художественной деятельности (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 27 сентября 2014 года № 3415т).

Также основанием для формирования перечня профессиональных компетенций является заказ Учредителя Академии – Управления культуры Администрации города Екатеринбурга и решение Совета работодателей МБОУ ВО ЕАСИ.

Выпускник направленности (профиля) «Цифровое искусство» получает подготовку к выполнению обязанностей профессий из следующих групп:

1. Работа с компьютерным оборудованием, сценическим оборудованием (системный администратор, звукорежиссер, виде инженер, осветитель, видеооператор и другие).
2. Реализация медиапроектов, создание медиаконтента (медиа художник, цифровой художник, 3D-моделлер, CG-художник, моушн-дизайнер, аниматор, вижей, специалист по сценической визуализации, фотограф, гейм-дизайнер и другие).
3. Разработка программных приложений (программист, архитектор информационных систем, ИТ-аналитик и другие, руководитель ИТ-проекта).

РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате проведения исследования проанализирована программная документация ОПОП ВО «Цифровое искусство», тексты курсовых работ, отчеты практик обучающихся, результаты проектной деятельности с 2018 по 2024 годы. Разработана модель подготовки будущих бакалавров профиля «Цифровое искусство», включающая особенности построения учебного плана, реализацию курсовых работ, практик, выпускной квалификационной работы, проектную деятельность.

¹ Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика : Приказ от 19.09.2017 № 922 // Минобрнауки России. 2017.

Рассмотрим дисциплины учебного плана ОПОП ВО «Цифровое искусство» в аспекте формируемых профессиональных компетенций будущих бакалавров.

Дисциплины «Цифровые технологии в медиаиндустрии», «Цифровая обработка аудио/видео данных», «Фотография», «Моушн-дизайн», «Технический практикум по профилю» направлены на формирование профессиональных компетенций работы с компьютерным и сценическим оборудованием, преподаются на 2-4 курсах. Важной частью формирования профессиональных компетенций в рамках данных профессий является прохождение производственных практик на 2 и 3 курсах обучения.

Дисциплины «Основы рисунка», «Основы композиции», «Основы схемотехники», «Медиаискусство», «Технический практикум по профилю», «Основы электроники», «Основы робототехники», «Компьютерная графика», «Цифровая обработка аудио/видео данных», «Медиаискусство», «Фотография», «3D-моделирование», «Компьютерные игры», «3D-прототипирование», «VR/AR-технологии», «Макетирование и верстка печатных изданий», «Программирование звука», «Моушн-дизайн» преподаются на 1-4 курсах и направлены на реализацию медиапроектов, разработку мультимедиаконтента.

Дисциплины «Структуры и алгоритмы обработки данных», «Языки и системы программирования», «Операционные системы», «Базы данных», «Управление ИТ-проектами в сфере культуры», «Проектирование информационных систем», «Информационная безопасность», «Веб-программирование», «Тестирование программного обеспечения», «Разработка мобильных приложений», преподаются на 2-4 курсах обучения и направлены на формирование способности разработки программных приложений, управления ИТ-проектами.

Таким образом, на дисциплинах, реализуемых на 1 и 2 курсах, у обучающихся формируется часть навыков, направленных на подготовку к решению профессиональных проектных и производственно-технологических задач в рамках трех групп профессий, а на 3 и 4 курсах будущие бакалавры расширяют свои профессиональные компетенции. Практики и курсовые проекты 1-3 курсов являются практическими «полигонами» для отработки знаний и умений, полученных в рамках изучения дисциплин. Далее рассмотрим особенности реализации практик и курсовых проектов профиля.

На первом курсе обучения студенты профиля «Цифровое искусство» проходят учебную (знакомительную) практику, целью которой является получение первичных профессиональных умений и навыков и закрепление на практике умений самопланирования, самоорганизации, самообразования и самоанализа деятельности посредством участия обучающихся в проектах, мероприятиях, деятельности учреждений города. В рамках данной практики студенты создают свои первые объекты светового и цифрового искусства для фестиваля светового искусства «Не темно» в Екатеринбурге. На рисунках 1 и 2 представлены работы студентов 1-3 курса для фестиваля 2024 года:

