



Коммуникативный потенциал цифрового искусства: культурно-исторические парадигмы и практики

УДК 008

<http://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-5121-76-84>

Л. Н. Нагорная

Московское военно-музыкальное училище
имени генерал-лейтенанта В. М. Халилова,
Москва, Российская Федерация,
e-mail: laranagornaya@mail.ru

Аннотация. Статья посвящена проблемам художественной коммуникации в современном выставочном пространстве, обусловленном спецификой цифровых трансформаций в современной культуре и искусстве. Особое внимание уделяется рассмотрению таких специфических свойств современного цифрового искусства, как виртуальность, интерактивность, гиперреализм в рамках парадигмы массовой культуры. Эти качества цифрового (диджитального) искусства рассматриваются на примере культурных практик интерактивной галереи современного искусства Mori Building Digital Art Museum (Япония, Одайба), музея цифрового искусства Atelier des Lumière (Париж, Франция), а также – арт-пространства «Артемьев» при МГК им. П. И. Чайковского и центра цифрового искусства Artplay Media (Москва). С одной стороны, осмысление роли процессов виртуализации социокультурного пространства, экспансии информационных платформ, компьютерной гибридизации медиа, взаимодействия традиционных и цифровых форм искусства в рамках современной культуры позволяет выявить новые ценностные смыслы и перспективные возможности этого взаимодействия, обосновать креативно ориентированные человекоцентристские модели развития цифрового искусства. С другой стороны, это дает возможность выявить угрозы культурно-исторических трансформаций – подмены или возможной утраты глубинных онтологических оснований, изначально заложенных в произведениях искусства, дегуманизации и десакрализации культуры.

Ключевые слова: художественная коммуникация, киберискусство, современное цифровое искусство, эстетика взаимодействия, цифровой музей, цифровые инсталляции, виртуальный компонент, иммерсивность, гиперреализм, трансформации культуры.

Для цитирования: Нагорная Л. Н. Коммуникативный потенциал цифрового искусства: культурно-исторические парадигмы и практики // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2024. №5 (121). С. 76–84. <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-5121-76-84>

COMMUNICATIVE POTENTIAL OF DIGITAL ART: CULTURAL AND HISTORICAL PARADIGMS AND PRACTICES

НАГОРНАЯ ЛАРИСА НИКОЛАЕВНА – преподаватель, Московское военно-музыкальное училище
имени генерал-лейтенанта В. М. Халилова МО РФ

NAGORNAYA LARISA NIKOLAEVNA – school teacher, Moscow Military Music School named after Lieutenant-General V. M. Khalilov

© Нагорная Л. Н., 2024



Larisa N. Nagornaya

Moscow Military Music School named after Lieutenant-General V. M. Khalilov, Moscow, Russian Federation,
e-mail: laranagornaya@mail.ru

Abstract. The article focuses on the issues of artistic communication in the modern exhibition environment conditioned by the use of digital technologies in contemporary art. Particular attention is paid to such characteristics of modern digital art as virtuality, interactivity, hyperrealism. These features of digital art are considered on the example of art practices of the interactive contemporary art gallery Mori Building Digital Art Museum (Japan, Odaiba), the digital art museum Atelier des Lumière (Paris, France), as well as the Artemyev art space at the Moscow State Conservatory. P.I. Tchaikovsky and the digital art center Artplay Media (Moscow). The study of the communication and value meanings of the artistic practices of contemporary art, the processes of virtualization of the socio-cultural environment, the expansion of information platforms, the computer hybridization of media, the interaction of traditional and digital forms of art within modern culture makes it possible to identify new value meanings and prospects for this interaction. At the same time, understanding these processes is necessary to discern the threat of unwanted social and cultural transformations – the substitution or possible loss of the deep ontological foundations originally embedded in works of art, and the dehumanization and desacralization of culture.

Keywords: artistic communication, cyberart, contemporary digital art, aesthetics of interaction, digital museum, digital installations, virtual component, immersiveness, hyperrealism, cultural transformation.

