

УДК 79.01/.09

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.1-201-223

EDN: RCNHUM

Статья получена 15.02.2023, отредактирована 16.03.2023, принята 30.03.2023

**АЛЕКСЕЙ ВЛАДИМИРОВИЧ САЗИКОВ\***

НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ,  
Россия, 119035, Москва, ул. Пречистенка, д. 21

**ResearcherID: T-9354-2019**

**ORCID: 0000-0001-9388-8894**

**e-mail: a\_sazikov@mail.ru**

**ВИОЛЕТТА ДМИТРИЕВНА ЭВАЛЛЬЁ**

Государственный институт искусствознания (ГИИ),  
Россия, 125009, г. Москва, Козицкий переулок, д. 5;  
Российский государственный гуманитарный университет,  
Россия, 125047, г. Москва, Миусская площадь, 6

**ResearcherID: AAS-2640-2020**

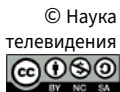
**ORCID: 0000-0002-4531-4922**

**e-mail: amaris\_evally@mail.ru**

*Для цитирования*

Сазиков А.В., Эвалльё В.Д. Международная научно-практическая конференция «Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования» // Наука телевидения. 2023. 19 (1). С. 201–223. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-201-223>. EDN: RCNHUM

Международная научно-практическая конференция «Медиаискусство XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования»



**Аннотация.** В статье представлен обзор докладов, озвученных в рамках Международной научно-практической конференции «Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования» 1–3 ноября

\* Автор, ответственный за переписку.

2022, совместно организованной Российской академией художеств, НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ, Государственным институтом искусствознания, РГХПУ им. С.Г. Строганова, МАРХИ (Государственной академией) и Национальной академией дизайна. Целью конференции стало осмысление современного состояния медиаискусства в контексте цифровизации классических произведений и методов их экспонирования; выявление ключевых программных и эстетических доминант в сфере медиаискусства; систематизация наиболее релевантных образовательных проектов.

В качестве ключевых исследовательских фокусов организаторами были предложены следующие ракурсы: классические искусства и медиа в цифровом дискурсе; новые медиа в социокультурной среде; актуальные формы медиа и их генезис; новые медиа в городской среде; междисциплинарные и авторские проекты; образовательные процессы и новые компетенции. Культурные институции сталкиваются сегодня с поиском определения материальности, с фиксацией искусства преходящего момента, в ответ современное знание вынуждено разрабатывать новые теоретические понятия для употребления в научном обиходе. То, как современные медиа, цифровые и постцифровые технологии влияют на состояние и развитие современного искусства и на искусствоведческую практику, на архитектуру, дизайн и декоративное искусство, стало ключевой исследовательской задачей настоящей конференции «Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования».

Результаты проведенного научного мероприятия продемонстрировали широту диапазона эстетических, искусствоведческих, культурологических, педагогических аспектов, заключенных в процессе создания, экспонирования и последующей циркуляции медиаискусства в социокультурном пространстве.

**Ключевые слова:** медиаискусство, цифровизация, новые медиа, город, художник, образование, киберискусство, криптоискусству, NFT, медиадизайн, виртуальная реальность

**ALEXEY V. SAZIKOV\***

Research Institute of Theory and History of Fine Arts,  
Russian Academy of Arts,  
21, Prechistenka, Moscow 119035, Russia

**ResearcherID: T-9354-2019**

**ORCID: 0000-0001-9388-8894**

**e-mail: a\_sazikov@mail.ru**

**VIOLETTA D. EVALLYO**

State Institute for Art Studies,  
5, Kozitsky per., Moscow 125009, Russia;  
Russian State University for the Humanities,  
6, Miuskaya Square, Moscow 125047, Russia

**ResearcherID: AAS-2640-2020**

**ORCID: 0000-0002-4531-4922**

**e-mail: amaris\_evallyo@mail.ru**

*For citation*

Sazikov, A.V., & Evallyo, V.D. (2023). Media Art—XXI Century: Genesis, Art Programs, Education Problems International Scientific Conference. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (1), 201–223. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-201-223>, <https://elibrary.ru/RCNHUM>

## Media Art—XXI Century: Genesis, Art Programs, Education Problems International Scientific Conference

**Abstract.** The article reviews the reports delivered on November 1–3, 2022, at the International Research-to-Practice Conference *Media Art—XXI Century: Genesis, Art Programs, Education Problems*. It was organized by the Russian Academy of Arts, the Research Institute of Theory and History of Fine Arts, the State Institute for Art Studies, Stroganov Moscow State Academy of Design and Applied Arts, the Moscow Architectural Institute (State Academy), and the National Academy of Design. The conference aimed at comprehending the current state of media art in the context

\*Corresponding author.

of digitalization of classical works and methods of their exposure; at identifying key program and aesthetic dominants in media art; and at systematizing the most relevant educational projects.

The organizers suggested the following aspects as the major research focuses: classical arts and media in digital discourse; new media in the socio-cultural environment; current media forms and their genesis; new media in the urban environment; interdisciplinary and authorial projects; educational processes and new competencies. Cultural institutions today are faced with the search for a definition of materiality, with fixation of transitory art; and in response, contemporary art studies are forced to develop new theoretical concepts to be used in scholarly discourse. It is how contemporary media, digital and post-digital technologies influence the state and development of contemporary art and art history practice, architecture, design, and decorative arts, that became the key research task of *Media Art—XXI Century Conference*.

The conference demonstrated the wide range of aesthetic, art history, culturological and pedagogical aspects, which are incorporated in the creation, exposure, and further circulation of media art in the socio-cultural space.

**Keywords:** media art, digitalization, new media, city, artist, education, cyber art, crypto art, NFT, media design, virtual reality

## ВВЕДЕНИЕ

С 1 по 3 ноября 2022 прошла Международная научно-практическая конференция «Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования», посвященная междисциплинарным исследованиям современной постцифровой проектной культуры в области архитектуры, дизайна, художественного творчества. Соорганизаторами конференции выступили: Российская академия художеств, НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ, Государственный институт искусствознания, РГХПУ им. С.Г. Строганова, МАРХИ (Государственная академия) и Национальная академия дизайна.

