О.В. КОВАЛЕВА
Доктор искусствоведения, профессор кафедры искусства костюма и моды РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: kovaleva-ov@rguk.ru

С.М. АРЕФЬЕВА
Кандидат педагогических наук, доцент кафедры искусствоведения РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: arefeva-sm@rguk.ru

А.Н. СИНЯВСКАЯ
Аспирант кафедры искусствоведения РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: Sinyavskaya-an@rguk.ru

O.V. KOVALEVA
Doctor of Art History, Professor of the Department of Costume and Fashion Design, The Kosygin State University of Russia
e-mail: kovaleva-ov@rguk.ru

S.M. AREFYEVA
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Art History, The Kosygin State University of Russia
e-mail: arefeva-sm@rguk.ru

A. N. SINYAVSKAYA
Postgraduate Student of the Department of Art History, The Kosygin State University of Russia
e-mail: Sinyavskaya-an@rguk.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_387_398

МЕДИАИСКУССТВО В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ: ГЕНЕЗИС, ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И ТРАНСФОРМАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КОММУНИКАЦИИ

MEDIA ARTS IN THE DIGITAL AGE: GENESIS, INTERACTIVITY, AND TRANSFORMATION OF ARTISTIC COMMUNICATION

Актуальность темы обусловлена стремительным потоком информации и необходимостью ее обработки, а также расцветом массовых медиа, которые на сегодня сложились в единую систему. Они не просто отвечают потребностям массового общества, они его конструируют, задавая ритм и формат взаимодействия между человеком, технологией и культурой. Искусство новых медиа, рожденное на этом стыке, становится зеркалом и одновременно двигателем этих процессов, демонстрируя, как технологии трансформируют не только формы творчества, но и саму структуру социальной реальности.

The topic's relevance stems from the rapid flow of information and the need to process it, as well as the rise of mass media, which have coalesced into a unified system. They don't simply respond to the needs of mass society — they construct it, setting the rhythm and format of interaction between humanity, technology, and culture. New media art, born at this intersection, simultaneously mirrors and drives these processes, demonstrating how technology is transforming not only creative forms but the very structure of social reality.

Ключевые слова: медиаискусство, искусство новых медиа, эволюция медиа, медиа как средство коммуникации, цифровая культура, видеоарт, сетевое искусство, цифровое искусство, мультимедийные практики, интерактивные инсталляции.
Keywords: media art, new media art, evolution of media, media as a means of communication, digital culture, video art, net art, digital art, multimedia practices, interactive installations.

Эволюция научно-технического прогресса привела к формированию особого вида экранного искусства — «искусство новых медиа». Данная художественная практика базируется на интеграции широкого спектра технологических решений, выступающих не только в качестве инструментария, но и как неотъемлемые компоненты эстетического высказывания.

Особого внимания заслуживает хронологическая синхронность процессов становления медиатехнологий и развития вычислительной техники, включая ранние прототипы персональных компьютеров и вы-

числительных систем. Данный параллелизм свидетельствует о глубинной взаимосвязи двух направлений технологического развития, оказавших существенное влияние на трансформацию социокультурной среды.

Поначалу они воспринимались в виде функциональных инструментов, обеспечивающих эффективную организацию социальной жизнедеятельности. Их способность к массовому воспроизведению и распространению аудиовизуального контента — звуковых сигналов, визуальных образов и текстовых сообщений — приобрела статус значимого социального механизма, сопоставимого по своей роли с традиционными формами учета и регистрации, такими как демографическая статистика (фиксация показателей рождаемости и смертности). Последовательное внедрение различных медиумов — от фотографии до динамичных форматов радио- и телевещания — способствовало целенаправленному формированию и закреплению идеологических конструктов на уровне массового сознания. Таким образом, становление массовых медиа происходило в тесной взаимосвязи с процессами обработки информации и на сегодня способно характеризовать современное общество.

Эволюция медиатехнологий неразрывно связана с развитием вычислительной техники — эта взаимосвязь прослеживается уже на ранних этапах становления цифровой культуры. Знаковым событием стало начало работы Чарльза Бэббиджа (1791–1871) над аналитической машиной в 1833 году [10, с. 8]. Разрабатываемое устройство обладало ключевыми характеристиками современного цифрового компьютера:

— использованием перфокарт для ввода данных и инструкций;

— наличием памяти для хранения информации;

— арифметическим модулем («мыльницей») для обработки данных;

— механизмом вывода результатов на печать.

