

В статье рассматривается связь медиаарта с городской средой на основе анализа российских и зарубежных проектов. Определяется, что объекты медиаарта влияют на городское пространство как в фактическом архитектурно-визуальном выражении, так и через репрезентацию культурного кода места. Язык традиционного искусства в медиаарте сочетается с современными тенденциями в соответствии с полифонизмом постмодернизма и медиакультуры, осуществляющей диалоги в разных временных и культурных диапазонах.

**Ключевые слова:** медиаарт; медиасреда; медиакультура; культурный код. /

The article considers the connection of media art with the urban environment based on the analysis of Russian and foreign projects. It is determined that media art objects affect urban space both in actual architectural and visual expression and through the representation of the cultural code of the place. The language of traditional art in the media art is combined with modern trends in accordance with the polyphonism of postmodernism and media culture, which carries out dialogues in different time and cultural ranges.

**Keywords:** media art; media environment; media culture; cultural code.

# Медиаарт: синтез цифрового искусства в городской среде / Media art: Synthesis of digital art in an urban environment

Медиаарт в современной культуре с помощью цифровых технологий открывает новые пути для диалога между разными традициями и форматами художественной демонстрации. Связь медиаарта с архитектурным пространством города расширяет горизонты коммуникации искусства, а его вхождение в социокультурную сферу актуализирует жизненные ценности и новые смыслы, аккумулирует культурные коды.

Логика статьи выстраивается прежде всего на раскрытии механизма работы медиаарта как инструмента для коммуникации, а в дальнейшем рассматриваются проекты, формирующие архитектурное пространство в разных городах России и зарубежных стран.

Определение понятия «медиаарт» требует обращения к целому ряду культурологических контекстов, смыслы которых заложены в логику понятий: медиа, медиакультура, медиасреда. Как отмечает канадский социолог М. Маклюэн в труде «Понимание медиа: внешние расширения человека», в основе формирующего содержания находится сложное и инертное по своей природе пространство постмодернизма как явление хаотичное, беспредельное и избыточное, способное расширять границы и возможности для развития информации. В переводе с английского «медиа» означает «середина, посредник», а также производное «центр» [1].

Согласно теории В. В. Волкова, следует трактовать «медиа» и как сбор информации, и как процесс ее расширенного применения в массовой культуре в условиях динамики и масштабности вплоть до глобального уровня [2]. Как следствие, в культуре возникают производные сферы: медиасреда и медиакультура, функционирование которых сопряжено именно с массовым распространением. Эпоха постмодернизма с помощью цифровых технологий активно аккумулирует разнообразие творческих форматов, к числу которых принадлежит и медиаарт.

Медиаарт следует рассматривать как новый вид искусства, возникающий в пространстве медиакультуры на основе объединения современных художественных практик и медиа с помощью цифровых технологий и, соответственно, адаптирующийся в новой медиасреде к задаваемым условиям коммуникации, обретая качества изменчивости и интерактивности. При создании произве-

дений в медиаарте язык традиционного и классического искусства может сочетаться с современными художественными тенденциями, что вполне в духе полифонизма, присущего для эпохи постмодернизма и самого характера медиакультуры, способной осуществлять диалоги в разных временных диапазонах.

В данном исследовании мы выстраиваем концепцию связи медиаарта с городской средой, где художественные формы, представляемые в цифровом формате, взаимодействуют с объектами архитектуры. При этом каждый из объектов города обретает свой образ и одновременно несет совместную эстетическую функцию. Формируется образ города с уникальными чертами, которые целостно составляют культурный код города. В современных исследованиях анализ культурного кода города обретает значимость с целью выявления культурных смыслов, укрепления уникальной городской идентичности и позиционирования его образа во внешней среде. В качестве основы для последующего анализа культурного кода в разных городах мы используем уже разработанную систему факторов: 1) природа и климат; 2) художественные тексты, где город осмыслен и представлен в художественном контексте; 3) исторические события, связанные с городом; 4) пространственные характеристики; 5) символическая связь с известными личностями («гениями места») [3].



