

DOI: <https://doi.org/10.32347/2077-3455.2022.62.304-313>

УДК 721, 725, 728, 72.01, 747

**Праслова Валентина Олександрівна,**

*кандидат архітектури, доцент*

*кафедри дизайну архітектурного середовища*

*Київський національний університет будівництва і архітектури*

[praslova.vo@knuba.edu.ua](mailto:praslova.vo@knuba.edu.ua)

<http://orcid.org/0000-0002-9342-6996>

## **МЕДІА-АРТ ЯК НАПРЯМ РОЗВИТКУ ХУДОЖНЬОГО ПРОЕКТУВАННЯ АРХІТЕКТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА**

**Анотація:** у статті розглядаються форми медіа-арту, що дозволяють переосмислити теоретичні досягнення художнього проектування. Метою статті є систематизація інформації про закономірності розвитку медіа-арту, визначення його принципів і методів в межах дослідження медіа-арту як одного з напрямів розвитку художнього проектування. В результаті дослідження пропонується виокремлення п'яти принципів і ряду цифрових методів медіа-арту на трьох ієрархічних рівнях системи середовища. Виділені принципи спираються на характерні тенденції і процеси формування середовища. Порівняльний аналіз принципів медіа-арту та художнього проектування архітектурного середовища виявив значну їх спорідненість, при чому однакові процеси та явища тлумачаться з різних позицій, внаслідок чого набувають нового сенсу. Це дозволяє розглядати медіа-арт як один із перспективних шляхів розвитку художнього проектування.

**Ключові слова:** художнє проектування; медіа мистецтво; архітектурне середовище; теорія архітектури.

**Постановка проблеми.** Цифрова революція провокує появу ери соціальних медіа. Разом з цим в кінці 20-го століття розвивається всесвітня мережа Інтернет і поширюється доступ до неї. Відомо, що на культурні та технологічні прориви першими реагують художники. Тому твори мистецтва, що створюються за допомогою технологій штучного інтелекту та комп'ютерів в досі незвичній цифровій формі не могли не привернути увагу художників і архітекторів. Відповідь на питання, чи здатні онлайн-інструменти служити надійним посередником між глядачем і просторовим мистецтвом та чи можливо взагалі витіснити офлайн-інструменти є дуже актуальною [6]. Тож в статті розглядається медіа мистецтво як перспективна тенденція розвитку художнього проектування, досліджуються принципи та методи медіа об'єктів, що допомагають переосмислити міське та архітектурне середовище.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Історик мистецтва і музейний діяч Майкл Раш досліджує революцію в візуальному мистецтві другої половини ХХ століття, викликану появою нових технік створення зображень. Автор пояснює специфіку time-based творів, розповідає про ідеї авангардного кінематографа, докладно розбирає ключові моменти перформативних практик і відеоарту. Розглядає всі етапи цієї революції від її передвісників в класичному авангарді до буму відео-арту та цифрового мистецтва в 1980-2000-х роках: від Едварда Мейбріджа і Марселя Дюшана до Білла Віоли і Піпілотті Ріст. Розглянуто хронологію і загальні тенденції цифрових медіа [19]. У книзі Крістіани Пол “Цифрове мистецтво”, відомої німецько-американської кураторки і фахівця в області комп'ютерного мистецтва, нових медіа та нет-арту, докладно розглядається еволюція мистецтва, заснованого на новітніх інформаційних технологіях. Огляд основних етапів цифрового мистецтва і творчості його провідних представників доповнено великим довідковим апаратом. Детально розглянуто форми цифрового мистецтва та теми, з якими найчастіше працюють медіа-художники [14]. Дослідження художника, куратора і теоретика медіа мистецтва Петера Вайбеля поєднують аналіз інструментів медіа-арту з інженерної точки зору та їх осмислення через призму філософії [5]. Арт-критик і куратор Доменіко Кваранта в своїй книзі “Beyond New Media Art” розглядає нові медіа та наголошує, що мистецтву притаманний пост медіальний стан [11]. Українська кураторка і дослідниця Яніна Пруденко в книзі “Кибернетика в гуманитарных науках и искусстве в СССР. Анализ больших баз данных и компьютерное творчество” піднімає тему, впливу радянської кібернетики на представників мистецького середовища і формування “іншої естетики”. З обчислювальними машинами в той час були пов'язані мрії і плани різного характеру - від свободи від ідеологічних нашарувань в науковій роботі до комп'ютерного аналізу музейних артефактів і творів мистецтва. Викладені ідеї представляють альтернативний тип мислення, з якого можна почерпнути натхнення і сьогодні [18]. Розглядати та сприймати не тільки художні витвори а й контекст їх створення допомагає дослідження Мелісси Гронлунд “Contemporary Art and Digital Culture” про взаємодію діджитал-арту і сучасного культурного ландшафту. Письменниця показує зв'язок між цифровим мистецтвом і загальним культурним контекстом онлайн-простору. Вона розповідає про передумови виникнення нових медіа, вплив теорії пост гуманізму на мистецтво, насильство і технологічному спостереженні в інтернеті, а також зачіпає тему віртуальної ідентичності і тілесності та інфраструктуру постінтернет-мистецтва [8]. Вікторію Весну цікавить робота з масивами даних в мистецтві. Вона виступає одночасно як теоретик і практик з досвідом створення художніх проектів, пов'язаних з оцифруванням тілесності і