Рожденный прототип вычислительной системы ознаменовал возникновение нового инструмента фиксации реальности, которые тогда никто не мог еще осмыслить.

Термин «медиа» восходит к латинским media и medium («средство», «посредник») и претерпевал существенные трансформации в ходе технологического развития общества. Так, А.В. Федоров (род. 1961), специалист в области медиаобразования, в словаре терминов 2002 года определяет медиа как технические средства создания, записи, копирования, тиражирования, хранения, распространения и обмена информацией между автором медиатекста и массовой аудиторией [14, с. 24]. Е.Л. Вар-

танова (род. 1959), исследователь медиаэкономики, расширяет границы понятия, акцентируя его коммуникативную функцию и развивая идеи Маршалла Маклюэна (1911–1980). В ее интерпретации медиа выступают как средства коммуникации между социальными группами и индивидами, включающие:

1) традиционные СМИ (прессу, телевидение, радио, кинематограф);

2) отдельные носители информации (письма, аудио- и видеозаписи, цифровые носители);

3) коммуникационные системы (телеграф, телефон, интернет) [1].

Медиаискусство представляет собой экспериментальную художественную практику, интегрирующую технологические инновации в творческий процесс. К его ключевым характеристикам относятся:

— междисциплинарность (синтез научных, художественных и технологических подходов);

— технологическая обусловленность (зависимость от развития цифровых инструментов);

— интерактивность (вовлечение зрителя в процесс создания смысла);

— процессуальность (смещение акцента с конечного результата на сам процесс разработки);

— мультисенсорность (комплексное воздействие на слуховые, зрительные, интеллектуальные и кинестетические каналы восприятия) [11]. Совокупность этих характеристик позволяет выстраивать диалог между творческой личностью и технологиями, что, в свою очередь, способствует возникновению новых художественных форм.

Концептуальные основы медиаискусства были высказаны ведущим исследователем новых медиа Львом Захаровичем Манович (род. 1960), который в монографии «Язык новых медиа» (2018) формулирует пять фундаментальных принципов, определяющих специфику данного вида искусства [11]. Это: 1) модульность — иерархическая организация произведения, где отдельные элементы сохраняют автономность, одновременно формируя целостную структуру; 2) числовое представление — возможность описания любого медиаобъекта через формализованный алгоритм; 3) транскодинг — взаимодействие культурного и технологического уровней, приводящее к трансформации смыслов; 4) изменчивость — вариативность форм представления контента и его отделение от конкретного интерфейса; 5) автоматизация — использование программных

решений для оптимизации рутинных операций, что расширяет творческие возможности автора.

Эти принципы не только описывают текущее состояние медиаискусства, но и задают направления его дальнейшего развития. Цифровые технологии, ставшие неотъемлемой частью современной культуры, не просто служат инструментами — они трансформируют эстетические нормы, способы восприятия и взаимодействия с художественными объектами, формируя новую парадигму творчества в эпоху цифровой культуры.

Итак, понимание термина «медиа» исторически изменялось в зависимости от технологических трансформаций и новых возможностей, возникавших в культуре. Само слово происходит от латинских media и medium, означающих «средство» или «посредник». В современности значение этого понятия постоянно уточняется как различными научными школами в целом, так и отдельными исследовательскими подходами.

Медиаискусством же принято считать обширную территорию для экспериментальных художественных поисков с эксплуатацией всевозможных медиатехнологий и медиасредств. В действительности медиа-арт оказывается междисциплинарным явлением на грани науки, искусства и современных технологических достижений. Этот вид искусства не включает в себя универсальных средств для создания медиапроизведений, но скорее предполагает сочетание разных жанров и форм между собой. При этом необходимо осознавать, что медиаартисты не просто черпают инспирации из области новых технологий, но и находятся с ним в диалоге — процесс создания медиаработ влияет на дальнейшее обновление и усовершенствование технологий. За специфические свойства художественного проектирования данного вида искусства можно принимать задействование медиатехнологий, интерактивных элементов (построения открытого диалога), смену фокуса с итогов работы на ход ее разработки. По итогу комбинирования этих подходов реализуется ценный принцип перцептивного реализма, другими словами — относящегося, в первую очередь, к чувственной стороне восприятия. Пропорциональное соединение слуховых, зрительных, интеллектуальных и кинетических элементов восприятия переступает черту желанного-возможного, а помимо этого раскрывает и облегчает путь к вселенной воображаемой действительности.