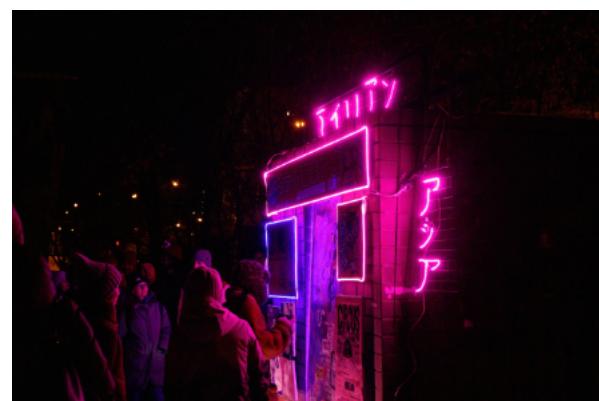
- Инсталляция «Незнакомец». Авторы: Милена Дильмухаметова, Виктория Пивченко, Илья Климов, Екатерина Косолапова, Никита Флягин, Анна Кашпурова, Данил Аникин. Руководитель – Анастасия Будакова. Работа представляет собой собирательный образ азиатского мегаполиса, наполненного светом, неоновыми вывесками, плакатами и другим информационным шумом, перенесён в центр Екатеринбурга. Слоган: «А как меняемся мы, меняя место?»

- Инсталляция «Кинцуги». Авторы: Екатерина Муравьева, Екатерина Меньшикова и Вероника Медведева. Руководитель – Анастасия Будакова. «Кинцуги». Секрет японской техники реставрации керамических изделий в том, чтобы не маскировать повреждение, а подчеркнуть с помощью блеска и изящества рисунка. Так происходит чудесное превращение изъяна посуды в ее уникальное достоинство, повышается ценность и эстетическая привлекательность предмета. «Золотая заплатка» нисколько не скрывает повреждения, а наоборот, ловко выделяет их, напоминая об утопии бессмертия, о сладости и, в то же время, мучительности существования в нашем прошлом и будущем.

Участие студентов в подобных профильных культурных мероприятиях способствует формированию навыков создания изображений, видео и визуальных эффектов в компьютерной графике, трехмерных сцен, осуществлять их анимацию и техническое сопровождение, способности разработки художественно-конструкторских проектов [2].

На 2-3 курсах обучающиеся проходят производственную, а на 4 курсе преддипломную практику. Цель производственной и преддипломной практик – формирование профессиональных умений и получение опыта профессиональной деятельности, необходимых для последующего выполнения должностных обязанностей специалиста информационных технологий в социально-культурной сфере, для создания цифровых продуктов, включая объекты цифрового искусства [3].

Программы практик для обучающихся 2-4 курсов содержат индивидуальные задания по формированию способности создания объектов светового и цифрового искусства, реализации медиапроектов на основе компьютерной графики, веб, VR/AR и других технологий [4].



© Фото: Вероника Медведева, 2024.

Рис. 1. Инсталляция «Незнакомец».

Индивидуальное задание содержит задание от профильного учреждения и задание от ЕАСИ. Индивидуальное задание от профильного учреждения определяется руководителем практики от профильного учреждения и согласовывается с руководителем практики от кафедры. В рамках индивидуального задания могут выполняться: разработка объекта цифрового искусства (медиаискусства), визуального сопровождения или мультимедийного контента для использования в деятельности учреждения социально-культурной сферы [5]. В этом случае индивидуальное задание заключается в создании проекта (цифрового продукта) индивидуально или группой. Для создания цифрового продукта используются знания и умения обучающихся по электронике и робототехнике, съемке и видеомонтажу, видеомэппингу, 3D-моделированию и другие [6]. Практиканту необходимо продумать основной посыл зрителю, актуальность создаваемого цифрового продукта; к объекту цифрового искусства разрабатывается экспликация.

Индивидуальное задание от академии выдается руководителем практики от кафедры, включает разработку объекта цифрового искусства, визуального сопровождения или мультимедийного контента для использования в проектах кафедры прикладной информатики, академии, профильных городских событиях.

В рамках индивидуального задания студент может создавать различные мультимедийные продукты, в том числе – интерактивные произведения, серии видеороликов, видеонсталляции, мультимедийные перформансы, произведения в виртуальной и дополненной реальности, проекты в области *science art*.