критикою технологій [20]. Теоретик медіа-арту Джоанна Зілінська в книзі “AI Art: Machine Visions and Warped Dreams” розмірковує, чи змінить штучний інтелект майбутнє мистецтва. Свій аналіз Зілінська починає з історії кібернетичного мистецтва і нет-арту. Вона показує, що питання тут не стільки і не тільки в здатності машини до творчості. Важливо зрозуміти, як змінюється сам спосіб мислення про естетику і форми взаємодії з образами [21].

**Метою публікації** є систематизація інформації про закономірності розвитку медіа-арту, визначення форм медіа мистецтва, його принципів і методів в межах дослідження медіа-арту як одного з напрямів розвитку художнього проектування архітектурного середовища.

**Основна частина.** Сфера комп'ютерних цифрових технологій пройшла певний шлях розвитку. Цифрова революція призводить до появи ери соціальних медіа. Разом з цим в дев'яностих роках 20-го століття розвивається всевітня мережа Інтернет та стає доступним обладнання. Відомо, що на культурні та технологічні прориви першими реагують художники. Тому логічно є поява експонатів кіно, відео, звукового мистецтва, його гібридних форм на конференціях, фестивалях, симпозіумах, присвячених технологічним питанням та електронним медіа. В кінці 20-го століття з'являється термін цифрове мистецтво. Згодом назва цифрове мистецтво змінюється на комп'ютерне мистецтво, а потім на кібер мистецтво або мультимедійне мистецтво. Сьогодні ми оперуємо терміном цифрове мистецтво або медіа мистецтво - тобто мистецтво “нових” форм. Термін “нових” в назві з'являється через мінливість термінології та нові можливості для творчості, що провокує постійну еволюцію форми об'єктів медіа мистецтва. Художні твори даного особливого типу естетики формуються за допомогою засобів цифрових технологій, зберігаються та розповсюджуються таким же чином. Цифрові технології використовуються також в якості середовища та художнього інструментарію медіа-арту, однак не обмежені певним набором засобів виразності. Тому не дивно, що результатом цифрового мистецтва є твори, створені в колаборації художників, науковців, технологів та дизайнерів [1, 3, 6, 14].

Медіа-арт візуалізує процес створення творів мистецтва, який зазвичай залишається за кадром і тому в певній мірі є контрастним до решти видів мистецтв. Емоційна складова медіа-арту однозначно споріднює цей вид мистецтва з художнім проектуванням. Форми медіа-арту визначаються поняттям матеріальності, яке і формує властиві ним шляхи створення змісту. Виділять наступні форми медіа мистецтва: інсталяції, кіно, відео, анімація; інтернет мистецтво, мистецтво мережі, програмне забезпечення як мистецтво; віртуальна реальність, музичне середовище [2, 4, 7, 9, 14].

Систематизація існуючої інформації дозволяє виокремити принципи і методи медіа-арту, що споріднені принципам і методам художнього проектування. Вони хоч і розвивались паралельно, однак в певній мірі є варіаціями взаємозв'язків та взаємовідносин основних ідей, що тлумачать через різні підходи одні і ті ж поняття та визначення. Визначено п'ять принципів медіа-арту: інтерактивності, інтелектуальної гри, довільного доступу, кодування зорової інформації, колаборації. Розглянемо кожний з них [16].