Цифровые технологии, приобретшие статус должного и привычного практически для любого человека, на самом деле содействуют с искусством «новых медиа» и активно влияют на его дальнейшее развитие. По итогу полу-

чается, что новейшие визуальные практики, построенные на аудиовизуальном типе перцепции и полном углублении в фантастическую реальность, оказываются фундаментальным механизмом воздействия на реципиента.

Среди теоретиков-соотечественников, анализирующих эффект новых медиаискусств в современных формах творческих практик, а также в сфере образования, важно отметить Л.З. Мановича (род. 1960). Свои изыскания по теме пределов новых медиа он фиксирует в книге «Язык новых медиа» [11], в которой предлагает свой авторский взгляд на текущие тенденции, выражаемые им пятью принципиальными критериями медиаискусства.

1. Модульность: все составные части произведения искусства представляют собой элементы общего единства, которые подразумевают формирование более комплексного объекта из себя же, при этом не лишаясь своих особенностей.

2. Числовое представление: все произведения, относящиеся к «новым медиа», возможно представить в виде конкретного алгоритма.

3. Транскодинг: взаимовоздействие и взаимозамещение традиционно культурного и цифро-технологического слоев.

4. Изменчивость: интерактивность, а также способность обособить контент от интерфейса.

5. Автоматизация: вне зависимости от уровня создания произведения автоматизация позволяет сэкономить время на операции, связанные с механическими операциями.

Французский психолог Абраам Моль (1920–1992), пионер в области коммуникационных исследований, охарактеризовал современную культуру как «мозаичную» — состоящую из дискретных информационных фрагментов. В своих работах он подчеркивал, что функционирование масс-медиа заключается в «рассеивании» их продукции в социальном поле (понятия, введённые Куртом Левином и Морено) [6, с. 145]. Моль также предвидел ключевую роль компьютера в развитии художественной культуры: аппаратные возможности запоминания, синтеза и воспроизведения аудиовизуальных данных позволят художникам будущего, используя метод комбинаторики, создавать не просто новые произведения, но принципиально новые виды искусства. Современные достижения наглядно подтверждают прозорливость этих прогнозов.

Российский исследователь новых медиа и искусствовед Б.Е. Гройс (род. 1947) анализировал медиаискусство через призму музейной репре-

зентации. По его наблюдениям, современный музей трансформировался в пространство напряженного диалога между взглядом художника и восприятием зрителя: чем точнее инсталляция отражает это взаимодействие, тем успешнее она вписывается в контекст выставочного пространства [3].

Изложенное позволяет констатировать, что медиаарт предстает как инновационная форма коммуникации и способ освоения новой художественной реальности. Его отличительная черта — повышенная интерактивность, сближающая автора и реципиента. Самоанализ, самопознание дает новую грань осмысления средствами медиаискусства. Благодаря развитию видеотехнологий середины XX века, была заложена основа для мультимедийных художественных практик, которые предстают в виде видеоарта, сетевого (net art) и цифрового (digital art) искусства.

Видеоарт как направление в искусстве новых медиа, возник в 1965 году с появлением портативной камеры Sony Portapak, которую впервые использовали Энди Уорхол и Нам Джун Пайк. Его становление было тесно связано с социально-политическим контекстом 1960-х годов в США, когда художники искали альтернативные способы противостояния корпоративным медиа. Он опирается на возможности видеотехники. Как отмечает искусствовед А.А. Деникин (1982), видеохудожники фокусируются на создании особых коммуникативных процессов, основанных на обмене концептуальными идеями [4, с. 2]. Произведения видеоарта порождают собственную сеть концептов, которые актуализируются в процессе зрительского восприятия и интерпретации. В отличие от традиционных аудиовизуальных искусств, ориентированных на массовую аудиторию, видеоарт создает экспериментальный контент для специализированных выставочных пространств и подготовленной аудитории.