текст

**Раиса Мусат**

Сибирский федеральный университет (Красноярск)

**Наталья Немаева**

Сибирский федеральный университет (Красноярск)

**Анастасия Борисенко**

Сибирский федеральный университет (Красноярск)

**Марина Никитина**

Сибирский федеральный университет (Красноярск)

**Дмитрий Шавлыгин**

Сибирский федеральный университет (Красноярск)

text

**Raisa Musat**

Siberian Federal University (Krasnoyarsk)

**Natalia Nemaeva**

Siberian Federal University (Krasnoyarsk)

**Anastasia Borisenko**

Siberian Federal University (Krasnoyarsk)

**Marina Nikitina**

Siberian Federal University (Krasnoyarsk)

**Dmitry Shavlygin**

Siberian Federal University (Krasnoyarsk)

< Рис. 1. Лазерное шоу на фасаде Московского государственного университета. 1997 (<https://subscribe.ru>)



^ Рис. 3. Проект дизайн-студии Radugadesign «Диалог». 2020. Шэньчжэнь, Китай (<https://radugadesign.com/dialog>)



^ Рис. 2. Инсталляции «Новая уникальная реальность». 2024. Казань (<https://entermedia.io/weekend>)

Сегодня значительно расширился спектр технологических средств и возможностей по созданию медиаарт-проектов, предназначенных для экспонирования в городском пространстве. Медиахудожники пришли к пониманию синтетической природы медиаарта по аналогии с искусством, способным объединять разные виды творчества по принципу «между видами искусства нет границ», поэтому логично, что в работе на стыке разных искусств задействуется и городская архитектура. Медиаискусство вышло из замкнутых пределов музейных экспозиций, расширяя поле своего контакта со зрителем в условиях городской архитектурной среды.

Особенностью произведений медиаарта в городской среде является их непосредственная связь с обликом города, способность влиять на ткань городского пространства как в фактическом архитектурно-визуальном выражении, так и путем репрезентации культурно-исторических смыслов. Во-первых, произведения медиаарта способствуют знаковому и эстетическому преобразованию городской среды, отмечая места и объекты как нечто «особенное», «привлекательное», «значимое». Во-вторых, произведения медиаискусства могут содержать вполне конкретные образы, связанные с культурой и историей места, — этнические символы, природные объекты, портреты значимых личностей и др. Таким образом, архитектурное пространство в синтезе с медиаартом оживает и приобретает новое качество, становится носителем и репрезентантом культурного кода города, особенно эффективным с учетом его иммерсивного потенциала.

Через медиаарт сегодня ярко проявляются очертания нового кибермира, где цифровое и реальное переходят из одного в другое и существуют в тесной взаимосвязи. Медиафасады, рожденные новыми медиа и востребованностью визуального зрелища в обществе, стали новым средством связи между цифровым пространством, архитектурой и городскими пространствами, придающими облику современного города неповторимый, яркий и динамичный стиль. Виртуальный мир с развитием медиаархитектуры стал доступным для коллективного взаимодействия носителем культурного кода. Уже сегодня медиатехнологии и медиаарт формируют уникальное

синтетическое пространство, где человек не сторонний зритель, а активный участник в ожившей образной среде.

#### **Формирование культурного облика городских сред средствами медиаарта: зарубежный и российский опыт**

Сегодня в разных мировых культурах сложился большой опыт создания городских медиа-арт-инсталляций с кратковременными и долгосрочными функциями, которые способны существенно менять облик пространства, формировать новый образ конкретного места. Первым опытом союза технического искусства и архитектуры стала светодиодная композиция в Таймс-сквере в Нью-Йорке, созданная компанией Morgan Stanley в 1995 году, посвященная Дню святого Валентина. В 1997 году в России состоялось грандиозное аудиовизуальное шоу в виде световой инсталляции в городской среде. Постановка инсталляции осуществлялась к 850-летию Москвы под руководством французского мастера Жан-Мишеля Жарра на фасаде здания МГУ, стены которого превратились в огромные экраны. Зрелищное представление в формате лазерного шоу строилось на сочетании сложных мозаичных зарисовок из истории архитектурных стилей, в быстром ритме сменяющих друг друга. Участие разных цифровых технологий одновременно в одном действии изменяло сюжетную композицию и цвет в образе единого художественно решенного пространства. Также задействованы театральные представления. Весь процесс шоу — это наглядное явление сложнейшего многопланового взаимодействия двух искусств — изобразительного и архитектурного.

