

**Надежда Павловна Макарова**  
Независимый исследователь, Санкт-Петербург, Россия  
e-mail: np99np99@mail.ru

## Пользователь в опыте мобайл-арта

*Аннотация.* Статья посвящена исследованию мобайл-арта (mobile art) — актуальной формы художественных практик, использующей потенциал мобильных устройств, в контексте трансформации практик субъективности и телесности пользователя в цифровую эпоху. Актуальность работы обусловлена недостаточной изученностью феномена мобайл-арта в русскоязычном научном дискурсе. В статье представлена попытка концептуализации феномена «мобайл-арт». Были описаны специфика художественных практик, проблематизирующих статус и место пользователя, соотношение виртуального и реального, а также новые формы телесного и пространственного опыта современного субъекта. Систематизированы функциональные возможности мобильных технологий, лежащие в основе практик мобайл-арта. Мобайл-арт утверждает себя как самостоятельная художественная форма, в которой пользователь становится активным со-участником творческого процесса, а мобильное устройство выступает не просто инструментом, но средой для эстетической рефлексии и конструирования новых гибридных реальностей.

*Ключевые слова:* пользователь, мобайл-арт, цифровая реальность, художественная практика, эстетизация, мобильные устройства.

**Nadezhda P. Makarova**  
Independent Researcher, Saint Petersburg, Russia  
e-mail: np99np99@mail.ru

## The User in Mobile Art Experience

*Abstract.* The article is devoted to the study of mobile art, an actual form of art practice that uses the potential of mobile devices, in the context of the transformation of user subjectivity and physicality in the digital age. The relevance of the work is due to the insufficient study of the phenomenon of mobile art in the Russian-language scientific discourse. The article presents an attempt to conceptualise the phenomenon of “mobile art”. It describes the specifics of art practices that problematise the status and place of the user, the relationship between the virtual and the real, and new forms of bodily and spatial experience of the modern subject. The functionality of mobile technologies underlying the practices of mobile art is systematised. Mobile art is established as an independent art form in which the user becomes an active co-participant in the creative process, and the mobile device acts not just as a tool but as a medium for aesthetic reflection and the construction of new hybrid realities.

*Keywords:* user, mobile art, digital reality, art practice, aestheticisation, mobile devices.

### Введение (Introduction)

В 1976 г. П. Валери указывал: «Никому не дано сказать, что окажется завтра живым или мертвым в литературе, в философии, в эстетике. Еще никому не ведомо, какие идеи и какие способы их выражения будут занесены в список утрат, какие новшества будут вынесены на свет» [1, с. 107–108]. В XXI в. новые формы художественных практик продолжают обнаруживаться, формироваться, трансформироваться и закрепляться. На первый план выходят различные уровни интерактивности между объектом и наблюдателем (в частности, взаимодействие с цифровым объектом и виртуальной средой), а также новые формы включенности (к примеру, телесная включенность, предель-

ная телесная депривация, пространственные наложения). Новые технологии формируют новые формы обращения с «машиной», техники бытования в цифровом мире, а также трансформируют отношение человека к самому себе. Цифровое искусство в полной мере вообрало в себя технологические достижения, логику функционирования цифровой инфраструктуры и смысловой контекст современности. Дигитальные художественные практики, активно используя цифровой инструментарий, отражают изменения, которые произошли с человеком вместе с его погружением в цифровой мир. В их число входит и такая актуальная форма художественных практик, как мобайл-арт (Mobile Art, Mobile Phone Art), которая активно утверждалась и осмыслялась

в иноязычном пространстве, но мало известна русскоязычной аудитории. Обнаруживается недостаточность в разработке данной темы, а также необходимость освещения и концептуализации понятия посредством фиксации зон воплощения и описания. На данном этапе исследования мобайл-арт раскрывается в связи с темой субъективности: человек входит в пространство мобайл-арта в качестве пользователя мобильных устройств; место и статус современного субъекта, оказавшегося в цифровых средах, проблематизируются.

### Методы (Methods)

В рамках написания статьи использовались как общенаучные приемы (анализ, синтез, описание, сравнение, сопоставление), так и медиафилософский подход, позволяющий исследовать современные феномены медиасреды и цифровой среды (мобайл-арт, пользователь) при учете механизмов и результатов воздействия науки и техники вне оценочных позиций. Компаративный анализ позволил отразить общие и различные черты в трактовке мобайл-арта как концепта у разных авторов.

