

Научная статья

УДК 791.4+130.2

DOI: 10.36871/hon.202301112

**ВЛИЯНИЕ ПОСТЦИФРОВОЙ ЭСТЕТИКИ
НА ПРОИЗВЕДЕНИЯ ИСКУССТВА
В ГОРОДСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ***Екатерина Александровна Карцева*Российский государственный гуманитарный университет
125993, Российская Федерация, Москва, Миусская площадь, 6

katyakartseva@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3517-5551

Статья посвящена рассмотрению влияния пост-интернета, постмедиаальной или постцифровой эстетики на арт-проекты, существующие в городской среде, которые принято объединять термином «паблик-арт». В условиях плотного информационного и визуального поля современных мегаполисов искусство становится важной компонентой формирования городской образности, смысловой, ценностной и эмоциональной доминантой. Вместе с тем осуществленное средствами социального заказа и рассчитанное на коммуникацию с так называемым «неподготовленным зрителем» городское искусство обладает всеми признаками массовой культуры, в которой значительное место отводится экономике впечатлений.

В статье дается обзор ведущих публикаций по теме пост-интернета, постмедиаальной или постцифровой эстетики (Л. Манович, А. Виркант, Б. Стерлинг, К. Бишоп). Автор исследует влияние постцифровой эстетики на произведения искусства в городской среде, что происходит не столько за счет показа искусства на городских цифровых экранах или с помощью AR и VR технологий посредством цифрового паблик-арта, сколько через производство физических арт-объектов, в которых художники при содействии компьютерного моделирования и программ используют цвета, фактуры, элементы дизайна, применяемые в виртуальной среде, помещая их в физическое пространство города. Данные тенденции раскрыты через проекты и практики российских художников, работающих в городской среде.

В выводах постулируется, что изменениям подвергаются не только форма, но и характер взаимоотношений (художник–произведение–публика), когда в силу интерактивности онлайн-общения происходит активизация зрителя. Виртуальная и объективная реальности синтезируются, образуя новое культурное пространство, не ограниченное какими бы то ни было рамками.

Ключевые слова: постмедиаальность, постцифровая эстетика, пост-интернет искусство, цифровой паблик-арт, визуальная среда города

Для цитирования: Карцева Е. А. Влияние постцифровой эстетики на произведения искусства в городском пространстве // Художественное образование и наука. 2023. № 1 (34). С. 112–119. <https://doi.org/10.36871/hon.202301112>

Original article

**THE IMPACT OF POST-DIGITAL AESTHETICS ON WORKS
OF ART IN URBAN SPACE***Ekaterina A. Kartseva*

© Карцева Е. А., 2023

Russian State University for the Humanities
6 Miusskaya pl., Moscow, 125993, Russian Federation

katyakartseva@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3517-5551

The article is devoted to the influence of post-Internet, post-media or post-digital aesthetics on art projects that exist in urban environment, commonly referred to as "public art". In the dense information and visual field of modern cities, contemporary art becomes an important component in the formation of urban imagery, semantic, value and emotional dominant. At the same time, urban art, carried out by means of social order and designed for communication with the so-called "unprepared viewer", has all the attributes of mass culture, in which the economy of impressions plays a significant role.

The article provides an overview of the leading publications on post-Internet, post-media or post-digital aesthetics (L. Manovich, A. Vierkant, B. Sterling, K. Bishop). Further, the author examines the impact of post-digital aesthetics on artworks in urban space, which occurs not so much through the display of art on urban digital screens or through AR and VR technologies via digital public art, but through the production of physical art objects in which artists, aided by computer modeling and programs, use colors, textures, design elements from the virtual environment, placing them in the physical space of the city. These trends are revealed in the projects and practices of Russian artists working in urban environment.

The conclusion of the article is that not only the form, but also the nature of the artist–work–public relationship is subject to change, when, due to the interactivity of online communication, the viewer is activated. Virtual and objective realities are synthesized, forming a new cultural space, not limited by online or exhibition space.

