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

М.В. БОНДАРЕНКО
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры искусства костюма и моды РГУ А. Н. Косыгина
e-mail: bondarenko-mv@rguk.ru

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

А.Д. КАШЕВА
Студент бакалавриата кафедры декоративно-прикладного искусств и художественного текстиля РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: annakasheva1234@gmail.com

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

M.V. BONDARENKO
PhD in Art History, Associate Professor, Department of Arf of costume and fashion. The Kosygin State University of Russia
e-mail: bondarenko-mv@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

A.D. KASHEVA
Bachelor's Student, Department of Decorative and Applied Arts and Artistic Textile. The Kosygin State University of Russia
e-mail: annakasheva1234@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_3_2_293_301

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕКСТИЛЬНЫЕ СРЕДЫ КАК МЕДИА-ПРАКТИКА: ТРАНСОРФМАЦИЯ КОММУНИКАЦИИ В ИСКУССТВЕ ПОСТЦИФРОВОЙ ЭПОХИ

INTERACTIVE TEXTILE ENVIRONMENTS AS A MEDIA PRACTICE: TRANSFORMING COMMUNICATION IN POST DIGITAL ART

В статье рассматривается феномен интерактивности в современном текстильном искусстве в контексте медиахудожественных практик. Особое внимание уделяется трансформации роли зрителя, который из пассивного наблюдателя становится активным участником художественного процесса. Анализируются формы интерактивности, основанные как на тактильном взаимодействии, так и на цифровых технологиях, включая алгоритмические системы и сенсорные интерфейсы. На основе анализа художественных проектов выявляются и типологизируются основные стратегии интерактивного взаимодействия: иммерсивность, коллективное соучастие, когнитивное вовлечение и реактивность среды. Делается вывод о формировании нового типа художественной коммуникации, в которой текстиль выступает как медиум, объединяющий материальность и цифровую динамику.

The article examines the phenomenon of interactivity in contemporary textile art within the context of media art practices. Particular attention is paid to the transformation of the viewer's role, shifting from a passive observer to an active participant in the artistic process. The study analyzes forms of interactivity based on both tactile engagement and digital technologies, including algorithmic systems and sensor-based interfaces. Based on the analysis of artistic projects, the main strategies of interactive engagement are identified and typologized: immersion, collective participation, cognitive involvement, and environmental reactivity. The study concludes that a new type of artistic communication is emerging, in which textile functions as a medium integrating materiality and digital dynamics.

Ключевые слова: интерактивность, текстильное искусство, медиа-арт, иммерсивность, коммуникация, постцифровая культура, зритель, тактильность.
Keywords: interactivity, textile art, media art, immersion, communication, post-digital culture, viewer, tactility.

Начиная со второй половины XX века в условиях развития массовой культуры и медиасреды усиливается конкуренция за внимание реципиента, что находит отражение и в художественных практиках. Современное искусство все чаще выходит за пределы традиционных форм репрезентации, смещая акцент с законченного художественного объекта на процесс взаимодействия. Одной из ключевых характеристик этого процесса становится интерактивность, радикально трансформирующая модель коммуникации между автором и зрителем. Если в классической художественной парадигме зритель выступал преимущественно в роли наблюдателя, то в условиях постмодернистской и постцифровой культуры он приобретает статус соучастника и соавтора художественного высказывания. Данная тенденция особенно ярко проявляется в текстильном искусстве, которое, сохраняя материальную основу, активно интегрирует цифровые технологии и принципы медиа-арта, формируя гибридные художественные среды, в которых взаимодействие становится основой эстетического опыта.

Проблематика интерактивности в искусстве получила отражение в ряде исследований, посвящённых новым медиа, визуальной культуре и коммуникативным стратегиям художественного высказывания: Маршалл Маклюэн (1911–1980) «Понимание медиа: Внешние расширения человека» (1964), Майкл Р. Хайм (род. 1944) «Метафизика виртуальной реальности» (1993), К.Э. Разлогов (1946–2021) «Новые аудиовизуальные технологии» (2005) и др. Однако специфика интерактивности в текстильном искусстве как медиапрактике остатся недостаточно изученной, особенно в контексте постцифровой культуры. В связи с этим целью настоящего исследования является выявление и анализ особенностей интерактивных стратегий в современном текстильном искусстве как формы медиапрактики, трансформирующей коммуникацию между автором и зрителем. Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи: рассмотрение теоретических оснований интерактивности в современном искусстве, анализ роли тактильности и материальности в условиях цифровой культуры, исследо-

вание художественных практик интерактивного текстильного искусства и выявление основных стратегий интерактивного взаимодействия.