Методология исследования состояла в изучении источников XXI в. (преимущественно на английском языке), посвященных описанию феномена мобайл-арта и попыток его схватывания в качестве концепта, а также в раскрытии основных векторов становления произведений мобайл-арта современных художников. Это работы по исследованию трансформации пространства в эпоху цифровых технологий доцента Университета Мэриленда и заслуженного научного сотрудника программы «Цифровая культура и творчество» Дж. Фармана [2]; по изучению пересечения медиальных и эстетических линий мобайл-арта исследователей Университета Западной Англии М. Листера, Дж. Дови, С. Гиддингса, К. Келли и И. Гранта [3], международной группы авторов Л. Хьорт, А. Сильвы, К. Лэнсон [4]; по разработке направлений цифрового искусства 88 мировых экспертов в области новых цифровых и интерактивных медиа и их применения в сфере развлечений и искусства под редакцией ученого в области компьютерных технологий Б. Фурта [5]; по исследованию роли технологий, медиа в повседневной жизни таких авторов, как Л. Хьорт, Х. Хорст, Э. Гэллоуэй, Ж. Белл [6]. Особое внимание должно быть уделено исследовательской работе Л. Хьорт [7], в которой художница и цифровой этнограф прослеживает становление мобайл-арта в качестве самостоятельной художественной практики. Мобайл-арт (Mobile Phone Art) упоминается в работе московского исследователя С. В. Ерохина в рамках искусства новых медиа [8, с. 189–192]. У немецко-американского куратора и исследователя новых медиа К. Пол представлено и описано многообразие работ относительно мобильных локативных медиа [9, с. 217–239]. В качестве философской базы избрана интерпретация М. Б. Н. Хансена, представленная в книге «Новая философия для новых медиа» [10], которая в полной мере отражает измененное состояние телесности, пространственного и темпорального измерения присутствия посредством введения цифрового компонента.

### Результаты и обсуждение (Results and Discussion)

Мобайл-арт — современная форма художественных практик, которая включает такие жанры, как кино, перфор-

манс, инсталляция, видео, фиксирующиеся посредством привлечения технологического и контекстуального потенциала мобильных устройств. Данная форма не является упрощенным способом или инструментом трансляции художественных произведений, пересекает границы повседневного использования мобильных средств и на основе таких составляющих, как сопричастие, гибридное пространство, темпоральная изменчивость, мобильность и портативность, видимость и транспарентность, осуществляет творческую интерпретацию.

Мобильные устройства в современности сопровождают человека в пределах публичного и приватного пространства. Присутствие портативных устройств подкрепляется многообразием технологического оборудования в быту: от уже традиционных смартфонов, планшетов, MP3-плееров и электронных часов до систем «умного дома» и даже медицинского оборудования. Глобальность и подвижность стилей жизни современного человека отображают трансформированное представление о технологии, которая теперь должна соответствовать измененной реальности в форме портативного, мобильного устройства, которое регулярно сопровождает человека в повседневности и выполняет множество функций. При анализе работ мобайл-арта видится необходимость привлечения содержания повседневных практик использования мобильных устройств с целью раскрытия предметного, сущностного и проблемного потенциала данной сферы, так как «разнообразная техника, созданная для потребностей практической жизни, предоставила художнику свои инструменты и методы» [1, с. 124]. Кроме того, новейшие изобретения расширяют телесные способности и создают «небывалые средства воздействия на восприятие» [1, с. 126].

Так, бытовые функции мобильных устройств обуславливают возможность мобайл-арта, включающего в себя как вещественную основу указанные мобильные устройства и связанные с ними технологии сотовой связи, GPS-навигации, сети Wi-Fi, мобильной аудиозаписи, видео-, фотосъемки и т. п. Помимо стандартных функциональных инструментов мобильный телефон вмещает в себя сбор, анализ и интерпретацию персональных данных, которые формируют селф-трекинг, «практику мониторинга, учета и анализа данных о своем образе жизни с целью самопознания и улучшения физического или психического здоровья» [11]. Мобильный телефон становится портативным медицинским консультантом, тренером, гуру, коучем и психологом, организуя пространство жизни человека, проектируя здоровый сон, систему спортивных упражнений. Устройство позволяет отслеживать количество пройденных шагов, составлять и контролировать диетический режим, наблюдать состояние ментального здоровья (риск депрессии, тревожности, минуты осознанности — данные наименования приведены в соответствии с приложением Apple для iPhone «Здоровье», раздел «Ментальное здоровье»). Таким образом, мобильные устройства позиционируют себя в качестве средства и плоскости самоистолкования, самоинтерпретации и самопостроения, восходя к практикам заботы о себе. Забота о себе в данном случае сопряжена скорее с актуальной интерпретацией советского и немецкого философа,