Keywords: post-media, post-digital aesthetics, post-Internet art, digital public art, visual environment of the city

For citation: Kartseva E. A. The Impact of Post-Digital Aesthetics on Works of Art in Urban Space. *Khudozhestvennoe obrazovanie i nauka [Arts Education and Science]*. 2023, no. 1 (34), pp. 112–119. <https://doi.org/10.36871/hon.202301112> (In Russian)

ПОСТМЕДИАЛЬНАЯ ЭСТЕТИКА

Следуя концепции канадского философа Маршалла Маклюэна, в соответствии с которой человеческое сознание детерминировано формой медиа, интернет сегодня и есть то самое расширение человека, продолжение его тела, органов чувств и нервной системы. Поколение людей, родившееся после 1989 года, когда был создан *World Wide Web*, не знает мира без интернета. Его повсеместное распространение привело к тому, что объективная и цифровая реальность не разделены, а существуют в гибридном формате. Человечество активно присваивает себе виртуальные тела. Художникам привычно размещать работы онлайн. Через экраны публика изучает большую часть произведений искусства, в том числе в деталях, которые человеческий глаз увидеть не в состоянии. Художник и публика выступают носителями единого метаязыка. Снимаются четкие различия между миром экрана и физическим миром, между реальностью и документа-

цией, копией и оригиналом, происходит их конвергенция. Мышление, модели поведения, когнитивные привычки современного поколения, выросшего в условиях тотальной цифровизации, настолько определены этим медиа, что сейчас исследователям уместнее говорить о ситуации «пост-интернета», когда объективная реальность вторична по отношению к виртуальной, что само по себе не ново и в разных формах встречалась в трудах многих философов XX века: Бодрийера, Ги Дебора, Лакана, Жижека.

Пост-интернет органично вписывается в концепцию метамодернизма, которому приписывают колебание (осцилляцию) между противоположностями, среди них цифровое и аналоговое, массовое и элитарное, личное и публичное, коммерческое и творческое, авторское и коллективное [2].

Виртуальное и цифровое влияет не только на все, что связано с человеческой деятельностью (в рамках культурологической оптики), но и на специфические ее продукты — произведения искусства. Речь идет не только об экранных или цифровых формах

искусства, но и о материальном искусстве, существующем оффлайн, через новые формы художественной выразительности и эстетические концепты.

С. Ю. Штейн предлагает два возможных направления искусствоведческой рефлексии относительно экранных форм искусства — ценностное и концептуальное. Первое «обусловлено возможностью выделения в исследуемом неких компонентов, в отношении которых могут быть применены такие традиционные для искусствоведения понятия, как стиль и оригинальность, а также соотнесение и установление соответствия их тем или иным устойчивым категориям (например, эстетическим)» [10, 27]. Второе «связано с тем, что, несмотря на все наличествующие формосодержательные отличия, между той или иной экранной формой организации информации, актуализированной на экране, и наличествующими не экранными формами, являющимися традиционным материалом искусствоведческих исследований, на уровне концепции устанавливается генетическая связь, которая позволяет фиксировать между ними определенный тип отношений и, таким образом, даже формально не маркируя экранные формы в качестве «искусства», через данное координирование, по сути, рассматривать их именно как таковое» [там же, 28].

Основу и дискурсивное поле для возникновения постмедиальной эстетики предложил в конце 1990-х теоретик новых медиа Лев Манович [8]. В мире, где, по мнению Л. Мановича «интернет не столько новинка, сколько банальность» цифровая эстетика становится частью объективной реальности, возникает пост-цифровая или «постмедиальная эстетика».

Первоначальная техно-утопическая цифровая эстетика выходит за рамки субкультуры, объединяющей гик-сообщество, становясь частью культуры массовой. Мейнстриму художественного мира и его реакции на цифровые технологии посвящена статья Клэр Бишоп «Цифровой раскол» [1]. Исследователь указывает на то, что сами по себе технологии, включенные в производство искусства, если не несут в себе критического посыла относительно их влияния на человека, сегодня уже не являются чем-то в действительности новаторским.