Тему цифровизации искусства активно разрабатывал доктор искусствоведения, академик РАХ В.Р. Аронов, чему в НИИ РАХ был посвящен ряд конференций в разных ракурсах. В 2017 на конференции «Цифровая революция» участники обсудили максимально широкий спектр теоретических, творческих, проектных, философско-эстетических, информационных, технологических последствий цифровых технологий в условиях меняющегося мира, вступления в период нового технологического уклада (Лаврентьев и др., 2017). В 2021 прошла конференция «Архитектура и дизайн в цифровую эпоху», сфо-

кусировавшаяся на междисциплинарных исследованиях цифровой проектной культуры в архитектуре, среде современного искусства и дизайна (Лаврентьев, Сазиков, 2021).

Конференции представляли собой ставшую традиционной форму проведения междисциплинарных встреч архитекторов, дизайнеров, художников, теоретиков и историков дизайна и архитектуры, организованных РАХ, МАРХИ и МГХПА им. С.Г. Строганова на протяжении 2010-х годов. На международной научной конференции «Искусство и машинная цивилизация» (30 марта – 2 апреля 2021, Государственный институт искусствознания, Институт кино и телевидения (ГИТР), Санкт-Петербургский государственный университет) большое внимание уделялось не только осмыслению художественных практик в контексте цифровизации, но и проблеме терминологии. В частности, А.М. Сиюхова в отношении категорий «искусство», «киберпространство» и «киберискусство» говорила о них как элементах структуры современной системы духовно-материального производства (Дуков, Эвальд, 2021, с. 19).

Исследователи и практики искусства активно обсуждают проблемы цифровизации и новых медиа за рубежом. 2 марта 2023 в Токио прошел онлайн-форум «Связь с миром через творческую силу города»<sup>1</sup>, центральной темой которого стали стратегии привнесения искусства и культуры в пространство современных городов, проблемы моделирование экосистемы, включающей в себя художественные основы развития культурных ценностей. Ранее, 4 февраля 2022 Советом искусств Токио был организован научный форум «Producing and connoisseurship to support artists»<sup>2</sup>, проблематика которого акцентировала внимание исследователей на ценности искусств в сложные для человечества периоды и радикальных трансформациях общественных структур после пандемии коронавируса, негативно сказавшейся на долгосрочных перспективах поддержки и развития художественной и культурной деятельности. В рамках ежегодной конференции «Медиа и дизайн»<sup>3</sup> был сделан акцент на анализе новых технологий, таких как децентрализованные сети, искусственный интеллект, метавселенная, виртуальная и дополненная реальности, в контексте социальных и экономических переменных пост-

<sup>1</sup> Connecting to the World through the City's Creative Power. Present and Future of Tokyo // FY2022 Arts Council Forum. March 2, 2023. URL: <https://www.artscouncil-tokyo.jp/en/what-we-do/network/arts-council-forum/52180/> (08.03.2023).

<sup>2</sup> Producing and connoisseurship to support artists // FY2021 Arts Council Forum. February 4, 2022. URL: <https://www.artscouncil-tokyo.jp/en/what-we-do/network/arts-council-forum/46840/> (08.03.2023).

<sup>3</sup> 4th edition of the Media Arts and Design Conference // The MAD, 2022. URL: <https://www.mad-conferences.com> (08.03.2023).

<sup>4</sup> 7th International Conference on Social Sciences, Arts and Media 2022 (SSAMIC 2022) // November 10th – 11th, 2022. Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand. URL: [https://ssa-mic.net/php/index\\_home.php](https://ssa-mic.net/php/index_home.php) (08.03.2023).

коронавирусного периода. Новые сложные взаимосвязи между средствами массовой коммуникации, социальными науками и искусством исследовали и докладчики VII Международной конференции SSAMIC 2022<sup>4</sup>. Проблемам образования, лингвистики и проникновения цифровых технологий в художественную культуру, поискам путей воплощения мультимодального мира была посвящена IV Барселонская конференция по искусству, медиа и культуре (BAMC)<sup>5</sup>.

8–9 декабря 2022 в Майями прошла масштабная научно-практическая конференция «TechnoArt.LIVE»<sup>6</sup>, целью которой было не только обсудить воздействие современных технологий на искусство, социальные изменения, образ жизни, но и продемонстрировать обширные инновационные темы и решения, предлагаемыми стартапами. Ранее в Джакарте состоялась трехдневная конференция «TechnoArt3: International Conference of Technology and Art 3.0»<sup>7</sup> (16–18 июня 2022), на которой равноценное внимание уделялось новым технологиям как в сфере торговли, аналитики, инженерии, бизнеса и проектирования, так и цифровым играм, виртуальному и экспериментальному дизайну, технологическому развитию городской среды. 24 февраля 2022 на научно-практическом форуме «Technarte»<sup>8</sup> традиционно встретились не только исследователи, но и художники, активно использующие технологии в своих практиках.

В октябре 2021 на конференции «Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности» (22–23 октября 2021, онлайн) В.Р. Аронов упомянул о начавшемся переходе от цифровой к более сложной постцифровой эпохе (Аронов, 2021, с. 28). Он отметил, что самое динамичное в области медиаискусства происходит на стыке классических видов, форм и жанров, с одной стороны, и цифровой технологии — с другой. Именно это В.Р. Аронов называл постцифровым обществом (Сазиков, 2022а, с. 231).

Такой подход полностью соответствует общепринятым взглядам на развитие современного искусства, некоторые теоретики которого — такие как М. Алексенберг (Alexenberg, 2011) или Р. Эскотт (Ascott, 2003) — сегодня провозглашают конец цифровой революции. Период завершения коронавирусной пандемии объявлен началом постцифровой эпохи. В свою очередь, постциф-

---

<sup>5</sup> The 4th Barcelona Conference on Arts, Media & Culture (BAMC) // September 20th – 23th, 2022. URL: <https://barcelona-amc.iafor.org/bamc2022/#overview> (08.03.2023).

<sup>6</sup> TECHNOART LIVE X SELINA 2022 // TechnoArt.LIVE. URL: <https://technoart.live/technoart-live-2022/> (11.02.2023).

<sup>7</sup> TechnoArt 3.0 // TechnoArt. URL: <https://technoart.ubm.ac.id> (11.02.2023)

<sup>8</sup> Technarte // Technarte. February 24, 2022. Online. URL: <https://technarte.org/en/the-conference/previous-editions/technarte-2022/> (11.02.2023).