For citation: Nagornaya L. N. Communicative potential of digital art: cultural and historical paradigms and practices. *The Bulletin of Moscow State University of Culture and Arts (Vestnik MGUKI)*. 2024, no. 5 (121), pp. 76–84. (In Russ.). <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-5121-76-84>

Изобретение информационно-коммуникационных технологий стало прорывным открытием XX века, вследствие чего произошли радикальные изменения во всех сферах человеческого бытия; трансформационные процессы, ускорение глобализации затронули также и культурный ландшафт. Виртуальное цифровое пространство стало реальностью нового типа, современной средой обитания человека [6]. Более того, именно киберпространство все более принимает на себя функцию «второй природы». Система ценностей человека, его мышление, коммуникативные способности, мироощущение и восприятие претерпели колоссальные изменения, и эти процессы нашли отражение в многочисленных формах современного цифрового искусства [10].

Искусство издавна рассматривалось как одно из средств коммуникации. Развитие коммуникативных теорий и системы коммуникационного процесса активно разрабатывалось в XX веке в трудах А. Бергсона,

Ж.-П. Сартра, М. Хайдеггера, Г. Г. Гадамера, Н. А. Бердяева, М. Ю. Лотмана, Н. Лумана, М. Маклюэна, которые рассматривали эти процессы с позиций междисциплинарности, взаимосвязи с категориями разных областей знания. В работах философа и культуролога Э. Кассирера развивается идея, что только человеку свойственна творческая активность, которая проявляется в создании и трансляции коммуникационных символов как способов моделирования реальности, что глубинным образом связано с поиском смыслов и представлениями о бытии человека [7].

Многие исследователи культуры (П. Вирильо, В. Беньямин, П. Вайбель), рассматривали все возрастающую диджитализацию как неизбежный процесс, сопровождающий глобальные трансформации в современном социокультурном пространстве [4]. При этом трансформировалось само мироощущение человека, его восприятие реального и виртуального. Вальтер Беньямин в своем научном труде «Произведение искусства в эпоху его тех-



нической воспроизводимости» отмечал, что общепринятое понятие «реальности» больше не существует – новой реальностью становится цифровой мир [2]. Высочайший уровень взаимодействия искусства и технологий, основанный на достижениях научно-технического прогресса человеческой цивилизации, в наши дни обусловил сдвиг парадигмы в восприятии культуры. Более того, широкое распространение информационно-коммуникационных технологий привело к тому, что постижение культуры и мира в целом начинается именно с медиийных образов [15].

Цифровое искусство («кибер-искусство», «DigitalArt») – это концептуальное направление современного искусства, созданное с помощью цифровых технологий и программного обеспечения, существующее исключительно в цифровой (электронной) форме и использующее киберпространство (Интернет) в качестве пространства для художественного выражения. К DigitalArt относят множество форм и художественных практик, возникших в результате взаимодействия науки, искусства и цифровых технологий. В их числе саунд-арт, пиксель-арт, генеративное искусство, интерактивные инсталляции, глитч-арт, видеоарт, сетевое искусство (нет-арт), дигитальная поэзия, цифровая живопись и фотография, отдельные формы сайенс-арта и др. [9].

Доминирование парадигмы массовой культуры, распространение культурного разнообразия информационно-коммуникационных форм взаимодействия со зрителем, а также успех различного рода мультимедийных проектов обусловили вос требованность и широкую доступность интерактивных галерей. Коммуникация зрителя и объектов цифрового искусства осуществляется в них посредством художественного языка и цифровых форм. В то же время коммуникационные и ценностные смыслы художественных практик современного искусства находятся в тесной взаимосвязи с формированием «цифровой проектной культуры» [16], активно использующей новейшие достижения научно-технического прогресса.