Благодаря популярности медиаарта в городах Западной Европы, стал использоваться специальный термин «медиаархитектура». Современные проекты с цифровым искусством здесь активно поддерживаются, преобразуют город в инновационные пространства, которые становятся символом культурной самобытности. Авторы медиапроектов осуществляют творческое переосмысление утилитарных функций города, представляемых в привычных объектах, и наделяют их новыми смыслами, когда «с одной стороны, используют исторический бэкграунд места, с другой — дают знакомым локациям свою



< Рис. 4. Проект медиалаборатории UFO MediaLab «Time Peeling». 2020. Шеньчжэнь, Китай (<https://vimeo.com/ufomedialab>)

интерпретацию и помогают горожанам по-новому на них посмотреть» [4]. Так происходит актуализация социокультурных смыслов и значений для населения города.

Еще одна важная задача решается в городах, когда здания промышленного назначения превращаются в арт-объекты. Так, например, электростанция в Денмарке выглядит ночью как маяк благодаря встроенным дополнительно световым источникам. Вспыхивая попеременно ночью, она создает ощущение живого организма в городе. В России урбанистический медиаарт активно включается в развитие международных событий, среди которых отметим фестиваль INTERVALS, каждый год проводимый в Нижнем Новгороде. Во время фестиваля разные виды медиаарта заполняют общественные пространства: иммерсивные инсталляции размещаются в скверах, мэппинг-шоу на исторических зданиях.

В традиционном фестивале «НУР» («Новая уникальная реальность») в Казани в 2024 году участвовали лидеры в сфере инновационных мультимедиа-технологий – студии Dreamlaser, Format, Radugadesign. Проекты всегда отличаются поиском новаторских подходов для эффективного сочетания образов из разных изобразительных форм, звука и света в открытых и закрытых архитектурных пространствах. Художественное решение медиапроектов с использованием светящихся инсталляций отличается особой символикой и лаконичностью. В схематичной и четкой трактовке светового рисунка проявляется скрытый философский контекст, отсылающий восприятие зрителя к ассоциациям о бесконечности мира, о простой и одновременно сложной связи сферических форм, диалоге человека и машины. Практика фестиваля – обретение опыта в открытии новых подходов к восприятию зрителем творений медиаарта.

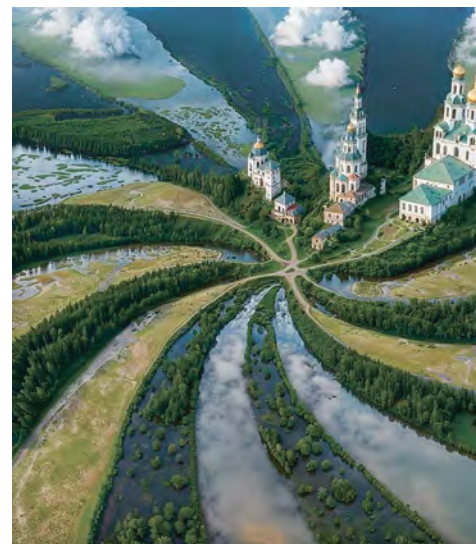
Сегодня городская среда является одним из основных пространств, в которых проводятся культурные мероприятия и реализуются художественные практики культурно-просветительского характера. События направлены, с одной стороны, на человека, а с другой – на преобразование городского пространства. Проведение в городе фестивалей культуры и искусства объединяет горожан и способствует повышению удовлетворенности общим уровнем жизни, формирует позитивное отношение

к городу. Специфика фестивальных мероприятий в кратковременном пребывании и потому их влияние ограничено, но при этом оставляет яркую память о событии, накладывает определенный отпечаток и на территорию города как на «место» событийности. В то же время моделирование городского пространства с помощью цветосветового участия – это более долговременное явление, способное поддерживать сформированный эмоциональный настрой живого участия.

Стремительное развитие технологий в эпоху постиндустриального общества привело к созданию так называемых умных вещей, к примеру это технологии «умный дом», «умные гаджеты» (смартфоны, часы, очки и др.) и даже «умная одежда», а в более глобальном смысле актуальна концепция «умного города» (Smart City), получившая широкое распространение как ответ на возросшую роль IT-технологий в жизни современного общества. «Умный» город предполагает наличие «умной» многофункциональной городской среды [5].

