**Интерактивные формы искусства в новых медиа: библиографический аспект**

***Сиволап Степан Юрьевич***

*Аспирант*

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, факультет журналистики, Москва, Россия*

*E-mail: stepan\_sivolap@mail.ru*

Одним из трендов развития современных медиа служит появление и постоянная трансформация их новых форм и взаимное проникновения средств информации и интерактивных форм искусства.

Новые медиа-искусства представляют особенно плодотворную область для разработки инструментов поддержки творчества, которые как дополняют художественные практики, так и вносят ценный вклад в исследовательские методологии других дисциплин.

Практики и исследователи в области новых медиа-искусств рассматриваются как ценные участники творческого процесса, поскольку они выступают в роли пользователей, нуждающихся в более совершенных инструментах улучшения собственного творческого процесса, и одновременно – разработчиков экспериментальных и инновационных инструментов в искусстве [4].

M. Bulut (2018) высказывает предположение, подтверждаемое интервью с ведущими экспертами, что современные технологии, выступая в роли продолжения внешнего мира и общественных явлений, во многом формируют восприятие исполнительного искусства, способствуя, в числе прочего, повышению его драматизма [2].

Особое значение в развитии и отображении интерактивных форм искусства придается так называемым звучащим новым медиа (sounding new media) [3].

Звучащие новые медиа исследуют роль звука и аудиозаписи, долго находившихся вне поля внимания, в развитии теории и практики новых медиа, включая новые технологии и мероприятия перформанс-арта, с особым акцентом на звук, воплощение, искусство и технологические взаимодействия.

В качестве иллюстраций влияния новых технологий масс-медиа на особое художественное воплощение, с одной стороны, и зрительское восприятие, с другой, рассматривается творчество таких деятелей искусства, как Джон Кейз, Эдгар Варез, Антонен Арто и Чар Дэвис [3].

Френсис Дайсон указывает на возможность неожиданных последствий применения новых интерактивных видов искусства: в частности, на то, что концепция «погружения» (immersion concept) стала путем, уводящим от эстетических вопросов о художественном смысле к вопросам физического воплощения [3].

Отмечается также, что развитие интерактивных возможностей служит закономерным источником страхов перед компьютерными технологиями и феноменом «постчеловека».

Интерактивные технологии способствуют оказывают большое влияние на развитие музейного и библиотечного дела и в значительной степени повышают привлекательность учреждений культуры для общественности.

И.Б. Игнатова и соавторы (2022) подчеркивают, что стимулирующее влияние интерактивных арт-медиа на развитие музейного дела невозможно переоценить [1].

Художественные концепции, появляющиеся в музеях, постепенно дифференцируются и концептуализируются, уделяя все больше внимания опыту и ощущениям посетителей.

Благодаря постоянному вмешательству высоких технологий и новых медиавизуальное выражение музеев стало более разнообразным. С появлением технологии виртуальной реальности в дизайн музейных экспонатов внедряется все больше и больше технологических средств. Это устраняет ощущение скуки у широкой публики, зачастую вызываемой традиционными выставочными методами, и повышают удовольствие от посещения музея [6].

Благотворная роль новых медиа проявляется в том, что они выступают в роли катализатора культурного прогресса развивающихся стран; на примере Нигерии показано, как интерактивное искусство в соединении с компьютерными технологиями заметно повлияло на формирование и эволюцию образа жизни «глобальной деревни» социальных групп и самобытности коренных народов, стимулируя развития общества в целом и выступая в роли лидера в реализации прогрессивной идеологии «глобальной деревни» (global village) [5].

Приведенные данные (объем которых ограничен форматом данной публикации) свидетельствуют о том, что интерактивные технологии, используемые в новых арт-медиа, способны оказывать огромное влияние на развитие мировой культуры, причем данный процесс в значительной степени имеет двунаправленный характер: стимулируя развитие искусства и его популяризацию, новые технологии сами претерпевают стремительное развитие, и этот процесс требует углубленного научного анализа.

Литература

1. Игнатова И.Б., Зубаркина Е.С., Землянский А.В. Новые медиа: теория и практика. Учебно-методическое пособие. – Москва: МПГУ, 2022. – 96 с.
2. Bulut M. Digital Performance: The Use of New Media Technologies in the Performing Arts: A Thesis. Aristotle University of Thessaloniki, 2018. – 85 p.
3. Dyson F. Sounding new media: Immersion and embodiment in the arts and culture. – University of California Press, 2009. – 262 p.
4. Jennings P., Giaccardi E. Creativity support tools for and by the new media arts community. NSF Workshop Report on Creativity Support Tools, 2005; 37: 52.
5. Kente J.S., Agbele D.J., Okocha D.O. New media and indigenous cultural identities in Nigeria. Journal of Communication and Media Research, 2023; 15 (1): 104-117.
6. Man S., Gao Z. Digital immersive interactive experience design of museum cultural heritage based on virtual reality technology. Journal of Electronic Imaging, 2023; 32 (1): 011208-011208.