ровое искусство определяется как творческая деятельность, направленная на гуманизацию компьютерных технологий посредством взаимодействия между цифровыми, биологическими, культурными и духовными системами. Комбинирование аналогового и цифрового методов представляет современный мир как гибридный, в котором цифровое и реальное равноправны. Преобразование цифрового произведения искусства в NFT (невыменяемый токен) знаменует переход от киберискусства к криптоискусству. Так, А.Л. Юргенева делает вывод, что «блокчейн намечает путь сохранения баланса между машинной тиражируемостью, которая является естественной частью сетевого пространства, элементарным стремлением человека к обладанию тем, что ему нравится, и традиционным представлением о произведении изобразительного искусства как о единичном экземпляре» (Юргенева, 2022, с. 34). То есть эстетизация процессов взаимодействия глобального и индивидуального, киберпространства и реального пространства, виртуальной и дополненной реальности меняет роль художника в современном мире и создает новые подходы к формированию компетенций и к вопросам образования.

Культурные институции сталкиваются сегодня с поиском определения материальности, с фиксацией искусства преходящего момента, в ответ современное искусствознание вынуждено разрабатывать новые теоретические понятия для употребления в научном обиходе. То, как современные медиа, цифровые и постцифровые технологии влияют на состояние и развитие современного искусства и на искусствоведческую практику, на архитектуру, дизайн и декоративное искусство, стало ключевой исследовательской задачей конференции «Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования».

\* \* \*

Первый день конференции был посвящен обсуждению проблем новых медиа в цифровом дискурсе и в социокультурной среде.

Доктор культурологии **Е.В. Сальникова** (Государственный институт искусствознания) в докладе «Типы коммуникации в медиасреде: экраны в кризисную эпоху» представила систематизацию всех экранных устройств по характеру их дистанции в отношении к пользователю и выявила ряд константных, наиболее типичных коммуникаций: средово-ландшафтная, локально-информационная, альтернативно-дублирующая, культурно-регламентационная. При этом неработающий экран становится символом проблемы, беды, неблагополучия пространства, при котором процесс коммуникации нарушен.

В докладе «Искусство в эпоху пост-медиа» доктор философских наук **Д.П. Козолупенко** (МГУ им. М.В. Ломоносова) проследила изменение статуса медиа и переход к ситуации постмедиа в искусстве, связанные с изменением статуса объекта, который существенно трансформируется, начиная с периода авангарда, проходя период испытания цифровизацией, и возвращается в современное искусство под видом собственного отсутствия. Кандидат искусствоведения **Л.Н. Турлюн** (АлтГУ) доклад «Традиционное изобразительное искусство в цифровом интернет-пространстве» посвятила репрезентации традиционного изобразительного искусства в цифровом интернет-пространстве. Автор подчеркнула целесообразность и взаимодополнительность непосредственной и электронной коммуникации, рациональность использования новых технологий, стимулирующих потребность в живом общении с подлинным искусством.

Кандидат культурологии **Э.В. Кудряшова** (РГГУ) в докладе «Влияние глитч-эстетики на живопись, декоративно-прикладное искусство и дизайн» рассмотрела формально-стилистические принципы глитч-феномена, переход глитч-практик из художественного поля глитч-арта в сферу дизайна и традиционной живописи. **Т.А. Цветковская** (радио «Орфей») в докладе «Партитура как объект медиаискусства и инструмент медиакommunikации» подчеркнула, что при всем разнообразии художественных подходов вольное обращение с «чужой» партитурой не уничтожает, а деконструирует оригинал, включая его в иной содержательный контекст. Кандидат искусствоведения **Д.О. Мартынова** (СПбГУ) посвятила доклад «Виды инсталляции выставочных проектов медицинских музеев Дании» проблеме появления медиа-экспозиций в медицинских музеях, которая, по мнению исследовательницы, связана с появлением новой междисциплинарной области (медицинских гуманитарных наук), ее востребованность характеризуется отходом «дегуманизированной» медицины от антропологической ориентированности.

Кандидат культурологии **Д.А. Журкова** (ГИИ) в докладе «Ресайклинг песен из кинокомедий Леонида Гайдая в современных телешоу» обратила внимание на трансформации и реинтерпретацию кинокомедий Л. Гайдая в различных форматах телешоу.

**И.А. Шарапов** (УралГАХУ им. Н.С. Алфёрова) в докладе «Природа гибрида: диаграмма — интерфейс архитектуры» предложил новую интерпретацию диаграммы не как графической схемы репрезентации, а в качестве сложной, синтезированной, инструментальной модели формирования структурной основы архитектуры в феноменологическом аспекте. **Ю.М. Хасанова** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) доклад «Архитектурные утопии как источник вдохновения при проектировании виртуальных пространств в компьютерных играх» посвятила актуальной теме проектирования среды в системе виртуальных



пространств видеоигр. В фокусе внимания докладчика оказались архитектурные утопии как источник вдохновения при проектировании виртуальных пространств. **И.И. Шедько** (независимый исследователь) в докладе «Популяризация пермской архитектуры в видеоигре Black Book» провела сравнительный анализ внутриигровой архитектуры и ее исторических прототипов.

**П.А. Орлов** (Рязанский политехнический институт) в докладе «Медиадизайн, фронтенд, Tilda, ReadyMag, The Grid» изучил различия медиадизайна и веб-дизайна и провел анализ ряда актуальных инструментов — Tilda, ReadyMag и The Grid.

**О.И. Уймина** (МГУ им. М.В. Ломоносова) в докладе «Медиаискусство как один из объектов изучения алгоритмической эстетики» показала, как цифровая культура сочетает в себе традиционные культурные способы конструирования реальности и компьютерные технологии и их репрезентацию. Докладчик выдвинул гипотезу, что медиаискусство нужно рассматривать в рамках алгоритмической эстетики, изучающей как процесс создания произведения искусства, так и анализирующей уже созданные при помощи алгоритмов произведения искусства.

Кандидат культурологии **К.Ю. Бохоров** (МГППУ) в докладе «Трансформации видеоарта в контексте внедрения технологий искусственного интеллекта», отталкиваясь от понимания видеоарта как продукта внедрения новых информационных технологий в искусство, показал, что технологии искусственного интеллекта существенно повлияли на производство, породив критическую рефлексию их массовой алгоритмизации в произведениях современного искусства. Инструментализация алгоритмов искусственного интеллекта расширила границы видеоарта и изменила формы его репрезентации в контексте современного искусства, о чем свидетельствуют проекты ряда современных художников.

Кандидат культурологии **В.Д. Эвальд** (ГИИ, РГГУ) в докладе «Кино – Телевидение – Видеоарт» провела сравнительный анализ эстетических доминант экранных искусств, выявив сущностные характеристики видеоарта как синтетического вида искусства, «завороженно» отражающего природу человека и бытия. Кандидат культурологии **Л.В. Попова** (ГУУ) в докладе «От С. Эйзенштейна к А. Тарковскому» предложила исследовать методологией музыковедения кинодраматургию как форму музыкального произведения (фуги, сонаты, симфонии и др.).