В данном контексте исследователи все чаще применяют и понятие «умное арт-пространство», наполняющее город новой, постинформационной эстетикой [6, с. 103], отмечается, что информационные технологии станут тем фундаментом, на котором будет строиться эстетика будущего. Плазменные экраны и дисплеи, проецирующие исторические фрагменты и фильмы, становятся репрезентаторами специфического культурного кода [6]. Именно сегодня с привлечением цифровых технологий мы встречаем эпоху нового художественного синтеза в масштабности города с разнообразием способов и форм в решениях. Значительно расширился спектр технологических средств и возможностей по созданию проектов, предназначенных для экспонирования в среде не только музейного, но и городского пространства. Истоки актуальности такого синтеза восходят еще к XX веку, к периоду, когда синтез искусств и архитектуры перерастал «в тотальную систему, призванную решать проблемы, связанные не только с видоизменениями предметно-пространственной среды, но и с социальными запросами общества» [6, с. 103]. Безусловно, проекты медиаарта со слиянием архитектурной формы и цветоцветовых эффектов ненавязчиво аккумулируют





^ Рис. 5. RinattoL'bank.  
Медиасерия «Суздаль.  
Вечная гармония наследия  
и традиций».  
Диджитал-арт. 2024  
(<https://vk.com>)

ют социокультурные значения, а место локализации становится привлекательным, притягательным для людей. И, как правило, работает в масштабах территорий, знаковых для города.

Важно еще раз отметить, что медиаарт преобразует среду в художественный образ, где человек уже не сторонний зритель, а полноценный участник «живого» действия. Искусство медиа инсталляции обладает такой интенсивностью воздействия, что буквально захватывает внимание зрителя, вводит его в состояние сопричастности с изображенным действием. Вовлеченность зрителей-участников позволяет говорить о высоком уровне культурообразующего потенциала этого искусства. Поэтому исследователи определяют медиаарт как интерактивную и иммерсивную художественную среду с прогнозируемыми алгоритмами взаимодействия со зрителем [7]. В последние десятилетия иммерсивность как термин, наиболее точно отражающий эффект погружения в мир виртуального художественного мира, стал часто применяться при характеристике дизайна и искусства. Это происходит несмотря на то, что «погружение зрителя в атмосферу произведений всегда было одной из основных задач художников и архитекторов» [8, с. 90].

Сама художественность в масштабах городской среды может быть представлена различными формами и трактовками образов, в том числе с привлечением стилистики из современного и традиционного искусства. Как результат, возникают различные художественные языки, где особая роль отводится паблик-арту, к которому и относятся и мультимедийные произведения: медиаарт и медиаинсталляции. Объекты медиа искусства могут комплексно располагаться в разных измерениях города и при этом объединяются глубокими смыслами историко-культурного и философского содержания. В проектах Китайской Народной Республики накоплено большое количество паблик-произведений с актуальными художественными тенденциями, созданными под впечатлением от знаковых международных или локальных событий.

Фестиваль искусств «Сезон паблик-арта в бухте Шэньчжэня» проходит ежегодно с 2019 года. В 2020-м он был посвящен теме «Интеллектуальный город». Участниками

фестиваля стали зарубежные художники с мировой известностью и молодые авторы. Кураторская идея базировалась на использовании искусства как средства общения с жителями Шэньчжэня и осмыслении жизни в эпоху искусственного интеллекта [9]. Дизайн-студия Radugadesign представила экспериментальный арт-проект «Диалог» для исследования креативного потенциала компьютерной коммуникации, где в диалог вступают две системы cellular automata под управлением нейросети. Симуляция осуществлялась в реальном времени в виде инсталляции из двух LED-колонн. Таким образом, искусственный интеллект предстал в городском пространстве в синтезе с медиаартом.

На фестивале света Glow Shenzhen в пяти районах города было представлено 179 световых произведений, погружающих зрителя в другую реальность, но несущих в своей основе концепции с насущными темами для местного населения. Например, инсталляция UFO MediaLab, одна из первых медиалабораторий медиаискусства в Китае, представляла проекции сменяющихся изображений на разрушенных частях архитектуры, сквозь которую в наш обыденный мир как будто прорываются символические изображения. По задумке данная инсталляция символизирует рост города Шэньчжэня в ответ на исторические и географические изменения.

Во время масштабных событий в мае 2024 года цифровые работы художников можно было увидеть на 23 медиафасадах в восьми городах России – Москве, Санкт-Петербурге, Волгограде, Казани, Краснодаре, Нижнем Новгороде, Перми, Челябинске, а также в Нью-Йорке, что стало утверждением активных позиций медиаарта в современной культуре общества.

В сентябре 2024 года происходит событие, которое, во-первых, подчеркнуло интерес Китая к русскому искусству, а во-вторых, явилось синтезом классического и цифрового искусства. Речь идет об открытии масштабного выставочного проекта в музее Пекина, где произведения из собрания Третьяковской галереи соседствовали с цифровыми работами о наследии Суздаля. Экспозиция состояла из разделов, отражающих процесс развития русского искусства – от древнерусской живописи до современного медиаарта.



