

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.



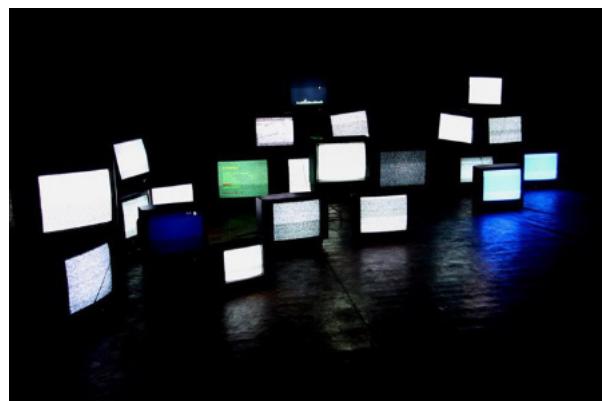
© Фото: Екатерина Беляева, 2014.

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



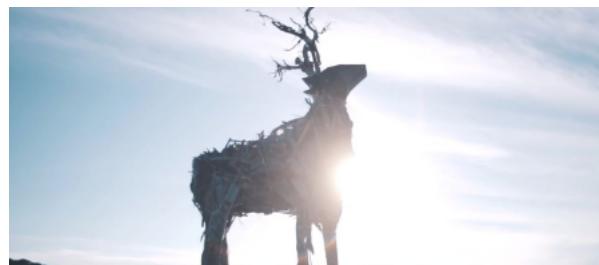
© Фото: Екатерина Беляева, 2014.

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.



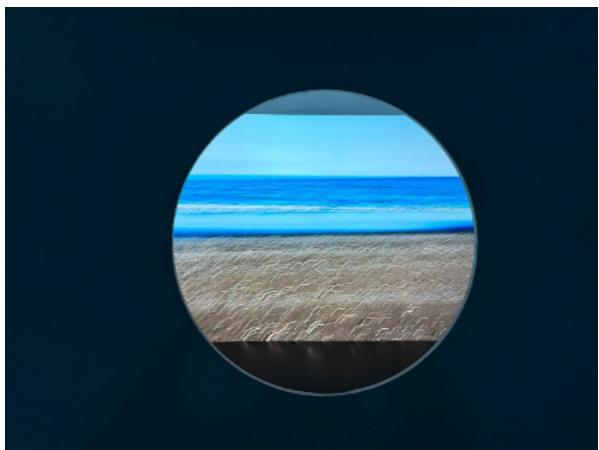
© Фото: Марина Доценко, 2024.

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.