Французский художник Арти Виркант в тексте «Изображение-объект в режиме пост-интернет» так определяет понятие «пост-интернет искусства»: «В пост-интернет ситуации предполагается, что производство искус-

ства — это в равной мере тот объект, который можно встретить в галерее или музее, изображение и другие виды репрезентаций объекта, распространяемые через интернет и печатные издания, всевозможные копии изображений объекта, а также любые вариаций всего вышеперечисленного, отредактированные и реконтекстуализированные любым другим автором» [3].

По наблюдению Брюса Стерлинга, «новая эстетика занимается “извержением цифрового в физическое”. Это извержение было неизбежным. Оно продолжается уже целое поколение. Оно должно стать гораздо более инкультурировано, чем сейчас» [13].

Как отмечает в статье «Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства» отечественный исследователь А. А. Деникин, «для постмедиального сознания цифровое и реальное, искусственное и материальное равноправны, сосуществуют, имея равную ценность, постцифровое фиксирует устранение различий между аналоговым и цифровым, объединив в себе самые разные образы (как аналоговые, так и цифровые)» [4, 39].

Навыки восприятия меняются, экранная культура приводит к развитию новой визуальности. Это не только новые оптические, но и телесные модели зрительского присутствия на выставке, что особенно проявляется в рамках таких масштабных трансдисциплинарных проектов, как фестивали и биеннале современного искусства [7].

Необходимо сказать, что в России ни медиа-арт 1990-х, ни пост-интернет искусство 2010-х не сформировались как самостоятельные явления, но значительно повлияли на различные формы современного искусства, в том числе в городском пространстве. Искусство в городе принято объединять термином «публич-арт» — это «форма существования современного искусства вне художественной инфраструктуры, в общественном пространстве, рассчитанная на коммуникацию со зрителем, в том числе и неподготовленным, и проблематизацию различных вопросов как самого современного искусства, так и того пространства, в котором оно представлено» [11, 19].

Выделяют следующие критерии публич-арта как формы современного искусства:

- коммуникация с городским пространством (сайт-специфичность);
- ориентация на неподготовленного зрителя;
- формирование сообществ (партиципаторность);

- протяженность во времени (процессуальность);
- социальная ангажированность [5, 64].

ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИСКУССТВА В ГОРОДСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Современный город — явление, по своей структуре представляющее палимпсест из культурных, художественных, коммуникационных наслоений. Визуальная среда современных городов имеет мозаичное, коллажное и монтажное строение, которое только усиливается тем, что культурное производство и потребление осуществляется через компьютеры, смартфоны и планшеты. Культурное разнообразие сред требует, чтобы публичные пространства становились встроенными в новый цифровой миропорядок. Современные коммуникационные технологии применяются в наружной рекламе, городской навигации. Специалисты отмечают, что «умный город» вовлекает жителей в культурные коммуникации современными средствами, интерактивными технологиями, меняющими людей и их отношение к месту, в котором живут» [9, 126].

Цифровые экраны, расположенные в российских городах, становятся площадками для донесения и популяризации искусства самой широкой аудитории. Знаковым для столицы стал Московский фестиваль «Круг света», привлечший колоссальное число зрителей. В 2021 году в Москве при поддержке специализированного Международного фонда *Public Digital Art Fund* состоялся «Час искусств», превратив город в музей под открытым небом. 52 медиа-экрана в «Москва-Сити», а также медиа-поверхности Московского транспорта: Аэроэкспресс, *River Screen*, плавающий по Москве-реке, медиа-фасады Смоленского метрополитана, павильона МЦД у станции «Киевская» и Единого диспетчерского центра Московского метрополитана на целый час освободились от рекламы, чтобы транслировать видео работы «*Inverso Mundus-Chimeras*» российской арт-группы *AES+F*, а также американских авторов Вирджинии Лее Монтгомери, Эли Барак и Роберта И. Таким образом, цифровой паблик-арт раскрывает возможности трансляции произведений зарубежных художников без необходимости пересечения национальных границ.