В основу принципу інтерактивності покладено співучасність в творах комп'ютерного мистецтва. Мова йде про хепенінги - об'єднання глядацької співучасті і художньої події за рахунок слідування жорстким інструкціям. Як приклад можна навести творчість міжнародного мистецького руху художників, композиторів та дизайнерів Флуксус, якому було притаманне змішування мистецьких засобів та дисциплін. Як відомо, інструкція - це основа будь якої форми комп'ютерного мистецтва, що виконує роль концептуального елементу. Поняття взаємодії і віртуальності розвивається також через кінетичні оптичні ефекти і предмети в творчості угорського художника, теоретика фото- і кіномистецтва, журналіста Ласло Могой-Надя. Зсув від об'єкту до концепту в творчих наробках митців концептуального мистецтва також є втіленням принципу інтерактивності. Все це стало передумовою виникнення «віртуального об'єкту» як мінливої структури [10, 14, 15].

Реконфігурація медіа елементів комп'ютерного середовища є основною ідеєю принципу інтелектуальної гри. В цьому принципі творча діяльність будується на основі математичного аналізу та комбінаторики з урахуванням математичних функцій. Таким чином відбувається дослідження комп'ютерних трансформацій візуального матеріалу через математичні функції як основу цифрового малювання. Прикладами втілення даного принципу є роботи Джона Уітні, Чарльза Сурі, Віри Мольнар [11, 13, 14].

Наступним є принцип довільного доступу - як концепція і парадигма обробки і підбору інформації. Зокрема Кейдж розглядає структуру музичного твору як «подільність на окремі частини» - заповнюючи частини твору випадково підібраними існуючими звуками як елементами контрольованої випадковості. Це одночасно виступає можливістю миттєвого доступу до різних елементів середовища, що групуються в нескінченну кількість комбінацій. Як приклад можна навести творчий набір американського цифрового художника Грема Уейнберна [14, 19].

В основу принципу кодування зорової інформації покладено візуалізацію процесу створення творів мистецтва, який зазвичай залишається за кадром та конструювання творів мистецтва через комбінування властивостей окремих форм мистецтва. Важливою характеристикою таких цифрових творів є

необхідність зовнішньої контекстуальної цифрової форми, так як процес та сенс твору візуалізувати не вдається. Прикладами застосування даного принципу є роботи Ганни Мартон, в яких стираються межі між різними медіумами (живописом та фотографією) [9, 10, 14].

Принцип колаборації - об'єднання художників, інженерів, програмістів, дослідників та вчених характерний для комп'ютерного мистецтва. В результаті колаборації з'являються твори, в яких неможливо виокремити дисципліни: мистецтво, науку, технологію чи дизайн. Перелічені принципи об'єднують всі твори, створені цифровими методами, що характеризуються підвищеним рівнем маніпулювання місцем та часом в процесі створення візуального образу твору та змінюють за рахунок цього сприйняття цього візуального образу [8, 14, 16].

До методів зміни сприйняття візуального образу належать: використання вірусоподібної програми, шаблону, комбінування елементів в єдину структуру, реді-мейду, копіювання і запозичення, морфінгу, мультимедійного колажування, конструювання нової реальності. Доцільно групувати ці методи по парам – відповідно ступеню їх впливу під час створення та під час взаємодії глядача з твором мистецтва. Перелічені методи в більшій чи меншій мірі покликані стирати межі між образом художника та його твором [14, 19, 21].

Метод використання вірусоподібної програми, що здатна спотворювати та перетворювати складові зображення в єдину структуру є одним із найпоширеніших методів медіа-арту. Адже несподіваним та непередбачуваним є результат компонування зображень за рахунок впливу вірусу, що самостійно пише картину та замінює роботу художника. Такий метод використовує під час створення робіт Джозеф Нехватал. Не менш поширеним також є споріднений йому метод морфінгу, під час застосування якого відбувається перетворення одного об'єкту на інший шляхом композитного формування зображень та накладення чи злиття візуальних елементів і шарів. Цей метод винайшли художники аніме, адже зміна форми та перетворення одних персонажів на інших – це їх характерна риса [4, 14].