Результаты выполнения индивидуальных заданий должны быть описаны в отчете по практике. В обязательном порядке отчет должен содержать:

- описание содержания индивидуального задания;
- описание технологии объекта цифрового искусства, визуального сопровождения, мультимедийного продукта или иного цифрового продукта;
- схема работы, порядок использования объекта цифрового искусства, визуального сопровождения, мультимедийного продукта или иного цифрового продукта;



© Фото: Татьяна Устянцева, 2024.

Рис. 2. Инсталляция «Кинцуги».

- изображения всего объекта цифрового искусства или его частей, визуального сопровождения, мультимедийного продукта или иного цифрового продукта.

Так, в декабре 2023 г. обучающиеся 1-3 курсов в рамках практики создали световую инсталляцию «Природа творчества» (рисунок 3-4) в фойе второго этажа Екатеринбургского театра юного зрителя в рамках выставки «Театр: зарождение и жизнь» и подготовки к Play DigitalArt 2024. Авторы работы: Олеся Маракулина, Мария Великжанина, Анатолий Сосновских. Монтажная группа: Милена Дильмухаметова, Виктория Пивченко, Александра Курохтина, Артем Глазков, Екатерина Косолапова, Екатерина Муравьева, а также сотрудники театра.

Таким образом, образовательная модель профиля предполагает не только проектную разработку, но и апробацию созданного проекта, размещение его в физическом пространстве, демонстрацию зрителю и практическое применение. Это позволяет студентам осуществлять подготовку не только на основе теоретических знаний, но сразу ориентироваться на реальные условия работы с заказчиком, конкретной площадкой, оценивать технические возможности реализации проекта.

Еще один обязательный элемент образовательной программы – выполнение курсовых работ, выполнение которых обучающиеся профиля «Цифровое искусство» тоже базируется на практикоориентированном подходе.

Курсовая работа реализуется обучающимися 2 курса на дисциплине «Медиаискусство» и направлена на формирование первой профессиональной компетенции, будущие бакалавры создают объекты цифрового искусства для экспонирования на выставочных проектах Академии. На 3 курсе курсовой проект реализуется на дисциплине «Веб-программирование» и заключается в создании информационной системы или ее модуля на стеке HTML/CSS/JS/PHP/MySQL, что формирует вторую профессиональную компетенцию по управлению работами по созданию, модификации и сопровождению информационных ресурсов социально-культурной сферы.

Рассмотрим особенности реализации курсовой работы для обучающихся 2 курса. Цель курсовой работы этого периода обучения – овладение методами



© Фото: Татьяна Шабунина, 2024.

Рис. 3. Инсталляция «Природа творчества».

научного исследования через углубленное изучение выбранной темы по дисциплине «Медиаискусство», формирование навыков проектирования в процессе разработки медиапродуктов в виде инсталляций, видеороликов, цифровых арт-объектов, мультимедийного контента с применением современных медиатехнологий и оборудования для использования в сфере культуры и искусства. В рамках выполнения студент приобретает навыки ведения самостоятельной исследовательской работы, включая поиск и анализ необходимой информации; изучает литературу, справочные и научные источники по теме исследования; применяет полученные знания в области медиа-проектирования; осваивает проектные технологии для создания медиапродукта. В качестве примерам тем курсовых работ в 2024 году назовем следующие:

1. Создание произведения видеоарта на основе 2D-анимации для фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt.
2. Создание интерактивной инсталляции с использованием адаптера Kinect для выставки цифрового искусства в рамках акции «Ночь музеев».
3. Создание инсталляции на основе технологии видеомэппинга для театра современной хореографии «Провинциальные танцы».
4. Разработка и реализация светового сопровождения для спектакля «Мама» театра-студии «Нутро» Центра культуры «Орджоникидзевский».
5. Разработка аудиовизуального оформления фасада Центра культуры «Орджоникидзевский» в рамках празднования 18-летия Екатеринбургской академии современного искусства.
6. Создание выставки на тему «Архитектурная фотография — красота старинных храмов и современных небоскребов» для выставки цифрового искусства в рамках акции «Ночь музеев».



© Олеся Маракулина, 2024.

Рис. 4. Эскиз инсталляции «Природа творчества».

7. Создание произведения видеоарта на основе видеосъемки и монтажа на тему «Потеря идентичности в городской среде» для выставки цифрового искусства в рамках акции «Ночь музеев».