искусствоведа Б. Гройса [12; 13], чем с исследованием техник себя греко-римского мира французского мыслителя М. Фуко. Б. Гройс различает заботу-о-себе и внешнюю (институциональную) заботу. Сегодня заботятся о жилье, питании, телесном здоровье, кладбищах, музеях, библиотеках, исторических архивах, публичных памятниках и исторически значимых местах [13, с. 7]. Но главное — мы печемся о собственных образах жизни и себе (физических и символических телах). Б. Гройс постулирует: «На место религии пришел дизайн, который в итоге превратил само общество в выставочное пространство, где индивидуумы выступают как художники и одновременно — как произведения искусства собственного изготовления» [13, с. 108–109]. В этой связи портативное устройство можно именовать как эффективное средство эстетизации и самодизайна. Вспомним по меньшей мере использование экрана мобильного телефона как карманного зеркала для нанесения макияжа, удостоверения органичности внешнего вида. Или же Б. Гройс иллюстрирует функцию эстетизации примером создания, опубликования и трансляции селфи. Он также утверждает: «Мы заинтересованы в самоманифестации, самодизайне и самопозиционировании в эстетическом поле, поскольку в качестве субъектов самопредставления мы явно имеем жизненно важный интерес в образе, который мы предлагаем внешнему миру» [12]. Как представляется техно-оптимистически настроенным художникам, мобильный телефон способствует демократизации художественных практик: «Независимо от того, фотографируете ли вы закат или создаете абстрактную цифровую картину, сотворение произведений искусства с помощью телефона — это все о самовыражении и индивидуальности» [14] (здесь и далее перевод наш. — Н. М.). Однако сохраняется вопрос критерия качества созданного.

Таким образом, функции, которые выполняет мобильный телефон в повседневности, являются основой для эстетической рефлексии в художественных практиках мобайл-арта. Прежде необходимо отметить такой аспект, как визуальный потенциал, складывающийся из допустимости создания, обмена и трансляции материала. Затем — коммуникативное свойство, которое является следствием со-общения между отдельными людьми и коллективами и функции взаимообмена. Следующим назовем доступность художественной практики, с которой связаны возможности самовысказывания и проблемы повсеместной эстетизации.

Соответственно, мобильное устройство в мобайл-арте может быть: 1) записывающим устройством для отображения на непосредственном или большом экране; 2) опосредованным опытом субъекта-человека или технологии как актора, объектом перформанса, инсталляции; 3) средством-транслятором виртуального компонента для создания специфического художественного пространства; 4) темой и предметом художественной рефлексии, выступая в качестве технологического устройства, трансформирующего человека и его стили, образы жизни. Границы принадлежности к мобайл-арту не являются строгими в силу специфики арт-практики (развитие и совершенствование непосредственных способов создания произведения; дополнение и трансформация объектов в ходе творческой практики)

и недостаточности теоретизирования. Перманентное расширение базы приспособлений реализует новаторский потенциал смыслов цифрового искусства.

Появление мобильных устройств было обусловлено развитием компьютерных технологий, которые проникли в сферу современного искусства, сформировав новые, цифровые направления. Еще в XX в., в ситуации однообразия форм присутствия технического, французский философ Ж. Бодрийяр предсказывал явление «Великой Виртуальности». Он указывал на то, что реальность уже дается неотчуждаемо, не в качестве иного мира, но «в состоянии социо-, фото-, видеосинтеза» [15, с. 51]. Медиа находится не по ту сторону действительности, а переходит в жизнь, «став повседневным ритуалом транспарентности» [15, с. 51]. Это ведет к утрате деятельной роли субъекта: «Объект... стал зеркалом самого мира, объектного и искусственного, который нас окружает и в котором отражается отсутствие и транспарентность субъекта» [15, с. 265]. Кроме того, «теперь уже не субъект представляет себе мир ("I'll be your mirror!" [Я стану твоим зеркалом!]), но сам объект отражает [réfracte] субъект и ловко, с помощью всех наших технологий навязывает свое присутствие и свою алеаторную форму» [15, с. 267]. В действительности разворачивает себя не субъект, а «все вещи стремятся сегодня проявить себя. Технические, промышленные, медийные объекты, артефакты всех видов хотят означать [signifier], хотят быть увиденными, считанными, зарегистрированными, сфотографированными» [15, с. 267]. Медиа вышли из закрытого, строго отграниченного пространства медиареальности в «реальную» жизнь. Ж. Бодрийяр приводит в качестве примера внутреннюю сторону локации виртуальных камер, которые «находятся в наших головах» [15, с. 48]. В итоге «объект становится странным аттрактором» [15, с. 268], а реальность (виртуальная и физическая) полноценно «телеприсутствует» в самой себе.