Метод шаблону допомагає обробити інформацію цифровим способом та перетворити окремі складові в єдину структуру. За рахунок використання шаблону зникає індивідуальність та розпочинається процес нівелювання інформації. Спорідненим до шаблону є метод комбінування елементів через поворот та копіювання з поступовим перетворенням окремих складових в єдину структуру. Таким чином традиційна техніка живопису застосовується до чітких площин та форм, що генеруються на комп'ютері. Прикладом створення робіт на основі даного методу є творчість Крісу Фінлі [14, 16, 17].

Метод використання реді-мейдів передбачає обробку скопійованих

зображень як ключовий момент творів цифрового мистецтва. Схожим є метод копіювання і запозичення – створення нового контексту шляхом неоднозначного відношення між оригіналом та його копіями [14, 17].

Метод мультимедійного колажування із фотографічних колажів на відміну від звичного спів розташування компонентів, що мають просторову та часову взаємодію, передбачає знищення меж та кордонів та створення нової форми реальності. Метод конструювання нової реальності об'єднує декілька прийомів конструювання. Перший прийом передбачає видозміни реальності через зміни властивостей зображення – це піднімає питання про автентичність в історичному та естетичному контексті. Прикладом конструювання такого типу реальності є роботи Кена Гонсалеса-Дея. Другий прийом отримав умовну назву синтетичний реалізм – він уособлює естетику поп-культури, змішування реальних елементів з фантазійними включеннями. Як приклад варто навести роботи Патриції Піччініні. Третій прийом отримав назву порожні силуети. Він піднімає питання роздвоєності понять передній – задній план та предмет – спостерігач. При створенні цього типу реальності спостерігач самостійно заповнює простір порожнин. Цей тип характерний для творчості Чарльза Коена. Четвертим прийомом конструювання є надприродне деталювання, в результаті чого загострюється сприйняття природи. П'ятим є прийом дематеріалізації властивостей об'єктів та синтез реальності та вимислу, що об'єднують результати генної інженерії, нові форми анатомії та всі прояви штучно створеного життя [14, 17].

*Висновки.* В статті аналізуються сучасні форми медіа мистецтва: інсталяції, кіно, відео, анімація, інтернет мистецтво, мистецтво мережі, програмне забезпечення як мистецтво; віртуальна реальність, музичне середовище. В результаті систематизації існуючої інформації виокремлено п'ять принципів медіа-арту, - це принципи інтерактивності, інтелектуальної гри, довільного доступу, кодування зорової інформації та колаборації. Розглянуто цифрові методи створення візуального образу твору. Гармонійне їх поєднання допомагає розвивати динамічне емоційне архітектурне середовище відповідно до запиту глядачів. Порівняльний аналіз принципів і методів медіа-арту та художнього проектування архітектурного середовища виявив значну їх спорідненість, при чому однакові процеси та явища тлумачать з різних позицій, в результаті чого вони набувають новий сенс і значні відмінності. Це дозволяє розглядати медіа-арт як один із перспективних шляхів розвитку художнього проектування.

## Список джерел

1. Bishop R., Gansing K., Parikka J. *Across & Beyond: Post-digital Practices, Concepts, and Institutions*. URL: <https://transmediale.de/content/across-and-beyond-post-digital-practices-concepts-and-institutions> (дата звернення 5 жовтня 2021).
2. Безуглов Д. Мотивы алгоритмов остаются неясны. URL: <http://aroundart.org/2019/10/02/james-bridle-new-dark-age/> (дата звернення 5 жовтня 2021).
3. Что еще почитать? URL: <https://audiborn.digital/blog020> (дата звернення 5 жовтня 2021).
4. Bridle J. *New Dark Age: Technology and the End of the Future*. UK: Verco, 2019. 304 с.
5. Вайбель П. 10++ программных текстов для возможных миров. М.: Логос-Гнозиз, 2011. 304 с.
6. Введение в диджитал-искусство: что нужно знать о самом перспективном арт-направлении. URL: <https://bazaar.ru/lifestyle/news/iskusstvo-na-kolesah-samyey-vysokotekhnologichnyye-premyery-yarmarki-cosmoscow/> (дата звернення 27 вересня 2021).
7. Гройс Б. В потоке. М.: Ad Marginem x GARAGE, 2018. 208 с.
8. Gronlund M. *Contemporary Art and Digital Culture*. NY: Routledge, 2017. 220 p.
9. Digital art или виды визуального цифрового искусства. URL: <http://mediasvod.ru/digital-art-ili-vizualnoe-tsifrovoye-iskusstvo/> (дата звернення 27 вересня 2021).
10. Digital-Art – новое направление в искусстве. URL: <https://ndm.agency/design-reklama/digital-art-novoe-napravlenie-v-iskusstve/> (дата звернення 27 вересня 2021).
11. Quaranta D. *Beyond New Media Art*. S F: Link Editions, 2013. 282 p.
12. Kholeifed O. *I Was Raised on the Internet*. Chicago: Prestel, 2018. 184 p.
13. Компьютерное искусство. URL: <https://ru.wikipedia.org> (дата звернення 27 вересня 2021).
14. Пол К. *Цифровое искусство*. М.: Ad Marginem x GARAGE, 2017. 272 с.
15. Праслова В.О. Перфоманс в художньому проектуванні. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. К.: КНУБА, 2018. Вип. 52. С. 115-120.
16. Praslova V.O. Modern artistic approaches of architectural organization of public and residential environment. *Вісник одеської державної академії будівництва та архітектури*. О.: ОДАБА, 2021. Вип. 84, С. 7-15. [https://doi: 10.31650/2415-377X-2021-84-7-15](https://doi.org/10.31650/2415-377X-2021-84-7-15).
17. Праслова В.О. Поп-арт как современное направление художественного проектирования. *Colloquium-journal*. Варшава: 2020 - Вип. 1(53), С. 14-16.