Проекты обучающихся демонстрируются как в событийных программах учреждений-партнеров академии, так и на крупных городских мероприятиях, например, «Ночь музеев», фестиваль Play DigitalArt и другие. Так, в мае 2024 года в театре «Провинциальные танцы» в рамках выставки-синхронизации «Нулевой километр» экспонированы 14 работ, среди них видеоарт «Однаковый город одинаковых лиц», авторы: Кирилл Шемпелев, Андрей Венский, Савва Шевчук (рис. 5)².

Итоговым проектом обучающихся является выпускная квалификационная работа, при выполнении которой обучающиеся должны показать свою способность, опираясь на полученные знания, умения и сформированные компетенции, самостоятельно решать задачи профессиональной деятельности, профессионально излагать специальную информацию, аргументировать и защищать свою точку зрения. Примерами тем выпускных квалификационных работ профиля «Цифровое искусство» в 2022-2023 учебном году являются:

1. Световая инсталляция спектакля «Набело» для Квантариума Свердловской детской железной дороги.
2. Мультимедийное сопровождение танцевального номера для марафона проектов к 300-летию Екатеринбурга.
3. Инсталляция на основе чат-бота для выставки цифрового искусства в рамках акции «Ночь музеев».
4. Веб-инсталляция «Поиграй судьбой» для выставки цифрового искусства в рамках акции «Ночь музеев».
5. Серия работ «Музыка, переработанная сознанием» для выставки цифрового искусства.
6. Компьютерная игра «Северный ветер».
7. Серия работ «Мигреня Ноль» для выставки цифрового искусства.
8. Компьютерная игра «Судьбинщик».
9. Веб-каталог екатеринбургского художника для мультимедийной энциклопедии «Город Е».

² Сайт проекта: Okm2024.tilda.ws/.



© Фото: Мария Великжанина, 2024.

Рис. 5. Экспонирование видеоарта «Однаковый город одинаковых лиц», выставка-синхронизация «Нулевой километр»

10. Мультимедийное сопровождение пластического спектакля-перформанса «Набело» на основе веб-технологий.

11. Инсталляция с применением технологий видеомэппинга на фасад здания Гимназии №8 «Лицей имени С.П. Дягилева» в рамках акции «Ночь музеев».

На рисунке 6 представлены фотографии серии работ «Мигрень Ноль», автор – Артем Романов. «Мигрень Ноль» – серия произведений, визуализирующих мигрень с помощью различных медиумов. Мигрень для автора – не только хроническое неврологическое заболевание, но и полноценная часть его сознания. Мигрень Ноль – персонаж, альтер-эго, сформированное в процессе 8 лет проживания регулярных продолжительных приступов. Главный персонаж выставки – лирический герой, с которым ассоциирует себя автор, через поэзию и цифровое искусство рефлексирует на тему. Художник не навязывает другим свой способ жизни с мигренью, а лишь иллюстрирует то, что чувствует. Перечень работ, входивших в экспозицию:

1. Цифровой коллаж. Серия автопортретов, созданных на основе цифровых фотографий с помощью Adobe Photoshop.

2. Текстовая новелла. Компьютерная игра, построенная на диалоге с пользователем и разработанная с помощью Twine.

3. Перформативный видеоарт, для создания которого используется видеосъёмка на цифровой фотоаппарат и видеомонтаж в Adobe Premiere Pro.

4. Компьютерная графика. Видеоарт, основанный на использовании изменяющегося текста, имитирующий светодиодную вывеску, трёхмерная модель кото-

рой создаётся в Blender и монтируется в Adobe Premiere Pro.

5. Видеоарт, фиксирующий окружающую действительность и основанный на искажении предварительно отснятого видеоряда с помощью TouchDesigner и Adobe Premiere Pro.

6. Видеоинсталляция, подразумевающая наличие проекции на физические объекты и человека, попадающего в поле проекции и создающего дополнительную тень.

Выставка «Мигрень Ноль» экспонирована в рамках фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt в 2023 году, на которой присутствовало более 4000 заинтересованных зрителей³.