Современный художественный жест в городском пространстве также активно использует преимущества виртуального языка и цифровой культуры и возможности дополненной реальности. Цифровая культура направляет кураторов и художников на путь переосмысления традиционного паблик-арта как исключительно оффлайн модели.

Например, в июне 2021 года в Париже прошел первый фестиваль дополненной реальности *Palais augmenté* («Расширяющийся дворец») в здании временного, специально построенного Гран Пале (*Grand Palais éphémère*, «Мимолетный Большой Дворец»), в то время как знаменитый парижский выставочный зал Гран Пале был закрыт на реставрацию. Пустые пространства заполнили VR-работы Мелани Куртина, Лорен Моффат, Мелоди Мюссе, Мануэля Росснера и Тео Триантафиллидиса. Произведения появились и на фасаде дворца, требуя от зрителя вступать с ними в контакт с помощью смартфонов и VR-очков.

В российском современном искусстве в городской скульптуре и монументальной живописи современными художникам активно используются AR-технологии, например в работах Аристарха Чернышева, Максима Свищева, Андрея Бергера.

В 2019 году на выставке «Танцующая ось пятого измерения», которая прошла в выставочной галерее «ЗДЕСЬ на Таганке», московский художник Роман Ермаков представил зрителю видео-арт и 3D визуализации городских пространств с размещенными в них скульптурами, не скованными законами физики, как результат поиска необычных локаций для городской скульптуры и направлений обогащения визуального имиджа Москвы.

Интересен проект *Tag Wars*, реализованный в Санкт-Петербурге, — первая в мире граффити-игра в дополненной реальности. Если навести смартфон на работу, можно сыграть в крестики-нолики с другими пользователями или с программой.

Начиная с 2021 года при поддержке Росбанка проходит фестиваль цифрового паблик-арта «Будущее городов» (*ROSBANK Future Cities*). Цифровые возможности позволяют объединить в рамках этого события сразу несколько главных паблик-арт регионов страны — Екатеринбург, Краснодар, Красноярск, Нижний Новгород, Москву и Санкт-Петербург. Объединенные темой «Города будущего» кураторы, художники и урбанисты исследовали цифровую инфраструктуру городов, в которых «вопросы

комфортной среды, взаимодействия и коммуникации между людьми в эпоху повсеместной диджитализации выходят на передний план» [12]. Фестиваль предлагает горожанам по-новому взглянуть на привычные городские пространства через дополненную реальность и поразмышлять, что необходимо дополнить в таком пейзаже, а что сделать невидимым, обращаясь к стратегиям объединения и инженерного сотворчества.

Интересен потенциал применения цифрового стрит-арта в рассмотрении и актуализации локального наследия в проекте воронежского художника Яна Посадского «Ключ Столля». Паблик-арт с применением технологии дополненной реальности представлял собой стеклянный гаечный ключ величиной с пятиэтажный дом, который любопытные горожане могли увидеть при наведении смартфона на QR-код с помощью *Instagram*-маски. Проект указывал на историю создания в XIX веке Вильгельм Столлем фабрики в Воронеже. Город, таким образом, становится холстом для художественного самовыражения, снимая ограничения физического мира, а также многочисленные согласования, необходимые для реализации проекта в городской застройке.

Новые медиа предлагают свою логику реализации процессов цифровизации, адаптации человека к новым условиям, когда городские арт-объекты становятся поводом для производства контента в социальных сетях, а также «втягивают» зрителя обратно в цифровую реальность через посты в инстаграме, маски, QR-коды. Последние могут выполнять функцию цифровых этикеток и помогать горожанам погружаться в контекст и историю создания произведений не только современного искусства, но и артефактов советского модернизма.

