



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 действенную 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.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Цифровая диффузия, технологическое искусство, воплощенное познание, Жильбер Симондон, Михаил Куртов, Юк Хуэй

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ

Гончар, С. Н. (2025). Диалогический поворот в искусстве: от репрезентации к коммуникации. *Управление культурой*, 4(4), 10–16. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2025-4-4-10-16>

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; gongcharcoach@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, Myasnit'skaya St., Moscow, 101000, Russia) — *postgraduate student*; Moscow Institute of Psychoanalysis (34, build. 14, Kutuzovskiy 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

самую 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

KEYWORDS

Digital diffusion, technological art, embodied cognition, Gilbert Simondon, Mikhail Kurtov, Yuk Hui

FOR CITATION

Gonchar, S. N. (2025). The Dialogical Turn in Art: From Representation to Communication. *Managing of Culture*, 4(4), 10–16. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2025-4-4-10-16>

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 операциональности 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

Теоретическую 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 пользовательского интерфейса: к теологии кода» для осмысления операциональной природы взаимодействия.
- Александр Евангели «Формы времени и технологическая 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 институций.

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 медиахудожников (Лорен Маккарти, Криста Соммерер, Лоран Миньоно, 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, операциональность). 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: подобранная картина адаптируется для просмотра в дополненной реальности. Пользователь получает ссылку, которая через камеру смартфона и приложение-просмотрщик AR «оживляет» 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

В 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 осмысления 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 исконную, 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 утилитарный 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 смещает 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 пользовательского 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», «антропологически 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 репрезентация 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 знаковые 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 обозначенное 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, развивают 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 гладит, обнимает своего аватара. Это прямое воплощение идей М. Куртова об операциональности и Варелы/Томпсона о воплощенном познании. Искусство проживается телом и действием, подобно тому, как древнегреческий театр предлагал катарсис через сопереживание 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 переосмыслению 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» [9, с. 95].

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 музейным 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 телесной 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. 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 пользовательского 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] Kurtov, 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] Evangeli, 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.