Для демонстрации художественных объектов интерактивные музеи используют ряд цифровых технологий, в их числе следующие:

1. Интерактивные, сенсорные экраны, голограммические дисплеи.
2. Виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR). Отличие между этими технологиями заключается в том, что VR полностью погружает посетителей цифровую среду, а AR осуществляет наложение цифрового контента на реальные физические объекты.
3. Видеомаппинг (3D mapping), проекционное картирование (проецирование изображений, видео, анимации на трехмерную поверхность (3D-отображение)), масштабирование.
4. Сенсорные технологии: интерфейсы с датчиками движения, которые позволяют посетителям активно взаимодействовать с проекциями.
5. Интернет вещей (Internet of Things, IoT); мобильные приложения. Музеи предоставляют мобильные приложения, которые имеют интерактивные функции, предлагают посетителям мультимедийный контент и дополнительную информацию об объектах экспозиции.
7. Искусственный интеллект (ИИ). Технологии ИИ могут использоваться для предоставления информации и рекомендаций посетителям и даже для создания генеративных произведений искусства. Технологии ИИ используются для анализа предпочтений посетителей (с дальнейшим предложением персонализированных туров по музею), выступают как виртуальные гиды, чат-боты, виртуальные помощники и переводчики с иностранных языков в режиме реального времени [8].

Как отмечает Е. Н. Шапинская, музей современности разительно отличается от того сакрального пространства хранения культурных артефактов, которым он был до вступления в цифровую эру. Современные музеи



используют инновационные технологии для создания интерактивных пространств, способных повысить интерес к музейным экспозициям, повысить посещаемость, придать объектам культурного наследия экономически выгодный характер [14].

Действительно, в наши дни интерактивные музеи (галереи) становятся все более востребованными. В 2018 году (13 апреля) в Париже был открыт центр цифрового иммерсивного искусства – «Ателье де Люмьер» («Atelier des Lumières»), который менее чем за четыре года своего существования привлек более трех миллионов посетителей. Экспозиция включает в себя оцифрованные работы различных художников. С помощью 140 проекторов и 50 динамиков создаются проекции картин мастеров XIX и XX века: Густава Климта, Клода Моне, Сальвадора Дали, Фриденсрайха Хундертвассера, Эгона Шиле и других; а в качестве музыкального сопровождения звучат записи произведений Рихарда Вагнера, Фредерика Шопена и Людвига ван Бетховена. Подобного рода креативные интерактивные пространства создаются междисциплинарными группами различных специалистов. Синтез науки, искусства и технического прогресса осуществляется командой, куда входят художники, программисты, инженеры, архитекторы, математики, аниматоры компьютерной графики и др. [20]. Цель создаваемых интерактивных инсталляций – преодоление стереотипов в человеческом сознании и восприятии мира, осознание относительности времени и пространства, «возможность невозможного», попытка ощутить хрупкость границ между иллюзорным и действительным, реальным и виртуальным. Виртуализация пространства таких экспозиций состоит в том, что на стенах «музея», располагающегося на огромной площади нет ни одной реальной картины – все изображения возникают только с помощью цифровых проекций. В то же время погружение зрителя-реципиента в иммерсивную среду выставочного пространства делает его участником уникального коммуникативного процесса.

Экспозиции центра цифрового иммерсивного искусства «Ателье де Люмьер» вос требованы публикой и пользуются огромным успехом. Это обусловило необходимость создания аналогичного центра цифрового искусства «Фабрик де Люмьер» («Fabrique des Lumières») в бывшем здании фабрики «Вестергазфабрик» («Westergasfabriek») в Амстердаме, открытие которого состоялось 22 апреля 2022 года выставками «Климт, золото в движении» («Klimt, Gold in Motion») и «Хундертвассер» («Hundertwasser») [20].