18. Пруденко Я. Кибернетика в гуманитарных науках и искусстве в СССР. Анализ больших баз данных и компьютерное творчество. М.: GARAGE, 2019. 308 с.
19. Раш М. Новые медиа в искусстве. М.: Ad Marginem, 2018. 256 с.
20. Vesna V. Database aesthetics: Art in the age of information overflow. London: University of Minnesota Press, 2007. 306 p.
21. Zylinska J. AI Art: Machine Visions and Warped Dreams. London: Open humanities press, 2020. 179 p.

#### References

1. Bishop R., Gansing K., Parikka J. (2016). Across & Beyond: Post-digital Practices, Concepts, and Institutions. [Online]. Available: <https://transmediale.de/content/across-and-beyond-post-digital-practices-concepts-and-institutions>. Accessed on: October 05, 2021. (in English)
2. Bezhlov D. (2019). The motives behind the algorithms remain unclear. [Мотивы алгоритмов остаются неясны] [Online]. Available: <http://aroundart.org/2019/10/02/james-bridle-new-dark-age>. Accessed on: October 05, 2021. (in Russian)
3. What else to read? [Что еще почитать?] [Online]. Available: <https://audiborn.digital/blog020>. Accessed on: October 05, 2021. (in Russian)
4. Bridle J. *New Dark Age: Technology and the End of the Future*. UK: Verco, 2019. 304 p. (in English)
5. Weibel P. *10++ program texts for possible worlds*. [10++ программных текстов для возможных миров]. Moscow: Logos-Gnoziz, 2011. 304 p. (in Russian)
6. Introduction to digital art: what you need to know about the most promising art direction. [Введение в диджитал-искусство: что нужно знать о самом перспективном art-направлении] [Online]. Available: <https://bazaar.ru/lifestyle/news/iskusstvo-na-kolesah-samyeh-vysokotekhnologichnyeh-premer-yarmarki-cosmoscow>. Accessed on: September 27, 2021. (in Russian)
7. Groys B. *In the stream*. [В потоке] Moscow: Ad Marginem x GARAGE, 2018. 208 p. (in Russian)
8. Gronlund M. *Contemporary Art and Digital Culture*. NY: Routledge, 2017. 220 p. (in English)
9. Digital art or types of visual digital art. [Digital art или виды визуального искусства] [Online]. Available: <http://mediasvod.ru/digital-art-ili-vizualnoe-tsifrovoye-iskusstvo>. Accessed on: September 27, 2021. (in Russian)
10. Digital-Art is a new direction in art. [Digital-Art – новое направление в искусстве] [Online]. Available: <https://ndm.agency/design-reklama/digital-art-novoe-napravlenie-v-iskusstve>. Accessed on: September 27, 2021. (in Russian)