Кандидат культурологии **А.Л. Юргенева** (ГИИ) в докладе «Изображения еды на снимках в цифровую эпоху как социокультурный феномен» выделила основные направления актуализации жанра «натюрморт» в цифровой фотографии (среди которых художественная фотография, социальные фотопроекты, повседневная фотография и фо-

тоиллюстрации в Интернет-СМИ) и сделала вывод, что визуальные образы пищи сегодня активно используются в качестве оценочного критерия.

**Е.А. Вьюнник** (МГУ им. М.В. Ломоносова) в докладе «Паблик-арт на экране: трансформация окружающей среды с помощью современных технологий» затронула проблему уточнения границ определения «цифровой паблик-арт» на примере российских фестивалей «ДОП», «Здесь и сейчас», «Rosbank Future Cities».

**Д.П. Лунев** (Высшая школа дизайна и архитектуры СПбПУ Петра Великого) в докладе «Эволюция визуализации данных как инструмента изобразительности» проанализировал характерные примеры формирования изобразительности в геометрических видах диаграмм, карт и графов; привел периодизацию процесса эволюции информационной графики в рассматриваемом контексте. Докладчик отметил, что выявленные периоды во многом совпадают с основными парадигмами проектно-художественной деятельности, с общим генезисом дизайн-графики: декоративно-эkleктической («викторианской»), модернистской и постмодернистской.

**Е.Т. Цветкова** (РГПУ им. А.И. Герцена) в докладе «Возможности цифровых технологий в решении проблем доступности памятников монументальной живописи» рассмотрела проблемы использования и популяризации памятников монументальной живописи, являющихся труднодоступными объектами историко-культурного наследия народов России. А применение цифровых технологий может способствовать преодолению многих трудностей, связанных с достигаемостью и эффективным использованием подобных специфических объектов.

Таким образом, ряд выступлений первого дня конференции был посвящен анализу проблем современных экранных искусств — видеоарта, искусства медиа, концептуализируя обращение к юбилейной дате — 50-летию первого наружного видеозащита ЭЛИН, — послужившей поводом реализации Международного издательского проекта «ЭЛИН: Зеркало для человечества» (Сазиков, 2022b) и последующего обсуждения научным сообществом проблем современных медиа в рамках данной конференции. Докладчики выявили актуальность нового формата взаимодействия традиционных и цифровых медиа, предполагающего в контексте активного развития современных технологических алгоритмов сохранение высокого уровня традиционной проектной культуры. Это свидетельствует о точности заявленной организаторами конференции гипотезы относительно природы постцифровой эпохи, предполагающей развитие новых видов и жанров искусства на стыке классических и цифровых технологий.

\* \* \*

Во второй день конференции докладчики обсудили генезис и актуальные формы медиа и цифрового искусства, проблемы новых медиа в городской среде и междисциплинарные, в том числе авторские проекты в области медиаискусства. Кандидат искусствоведения **А.В. Сазиков** (НИИ РАХ) в докладе «Конференция “Медиаискусство — XXI век” и международный издательский проект “ЭЛИН: зеркало для человечества”» ввел научную проблематику настоящего форума в контекст преемственности предшествующему Международному издательскому проекту (Сазиков, 2022b), включающему издание коллективной монографии и создание документального фильма, посвященных 50-летию первого в истории наружного видеозащита и 40-летию первого телемоста СССР–США.

Академик РАХ **К.В. Худяков** в докладе «Искусство глубокого погружения», исследуя и изучая новейшие технологии и их тенденции, обратил внимание на качественные ресурсы и пластические характеристики. Доктор искусствоведения **М.Т. Майстровская** (РГХПУ им. С.Г. Строганова, НИИ РАХ) и **К.Н. Климов** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) в докладе «Новые экспозиционные принципы, приемы и возможности в контексте постцифрового периода» показали, как прошедшее десятилетие стремительного перехода к качественно новой роли мультимедийных средств в экспозиционном пространстве явило миру развитие многопрофильных систем управления. Построенные на их основе объекты могут быть масштабированы до уровня поистине колоссальных инсталляций.

Кандидат искусствоведения **К.Н. Гаврилин** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) и **А.А. Дружинина** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) в докладе «Искусство в эпоху цифровизации: переход в метавселенную» отметили изменения, связанные с преобразованием Интернета в новую эпоху — Web 3.0. Важнейшей составляющей этого этапа является создание «вездесущего» онлайн-пространства, которое сочетает в себе всевозможные способы взаимодействия и пользователей между собой, и с ИИ.

Кандидат исторических наук **И.Н. Захарченко** (РГГУ) в докладе «Мультимедийные экспозиции в контексте постцифровой эстетики: к проблеме восприятия искусства в цифровой среде» проанализировала представляющие классическое искусство кураторские мультимедийные проекты, которые (в отличие от коммерческих мультимедийных экспозиций) исследуют новую парадигму художественных репрезентаций, формируют специфический образ истории искусства, соразмерный постцифровой парадигме культуры и особенностям современного культурного сознания.

Кандидат искусствоведения **О.И. Томсон** (СПб ГАИЖСА им. И.Е. Репина) доклад «Дитя палеокибернетического века» посвятила влиянию медиатехнологий на развитие новых форм искусства. Медиасеть со свойственной ей

глобальной мгновенностью охвата формирует другие парадигмы, изменяя макро и микро уровни, создает иные предпочтения, модифицируя устоявшийся взгляд на искусство как форму деятельности, необходимую для существования.

**М.Б. Плохотина** (СПбГУ) в докладе «Перспективы внедрения NFT в музейное пространство» рассмотрела концепции цифровой собственности, авторитета и аутентичности в музеях, проследив путь развития и отношений между цифровым и институциональным искусством. Кандидат философских наук **С.А. Дзикович** (МГУ им. М.В. Ломоносова) в докладе «К процессуальному пониманию исторического значения искусства новых медиа» представил партиципаторный эффект мультимедийного сопровождения экспозиционных проектов. Искусственный партиципаторный эффект докладчик трактовал как искусственную модель естественной эстетической реакции субъекта, которая всегда представляет собой процесс синтетического айсестесиса (синестезии). **Е.Р. Фашаян** (РГХПУ им. С.Г. Строганова, НИУ МИЭТ) в докладе «Медиапространство музея как синергия различных художественных форм» обратила внимание на музейные экспозиции, разработанные в синтезе с мультимедийными технологиями, которые решают проблему не только эффективной демонстрации музейных объектов, но и погружают зрителя в атмосферу выставки, раскрывая тему выставочных экспонатов и привлекая новых посетителей в музейное пространство. **П.Р. Платонова** (УрФУ им. первого Президента России Б.Н. Ельцина) доклад «Медиакнига художника как явление постцифрового искусства: “гибридные среды” Евгения Стрелкова» провела параллели между современным состоянием искусства книги и другими актуальными творческими практиками, предприняв попытку дешифровки особенностей восприятия книги художника, в которую включена медиасоставляющая.