Интересно, что одним из прообразов современных иммерсивных музейных пространств выступает новаторский для своего времени проект павильона «Филипс» для мировой выставки Expo-58 в Брюсселе. Уникальная архитектура трехмерного павильона, разработанная архитектором Ле Корбюзье, напоминала архаичный струнный инструмент, а использование 425 громкоговорителей для «Электронной поэмы» Я. Ксенакиса, непрерывно звучавшей внутри павильона, и демонстрация проекций изображений различного свойства наполнили это пространство художественными смыслами. Этот проект продемонстрировал новые возможности в слиянии звука, архитектуры и визуального искусства, предвосхитив появление множества подобных иммерсивных пространств [10].

Еще одним примером интерактивной галереи современности является «Музей цифрового искусства Мори Билдинг» («Mori Building Digital Art Museum»: teamLab Borderless; Япония, Одайбо), открывшийся 21 июня 2018 года. Экспозиция музея включает 50 интерактивных произведений современного искусства, расположенных на огромной площади в 10 000 квадратных метров с пятью зонами. Более 500 компьютеров и 470 проекторов создают несколько иммерсивных интерактивных сред, в которых посетители погружаются в своеобразный симбиоз виртуальной и реальной действительности, который можно определить, как гипер(сверх)реальность. В этом ряду – традиционные японские пейзажи с сюрреалистическими, гран-



диозными инсталляциями с музыкальным сопровождением (например, одна из инсталляций напоминает огромное поле цветов: динамичная передача света и узоров через зеркала и проекторы «оживает» изображения цветов). Команда TeamLab Borderless создала также интерактивную цифровую инсталляцию «Резонирующие микрокосмы», которую можно отнести к числу паблик-арт объектов, поскольку она располагается в общественном парке в районе леса Мусасино и также включает интерактивные фрагменты [21].

Как отмечают исследователи, практика встраивания в реальный городской ландшафт интерактивных объектов паблик-арта создает дополнительные возможности для улучшения социального взаимодействия, культурного выражения, улучшает эстетическую привлекательность общественных пространств, способствует улучшению коммуникативных навыков, усилиению чувства принадлежности, являясь одним из компенсаторных инструментов человеческого со-общения [17]. Креативные объекты паблик-арта способны трансформировать социокультурные пространства, делая их более яркими, инклюзивными, отражающими культурную идентичность общества.

Интерактивность помогает посетителям попасть «внутрь» инсталляции, ощутить себя действующими лицами произведения искусства, а не обычными зрителями, прогуливающимися по традиционному художественному музею. Интерактивные произведения искусства часто выходят за пределы своих инсталляционных залов, некоторые пересекаются и даже сливаются с другими работами. Размытые границы между иммерсивными средами создают ощущение динамично организованного пространства, пребывающего в постоянном движении [21]. Характерно, что М. Маклюэн рассматривал электронные средства коммуникации не только как расширение нервной системы человека, но и как мощные трансформационные силы, непосредственно влияющие на то, как люди воспринимают мир и взаимодействуют друг с другом,

оказывая беспрецедентное воздействие как индивидуальное сознание, так и на социум в целом [11].

Создание подобных иммерсивных сред стало возможным благодаря применению технологий видео-маппинга, с помощью которых видео-инсталляции – реальные и трехмерные объекты – становятся интерактивными, и «виртуально» подвижными. С помощью инновационных технологий видеоизображения могут реагировать на движения людей, или – наоборот – зрители могут «управлять» движущимся изображением [8]; таким образом зritel-участник может участвовать в создании художественного произведения, становясь его «соавтором», вступает в коммуникацию с автором и вместе с ним создает произведение. При этом главное значение имеет не конечное произведение, а сам процесс сотворчества, который также становится произведением искусства. При этом некоторые практики цифрового искусства содержат возможность изменять оригиналы по собственному усмотрению, вносить в них свои дополнения, использовать их в различных формах потребления повседневного контента. Однако, как отмечает С. А. Симонова, одним из нежелательных результатов такого «вмешательства» в оригинал произведения могут стать некорректные трансформации и даже утраты первоначальных онтологических и ценностных смыслов оригинала художественного произведения. Преобразованию подвергается весь этико-эстетический и исторический контекст произведений [13], и этот фактор может стать одним из проявлений дегуманизации культуры. На первый план выходит, таким образом, гедонистическая, развлекательная функция искусства. Посетитель музея превращается в потребителя, для которого основой мышления становится конформизм, а внешне притягательные цифровые эффекты экспозиций затмевают глубинное содержание оригиналов, разрывают нить смыслов и ценностей, заложенных в первоисточниках. Потребление растиражированного шедевра обедняет и лишает глубины переживание встречи с ним,