ПОСТЦИФРОВАЯ ЭСТЕТИКА В ОБЪЕКТАХ ГОРОДСКОГО ИСКУССТВА

Однако цифровая эстетика «проскальзывает» в объективную реальность, создавая пространство пост-цифрового, влияя на художественное производство, существующее в оффлайне. Художники имитируют экранные образы при создании физических произведений через использование таких средств выразительности, как:

- яркие контрастные нереалистичные цвета, их градиенты, созданные с помощью компьютерных программ, таких как *Adobe*;

- необычные текстуры и материалы, ставшие возможными при помощи методов компьютерного производства, таких как 3D-печать, обработка с числовым программным управлением, компьютерная графика;
- технологии виртуальной и дополненной реальности.

При этом отличительные черты пост-интернет эстетики хоть и определяются технологическими возможностями, которые дают компьютерные программы, но ими не ограничиваются.

Существование современного искусства за рамками институций в городской среде подразумевает коммуникацию с неподготовленным зрителем, возникая там, куда люди приходят отнюдь не за искусством. Критический пафос, который обычно свойствен современному искусству, в паблик-арте снижается необходимостью производства зрелища в контексте экономики впечатлений. Арт-проект в городской среде сталкивается с необходимостью стать заметной и органичной доминантой в городской застройке, преодолеть городской шум и завладеть вниманием горожан. Медиа-язык оказывается для этого наиболее эффективным в силу ряда причин. Как способ донесения сообщения аудитории арт-проект должен быть выражен доступным и понятным языком, особым образом выстраивающим взаимодействие пространства, контекста и индивидуума.

Немаловажным является то, что паблик-арт нуждается в согласовании с властями и представляет в их понимании культурно-туристический артефакт, критерием эффективности которого является «инстаграмность», когда объект становится популярной точкой для фотографий, размещаемых жителями и туристами в социальных сетях. Неподготовленный зритель, с одной стороны, чувствует радость узнавания знакомых экранных образов, а с другой — в то же время по-прежнему испытывает удивление, завидев их на улицах. Например, пиксельная скульптура Дугласа Коупленда Цифровая касатка (*Digital Orca*), установленная в 2013 году в Ванкувере, словно выпрыгивает на набережную из видеогри.

Постмедиаальная эстетика вводит в логику паблик-арта цвет, композицию, ритм и другие компоненты. Неоновые цвета, градиент становятся популярными не только в промышленном дизайне, моде, но и в паблик-арте, целью которого является преодо-

ление безликости, серости городской среды, где преобладает типовая застройка офисных зданий, многоэтажных домов и торговых центров. Например, десятиметровая скульптура *Liverpool Mountain* — арт-объект швейцарского художника Уго Рондионе в Ливерпуле (Великобритания), состоит из вертикальной колонны, сложенной из камней яркого контрастного цвета, бросающих вызов гравитации и серости английского пейзажа.

Новые технологии, соотношение реально-го и виртуального миров становятся темами, с которыми работают большинство уличных художников. Самые типичные, ставшие банальными образы цифровой культуры облекаются в традиционную форму.

В эстетике пиксельной графики работают и многие российские уличные художники, такие как Андрей Люблинский, Дмитрий Аске. Их паблик-арт объекты установлены во многих городах России. Например, гигантское панно Дмитрия Аске в помещении Ленинградского вокзала в Москве встречает туристов из Петербурга и выполнено по заказу ОАО «РЖД». В нашей стране отсутствует профессиональная подготовка художников, которые работают с паблик-артом. Как правило, это уличные художники, которые часто по образованию являются графическими дизайнерами и используют для создания эскизов программы векторной графики, что и определяет визуальную эстетику их работ, выполненных для публичных пространств [6].