Трансформация телесности, проблематика соотношения виртуального и реального, наглядно обнаруживающиеся в пределах практик мобайл-арта, связаны с определением сущности и значимости интерфейса, который является компонентом, объединяющим цифру и человеческое восприятие, «он работает с нашими чувствами, воображением, желанием» [16, с. 9]. Более того, «интерфейс — уже давно продолжение нашей кожи» [16, с. 9]. М. Маклюэн, вынося в заглавие «внешние расширения человека», указывает (в современной ему манере) на данное качество медиа и в отношении телефона (в большей степени, что характерно для исследования 1960-х гг., представлен анализ телефони): «С телефоном появляется расширение уха и голоса, т. е. своего рода экстрасенсорное восприятие» [17, с. 302]. Если автором не утверждается преобладающий аспект усиления осязательной способности данного устройства по причине невозможности визуализации (исключенности интерфейса как такового), то предугадывается будущая тактильная «экспансия»: «Ребенок и тинейджер понимают телефон, обнимая провод с трубкой так, словно это любимые домашние животные» [17, с. 302]. Этот факт объясняется задействованием всех чувств и способностей, полным участием человека. В итоге уже в 1964 г. телефон, в трактовке



М. Маклюэн, конституируется в качестве средства, децентрализующего любую операцию во времени и пространстве и отличающегося радикальной формой вовлечения в процесс устной коммуникации. С расширением мобильности в современности данные свойства дополняются способностью к репрезентации за счет приближения интерфейсом технологии к человеческому: «абстрактные интерфейсы, актуализируя виртуальное, превращают его в привычный нам визуальный, аудиальный, тактильный опыт» [16, с. 10]. Искусственная среда была модифицирована, стала открытой для эмпатии, для включения в язык и, таким образом, приближена к человеку в поле гибридной реальности. Интерфейс является эффектом, который аппроксимирует техническое и обнаруживает медиа в сломах и ошибках: «Общая оцифровка каналов и информации стирает различия между отдельными медиа. Звук и изображение, голос и текст сводятся к поверхностным эффектам, известным потребителям как интерфейс» [18]. Так, современные исследователи отмечают: одним из отличий от исторических предшественников (в данном случае от стационарных телефонов) является то, что «мобайл-медиа стали основным интерфейсом для подключения нас к цифровым сетям и, следовательно, внедрения цифровой информации в физическое пространство» [4, р. 2]. Интерфейс мобильных устройств соответствует логике вариативности действий человека, их совмещению и наложению и является базисом для творческой практики, направленной на переосмысление проблем транспарентного и видимого, разнообразного и одновременного.

Переход от преобладающей визуальной составляющей к аффектации в пространстве мобайл-арта наглядно прослеживается в мобильной киносъемке. Фильм *Max with a Keitai*<sup>\*</sup> (2006) иллюстрирует утверждение тела «как средства актуализации, фильтрации и обработки образа и информации» [19, с. 262]. Фильм в полном объеме был снят с помощью мобильного телефона (Keitai как «то, что человек носит с собой» [6, р. 195]) и предлагал исследование японского мегаполиса с позиции внутреннего наблюдателя (режиссер — зритель — герой), задействованного в процессе кинематографического общения. Новозеландский исследователь мобайл-медиа и режиссер М. Шлезер утверждает мобильную документальную киносъемку в качестве нового жанра за счет саморепрезентативной и рефлексивной составляющей мобайл-медиа. Кроме того, данная характеристика обуславливает расширение спектра качеств медиaprостранства, которое теперь «располагается как оппозиция цифровому кинематографу 4K и современным киноаппаратам» [20, р. 155]. Вместо чистых репрезентативных форм фильм обнаруживает «области, где последствия наличия постоянного доступа к средствам кинопроизводства и захвата изображения проявляются в “осязаемых” творческих выражениях» [6, р. 312]. Мобильная киносъемка в большей мере задействует опыт телесности за счет непосредственности физической связи с устройством и способности идентификации с режиссером. Осуществившийся переход от визуальной (ocularcentric) эстетики к гаптической (haptic)