Исторически искусство характеризовалось доминированием авторского замысла, где реципиент выступал в роли пассивного наблюдателя. Традиционные формы визуального искусства предполагали одностороннюю коммуникацию, ограничиваясь эстетическим созерцанием. Лишь в начале XX века с появлением авангардных течений началось постепенное вовлечение зрителя в художественный процесс. К примеру, в формировании интерактивности важную роль сыграли представители дадаизма, который возник как реакция на кризис гуманистических ценностей, вызванный событиями Первой мировой войны. Авангардные художники стремились разрушить традиционное представление о произведении искусства как завершённом объекте, акцентируя процесс и участие зрителя. Одним из ранних примеров подобного подхода является работа «Вращающиеся стеклянные пластины» (1920) Марселя Дюшана (1887–1968), в которой восприятие произведения становится возможным только при физическом участии зрителя, приводящего механизм в движение. Тем самым формируется принцип зависимости художественного опыта от действия реципиента [1]. Этот сдвиг ознаменовал переход от объектно-ориентированного восприятия к субъектно-ориентированному взаимодействию. Во второй половине XX века концепция интерактивности приобрела структурную оформленность благодаря развитию концептуального искусства и хеппенингов. Художники-постмодернисты сознательно разрушали границы между создателем и аудиторией, используя текстильные материалы как средство физического вовлечения. Интерактивность в современном искусстве может быть определена как форма художественной практики, при которой произведение существует не как завершённый объект, а как процесс взаимодействия между автором, зрителем и средой. Говоря о цифровых арт-объектах, реципиент способен управлять, изменять функционирование самой программы. При этом создается новый вид взаимоотношений с интерактивным произведением, когда реципиент становится «интернавтом» — непосредственным участником двустороннего взаимодействия, вследствие которого меняются художественно-этические параметры произведения [2]. В данном контексте художественный смысл возникает в момент взаимодействия, а не задаётся заранее. Существенным признаком интерактивного искусства является наличие обратной связи, позволяющей произведению реагировать на действия реципиента, что формирует новую модель художественной коммуникации. При этом мож-

но выделить два основных уровня интерактивности: физический, предполагающий непосредственный тактильный контакт с объектом, и цифровой, реализуемый посредством программных и алгоритмических систем. Оба уровня в современных художественных практиках все чаще пересекаются, образуя гибридные формы взаимодействия.



Рис. 1. Текстильная инсталляция «SunForceOceanLife»

Несмотря на активное развитие цифровых технологий, в современной культуре наблюдается усиление интереса к материальности и телесному опыту, что связано с дефицитом сенсорных ощущений в условиях экранной коммуникации: «Поколение Z, выросшее в среде, где всё взаимодействие с устройствами сводится к прикосновению к гладкому экрану, испытывает недостаток тактильных ощущений» [3]. В этом контексте текстильное искусство приобретает особую значимость, поскольку изначально связано с тактильностью, телесностью и сенсорным восприятием. Материальная природа текстиля позволяет формировать непосредственный физический контакт между зрителем и произведением, что усиливает степень вовлечённости и способствует формированию более глубокого художественного опыта. Одновременно с этим текстильное искусство выходит за пределы традиционной декоративно-прикладной функции, интегрируя цифровые технологии, адаптивные материалы и алгоритмические методы генерации формы, что позволяет рассматривать текстиль как динамическую медиасреду.

Анализ современных художественных практик позволяет выявить различные формы реализации интерактивности в текстильном искусстве. Так, творчество Эрнесто Нету (род. 1964) демонстрирует возможности иммерсивных текстильных сред, в которых зритель включается в пространство произведения через телесное взаимодействие. Его инсталляция «SunForceOceanLife» (2021) (рис. 1), являющая собой подвешенной в воздухе дорогу, состоящей из связанной вручную крючком сетке, наполненную пластиковыми шариками формирует сенсорную среду, где восприятие осуществляется через движение, прикосновение и пространственное присутствие: «Такое решение напрямую воздействует на тело, превращая

прогулку в радостный танец или медитацию. Вы ощущаете сходные с плаванием реакции, когда тело убаюкивается гамаком: это типичное местное изобретение, поднимающее нас над реальностью и связывающее с мудростью и традициями наших предков» [4].



Рис. 2. Часть проекта «Crochet Coral Reef», Баден-Баден



Рис. 3. Проект «TextLoom»

В свою очередь, проект Кристин Верхайм (род. 1958) и Маргарет Верхайм (род. 1958) «Crochet Coral Reef» представляет модель коллективного художественного производства, в которой произведение создается усилиями множества участников, формируя сообщество вокруг художественной практики. В данном случае интерактивность реализуется через соучастие и распределённое авторство: «Crochet Coral Reef» имеет продолжение в виде направления «Satellite Reefs» («Спутниковые рифы») (рис. 2), которое предоставляет людям по всему миру возможность создавать собственные местные рифы. По состоянию на 2023 год было построено пятьдесят спутниковых рифов, более 20 000 человек приняли участие в создании художественно-научных инсталляций» [5].

Иммерсивный проект Джоселин Чао (род. ~2000) «TextLoom» (2023 г.) демонстрирует синтез традиционных ткацких технологий и цифровых интерфейсов, позволяя зрителю участвовать в процессе создания визуальной структуры и одновременно осваивать принципы функционирования объекта. Объект «TextLoom» представляет собой длинное белое полотно, на которое направлен проектор. Зритель с помощью подключённой клавиатуры может задать текст, который будет «соткан» на полотне. Процесс «ткачества» начинается при сдвиге манипулятора, напоминающего челнок для ткацкого станка (рис. 3). Для объединения традиционных методов ткачества с современными технологиями был разработан специальный шрифт. Инсталляция одновременно демонстрирует эволюцию текстильного обо-

рудования от механических станков до современного оборудования, а также устанавливает связь между проверенным временем ремеслом и передовыми технологиями. Зритель получает более полное представление о ткацких технологиях и вовлекается в созидательный процесс [6].