^ Рис. 7. Тонино Гуэрра. Арка бесславных. 2023. Суздаль (<https://www.theartnewspaper.ru>)



^ Рис. 8. «Сказки земли Владимирской». Стены Суздальского кремля и купола Рождественского собора, музейный комплекс «Кремль». 2024. Суздаль (<https://vk.com>)

Третьяковская галерея привезла в Пекин картины мастеров второй половины XIX – начала XX века. Современную экспозицию представляли девять современных художников, которые являлись участниками крупной офлайн- и онлайн-выставки «Под куполом». Этот масштабный синтетический проект, знаменующий творческий симбиоз древнерусской культуры и современного искусства, был организован Владимиро-Суздальским музеем-заповедником совместно с компанией «ВКонтакте» (крупнейшая социальная сеть России) и галерей современного искусства VS Gallery и приурочен к 1000-летию Суздаля, отмечаемому в 2024 году. В августе в рамках празднования были организованы культурные мероприятия, центром которых стало грандиозное музыкально-световое шоу с повествованием о тысячелетней истории древнего города-музея. «Любое искусство, как созданное в XXI веке, так и то искусство, что было рождено 800 лет назад, может находиться в абсолютной гармонии, просто потому что искусство – это язык, способ выражения, переживания, связанный с осмыслением современной реальности», – отметила Екатерина Проничева, генеральный директор Владимиро-Суздальского музея заповедника [10].

В следующем примере инсталляции – медиатриптихе «Суздаль. Вечная гармония наследия и традиций» – современный цифровой художник под псевдонимом RinattoL'bank фиксирует переживания относительно связи прошлого и настоящего. Это серия работ о сути великого города, где историческая архитектура и бескрайние пейзажи создают бесконечный нарратив непрерывности и святости.

Художница Юлия Низамутдинова (Julia Cyberflora) в рамках выставочного проекта создала удивительную цифровую серию футуристичных головных уборов. Как отмечает сам автор, эти хищные, но одновременно нежные и изящные киберкошники с чертами футуристичного доспеха появились под впечатлением от традиционной выставки женских головных уборов «Красота», которая проходила в Суздале в декабре 2023 года.

Фестивали в Суздале представляют собой опыт одновременного размещения изображений на разных объектах исторической архитектуры, обладающих своим

характером содержания, объемов и компоновки. Под эти особенности адаптирована целая галерея художественных образов, сформированных на основе разных стилистических традиций и символики. Сложно сказать, какой из видов искусства – цифровой или изобразительный – преобладает в общем фестивальном синтезе. Происходит то одновременное звучание, то солирование какого-то одного вида, например изобразительного. К примеру, в постоянной экспозиции «Пересечение судеб» музея Спасо-Евфимиева монастыря разместилась «Арка бесславных» – проект итальянского режиссера Тонино Гуэрры. По периметру триумфальной арки расположены керамические плитки с рисунками из исторических орнаментальных символов, которые несут сакральную, зашифрованную в знаках информацию. Цветовая гамма изображений выдержана в ограниченной палитре синего и темно-зеленого цветов на белом фоне стены. Структура инсталляции выстроена так, что возникает ощущение движения. В сочетании с архитектурным элементом – аркой – знаковые формы образуют целостную систему-доминанту для среды интерьера, способствующую возвышенному состоянию при восприятии. Все средства формируют образ триумфальной арки, проходя через которую человек испытывает мистическое чувство инициации перед его попаданием в другое музейное пространство.