Мейнстримом стало создание арт-объектов в виде онлайн-иконок, разнообразных значков, используемых в интернете. Как установленный в Краснодаре, в парке Галицкого, арт-объект российской арт-группы *Recycle Art* под названием «Геолокация» (он же «Перевернутая капля», он же «Галочка *Pin*») размером пять на четыре метра, изготовленный из нержавеющей стали. При этом установ-

ленные на Кубанской набережной скульптуры Валерия Казаса из серии «Папье-маше», представлявшие собой объекты, выведенные из виртуального пространства, не понравились краснодарцам, в результате чего было принято решение их убрать.

Если художник традиционно подражал природе, то цифровая культура стала нашей «природой». Люди проводят огромное количество времени, коммуницируя с новейшими технологиями, которые стали обыденной реальностью для каждого из нас. Городские арт-объекты рожают новый язык в контексте эстетики пост-цифрового, продуцируя знакомые образы с эффектами энергии впечатлений. Самые банальные, типичные образы цифрового мира активно захватывают улицы, площади, набережные современных городов как памятники цифровой культуры.

Неслучайно еще 2015 году в рамках параллельной программы 56 Биеннале в Венеции российская арт-группа *Recycle art* представила в алтарной части церкви св. Антонио, построенной в VII веке, скульптуру в виде буквы «F» (из логотипа социальной сети Фейсбук), имитирующую крест, а также скульптуры и барельефы с фигурами «Нео-апостолов» будущего как носителей сакрального знания, существующего в потоке виртуальной информации, уподобляя компьютерную революцию христианскому просвещению обращенных народов.

Пост-интернет влияние на искусство связано не столько с эстетическими категориями, сколько с новыми подходами к производству и восприятию искусства. Снимается вопрос авторства и оригинальности, художники используют образы из произведений других художников, рекламы, происходит процесс перекодирования и реформатирования ресурсов интернета как акт интернет-серфинга, игра в череду случайных и свободных ассоциаций.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Бишоп К. Цифровой раскол // Художественный журнал. 2015. № 96 URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/18/article/255> (дата обращения 5.12.2022)
2. Ван ден Аккер Робин. Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма. М.: Рипол-Классик, 2019. 494 с.
3. Виркант А. Изображение-объект в режиме пост-интернет. С предисловием Натальи Серковой // *Syg.ma* URL: https://syg.ma/@natalya_serkova/arti-virkant-izobrazheniie-obiect-v-riezhimie-post-internet-s-priedisloviiem-natali-sierkovo (дата обращения 5.12.2022)
4. Деникин А. А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14. № 1. С. 36–45.
5. Карцева Е. А., Звягинцева М. Л. Паблик-арт: терминологические подходы и критерии идентификации // *Артикульт*. 2020. 37(1). С. 58–73.