превращает искусство в фоновое сопровождение [14]. Таким образом, такую «встречу с искусством» невозможно отнести к полноценному процессу приобретения «культурного капитала» (термин П. Бурдье) [15].

Одним из существенных недостатков культурных и художественных практик интерактивных музеев является также чрезмерная зависимость от технических средств для воспроизведения объектов цифрового искусства. Отключат ли внезапно электричество, или вирус повредит программное обеспечение компьютера, передающего изображения на экраны – и вместо прелестно-чарующей интерактивной гиперреальности цифровых произведений зритель увидит лишь огромные голые стены «музея». Ведь в нем нет ни одной физически реальной картины, все «экспонаты» представляют собой виртуальные визуальные объекты, цифровые проекции художественных изображений, симулякры.

Следует отметить, что жизненный цикл цифрового искусства отличает транзитный характер: тиражирование в массовой культуре становится не только способом распространения культурного продукта, но и самой ее сущностью [16]. Однако «растворение» оригинала в океане бесчисленных множеств абсолютно тождественных ему копий влечет за собой не только потерю его «ауры», потерю аутентичности [2], но и угрозу утраты сакральных, ценностных смыслов. Неслучайно Ж. Бодрийяр называл современность эпохой симуляции [3, с. 47]. Сосредоточенно-углубленное созерцание произведения искусства (т. е. концентрация на деталях, темах, эмоциональном содержании и общем контексте произведения) уступает место новому типу художественной коммуникации – коллективной рецепции в рассеянности [12]. При этом исследователи все чаще говорят об информационной избыточности в современном обществе и опасности «растворения» культурных кодов во фрагментированном киберпространстве [15]. В то же время, как отмечает С. В. Ерохин, возросшие возможности реципиентов задействовать множество

разнообразных источников художественной информации (в том числе, интерактивных), явное тяготение цифрового искусства к полистилистике художественного выражения (диффузии и эклектики различных стилей) во многом способны ослабить процессы «омассовления» культурных практик [5].

Тем не менее, в настоящий момент объекты «DigitalArt» занимают уже более 20% от числа произведений современного искусства [1]. Стремительное расширение видов и форм цифрового искусства реализуется за рубежом; тем не менее, в нашей стране это направление также обретает свою культурную нишу. В частности, открытый в 2019 году в Москве Центр цифрового искусства «Artplay Media» – исторически первый креативный кластер столицы и крупнейший в России мультимедийный выставочный центр (также, как и «Фабрик де Люмьер» в Амстердаме, это – бывшая заводская территория) включает не только иммерсивные выставки (такие, например, как «Микеланджело. Сикстинская капелла», «Французский импрессионизм», «Московский концептуализм. Связь» и мн. др.), но и проводит лекции по искусству, кинопоказы, концерты, представляет театральные постановки с применением цифровых креативных форм коммуникативного взаимодействия со зрителем [19].

Как отмечает Н. А. Романов, современные выставки изобразительного искусства вовлечены в процесс гомогенизации арт-объектов и цифровых художественных практик с повседневным медиальным и социокультурным пространством. Цифровые инсталляции современного искусства могут демонстрироваться не только в специализированных художественных галереях и музеях, культурных центрах, онлайн платформах и проч., но и в различных общественных местах, таких как парки, площади, здания. В этом контексте площадками для презентации подобных художественных практик могут становиться любые пространства, на которых можно разместить необходимое техническое оснащение [1].