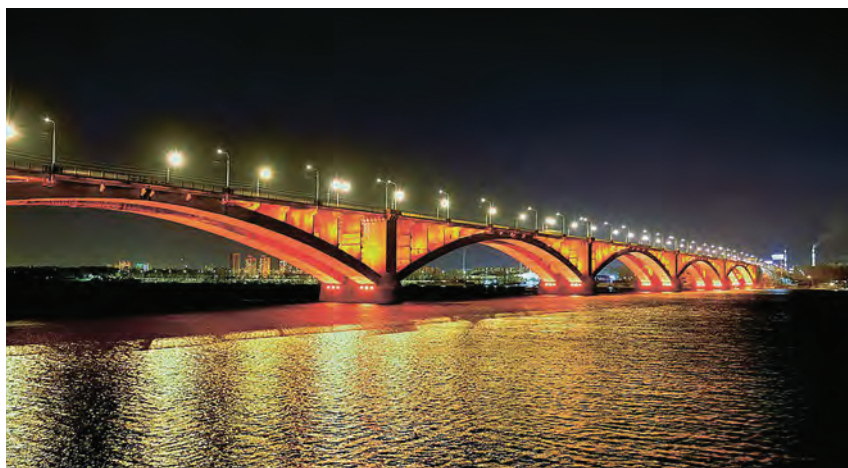
Не менее впечатляющим стало мероприятие-шоу «Сказки земли Владимирской» на стенах Суздальского кремля. Стены кремля и купола Рождественского собора украшались медиасюжетами и расписными декорациями в традициях яркой росписи Палеха. Кремль стал огромной сценой для уникального светомузыкального представления. Сказки оживали на стенах Архиерейских палат. По словам авторов, создание образов навеяно графикой Ивана Билибина, лаковой миниатюрой и иконописью, традиционными русскими ремеслами. Фантастическое сочетание музыки и изображения, ожившие краски в сочетании с современными спецэффектами вызвали сильные эмоциональные переживания у зрителей.

Таким образом, основная мысль данных масштабных проектов в Суздале была явлена в сопоставлении многовековой истории и современного искусства, в своеобраз-



^ Рис. 6. Julia Cyberflora. Медиаарт «Коруна». Проекция на фасаде. 2024. Нью-Йорк (<https://vk.com>)





^ Рис. 9. Коммунальный мост через Енисей в вечернее время с подсветкой. Красноярск ([https://ru.wikipedia.org/wiki/Коммунальный\\_мост](https://ru.wikipedia.org/wiki/Коммунальный_мост))



< Рис. 10. Виноградовский (Вантовый) вело-пешеходный мост через Енисей в вечернее время с подсветкой. Красноярск ([https://ru.wikipedia.org/wiki/Виноградовский\\_мост](https://ru.wikipedia.org/wiki/Виноградовский_мост))

ном диалоге между прошлым и будущим. Через гармоничный синтез медиатехнологий и архитектуры медиаарт позволил приобщиться к этому диалогу в рамках знаменательных выставочных проектов огромному количеству людей, ведь выставочным пространством стали фасады зданий крупных российских и мировых городов.

Преображение городского пространства посредством медиатехнологий происходит и в сибирских городах. Так, в Красноярске медиатехнологии повлияли преимущественно на изменение цветоцветовой среды. Это является ярким примером трансформации архитектурного пространства посредством создания визуальных эффектов. Различные варианты подсветки для знаковых объектов и популярных мест проведения досуга горожан придали новое звучание ранее знакомым формам архитектуры.

Примером моделирования городского пространства посредством цветоцветовых эффектов является подсветка одной из основных транспортных артерий Красноярска – Коммунального моста, расположенного в центральной части города и имеющего протяженность более двух километров. Мост прочно занимает место одного из символов города и объединяет рядом расположенные Центральную и Ярыгинскую набережные – места притяжения горожан и проведения культурных мероприятий. Светоцветовое оформление усиливает акценты знакового характера: в вечернее время многоцветная подсветка преобразует мост, превращая его в художественно-эстетическую доминанту среди огней ночного города, а динамика цвета привлекает внимание и завораживает.

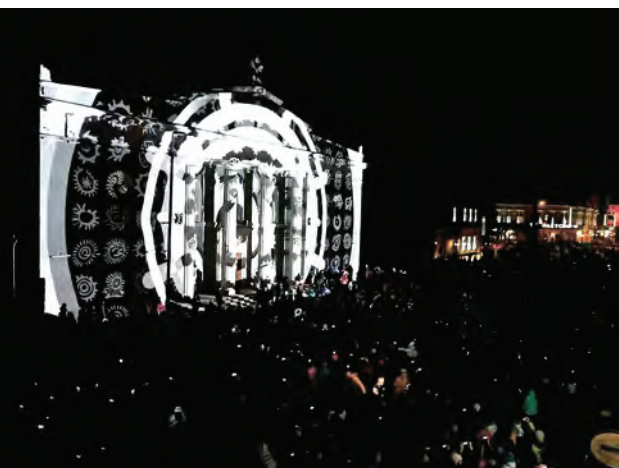
Вантовый мост в Красноярске соединяет центр города с островом Татышева – зоной спортивно-досугового отдыха. В данном случае создание цветоцветового оформления придает мосту характер портала, связывающего территории различного назначения. Эстетическая притягательность объекта служит приглашением горожанам в зону отдыха.