(М. Хансен) был обусловлен возможностью активного вбирания человеком опыта новым путем — не отстраненное наблюдение, а интерактивное погружение и восприятие тела «больше, чем себя»: «тело всегда находится в избытке самого себя... этот избыток включает в себя взаимодействие тела с внешней средой... это взаимодействие интенсифицировано технологиями, так что избыток (который всегда был потенциально техническим) в возрастающей степени актуализируется с помощью техники» [21, с. 209].

На исследование М. Хансена также опирается австралийский цифровой этнограф и художница Л. Хьорт, выстраивая анализ мобайл-арта в рамках трех тематических рубрик: «интимное соприкосновение», «встроенная визуальность», «эмбиентная игра» — они направлены на «объединение практик мобильного искусства путем совмещения сетевых (интимное соприкосновение), гаптических визуальных эффектов (встроенная визуализация) и вмешательства в повседневную жизнь в форме игры (эмбиентная игра)» [7, р. 170]. Обращаясь к идеям американской исследовательницы М. Шеллер, Л. Хьорт обуславливает мобайл-арт в измерении искусства не в качестве транслятора и посредника: «Мобайл-арт, экспериментируя с интерфейсом как мостом между цифровым и физическим пространством, между гибридным соотношением человеческого сенсорного восприятия с технологической связью, фактически расширил пространственное и социальное поле, в котором совершается искусство» [7, р. 170]. Статус существования мобайл-арта на границе повседневного, социального и эстетического определил необходимость комплексного анализа всех трех составляющих для утверждения в качестве творческой практики. Мобильное устройство, таким образом, выступает связующим звеном (между человеком и техникой, между цифровой и аналоговой средой).

Наряду с этим современный американский исследователь Дж. Фарман обращает внимание на присутствие противоположной тенденции — становление мобильного устройства в качестве механизма разграничения личного и публичного пространств. На примере технологических средств, предназначенных для прослушивания аудиального ряда (iPod), Дж. Фарман указывает на их реализацию в качестве приспособлений «для “наполнения” или “убийства” времени в ситуации, когда люди существуют или перемещаются в местах, в которых они не заинтересованы в полной мере» [2, р. 4], например в метро. Образующиеся «сферы», микроместа, изолируют человека в пространстве социальных интеракций. Способность мобильных устройств связывать и обособлять участников ведет к реконфигурации пространства, которое теперь тесно связано с воплощением и в полной мере выражается в эффекте невидимости технологических средств, их неотличимости от человека. Следовательно, в качестве источника мобильные приспособления являются средством наложения частного и публичного секторов, вторжения внешнего, целого в круг приватного.

Мобильный телефон зачастую связывается с образом ладони, руки за счет своего положения в ходе повседневного использования. Поэтому вполне ожидаемым является использование подобного сравнения в художественных практиках. Например, в апреле — октябре 2024 г. в Мюнхене

<sup>\*</sup> Keitai — японский термин для обозначения мобильного телефона.

состоялась выставка *The World in My Hand*, темой которой явилось рассмотрение смартфона в качестве объекта для художественного творчества, а также граней и смыслов его использования в современном мире [22]. На выставке также была представлена работа Юлии Поциуте (Julija Pociute) — скульптура из стекла «Стабильность» (*Stability*), посвященная теме самовосприятия и самопостановки/самопредставления/самодемонстрации/саморазыгрывания. Работа составлена из стеклянных панелей, по форме напоминающих экран современных мобильных телефонов, слагающихся в пирамиду. На каждой панели изображена та или иная часть тела, мужского и женского. Множество запечатленных образов напоминают фотогалерею смартфона, составленную из частных фотографий, позволяющую отразить сформированный самим человеком собственный облик. Таким образом, остов человека как идентификационное единство (пирамида) слагается из разрозненных саморепрезентаций. Более наглядно единение человека и мобильного телефона отображено в небольшой бронзовой скульптуре *Handy mit Person* (2016) М. Энша (M. Ensch)\*, представляющей собой согбенную над телефоном фигуру человека. Наименование работы расставляет акценты понимания особым образом — изображен не человек с телефоном, но телефон с человеком.