Планируемые к реализации проекты в рамках практик, курсовых проектов, выпускных квалификационных работ включаются в план работы кафедры прикладной информатики. Обучающиеся профиля ежегодно участвуют в общегородских и общероссийских проектах, таких как фестиваль светового искусства «НЕтмно», акции «Ночь музеев» [7] и «Ночь искусств», а также в собственных проектах Академии: Хакатон «DigitalArt.EACA» по разработке дизайн-проектов и созданию объектов цифрового искусства [8], фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt, и других выставочных проектах. Кроме того, проекты получают теоретическое осмысление и становятся предметом для дискуссии в рамках научно-практических конференций, и таким образом студенты реализуют не только творческий потенциал, но и научно-исследовательские навыки⁴.

Как отмечают исследователи, «цифровая трансформация гуманитарных наук и гуманитарной сферы в целом требует все больше специалистов, ориентированных на разработку цифровых гуманитарных ресурсов в самом широком смысле этого слова» [9, с. 177]. Такой междисциплинарный подход подтверждает свою актуальность, поскольку технологии в сфере культуры и искусства всегда сопряжены с множеством других аспектов – собственно цифровые технологии, история и современный этап развития культуры и искусства, коммуникация со зрителем.

Выводы

Одводя итог, можно сделать следующие выводы:

1. Образовательный процесс в рамках направленности (профиля) «Цифровое искусство» реализуется на основе вышеобозначенных профессиональных стандартов, соответствует потребностям рынка труда Екатеринбурга и России в социально-культурной сфере и смежных ей, логично выстраивается в модель, составляющими частями которой являются профильные дисциплины, практики, курсовые

³ Мигрень Ноль // Play DigitalArt: официальный сайт. URL: <http://playdigitalart.ru/migrainezeroexhibition>

⁴ Цифровые технологии в культуре и искусстве : материалы студенческой научно-практической конференции, Екатеринбург, 18 сентября – 12 ноября 2020 года. Екатеринбург : Екатеринбургская академия современного искусства, 2021. 170 с. ISBN 978-5-904440-73-2. EDN DEESED.



© Артем Романов, 2024.

Рис. 6. Выставка «Мигрень Ноль».

проекты, выпускные квалификационные работы, проектная и научно-исследовательская деятельность.

2. Каждый элемент образовательной программы взаимосвязан с другими элементами, реализуется в соответствии с федеральными требованиями, стратегией развития сферы культуры города Екатеринбурга и с учетом пожеланий заказчика. Схематично взаимосвязь элементов образовательной модели профиля «Цифровое искусство» можно представить следующим образом (рис. 7).

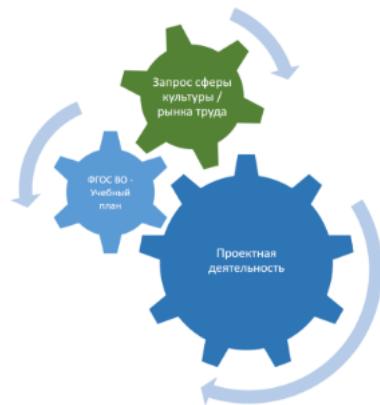


Рис. 7. Взаимосвязь элементов образовательной модели ОПОП ВО бакалавриата «Цифровое искусство».

3. Подготовка востребованных специалистов-практиков ведется с учетом постоянных обновлений технологической сферы и развитием социокультурной сферы, что требует постоянного обновления программы обучения и выстраивания гибкой образовательной модели, быстро реагирующей на изменения в технологической сфере и запросы рынка труда.

4. Включенность студентов в реализацию социокультурной направленности решает сразу несколько задач, помимо собственно образовательной: формирование востребованных в современном мире компетенций для осуществления командной работы; погружение при реализации проектов в культурный контекст, что позволяет, в том числе, осуществлять воспитательную работу; развитие научно-исследовательских навыков.

5. Реализуемая в ЕАСИ с 2018 года программа бакалавриата «Цифровое искусство» за шесть лет была преобразована в экосистему подготовки специалистов-практиков, способных быстро решать нешаблонные задачи и адаптироваться к развивающейся сфере.