6. Карцева Е. А. Специфика профессиональных компетенций художников, работающих в публичном искусстве // Художественное образование и наука. 2022. № 2 (31). С. 6–12.
7. Карцева Е. А. Экранные формы на биеннале современного искусства // Наука телевидения. 2020. № 16 (3). С. 11–33.
8. Манович Л. Язык новых медиа. М. : Ad Marginem, 2018. 400 с.
9. Шлыкова О. В. Цифровые практики публичного искусства: коммуникативные стратегии умного города // Вестник культуры и искусств. 2021. № 3 (67). С. 124–133.
10. Штейн С. Ю. Методологический подход к выделению искусствоведческого аспекта в исследованиях экранных медиа // Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа: сборник материалов научно-практической конференции. (г. Москва, 29–30 октября 2018 г.) / сост. и науч. ред. Н. Г. Кривуля. М. : МГУ, 2019. С. 19–29.
11. *Public Art vs город: диалог или противостояние?* Сборник статей / отв. ред. И. В. Пуликова. М. : Государственный институт искусствознания, 2022. 156 с.
12. *Rosbank Future Cities*. Фестиваль цифрового публичного искусства // Московский музей современного искусства URL: https://mmoma.ru/exhibitions/specialprojects/rosbank_future_cities_festival_cifrovogo_pablik-arta/ (дата обращения 5.12.2022)
13. Sterling B. An Essay on the New Aesthetic // WIRED. 2012. April 2. URL: <https://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic> (дата обращения: 05.12.2022)
4. Denikin A. A. Postremoval Aesthetics in the Artistic Practices of Digital Art. *Observatoriya kul'tury* [Observatory of Culture]. 2017, vol. 14, no. 1, pp. 36–45. (In Russian)
5. Kartseva E. A., Zvyagintseva M. L. Public Art: Terminological Approaches and Identification Criteria. *Artikult*. 2020, no. 37 (1), pp. 58–73. (In Russian)
6. Kartseva E. A. Specificity of Professional Competences of Artists Working in Public Art. *Khudozhestvennoe obrazovanie i nauka* [Arts Education and Science]. 2022, no. 2 (31), pp. 6–12. (In Russian)
7. Kartseva E. A. Screen Forms at the Biennale of Contemporary Art. *Nauka televideniya* [Science of Television]. 2020, no. 16.3, pp. 11–33. (In Russian)
8. Manovich L. *Yazyk novykh media* [The Language of New Media]. Moscow, 2018. 400 p. (In Russian)
9. Shlykova O. V. Digital Practices of Public Art: "Smart" City Communication Strategies. *Vestnik kul'tury i iskusstv* [Culture and Arts Herald]. 2021, no. 3 (67), pp. 124–133. (In Russian)
10. Stein S. Yu. Methodological Approach to Highlighting the Art History Aspect in Screen Media Research. *Aktual'nye problemy ekrannykh i interaktivnykh media* [Actual Problems of Screen and Interactive Media: materials of the Scientific and Practical Conference (Moscow, October 29–30, 2018)]. Moscow, 2019, pp. 19–29. (In Russian)

REFERENCES

1. Bishop K. The Digital Divide. *Khudozhestvennyi zhurnal* [Art Magazine]. 2015, no. 96. (In Russian). Available at: <http://moscowartmagazine.com/issue/18/article/255> (accessed: 05.12.2022)
2. Van den Akker R. Metamodernizm. Istoricnost', Affekt i Glubina posle postmodernizma [Metamodernism. Historicity, Affect and Depth after Postmodernism]. Moscow, 2019. 494 p. (In Russian)
3. Vierkant A. Image-Object in Post-Internet Mode. With a foreword by Natalia Serkova. *Syg.ma*. (In Russian). Available at: https://syg.ma/@natalya_serkova/arti-virkant-izobrazheniie-obiekt-v-riezhimie-post-internet-s-priedisloviem-natali-serkovoi (accessed: 05.12.2022)
11. Pulikova I. V. (ed.) *Public Art vs gorod: dialog ili protivostoyaniye?* [Public Art vs City: Dialogue or Confrontation?]. Digest of articles. Moscow, 2022. 156 p. (In Russian)
12. *Rosbank Future Cities*. Festival' tsifrovogo pablik-arta [Rosbank Future Cities. Digital Public-Art Festival]. (In Russian). Available at: https://mmoma.ru/exhibitions/specialprojects/rosbank_future_cities_festival_cifrovogo_pablik-arta/ (accessed: 05.12.2022)
13. Sterling B. An Essay on the New Aesthetic. *WIRED*. 2012, April 2. (In English). Available at: <https://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic> (accessed: 05.12.2022)

Информация об авторе:

Карцева Е. А. — кандидат культурологии, доцент кафедры кино и современного искусства.

Information about the author:

Kartseva E. A. — Candidate of Culturology, Associate Professor of the Department of Cinema and Contemporary Art.

Статья поступила в редакцию 11 февраля 2023 года; одобрена после рецензирования 15 февраля 2023 года; принята к публикации 17 февраля 2023 года.

The article was submitted February 11, 2023; approved after reviewing February 15, 2023; accepted for publication February 17, 2023.