**В.А. Кон** (МГУ им. М.В. Ломоносова) в докладе «Пророческое апокалипсическое сознание русского художника И. Репина и философский позитивизм в современных медиакоммуникациях искусства и конъюнктуры» в контексте современных медиакоммуникаций искусства и конъюнктуры рассмотрел исторический эгрегор русского сознания через пророческие высказывания в русской классической живописи XIX века по отношению к современному миру медиаконтента.

**М.Е. Маевская** (НИИТИАГ) в докладе «Стрит-арт и медиаискусство в архитектуре цифровой и постцифровой реальности современного города. Российская специфика VS азиатский опыт» заострила внимание на особенностях присутствия элементов цифрового искусства в городской среде, проявляющихся на стыке архитектуры и уличных художественных практик (видео-мэппинг, мурализм, медиаархитектура), формирующих новую визу-

альность образа города постцифровой эпохи. **Ф.Я. Шемякин** (МАРХИ) в докладе «Цифровая интервенция в материальное пространство современного города» рассмотрел два разных направления цифровой интервенции в пространство современного города: имеющее явно выраженную визуальную составляющую (медиафасады, слайд-мэппинг) и чаще подвергающееся анализу в исследовательской среде; и пространство, не предполагающее непосредственных изменений городских агломераций и представленное новыми способами анализа и визуализации данных, информационным моделированием и использованием искусственного интеллекта при проектировании.

**А.А. Дорофеева** (Институт бизнеса и дизайна) в докладе «Цифровые медиафасады как инструмент формирования городской среды» отметила, что программируемые экспозиционные / информационные вертикальные пространства являются неотъемлемой частью функциональных технологических компонентов Умных или Интеллектуальных городов. Искусственный интеллект оптимизирует процессы во всех сферах урбанизированной системы городов (энергетика, безопасность, управление, транспорт, здравоохранение и др.). Доцент кафедры «Дизайн средств транспорта» **А.В. Якименко** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) в докладе «Виртуальная и физическая реальность в проектировании транспортных средств» рассмотрел взаимодействие традиционных и цифровых методов проектирования в дизайне средств транспорта, отметив тенденции в эволюции методов проектирования и перспективы традиционных методик в новых цифровых реалиях.

Доцент кафедры «Средовой дизайн» **Е.А. Кузнецова** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) в докладе «Медиа-реконструкция историко-культурных объектов при помощи технологий дополненной и виртуальной реальности» рассмотрела данное явление на примере учебных проектов студентов своей кафедры. Докладчик выявил общую тенденцию — признание субъектности воспринимающего и роли его взаимодействия, участия в медиакommunikации.

Доктор искусствоведения **В.Д. Уваров** (РЭУ им. Г.В. Плеханова) и **А.С. Врублевский** (РЭУ им. Г.В. Плеханова) доклад «Цифровое искусство в таписсерии» посвятили медиаискусству как широкой, динамичной области современного искусства, основанной на использовании средств массовой информации в качестве инструментов создания и продвижения художественных произведений, в частности, таписсерии.

Кандидат искусствоведения **А.Ю. Королева** (НИИ РАХ, РАЖВиЗ Ильи Глазунова) доклад «“Цифровой театр” в творчестве Анатолия Чечика. Медиа-технологии как инструмент самовыражения. Основные приемы и выразительные средства, типология и семантическая структура» посвятила изучению оригинального феномена флештеатра, созданного художником

А. Чечиком в качестве новой формы цифрового искусства, подчеркнув, что медийные средства выступают не как самоценные инструменты искусства, а в качестве удобного подручного инструментария для реализации идей авторского театра. Доцент кафедры дизайна архитектурной среды **В.В. Савинкин** (МАРХИ) в докладе «Театрально-концертные залы и комплексы архитектора Фрэнка Гери» выявил закономерности развития формообразования и пространственной структуры театрально-концертных сооружений и комплексов Фрэнка Гери, что может служить основанием для выработки подходов к проектированию современных общественных сооружений развлекательного характера для практикующих архитекторов и студентов специализированных ВУЗов.

Кандидат искусствоведения **Е.В. Орлова** (НИИ РАХ) в докладе «“Цифровой пролог” к монументальному искусству концептуализма» проанализировала художественные идеи, программы произведений Джозефа Кошута и Ханса Хаке, выявив стилевые признаки и творческие предпосылки перехода к монументальному масштабу, связанные со специфичными «оглядками» на цифровую культуру. Кандидат культурологии **Е.В. Николаева** (РГУ им. А.Н. Косыгина) в докладе «“Постчеловеческая” парадигма медиаискусства: путь в райские кущи или в зловещую долину?» подчеркнула, что новые «гуманизированные» способы репрезентации и потребления медийных артефактов не выходят за рамки цифровых алгоритмов обработки двоичных кодов, не преодолевают их цифровую природу, но все более явно переформатируют самого человека, что позволяет говорить о «постчеловеческом» нарративе в искусстве и виртуализированных практиках восприятия цифровых арт-объектов, перформансов и художественных проектов.

**Е.В. Иванова** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) в докладе «Интерфейс как точка взаимодействия в интерактивных проектах» показала, что таковые представляют собой широкий спектр решений: функциональных, образовательных, развлекательных. С помощью пользовательского интерфейса дизайнер создает взаимодействие, усиливает визуальный образ и создает новый язык коммуникации.

Тем самым во второй день конференции были рассмотрены вопросы зарождения, развития и формирования современных медиа. Выступавшие неоднократно обращались к проблеме определения места и роли NFT в современном искусстве, его сущностного разграничения в поле классических, нецифровых и оцифрованных произведений искусства. Много внимания было уделено вопросам влияния новых медиа на формирование городской среды и процессы ее проектирования, дополнения и репрезентации. Так, современные цифровые устройства, интегрированные в городской пейзаж, создают «вторую архитектуру», равноправно взаимодействующую с тради-

ционным урбанистическим обликом. В свою очередь, пластические свойства новейших технологий меняют характер проектного творчества дизайнера и архитектора, формирующих новую визуальность образа современного города в постцифровую эпоху.