Достигнутые результаты в области подготовки бакалавров профиля «Цифровое искусство» позволяют масштабировать образовательную модель и применять описанный подход при реализации программ смежной направленности. ■

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Сероштанова Н. Ю., Стариченко Б. Е. Организационные аспекты подготовки бакалавров профиля «Цифровое искусство» к созданию цифровых арт-объектов и инсталляций // Известия высших учебных заведений. Уральский регион. 2021. № 1. С. 14–20. EDN SJRRPW.
- [2] Ахьямова И. А., Сероштанова Н. Ю., Романов А. А. Фестиваль Play DigitalArt как часть практической подготовки бакалавров профиля «Цифровое искусство» // Управление культурой. 2023. № 4 (8). С. 49–56. EDN IOSRFI.
- [3] Пол К. Цифровое искусство. Москва : Ад Маргинем, 2017. 282 с.
- [4] Быкова П. И. Некоторые тенденции развития цифрового искусства // Современный дискурс-анализ. 2023. № 1 (32). С. 56–65. EDN IRWZIV.
- [5] Соловьев О. М., Иванов В. А. Некоторые особенности реализации цифрового искусства. Современные технологии // Умная цифровая экономика. 2022. Т. 2, № 2. С. 6–12. EDN YYPVMA.
- [6] Сероштанова Н. Ю., Смирнова Н. А. Направления цифрового искусства: дополненная реальность, виртуальная реальность, компьютерные игры, мэппинг // Цифровые технологии в культуре и искусстве : Материалы студенческой научно-практической конференции (Екатеринбург, 18 сентября – 12 октября 2020 г.). Екатеринбург : Екатеринбургская академия современного искусства, 2021. С. 123–132. EDN JNRSGVG.
- [7] Ваулина Е. Д., Сероштанова Н. Ю. Выставка-лабиринт «Анalogov.net» как часть акции «Ночь музеев» // Культура открытого города: брендинг территории : Материалы IX Всероссийской (с международным участием) научно-практической конференции (Екатеринбург, 7–10 ноября 2023 г.). Екатеринбург : Екатеринбургская академия современного искусства, 2024. С. 446–450. EDN IXGZNН.
- [8] Сероштанова Н. Ю. Проведение межпрофильного хакатона в гуманитарном высшем учебном заведении // Известия высших учебных заведений. Уральский регион. 2021. № 4. С. 162–166. EDN BIXEPX.
- [9] Антамошкин О. А., Владимиров В. Н., Лаптева М. А. Обучение по профилю «Прикладная информатика в гуманитарных науках» в Сибирском Федеральном университете: междисциплинарность и проектный подход // Историческая информатика. 2023. № 2 (44). С. 176–185. DOI 10.7256/2585-7797.2023.2.43542. EDN SKXVGQ.

REFERENCES

- [1] Seroshtanova, N. Yu., & Starichenko, B. E. (2021). Organizational aspects of training digital art bachelors for the creation of digital art objects and installations. *News of Higher Educational Institutions. Ural Region*, (1), 14–20. <https://elibrary.ru/sjrrpw>.
- [2] Akhyamova, I. A., Seroshtanova, N. Yu., & Romanov, A. A. (2023). The play digitalart festival as part of the practical training of bachelors of the digital art profile. *Managing of Culture*, (4), 49–56. <https://elibrary.ru/iosrfi>.
- [3] Paul, K. (2017). *Digital art*. Ad Marginem.
- [4] Bykova, P. I. (2023). Some trends in the development of digital art. *Contemporary Discourse Analysis*, (1), 56–65. <https://elibrary.ru/irwziv>.
- [5] Solovyova, O. M., & Ivanov, V. A. (2022). Some features of the implementation of digital art. *Modern technologies. Smart Digital Economy*, 2(2), 6–12. <https://elibrary.ru/yypvma>.
- [6] Seroshtanova, N. Yu., & Smirnova, N. A. (2021). Directions of digital

- art: Augmented reality, virtual reality, computer games, mapping. In *Digital Technologies in Culture and Art* (pp. 123–132). Ekaterinburg Academy of Contemporary Art. <https://elibrary.ru/jnrsvg>.
- [7] Vaulina, E. D., & Seroshtanova, N. Yu. (2024). The exhibition is a labyrinth of "Analogues.net" as part of the "Night of Museums" campaign. In *Open City Culture: Territory Branding* (pp. 446–450). Ekaterinburg Academy of Contemporary Art. <https://elibrary.ru/ixgzn>.
- [8] Seroshtanova, N. Yu. (2021). Conducting an interdisciplinary hackathon at a humanitarian higher educational institution. *News of Higher Educational Institutions. Ural Region*, (4), 162–166. <https://elibrary.ru/bixepx>.
- [9] Antamoshkin, O. A., Vladimirov, V. N., & Lapteva M. A. (2023). Training in the profile "Applied informatics in the humanities" at the Siberian Federal University: Interdisciplinarity and project approach. *Historical Informatics*, (2), 176–185. <https://doi.org/10.7256/2585-7797.2023.2.43542>.