В частности, с 22 января по 9 февраля 2024 года в арт-пространстве «Артемьев» МГК им. П. И. Чайковского прошла выставка «Электрические сны» в рамках III Мультимедийного фестиваля современной музыки «Биомеханика». Посетители выставки смогли оценить оригинальные инсталляции, звуковые скульптуры, интерактивные и кинетические объекты, управляемые, в том числе, с помощью различных языков программирования, что позволило художникам создать не только звуковые и визуальные ряды, но и изменяющиеся в реальном времени архитектурные формы. Среди экспонатов представлены генеративные работы, где звуки пропадают из окружающего нас пространства и движущихся объектов, например, как у Максима Алексина в инсталляции «Московский оркестр общественного транспорта»: этот арт-объект озвучивал музыкальную партитуру, которая создавалась в режиме реального времени с помощью компьютерной программы, написанной самим автором для этой инсталляции. Программа в онлайн режиме получала данные о движении автобусов города Москвы, которые преобразовывались в музыку [18].

Таким образом, можно сделать вывод, что информатизация и глобализация общества обусловили не только стремительную виртуализацию социокультурного пространства, но и мощный парадигмальный сдвиг в создании и восприятии произведений искусства, расширили способы их демонстрации, способствовали росту и повышению востребованности цифровых его форм. Благодаря таким специфическим, лишь ему присущими свойствам, как виртуальность, наглядность, интерактивность, доступность и множественность воспроизведения, широта охвата аудитории, гиперреализм, цифровое искусство проявляет себя как сверхмощное средство коммуникации, способное оказывать беспрецедентное воздействие как на отдельного человека, так и на общество в целом. Практики цифрового искусства свидетельствуют о жанровом многообразии

и включенности зрителя в созидательные культурные активности.

В то же время размытие границ между реальностью и симуляцией может потенциально привести к разрушению основ критического мышления человека, утрате им способности отличать правду от сфабрикованной реальности, истинное от ложного. Сосредоточенно-углубленное созерцание произведения традиционных форм искусства уступает место новому типу художественной коммуникации – коллективной рецепции в рассеянности информационного потока. В то же время из-за стремительного темпа омассовления и коммодификации, усиления процессов десакрализации искусства и его коммерциализации могут произойти необратимые изменения в культуре в целом [13]. Новые виды «реальности» ставят в уязвимое положение не только традиционные культурные формы и ценности, но могут угрожать самой сущности человека. Процессы преобразования полноценного осмысливания содержания культурного артефакта в гедонистическое действие неизменно ведут к сдвигу концептуальных основ и культурных смыслов искусства [15]. Результатом таких нежелательных трансформаций культура в контексте ее неизбежной дигитализации сама может стать пространством для ассилияции и распада ценностных и онтологических смыслов, изначально заложенных в объектах и кодах искусства, что будет способствовать еще большему ускорению процессов дегуманизации культуры.

В то же время исследователи отмечают, что интеграция искусства, науки и инновационных технологий позволяет создателям произведений открывать новые креативные пространства, осваивать и создавать культурно-творческие возможности для активности личности, созвучные духу времени. Одним из феноменов постмодернизма в целом и цифрового искусства в частности является полистилистика (стилевая диффузия и эклектичность), которая обладает значительным культурным потенциалом стимулирования



процессов демассификации культурных практик, при которых реципиент приобретает возможность не только задействовать культурное разнообразие цифрового искусства (в том числе, интерактивного), но и задействовать

on- и off-коммуникации [5]. В этом плане широкие перспективы принадлежат современным образовательным программам, нацеленным на подготовку специалистов в области цифровой культуры и искусства.