Рис. 4. Проект «Charlotte and everybody else»

Работы Инь Гао (род. 1973) представляют пример реактивной интерактивности, при которой текстильные объекты способны изменяться в зависимости от внешних стимулов, включая звук, движение или данные систем распознавания, формируя замкнутую систему взаимодействия между телом, технологией и зрителем. Последний на текущий момент проект автора — «Charlotte and everybody else» (2025), созданная из органзы и силикона пара головных уборов (рис. 4). В рамках размышлений о сохранении идентичности, эти головные уборы закрывают лица носителя, но один повторяет реальное лицо человека, а на втором показано лицо, сгенерированное нейросетью. Объекты взаимодействуют с системой идентификации личности: если система считает лицо «настоящим» — материал остается неподвижным; если система распознает подделку — ткань на головном уборе начинает двигаться, деформироваться, будто начинает «нервничать» из-за того, что ее не признали реальной [7].

На основе анализа рассмотренных практик в исследовании предлагается типология интерактивных стратегий в современном текстильном искусстве, включающая четыре основных типа:

1) иммерсивность, предполагающую телесное погружение зрителя в художественную среду;

2) коллективное соучастие, связанное с вовлечением в процесс создания произведения;

3) когнитивное вовлечение, основанное на освоении принципов функционирования художественного объекта;

4) реактивность, проявляющуюся в способности произведения отвечать на действия и присутствие зрителя.

Данная типология позволяет систематизировать разнообразные формы интерактивного взаимодействия и выявить их структурные особенности.

Научная новизна исследования заключается в уточнении понимания интерактивности применительно к текстильному искусству как медиапрактике, а также в выявлении и систематизации интерактивных стратегий, объединяющих материальные и цифровые аспекты художественного взаимодействия. В работе обоснована роль текстиля как особого медиума, способного интегрировать тактильность и цифровую динамику, что позволяет рассматривать его как значимый элемент современной медиахудожественной среды.

Таким образом, интерактивность в современном текстильном искусстве выступает не как частный художественный прием, а как системообразующий принцип, определяющий характер художественной коммуникации в постцифровую эпоху. Она реализуется через совокупность взаимосвязанных стратегий — иммерсивности, коллективного соучастия, когнитивного вовлечения и реактивности, — каждая из которых отражает различные аспекты взаимодействия зрителя с художественным объектом. В рамках медиахудожественных практик текстильное искусство демонстрирует переход от статичной формы к динамической среде, в которой художественный опыт формируется в процессе взаимодействия. Интерактивность здесь проявляется как многослойная система отношений, включающая телесное переживание пространства, участие в создании формы, освоение принципов функционирования объекта и диалог с реагирующей средой. Синтез материально-тактильного и цифрово-медийного начал позволяет рассматривать текстиль как особый медиум, способный интегрировать сенсорный опыт и технологическую адаптивность. В результате формируется новый тип художественной коммуникации, характеризующийся открытостью, процессуальностью и вариативностью, в котором границы между автором, произведением и зрителем приобретают подвижный характер.

Список литературы:

1. *Григорьев А.Д., Захарченко Т.Ю.* Развитие концепции цифрового искусства // ВЕСТНИК Оренбургского государственного университета. — 2015. — № 5 (180). — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-kontseptsiy-tsifrovogo-iskusstva/viewer (дата обращения: 02.05.2026).

2. *Чичканов Е.С.* Интерактивность как средство художественной выразительности // Вестник КГУ. — 2009. — № 4. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnost-kak-sredstvo-hudozhestvennoy-vyrazitelnosti (дата обращения: 02.05.2026).

3. *Гончарова А.А., Петрова А.О.* Рефлексивная ностальгия: социологический анализ запроса на материальность и аутентичность в цифровой культуре // Телескоп. — 2026. — № 1. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/refleksivnaya-nostalgiya-sotsiologicheskiy-analiz-zaprosa-na-materialnost-i-autentichnost-v-tsifrovoy-kulture (дата обращения: 02.05.2026).

4. Лабиринт Эрнесту Нету в музее Хьюстона. — URL: https://www.interior.ru/art/12308-labirint-ernesto-neto-v-muzee-hiyustona.html (дата обращения: 02.05.2026).

5. О проекте Crochet Coral Reef. — URL: https://crochetcoralreef.org/about/theproject (дата обращения: 02.05.2026).

6. Инсталляция Fabric Museum: TextLoom. — URL: https://segd.org/projects/fabric-museum-textloom (дата обращения: 02.05.2026).

7. Проект Charlotte and everybody else. — URL: https://yinggao.ca/interactifs/charlotte-and-everybody-else/ (дата обращения: 02.05.2026).