Американский искусствовед Розалинда Краусс (род. 1941) в работе «Фотографическое: опыт теории расхождений» проводит параллель между практикой видеохудожника и нарциссизмом: стремясь утвердить видео как форму современного искусства, автор ищет образы, выявляющие специфику медиума. Эти образы функционируют как субституты «эротической встречи с самим собой», создавая контакт, одновременно прямой и отстранённый [8, с. 42].

Кандидат искусствоведения и видеохудожник А.Д. Першеева (род. 1989) подчеркивает принципиальное различие между кино и видеоартом. Если кино фиксирует дух времени и обращается к массовой аудитории на интуитивно понятном языке, то видеоарт использует сложный, требующий



Рис. 1. В. Фостель. «Эндогенная депрессия», 1975. https://mediamuseum.ru/1.html



Рис. 2. Рис. 2. Й. Бойс. «Filtz TV», 1970. https://coppejansgallery.be/en/tentoonstellingen/wer-nicht-denken-will-fliegt-raus-2/

расшифровки код. Он провоцирует зрителя на рефлексию, ставит под вопрос устоявшиеся представления и расширяет границы восприятия [12].

Отметим некоторые ключевые черты видеоарта:

— повествование на нескольких экранах одновременно;

— совмещение различных временных пластов с разной скоростью воспроизведения;

— намеренное смешение стилей в рамках одного произведения;

— гармоничное сочетание разнородных материалов и техник.





Рис. 3. Нам Джун Пайк. «Exposition of Music-Electronic Television», 1963. https://www.artforum.com/features/paikvision-208237/

Рис. 4. Нам Джун Пайк. «Дзен для кино», 1965. https://obdn.ru/articles/nam-dzhun-payk-obedinyaya-avangard-i-internet

Эти черты прослеживаются в эволюционном развитии у следующих авторов, как: Вольф Фостель, который использовал хэппенинги для критики телевидения («Эндогенная депрессия», 1975) (рис. 1); Йозеф Бойс в работе Filtz TV (1970) символически противостоял «ТВ-террору» (рис. 2); Нам Джун Пайк исследовал интерактивность и процессуальность (Exposition of Music-Electronic Television, 1963 (рис. 3); «Дзен для кино», 1965) (рис. 4); Фрэнк Джиллет в инсталляции Track/Trace («Слежка», 1973) дезориентировал зрителя через множественные ракурсы и временную задержку (рис. 5); Билл Виола сближал видеоарт с живописью Ренессанса, растягивая время (The Greeting, 1995) (рис. 6); арт-группа AES+F в «Пире Трималхиона» (2010) критиковала масс-культуру через монументальные видеоинсталляции (рис. 7).



Рис. 5. Ф. Джиллет. «Track/Trace», 1973. https://zkm.de/en/persons/frank-gillette



Рис. 6. Б. Виола. «The Greeting», 1995. https://www.artway.eu/posts/jacopo-pontormo-the-visitation-and-bill-viola-the-greeting



Рис. 7. AES+F. «Пир Трималхиона», 2010. https://artinvestment.ru/news/exhibitions/20100619_pir_trimalhiona.html

Если отметить сетевое искусство (net art) как направление медиаискусства, принципиально зависимое от интернет-среды, то одной из ключевых характеристик является высокая степень интерактивности (большинство проектов представляют собой динамичные аудиовизуальные структуры, реагирующие на внешние изменения). Как отмечал Маршалл Маклюэн (1911–1980), эпоха электроники порождает новые формы человеческой взаимозависимости и самовыражения, требующие реорганизации воображения [9, с. 8]. В контексте этого тезиса





Рис. 8. Jodi. «http://wwwwwwww.jodi.org/», 1995. https://bergarde.com/kunstwerk/wwwwwww-ww-jodi-org/

Рис. 9. О. Лялина. «My Boyfriend Came From The War», 1996. https://artguide.com/posts/989?page=2

можно с уверенность сказать, что net art становится инструментом нового прочтения культуры.

Ранние формы сетевого искусства предшествовали появлению интернета. Например, ASCII-графика, где изображения создавались с помощью символов на моноширинном экране (знаменитая «Джоконда»). Так, новые эксперименты с алгоритмическими языками (INTERCAL, 1980-е); деятельность арт-группы Jodi (Джоан Хемскерк и Дирк Паесман), использовавшей компьютерные ошибки и вирусы как художественные приемы (сайт , 1995) (рис. 8); проект Ольги Лялиной My Boyfriend Came From The War («Мой парень вернулся с войны», 1996), объединивший кино и интернет для сторителлинга (рис. 9); творчество LIA, сочетающей традиционную графику с алгоритмической эстетикой (I SAID IF, 2007); создание платформы Rhizome.org (конец 1990-х) — виртуальной галереи сетевого искусства — все это новые формы творчества.