\* \* \*

Заключительный день конференции был посвящен обсуждению вопросов и проблем художественно-промышленного образования: рассматривались образовательные процессы и новые компетенции, актуальные формы медиа, тенденции их развития и влияния.

Доктор искусствоведения **Ю.В. Назаров** (Национальная академия дизайна (НАД), РГУ им. А.Н. Косыгина) в докладе «Дизайн в постцифровую эпоху» раскрыл смысл теоретических дебатов о культурных изменениях, вызванных новыми технологиями, предложив подход к цифровым медиа, который не стремится к техническим инновациям или улучшениям, а считает «оцифровку» чем-то произошедшим и способным к воспроизведению.

Кандидат философских наук **А.В. Панкратова** (НИУ «МЭИ») в докладе «Медиадизайн как новое направление дизайн-образования» представила новый профиль обучения, открытый на кафедре дизайна НИУ «МЭИ» в 2019 году. Его введение было обусловлено культурологическим осмыслением феномена гиперреальности и дизайна в данной среде.

Кандидат искусствоведения **М.А. Червонная** (РГХПУ им. С.Г. Строганова, МИЭТ) в докладе «Дизайн-проектирование виртуальной обучающей среды в программе подготовки магистров по направлению 54.04.01 «Дизайн»» привела опыт разработки обучающих приложений с использованием VR-технологий, рассмотрев средства и инструменты дизайна, обеспечивающие эффективную поддержку процесса обучения в виртуальной среде. Кандидат технических наук **И.А. Стар** (РЭУ им. Г.В. Плеханова) в докладе «Дизайн-системы и Рoadмэп в современном цифровом образовании» выделил единомыслие как удивительный факт современной среды цифрового образования, подчеркнув, что студенческая аудитория (за исключением некоторых особенностей менталитета и культуры) в целом обладает схожими паттернами поведения и характеризуется категорией скорости как главного показателя восприятия информации. Кандидат искусствоведения **В.О. Рыжиков** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) в докладе «Синтез современных технологий и классической строгановской школы. На примере задания для студентов 4 курса «Загородный дом»» рассмотрел художественную составляющую обучения дизайнеров и художников интерьера с позиций выявления концептуальных

основ существующих направлений в педагогике и дидактике искусства с учетом специфики профессиональной деятельности. **Г.П. Лелюк** («Кванториум») и кандидат педагогических наук **И.Г. Беляева** («Кванториум») в докладе «Особенности реализации дополнительной общеразвивающей программы технической направленности по направлениям: “Виртуальная и дополненная реальность (VR/AR) / информационные технологии (IT)” / “Промышленный дизайн (промдизайн)” в рамках работы мобильного технопарка “Кванториум” (г. Орёл)» проанализировали цели, содержание, формы, основные проблемы реализации дополнительной общеразвивающей программы технической направленности.

**С. Цзинчжу** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) в докладе «Искусство инсталляции в цифровую эпоху — от традиционной инсталляции к цифровой интерактивной инсталляции», деконструируя когнитивный и эстетический подход традиционного искусства, подчеркнул, что в цифровую и постцифровую эпоху появление интерактивного искусства изменило линейный порядок повествования традиционных медиа. Кандидат философских наук **А.М. Орлова** (РГГУ) в докладе «Смена ракурса: как художественная инсталляция выходит за рамки физической реальности» констатировала, что художественная инсталляция постоянно захватывала все новые технологические новшества, внедряя их в инсталляционное «тело», что позволяет наблюдать как расширение границ, так и столкновение физической и иллюзорной реальностей.

Кандидат искусствоведения **П.Е. Родькин** (НИУ ВШЭ) в докладе «Медиа-ситуационизм: TikTok как реакционный модернизм» рассмотрел проблемы художественной и культурной интерпретации медиафеномена платформы в рамках диалектической триады Ричарда Барбука как «реакционный модернизм», интерпретировав ее в качестве неоситуационизма или медиаситуационизма, вышедшего на уровень устойчивого производства ситуаций и извлечения из них стоимости.

Доктор искусствоведения **Е.В. Жердев** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) в докладе «Современные формы презентации художественной и творческой деятельности в Китае» рассмотрела стилевые направления в творчестве китайских художников XX – начала XXI веков в контексте изучения сайтов, специальной искусствоведческой литературы, музейной деятельности.

**Е.Н. Рымшина** (ГТГ, РГХПУ им. С.Г. Строганова) в докладе «Мультимедийные инсталляции в российской выставочной практике 2010-х годов» проанализировала выставки «Александр Солженицын: Из-под глыб. Рукописи, документы, фотографии» (ГМИИ им. А.С. Пушкина) и «“Взгляни в глаза войны”. Россия в Первой мировой войне в кинохронике, фотографиях, документах» («Новый Манеж»), отметив, что именно с помощью мультимедиа удалось раскрыть всю сложность и неоднозначность представленных в выставочных



пространствах архивных документов и фотографий, фрагментов кинохроник, рукописей и машинописи, что дало эффект не линейного, а сложного полифонического повествования.

**Лю Ихун** (Чжэцзянский университет финансов и экономики) в докладе «От географической культуры к визуальной подаче — новое медийное выражение имиджевого дизайна города (направление: влияние современных медиа на состояние и развитие дизайна)» отметил укорененность городского имиджевого дизайна в исторические периоды, когда визуальный образ города был бессознательным, а функция и предназначение городского образа были однородными. Визуальное представление образного оформления городов в современном мире выражается различными способами в новых средствах массовой информации, в которых границы между людьми, группами, организациями и массовыми коммуникациями уже не просматриваются, а сливаются. Кандидат искусствоведения **Э.В. Фомина** (ПВГУС) в докладе «Цифровые технологии в дизайне городской среды» рассмотрела цифровые технологии и материалы как средства современного средового дизайна, применяемые при организации городских общественных пространств как общегородского, так и локального значения. **В.А. Лясковская** (СПбГИКиТ) в докладе «Цифровое искусство и арт-рынок: виртуальная форма продвижения художников» изучила проблематику включения информационных ресурсов современными художниками в контекст своего профессионального становления и возможности выхода креативной сферы за рамки своих физических границ, в процессе создания автономных виртуальных пространств, не имеющих аналогов в материальном мире. Кандидат искусствоведения **К.В. Бандорина** (СПГХПА им. А.Л. Штиглица) в докладе «Роль NFT-среды и образов мета-вселенной на эволюцию современного образ дизайна мебели и интерьера» подчеркнула, что работа «цифрового дизайнера» в NFT-проектировании приобретает новое проектное задание — техническую возможность реализации в материале виртуального объекта, что ставит проблему определения степени влияния современных цифровых методов на эволюцию стиля мебели и интерьеров.