Список литературы

1. Архитектоника современного искусства в режиме медиа: пространство, технологии, агенты: Коллективная монография / Е. Э. Дробышева, С. В. Лаврова, Д. С. Артамонов [и др.]. Санкт-Петербург: Академия Русского балета имени А. Я. Вагановой, 2021. 177 с.
2. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Москва: Медиум, 1996. 124 с.
3. Бодрийяр Ж. Совершенное преступление. Заговор искусства. Москва: РИПОЛ Классик, 1995. 260 с.
4. Долгих М. Н. Дизайн в культуре сетевого общества: интерактивная природа и виртуальная жизнь. Томск: Изд-во Томского университета, 2016. 200 с.
5. Ерохин С. В. Цифровые технологии как основа формирования искусства постпостмодернизма и трансдисциплинарной области научного искусства // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2012. № 10–1 (24). С. 85–88.
6. Кириллова Н. Б. Аудиовизуальная культура как синтез реального и виртуального // Аудиовизуальная платформа современной культуры. 2020. С. 7–14.
7. Кириллова Н. Б. Медиалогия: Наука глобализованного мира. Учебное пособие. Москва: Академический проект, 2022. 424 с.
8. Лаврентьева Е. А. Цифровое искусство как новая художественная система коммуникации // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С. Г. Строганова. 2020. № 3–2. С. 191–202.
9. Ландер И. Г., Кубах А. Х. Видео-маппинг как новая форма творчества, его виды и возможности // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: сборник по материалам XI международной научно-практической конференции. Часть II. Новосибирск: СибАК, 2012. С. 50–53.
10. Нагорная Л. Н. Глитч-арт: истоки и ценностные смыслы // Художественное образование и наука. 2021. № 4 (29). С. 159–166.
11. Нагорная Л. Н. Научные достижения и искусственный интеллект в мире музыкального искусства // Культура и образование. 2020. № 4 (39). С. 32–43.
12. Нагорная Л. Н., Шлыкова О. В. Цифровое искусство: симуляция или конструирование нового социокультурного пространства // Философия и искусство: Материалы VII Международной научной конференции, Москва: Российская академия музыки им. Гнесиных, 2023. С. 97–103.
13. Сидорина Т. Ю. Культурные трансформации XX столетия: кризис культуры в оценке западноевропейских и отечественных мыслителей: монография. Москва: Проспект, 2018. 384 с.
14. Симонова С. А., Аталаян Г. Б. К вопросу об эволюции искусства в XX–XXI вв.: культурологический анализ // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. Социальные, гуманистические, медико-биологические науки. 2022. Т. 24, № 84. С. 84–92.
15. Шапинская Е. Н. Культура в эпоху «цифры»: трансформация культурных форм и эстетических ценностей // Медиа. Информация. Коммуникация. 2016. № 19. С. 15–34.



16. Шапинская Е. Н. Культура перед вызовами цифровой эпохи: теоретическая рефлексия и (пост)культурные практики // Диалоги о культуре и искусстве: Материалы IX Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием), Пермь: Пермский государственный институт культуры, 2019. С. 242–253.
17. Шлыкова О. В. Динамика культурных практик в современном музее // Художественное образование и наука. 2019. № 3. С. 118–123.
18. Шлыкова О. В. Цифровые практики паблик-арта: коммуникативные стратегии «умного» города // Вестник культуры и искусств. 2021. № 3 (67). С. 124–134.
19. III Мультимедийный фестиваль современной музыки «Биомеханика» (Москва). [Электронный ресурс]. URL: https://www.mosconsv.ru/ru/event_p.aspx?id=185593
20. Artplay Media. Центр цифрового искусства (Москва). [Электронный ресурс]. URL: <https://www.artplay.ru/events/vystavka-gustav-klimt-zoloto-moderna.html-0>
21. Atelier des Lumières (Париж). [Электронный ресурс]. URL: <https://www.atelier-lumieres.com/>
22. TeamLab Borderless Digital Art Museum (Токио, Одайба). [Электронный ресурс]. URL: <https://borderless.teamlab.art/jp/>

*

Поступила в редакцию 26.06.2024