И переход к цифровому искусству (digital art) охватывает широкий спектр художественных практик, для которых характерно: 1) высокая степень манипулирования визуальными данными; 2) размывание границ между оригиналом и копией; 3) свободное комбинирование различных форм искусства; 4) смещение акцента с конечного результата на процесс создания. По мнению профессора визуальных искусств Кристианы Пол

(1965), цифровые носители позволяют ставить под вопрос саму реальность изображения через реконтекстуализацию, коллаж и игру с оригиналом/копией [13, с. 18].

Теоретики выделяют три ключевые составляющие цифрового искусства: код как посредник, превращающий технологические элементы в художественные объекты; сетевое пространство в виде среды распространения и взаимодействия; интерактивность вовлечение зрителя в творческий процесс. В своем развитии у данного вида искусства сложились следующие формы: цифровая живопись и фотография, гипертекстовая литература, гейм-арт, хактивизм, пиксель-арт, дигитальная поэзия.

Заключение

Развитие медиаискусства отражает трансформацию современного мышления, интегрирует научные, художественные и технологические достижения и формирует новые модели коммуникации, где автор и зритель вступают в активный диалог.

Медиаискусство — видеоарт, сетевое (net art) и цифровое (digital art) искусство — стало ключевым механизмом осмысления цифровой эпохи. Его развитие напрямую связано с технологическим прогрессом: от портативных видеокамер до интернета и цифровых платформ.

Интерактивность и процессуальность сближают автора и зрителя, трансформируя традиционные модели художественного взаимодействия. Медиаискусство не просто отражает культурные изменения, но и формирует новые способы восприятия реальности, открывая горизонты для синтеза технологий и творчества в современном мире.

Список литературы:

1. *Вартанова Е.Л.* Медиаэкономика зарубежных стран. Учебное пособие. — Москва: Аспект Пресс, 2003 // Библиотека Гумер. — URL: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Gurn/Vart/index.php: (дата обращения: 10.04.2026).

2. *Горюнова О.* Net-art — искусство века Технологии // Портал МедиаАртЛаб. — URL: https://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=18 / (дата обращения: 10.04.2026).

3. *Гройс Б.* Музей как медиальная среда // Искусство кино. — 2020. — № 1. — URL: https://old.kinoart.ru/archive/2000/01/n1-article16 (дата обращения: 10.04.2026).

4. *Деникин А.А.* ВидеоАрт/Видеохудожники. — Москва: Videoart Digital std, 2013. — 107.

5. *Дрига А.А.* Феномен net-art в современной культуре // Вестник СПБГУ. — 2013. — Серия 15. — Выпуск 2. — 305.

6. *Иванов В.Ф.* Массовая коммуникация. — Киев: Академия Украинской Прессы; Центр Свободной Прессы, 2013. —899.

7. *Кириченко Е.И.* Цифровое искусство: способ коммуникации или средство новой художественной образности? // Киберленинка. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoe-iskusstvo-sposob-kommunikatsii-ili-sredstvo-novoy-hudozhestvennoy-obraznosti/viewer (дата обращения: 10.04.2026).

8. *Краусс Р.* Фотографическое: опыт теории расхождений. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2014. — 304.

9. *Маклюэн М.* Галактика Гутенберга. Сотворение человека печатной культуры / перевод с английского. — Киев: Ника-Центр, 2003. – 206.

10. *Манович Л.* Теории софт-культуры / перевод с английского. — Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. — 208.

11. *Манович Л.* Язык новых медиа. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018. — 335.

12. *Першеева А.* Видеоарт и кино // ПостНаука. — 29.01.2020. — URL: https://postnauka.ru/video/154815 (дата обращения: 10.04.2026).

13. *Пол. К.* Цифровое искусство / перевод с английского. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017. — 210.

14. *Федоров А.В.* Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности. — Таганрог: Издательство Таганрогского государственного педагогического института, 2010. — 64.