Кажется, что мобильный телефон, находясь в ладони пользователя, растворяется, становится невидимым, усложняя определения границ своего действия. В центре внимания необходимо должна оказаться проблема видимости и прозрачности отношений человека и «машин»: Кто или что контролирует наши действия, жесты в соприкосновении с мобильными телефонами? Как связаны пользователь и технологии? Кто заботится о ком во взаимодействии человека и мобильных устройств, человека и интерфейса: человек для интерфейса или интерфейс для человека? На эти вопросы в творческой форме отвечает современный американский художник, фотограф Эван Рот. Он создает работы, которые высвечивают обычно невидимые аспекты цифровых систем и ландшафтов и ставят под вопрос активность роли человека как инициатора действий. Первая работа — *Dances for Mobile Phone* [23] — серия видеозаписей, отображающих повседневные действия людей в отношении мобильного устройства. На кадрах — экран мобильного устройства и пальцы человека, взаимодействующие с ним. Однако съемка осуществлена особым образом: используется инфракрасная камера, «пиксели, обычно видимые человеческому глазу, становятся невидимыми, а сигналы, которые обычно не видны, становятся видимыми» [23]. Э. Рот затемняет на видеозаписях экран для того, чтобы высветить наши жесты, которые формируются обращением к интерфейсу мобильного телефона: жесты получают характеристики «новых», «неестественных», т. е. идущих не от человека. Вторая работа — *The Internet Cache Self Portrait Series* (2011–2016, 2018) [24]. Работа слагается из совокупности разнородных элементов, составляющих результаты поиска в интернете, образы иконок приложений, логотипы корпораций, фотографии. совме-

щаются изображения, которые мы определенно фиксируем как обнаруженные и которые сопутствуют при нахождении в цифровом пространстве. Обнажается интернет-активность пользователя через накопленные потоки изображений, пассивно собранных при ежедневном просмотре интернета. Последняя рассматриваемая работа — *Level Cleared* (2013–2015) [25]. Наши «свайпы», нажатия, перемещения по экрану мобильных устройств остаются невидимыми для нас до момента физического загрязнения экрана или в случае художественной фиксации. Работа состоит из зафиксированного жеста, необходимого для завершения каждого из 300 уровней игры *Angry Birds*. Это каталог взаимодействий. В *Multi-Touch Paintings*, частью которых является *Level Cleared*, презентуются задокументированные повседневные жесты: смахнуть для разблокировки, просмотреть новостную ленту и т. д. Таким образом, сконструированное и позиционируемое как невидимое во взаимодействии с мобильными устройствами становится явным и определенным для пользователя. Определяемое как инициированное человеком взаимодействие с технологиями ставится под вопрос, открываются действия, полностью продиктованные моментом использования смартфона.

### Заключение (Conclusion)

Мобайл-арт является новой современной формой художественной практики, которая возникла с развитием технологической базы повседневности и была развита в творческой среде. Работы мобайл-арта иллюстрируют возможность привлечения материала на пересечении жанров для анализа трансформированного цифрового и медийного пространств. В процессе интерпретации возможно задействовать как минимум три зоны, которые качественно и творчески перерабатываются: зона непосредственной трансляции произведения («на ладони», продолжение телесности, в рамках тесной коммуникации), зона публичного и приватного (взаимные наложения), зона видимого и транспарентного (статус и роль пользователя, встраивание виртуального компонента). В данное пространственное поле включается темпоральная игра, выстраивающаяся вокруг феноменов включения и исключения, длительности аффективного состояния и создания собственной временной шкалы.

Потенциал мобайл-арта обусловлен технологическими возможностями мобильных устройств и их дальнейшим трансформационным характером. Во-первых, так как цифровое изображение уже не просто отражает реальность, а конструирует ее, будущее содержание портативных средств может создать иное представление о телесной воплощенности, выходящее за представление о двухмерном пространстве. Например, допускается, что включение прямых обонятельных, осязательных составляющих, 3D-технологий в виртуальные условия завершит спор цифрового и аналогового существования, так как будет исключено тотальное абстрагирование в воображаемое сконструированное поле и заменено на полноценное функционирование в этой среде. Во-вторых, опыт мобайл-арта обнаруживает новые конфигурации творческих практик под воздействием расширения базиса мобильных устройств. По-видимому, обновление технологической структуры ведет к возникновению следующих художественных форм.