**А.В. Васильев** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) в докладе «Критерии оценки цифрового 2d искусства» поднял вопросы критериев оценки современного цифрового искусства и, в частности, цифровой растровой 2D графики. **Е.С. Григорьева** (МГУ им. М.В. Ломоносова) в докладе «Молчание искусства» против «документального поворота»: два подхода к осмыслению современного искусства», описывая методы осмысления современного искусства, сделала вывод — раз в контексте «документального поворота» неизбежна этическая оценка репрезентируемого, то в контексте «молчания искусства» речь идет о пространстве этической отмены и «голом изображении». **Д.Е. Райков**

(Национальный институт дизайна) в докладе «Цифровая компетентность художника пластического грима — постановка проблемы» изучил возможности использования цифровых технологий в процессе создания пластического грима и иных реалистичных спецэффектов для киноискусства.

Доктор искусствоведения **Н.Ю. Казакова** (РГУ им. А.Н. Косыгина) в докладе «Развитие дизайна мебели в КНР на фоне использования цифровых технологий», используя метод сравнения, рассмотрела различные направления, преимущества и недостатки технологий, участвующих в традиционном процессе производства мебели, и определила вектор будущего развития дизайна и производства мебели в контексте цифровых технологий. **А.К. Трофимова** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) в докладе «Художественно-эстетическое проектирование мебели в эпоху диджитализации и постцифрового искусства» отметила, что развитие новых технологий передачи информации воздействует на всеобщее социальное и психологическое мировосприятие, что отражается в культуре общества и позволяет художнику изнутри влиять на формирование нового мировоззрения общества, оказывая трансформирующее воздействие за счет идеализации процессов осуществления и воспроизведения новых технологий в искусстве.

**В.В. Суворкин** (Рязанский политехнический институт) в докладе «Влияние современных медиа на состояние и развитие архитектуры, живописи и дизайна» сделал вывод, что медиaprостранство является не просто отражением окружающего нас мира, но и становится социальной моделью понимания реальности и общественной жизни. **О.Б. Павлова** (МСХ и ТСХР) в докладе «Мультимедиа как средство демонстрации художественных проектов в выставочном публичном пространстве. На примере творчества Александра Пономарева» констатировала, что мультимедийные средства художественной выразительности позволяют расширить смысловые рамки арт-проекта и наглядно показать зрителю прошедшие художественные события, удаленные территориально объекты, задать тон и передать информацию, показать еще не воплощенные проектные идеи. **Чан Жуй** (Школа искусств и гуманитарных наук ДФУ) в докладе «Снежный пейзаж в Китае и современные медиа-технологии» проанализировал взаимодействие современного медиаискусства и традиционных форм искусства, подчеркнув их культурную составляющую.

**Ду Шанждэ** (РГХПУ им. С.Г. Строганова) в докладе «Четыре ключевых слова визуальных характеристик китайской “Фотографической живописи” под влиянием современных медиа» изучил методы работы и приемы рисования китайских художников-фотореалистов, выявив динамику трансформации традиционного языка искусства. **А.И. Сацукевич** (МГУ им. М.В. Ломоносова) в докладе «Авторская антропология в искусстве» отметила развитие социально-антропологических феноменов в современ-

ном мире, выведение которых не останавливается на конституировании собственных границ в рамках междисциплинарного дискурса. В частности, абстракционизм как ненарративное искусство является не только направлением в художественно-культурном пространстве, но и определенной формой мышления, а авторская антропология представляет собой новую гносеологическую модель в системах современного самовыражения.

Суммируя сказанное, отметим, что критическому научному осмыслению подверглись вопросы современного художественно-промышленного образования, тенденции развития медиатехнологий и актуальные формы медиа. В ходе конференции стала очевидна необходимость формирования глоссария нуждающихся в пояснении и уточнении терминов современного медиаискусства, которые составляют универсальный тезаурус, блок понятий современного постцифрового искусства.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В целом предложение организаторов рассматривать конференцию «Медиаискусство — XXI век» как одну из актуальных площадок обмена информацией и точками зрения на процессы, происходящие в современной архитектуре, дизайне, искусствознании, прикладном и изобразительном искусстве, себя оправдало. Проект показал максимальное разнообразие понимания и применения медиатехнологий в современном обществе: это не только традиционное поле архитектуры, дизайна, изобразительного искусства, но и расширение проектной сферы в информационное, театрально-музыкальное, экспозиционное пространство — медиа сегодня интегрированы во все сферы деятельности человека. Образовательное начало прошедшей конференции проявило себя в том, что к участию в ее работе были привлечены не только авторитетные специалисты, но и учащиеся, получающие высшее образование в научных организациях. Конференция продемонстрировала спектр актуальных тенденций, которые следует фиксировать в поле современного научного знания.

Поступившие доклады представителей различных научных и учебных школ, педагогов, аспирантов, студентов и исследователей из США, Швеции, многих городов России и Китая показали разнообразие трактовок темы медиаискусства, сочетание теоретического и проектно-методического подхода к рассматриваемой проблеме, систематизацию творческого опыта ученых, архитекторов, дизайнеров и художников.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Аронов, В.Р. (2021). Проблемы культурной идентичности в пост-цифровую эпоху. А.Н. Лаврентьев (сост.), *Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности* (Т. 1, с. 26–30). Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова. URL: <https://elibrary.ru/OLDJKT>
2. Дуков, Е.В., Эвалльё, В.Д. (2021). Международная научная конференция «Искусство и машинная цивилизация». *Наука телевидения*, 17 (2), 11–32. URL: <https://elibrary.ru/TNCXDT>, URL: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.2-11-32>
3. Лаврентьев, А.Н., Ганцева, Н.Н., Сазиков, А.В. (сост.). (2017). *Революция в искусстве и новации в художественном образовании*. Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова. URL: <https://elibrary.ru/YONKTE>
4. Лаврентьев, А.Н., Сазиков, А.В. (ред.). (2021). *Архитектура и дизайн в цифровую эпоху*. Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова. URL: <https://elibrary.ru/HGNBFY>
5. Сазиков, А.В. (2022а). Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности. *Academia*, (2), 229–239. URL: <https://doi.org/10.37953/2079-0341-2022-2-1-229-239>
6. Сазиков, А.В. (сост., ред.). (2022b). ЭЛИН: *Зеркало для человечества*. Москва: Русский миръ. URL: <https://elibrary.ru/QZHWZG>
7. Юргенева, А.Л. (2022). Проблема уникальности в художественной фотографии: от пикториализма до NFT-искусства. *Наука телевидения*, 18 (2), 13–38. URL: <https://elibrary.ru/OGMSVC>, URL: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.2-13-38>
8. Alexenberg, M. (2011). *The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Bristol, Chicago: Intellect Books / University of Chicago Press.
9. Ascott, R., Shanken, E.F. (Ed.). (2003). *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Berkeley: University of California Press.