11. Quaranta D. *Beyond New Media Art*. San Francisco: Link Editions, 2013. 282 p. (in English)
12. Kholeifed O. *I Was Raised on the Internet*. Chicago: Prestel, 2018. 184 p. (in English)
13. Computer art. [Kompiuternoe yskusstvo] [Online]. Available: <https://ru.wikipedia.org>. Accessed on: September 27, 2021. (in Russian)
14. K. Pol, *Digital art*. [Tsyfrovoe yskusstvo] Moscow: Ad Marginem Press, 2017. 272 p. (in Russian)
15. Praslova V.O. (2018). Performance in art design. [Perfomans v khudozhnomu proektuvanni] *Suchasni problemy arkhitektury ta mistobuduvannia*, Vyp. 52, pp. 115-120. (in Ukrainian)
16. Praslova V.O. (2021). Modern artistic approaches of architectural organization of public and residential environment. *Visnyk odeskoi derzhavnoi akademii budivnytstva ta arkhitektury*. Vyp. 84, С. 7-15. DOI: 10.31650/2415-377X-2021-84-7-15. (in English)
17. Praslova V.O. (2020). Pop-art like modern direction in artistic design. *Colloquium-journal*. Vol. 1(53), pp. 14-16. (in Russian)
18. Prudenko J. *Cybernetics in the humanities and art in the USSR. Analysis of large databases and computer creativity*. [Kybernetyka v humanytnykh naukakh y yskusstve v SSSR. Analiz bolshykh baz dannykh y kompiuternoe tvorchestvo] M.: GARAGE, 2019. 308 p. (in Russian)
19. Rush M. *New media in art*. [Новые medya v yskusstve] M.: Ad Marginem, 2018. 256 p. (in Russian)
20. Vesna V. *Database aesthetics: Art in the age of information overflow*. London: University of Minnesota Press, 2007. 306 p. (in English)
21. Zylinska J. *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*. London: Open humanities press, 2020. 179 p. (in English)

#### Аннотация

**Праслова Валентина Александровна**, кандидат архитектуры, доцент кафедры дизайна архитектурной среды, Киевский национальный университет строительства и архитектуры.

#### **Медиа-арт как направление развития художественного проектирования архитектурной среды**

В статье рассматриваются формы медиа-арта, которые позволяют переосмыслить теоретические достижения художественного проектирования. Целью статьи является систематизация информации о закономерностях развития медиа-арта, определение его принципов и методов в рамках исследования медиа-арта как одного из направлений развития художественного проектирования. В результате исследования на трех иерархических уровнях

системы среды предлагается выделить пять принципов и ряд цифровых методов медиа-арта. Выделенные принципы опираются на характерные тенденции и процессы формирования среды. Сравнительный анализ принципов медиа-арта и художественного проектирования архитектурной среды выявил значительное их родство, при чем одинаковые процессы и явления толкуются с разных позиций, в результате чего они приобретают новый смысл. Это позволяет рассматривать медиа-арт как один из перспективных путей развития художественного проектирования.

Ключевые слова: художественное проектирование; медиа-искусство; архитектурная среда; теория архитектуры.

#### Annotation

**Valentyna Praslova**, Phd of architecture, associate professor, department of design of the architectural environment, Kiev National University of Construction and Architecture.

#### **Media art as a direction for the development of artistic design of the architectural environment**

The article examines media artworks, which are created using artificial intelligence technologies and computers in unusual digital forms, as an intermediary between the viewer and spatial art and allow rethinking the theoretical achievements of artistic design. The purpose of the article is to systematize information about the patterns of development of media art, the definition of forms of media art, its principles and methods in the study of media art as one of the directions of development of artistic design of the architectural environment. Materials and methods. Literary and information sources, comparative analysis, structural and logical modeling, systematization of research results, methods of experimental design. The article analyzes modern forms of media art: installations, cinema, video, animation, internet art, web art, software as art; virtual reality, musical environment. Five principles of media art have been established - these are the principles of interactivity, intellectual play, random access, coding of visual information and collaboration. Digital ways of creating a visual image of a work are considered. Their harmonious combination helps to develop a dynamic emotional architectural environment in accordance with the request of the audience. A comparative analysis of the principles and methods of media art and artistic design of the architectural environment revealed their significant relationship, and the same processes and phenomena are interpreted from different positions, as a result of which they acquire a new meaning and significant differences. This allows us to consider media art as one of the most promising ways for the development of artistic design.

Key words: artistic design; media art; architectural environment; theory of architecture.