В более локальном масштабе цветоцветовая трансформация городской среды представлена в оформлении композиций-проекций в орнаментальной трактовке, которые в основном приурочены к различным масштабным событиям и мероприятиям, что подчеркивает их значимость для города. При этом в качестве архитектурной «основы»

для создания проекций используются здания культурного назначения (например, проект 3D-мэппинг-шоу в рамках XXIX Зимней универсиады 2019 года и проекции на фасады зданий исторического центра города, в частности на фасад Красноярского драматического театра им. А. С. Пушкина).

В 2022 году в Красноярске была реализована слайд-мэппинг-подсветка жилых домов. Так, на фасады зданий проецировались картины знаменитого русского живописца В. И. Сурикова «Взятие снежного городка» и «Автопортрет», картина художницы Ю. Аржевитиной «Портрет А. Поздеева», световые картины национального парка «Столбы». Все образы связаны с культурой и историей города, транслируют характерный для места код. Картины В. И. Сурикова всемирно известны, но сам художник родом из Красноярска. А. Г. Поздеев – известный жителям города красноярский художник, а национальный парк «Столбы» – природная достопримечательность. Таким образом, в проекциях соединяются эстетическая составляющая произведений художников, знакомый красноярцам культурный контекст и городская среда. Все это подается зрителю в формате нового синтетического медиапроизведения, масштаб которого не оставляет равнодушным. Световые композиции, размещенные на архитектурных объектах, эстетически преобразуют городскую среду, дополняя ее новыми смыслами, отражающими культурный код города.

В рамках локальных, но знаковых событий для города можно отметить лаконичное световое шоу на фасаде здания во время мультимедиапрезентации «Музыка внутри дома», посвященной открытию жилого сити-квартала «Кецховели» от строительной группы «СМ. СИТИ». В окнах недавно введенного в эксплуатацию жилого комплекса в определенном порядке включались проекторы под атмосферную музыку и историю о будущих жильцах дома. Окна окрашивались в яркие цвета, что создавало несложные узоры на архитектуре фасада. Такие мероприятия используются крупными компаниями как финальный аккорд для создания благоприятного впечатления о событии. Они подчеркивают его масштабность и уникальность в глазах зрителей, в данном случае для будущих жильцов квартала и приглашенных гостей.



^ Рис. 11. «В центре мира». Фрагмент 3D-мэппинг-шоу на фасаде здания Драматического театра им. А. С. Пушкина. 2019. Красноярск (<https://vk.com>)



^ Рис. 12. Мэппинг на фасадах зданий жилых домов по ул. Киренского, проекции произведений известных красноярских художников В. И. Сурикова и А. Г. Поздеева. 2022. Красноярск (<https://dela.ru/articles/275762>)

## Заключение

В статье на основе анализа культурных событий и фестивальных мероприятий зарубежных и российских городов исследованы особенности взаимодействия произведений медиаарта с архитектурным пространством. Следует отметить следующее: форматы цифрового искусства могут размещаться в разных измерениях архитектурных пространств и объемов, как в современной, так и в традиционной стилистике. В системе медиаарта сегодня сформировался свой видовой ряд инсталляций, определяемый в зависимости от места расположения, медиатехнологий, художественных стилей и решений. В результате синтеза художественных композиций и цифровых технологий создаются светоцветовые инсталляции, преобразующие городскую среду и формирующие «образ места» события как символ культурной самобытности, где концентрируется историческое и современное содержание. Произведения цифрового искусства обладают интерактивностью, иммерсивным воздействием на зрителей и становятся местом притяжения горожан, актуализируя социокультурную значимость.