## REFERENCES

1. Alexenberg, M. (2011). *The future of art in a postdigital age: From Hellenistic to Hebraic consciousness*. Bristol, Chicago: Intellect Books / University of Chicago Press.
2. Aronov, V.R. (2021). Problemy kul'turnoy identichnosti v post-tsifrovuyu epokhu [Problems of cultural identity in the post-digital era]. In A.N. Lavrentiev (Ed.), *Mirovaya khudozhestvennaya kul'tura XXI veka: Predmetno-prostranstvennaya sreda i problemy kul'turnoy identichnosti* [World artistic culture of the XXI century:

- Design, environment and problems of cultural identity] (Vol. 1, pp. 26–30). Moscow: Stroganov Moscow State Academy of Design and Applied Arts. (In Russ.) <https://elibrary.ru/oldjkt>
3. Ascott, R., & Shanken, E.F. (Ed.). (2003). *Telematic embrace: Visionary theories of art, technology, and consciousness*. Berkeley: University of California Press.
4. Dukov, Ye.V., & Evallyo, V.D. (2021). Mezhdunarodnaya nauchnaya konferentsiya “Iskusstvo i mashinnaya tsivilizatsiya” [Arts and Machine Civilization International Scientific Conference]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 17 (2), 11–32. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.2-11-32>, <https://elibrary.ru/tncxdt>
5. Lavrentiev, A.N., & Sazikov, A.V. (Eds.). (2021). *Arkhitektura i dizayn v tsifrovuyu epokhu* [Architecture and design in the digital age]. Moscow: Stroganov Moscow State Academy of Design and Applied Arts. (In Russ.) <https://elibrary.ru/hgnbfy>
6. Lavrentiev, A.N., Gantseva, N.N., & Sazikov, A.V. (Eds.). (2017). *Revolyutsiya v iskusstve i novatsii v khudozhestvennom obrazovanii* [Revolution in art and innovations in art education]. Moscow: Stroganov Moscow State Academy of Design and Applied Arts. (In Russ.) <https://elibrary.ru/yonkte>
7. Sazikov, A.V. (2022a). Mirovaya khudozhestvennaya kul'tura XXI veka: Predmetno-prostranstvennaya sreda i problemy kul'turnoy identichnosti [World artistic culture of the XXI century: Object-spatial environment and problems of cultural identity]. *Academia*, (2), 229–239. (In Russ.) <https://doi.org/10.37953/2079-0341-2022-2-1-229-239>
8. Sazikov, A.V. (Ed.). (2022b). ELIN: *Zerkalo dlya chelovechestva* [ELIN: A mirror for humanity]. Moscow: Russkiy mir. (In Russ.) <https://elibrary.ru/qzhwzg>
9. Yurgeneva, A.L. (2022). Problema unikal'nosti v khudozhestvennoy fotografii: ot piktorializma do NFT-iskusstva [Replicability in art photography: From pictorialism to NFT art]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 18 (2), 13–38. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.2-13-38>, <https://elibrary.ru/ogmsvc>

### **Авторский вклад**

A.B. Сазиков — сбор данных, A.B. Сазиков и В.Д. Эвалльё — анализ данных, исследование академических источников, концептуализация идей, В.Д. Эвалльё — подготовка материала к печатной версии.

Оба автора приняли участие в обсуждении финального варианта публикации.

### **Authors' contributions**

Alexey Sazikov collected the data, Alexey Sazikov and Violetta Evallyo analyzed the data, researched academic sources, and conceptualized the idea, Violetta Evallyo prepared the material for publication.

Both authors discussed the final version of the manuscript.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

**АЛЕКСЕЙ ВЛАДИМИРОВИЧ САЗИКОВ**

кандидат искусствоведения,  
заведующий отделом художественных проблем дизайна,  
декоративного и народного искусства,  
НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ,  
119035, Россия, Москва, ул. Пречистенка, д. 21

**ResearcherID: T-9354-2019**

**ORCID: 0000-0001-9388-8894**

**e-mail: a\_sazikov@mail.ru**

**ВИОЛЕТТА ДМИТРИЕВНА ЭВАЛЬЁ**

кандидат культурологии,  
старший научный сотрудник сектора  
художественных проблем массмедиа,  
Государственный институт искусствознания,  
125009, г. Москва, Козицкий переулок, д. 5;  
старший преподаватель кафедры истории русского искусства,  
факультет истории искусства,  
Российский государственный гуманитарный университет,  
125047, г. Москва, Миусская площадь, 6  
тел.: +7 (495) 694-0371

**ResearcherID: AAS-2640-2020**

**ORCID: 0000-0002-4531-4922**

**e-mail: amaris\_evally@mail.ru**

ABOUT THE AUTHORS

**ALEXEY V. SAZIKOV**

Cand.Sci. (Art History),  
Head of the Department of Folk and Decorative Art,  
Research Institute of Theory and History of Fine Arts,  
Russian Academy of Arts,  
21, Prechistenka, Moscow 119035, Russia

**ResearcherID: T-9354-2019**

**ORCID: 0000-0001-9388-8894**

**e-mail: a\_sazikov@mail.ru**

**VIOLETTA D. EVALLYO**

Cand.Sci. (Cultural Studies),  
Senior Research Fellow at the Media Art Department,  
State Institute for Art Studies,  
5, Kozitsky per., Moscow 125009, Russia;  
Senior Lecturer at the Department of Russian Art History,  
Faculty of Art History,  
Russian State University for the Humanities,  
6, Miuskaya Square, Moscow 125047, Russia

**ResearcherID: AAS-2640-2020**

**ORCID: 0000-0002-4531-4922**

**e-mail: amaris\_evally@mail.ru**