ИНФОРМАЦИЯ О ЖУРНАЛЕ

Научно-практический журнал «Управление культурой» издается с 2022 года и выходит 4 раза в год. Миссия журнала – осмысление и отражение специфики, ценностей, векторов развития и содержательного наполнения культуры в ее широком значении, а также создание актуальной площадки для знакомства с лучшими практиками формирования культурного контента, диалога исследователей и практиков культурных институтов и проектов.

Журнал ориентирован на ученых и исследователей, работающих в следующих отраслях науки: 5.4 – Социология; 5.8 – Педагогика; 5.10 – Искусствоведение и культурология.

Основные рубрики журнала

- Культурология
- Социология
- Педагогика
- От первого лица
- Книжные обзоры

Индексация

Журнал индексируется в DOAJ (Directory of Open Access Journals), РИНЦ (Российский индекс научного цитирования) (eLIBRARY ID: 80224), в библиотеках КиберЛенинка и ЭБС «Лань».

Подписка

На 2026 год на журнал «Управление культурой» можно оформить подписку в двух популярных каталогах:



Каталог «Пресса
по подписке»



Объединенный каталог
«Пресса России»

ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ АВТОРОВ

Статьи принимаются постоянно в течение года и включаются в план печати по порядку поступления материалов. Автору предлагается представить статью на электронную почту редакции managing-culture@eaca.ru.

Другие варианты предоставления статей не предусматриваются. Редколлегия определяет приоритетную тему каждого номера журнала, о чем сообщается на сайте издания.

Требования к структуре статьи

Представляемая статья должна соответствовать требованиям структуры IMRAD:

- введение (постановка проблемы, конкретная научная задача, позволяющая решить научную проблему; формулировка целей статьи);
- методы (методологическая база; информационная база; методы исследования);
- результаты (изложение основного материала с обоснованием полученных научных результатов);
- обсуждение (выводы и перспективы дальнейшего развития).

Рекомендуемый объем статьи – 0,5–0,75 авт. л. (20–30 тыс. знаков с пробелами). Под объемом в данном случае понимается содержание самого текста статьи – от введения до выводов.

Требования к структуре статьи

Иллюстративные материалы должны иметь последовательную нумерацию. Их объем не может превышать формата А4. Ориентация страницы – книжная.

Цифровые данные оформляются в таблицу. Каждая из таблиц должна умещаться на листе формата А4, иметь порядковый номер и название.

Ссылки оформляются в квадратных скобках по тексту статьи с указанием номера источника по списку в конце статьи и страницы, на которые ссылается автор (например: [9, с. 36], [18, с. 4]). Желательно, чтобы список источников содержал не менее 10–15 ед.

Список формируется в конце статьи по мере упоминания источников в тексте (не по алфавиту и не по иерархии источников). Не допускается указание под одним номером нескольких наименований источников или используемой литературы.

Помимо текста статьи, автором представляются на русском и английском языках:

а) аннотация. Порядок изложения информации должен соответствовать структуре статьи, являясь фактически рефератом соответствующих разделов.

Объем аннотации – 2–2,5 тыс. знаков с пробелами. Текст аннотации не должен дублировать название и текст статьи.

б) ключевые слова и словосочетания;

в) пристатейный библиографический список;

г) сведения об авторах в следующей последовательности: ФИО, идентификационные номера: SPIN-код (РИНЦ), ORCID, ScopusID, ResearcherID (Web of Science) (при наличии), место работы (учебы) и занимаемая должность, ученая степень, ученое звание, почтовый адрес (адрес указывается в последовательности: почтовый индекс, страна, город, улица, дом), адрес электронной почты;

д) тематические рубрики: ГРНТИ и код ВАК (возможно указание 1–2 кодов).