## Литература

1. Маклюэн, М. Понимание медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева. – Москва ; Жуковский : «Канон-пресс-Ц» ; «Кучково поле», 2003. – 464 с.
2. Волков, В. В. Термин и понятие «медиа»: аспекты герменевтического исследования // Известия Саратов. ун-та. Сер. Филология. Журналистика. – 2021. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/termin-i-ponyatie-media-aspekty-germenevticheskogo-issledovaniya> (дата обращения: 5.06.2025).
3. Федотова, Н. Г. Культурный код города // Слово.ру: Балтийский акцент. – 2022. – № 4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnyy-kod-goroda> (дата обращения: 7.06.2025).
4. Наумова, М. Свет, звук и никаких глухих заборов: как город становится местом для медиаарта // Enter. – 2024. – URL: <https://entermedia.io/weekend/svet-zvuk-i-nikakih-gluhih-zaborov-kak-gorod-stanovitsya-mestom-dlya-mediaarta/> (дата обращения: 28.10.2024).
5. Гушин, А. Н., Дивакова, М. Н. Умный ландшафт для «умного города» // Урбанистика. – 2022. – № 1. – С. 38–53.
6. Евстратова, Т. А., Кулеева, Л. М., Куприянов, В. Н., Малахов, С. А., Михайлов, С. М. Современные тенденции в области художественного синтеза в архитектуре и дизайне города // Известия КГАСУ. – 2023. – № 2 (64). – С. 101–112.

7. Никифорова, А. А., Воронова, Н. И. Иммерсивные практики в современном культурном пространстве (мировой и отечественный опыт) // Философия и культура. – 2023. – № 5. – С. 60–73.
8. Шапинская, Е. Н. Культура в эпоху «Цифры»: культурные смыслы и эстетические ценности // Культура культуры. – 2015. – № 3 (7). – С. 8–98.
9. Цзя Чаочао. Этапы становления и развития публичного искусства в Китае // Искусство и культура. – 2022. – № 4 (48). – С. 39–43.
10. «Под куполом»: Digital-проект к 1000-летию Суздаля // Mydecor. – 2024. – URL: <https://mydecor.ru/news/art/pod-kupolom-digital-proekt-k-1000-letiyu-suzdalya/> (дата обращения: 20.10.2024).

## References

- Evstratova, T. A., Kuleeva, L. M., Kupriyanov, V. N., Malahov, S. A., & Mihaylov, S. M. (2023). Modern trends in the field of artistic synthesis in architecture and design of the city. *News KSUAE*, 2(64), 101–112. DOI: 10.52409/20731523\_2023\_2\_101.
- Fedotova, N. G. (2022). *Kulturnyy kod goroda [The cultural code of the city]*. Word.ru: Baltic accent. Retrieved June 7, 2025, from <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnyy-kod-goroda>.
- Gushchin, A. N., & Divakova, M. N. (2022). Smart Landscape for a “Smart City”. *Urban Studies*, 1, 38–53. DOI: 10.7256/2310-8673.2022.1.36917.
- Maklyuen, M. (2003). *Ponimanie Media: Vneshnie rasshireniya cheloveka [Understanding Media: External Human Extensions]*. (V. Nikolaeva, Trans). Moscow; Zhukovsky: Canon-press-Ts; Kuchkovo Pole.
- Naumova, M. (2024). Svet, zvuk i nikakih gluhih zaborov: kak gorod stanovitsya mestom dlya mediaarta [Light, Sound and No Blank Fences: How the City Becomes a Place for Media Art]. Retrieved October 28, 2024, from <https://entermedia.io/weekend/svet-zvuk-i-nikakih-gluhih-zaborov-kak-gorod-stanovitsya-mestom-dlya-mediaarta/>.
- Nikiforova, A. A., & Voronova, N. I. (2023). Immersive practices in the modern cultural space (world and domestic experience). *Philosophy and culture*, 5, 60–73. DOI: 10.7256/2454-0757.2023.5.40731.
- «Pod kupolom»: Digital-proekt k 1000-ti letiyu Suzdalya [“Under the Dome”: Digital project for the 1000th anniversary of Suzdal]. (2024, May 15). Mydecor. Retrieved October 20, 2024 from <https://mydecor.ru/news/art/pod-kupolom-digital-proekt-k-1000-letiyu-suzdalya/>
- Shapinskaya, E. N. (2015). Culture in Digital Epoch: Cultural Meanings and Aesthetic Values. *Culture of culture*, 3(7), 88–98.
- Tszya Chaochao. (2022). Etapy stanovleniya i razvitiya pablika arta v Kitae [Stages of Shaping and Development of Public Art in China]. *Art and Culture*, 4(48), 39–43.
- Volkov, V. V. (2021). The term and concept of ‘media’: The aspects of hermeneutics of research. *Izvestiya of Saratov University. New series: Philology. Journalism*, 21(1), 20–24. Retrieved June 5, 2025, from <https://cyberleninka.ru/article/n/termin-i-ponyatie-media-aspekty-germenevticheskogo-issledovaniya>