\* Статус создателя скульптуры определить не удалось в силу того, что инициалы автором не расшифровываются, информация о себе не раскрывается.

1. Валери П. Об искусстве. М. : Искусство, 1976. 623 с.
2. Farman J. Mobile Interface Theory: Embodied Space and Locative Media. New York ; London : Routledge, 2012. 202 p.
3. New Media: A Critical Introduction / M. Lister, J. Dovey, S. Giddings [et al.]. New York ; London : Routledge, 2009. 464 p.
4. The Routledge Companion to Mobile Media Art / eds.: L. Hjorth, A. Silva, K. Lanson. New York : Routledge, 2020. 566 p.
5. Furht B. Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts. Heidelberg ; London ; New York : Springer Dordrecht, 2009. 786 p.
6. The Routledge Companion to Digital Ethnography / eds.: L. Hjorth, H. Horst, A. Galloway, G. Bell. London : Taylor & Francis Group, 2017. 520 p.
7. Hjorth L. Mobile Art: Rethinking Intersections Between Art, User Created Content (UCC), and the Quotidian // Mobile Media & Communication. 2016. Vol. 4, issue 2. P. 169–185.
8. Ерохин С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. СПб. : Алетейя, 2010. 429 с.
9. Пол К. Цифровое искусство. М. : Ад Маргинем Пресс, 2017. 272 с.
10. Hansen M. B. N. New Philosophy for New Media. Cambridge ; London : The MIT Press, 2004. 362 p.
11. Селф-трекинг // Большая российская энциклопедия : [сайт]. 2023. 6 апр. URL: <https://bigenc.ru/c/self-treking-d05292> (дата обращения: 01.09.2025).
12. Гройс Б. Апология Нарцисса // Яндекс Книги : [сайт]. URL: <https://books.yandex.ru/books/lz4ytVzg> (дата обращения: 01.09.2025).
13. Гройс Б. Философия заботы. М. : Новое литературное обозрение, 2024. 120 с.
14. What is Mobile Phone Art and Why It's Becoming Popular // Loadhow : [website]. URL: <https://www.loadhow.com/mobile-phone-art/> (accessed: 01.09.2025).
15. Бодрийяр Ж. Совершенное преступление. Заговор искусства. М. : РИПОЛ-классик, 2019. 348 с.
16. Савчук В. В., Очеретяный К. А. Цифровой поворот: глобальные тенденции и локальные специфики // Вопросы философии. 2021. № 4. С. 5–16.
17. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М. : КАНОН-пресс-Ц : Кучково поле, 2003. 464 с.
18. Kittler F. Gramophone, Film, Typewriter // Hydra.humanities : [website]. URL: <http://hydra.humanities.uci.edu/kittler/intro.html> (accessed: 01.09.2025).
19. Деникин А. А. Критика подходов к исследованию практик Новых медиа // Наука телевидения. 2014. № 11. С. 259–277.
20. Schleser M. A Decade of Mobile Moving-Image Practice // The Routledge Companion to Mobile Media / eds.: G. Goggin, L. Hjorth. New York ; London : Routledge, 2014. P. 157–170.
21. Медиареальность: концепты и культурные практики : учеб. пособие / глав. ред. В. В. Савчук. СПб. : Фонд развития конфликтологии, 2017. 388 с.
22. Alexander Tutsek Stiftung: The World in My Hand // Dasfotoportal : [website]. URL: <https://www.dasfotoportal.de/alexander-tutsek-stiftung-the-world-in-my-hand> (datum: 01.09.2025).
23. Dances for Mobile Phones // Evan Roth : [website]. URL: <https://www.evan-roth.com/~frames/dances-for-mobile-phones-full/#hemisphere=west&strand=50> (accessed: 01.09.2025).
24. Internet Cache Self Portrait series // Evan Roth : [website]. URL: <https://www.evan-roth.com/~works/internet-cache-self-portrait-series/#hemisphere=west&strand=31> (accessed: 01.09.2025).
25. Level Cleared // Evan Roth : [website]. URL: <https://www.evan-roth.com/~works/level-cleared/#hemisphere=west&strand=74> (accessed: 01.09.2025).