

RU

Исторические предпосылки возникновения медиадизайна

Пислегина А. Н.

Аннотация. Цель исследования – создание схемы становления медиадизайна, в хронологическом порядке собирающей полученные из различных источников данные и показывающей взаимосвязи между приведенными в работе ключевыми событиями истории развития дизайна и цифровых технологий и полем внимания мирового сообщества в области искусства. Эта схема дает возможность наглядно проследить процесс синтеза медиадизайна из различных направлений искусств и технологий в единое целое. В статье последовательно рассмотрено развитие различных направлений медиадизайна, таких как графический дизайн, реклама, анимация и саунд-дизайн, а также таких технологий, как Интернет, 3D-технологии, искусственный интеллект, программирование. Их история подразделена на несколько периодов, а именно: XIX век, где можно наблюдать предпосылки к возникновению медиадизайна; 1900–1960-е гг. – период развития формирующих медиадизайн направлений и поиска продвинутых технологий цифрового искусства; 1970–1980-е гг. – период эволюции ПО (программное обеспечение) и цифровой рекламы; период 1990-х гг. – время появления продвинутых технологий в интернет-сети. В результате исследования были определены ключевые события истории становления медиадизайна и выявлены связи между ними. Научная новизна исследования заключается в разработке авторской многослойной оригинальной объяснительной схемы истории медиадизайна, выявляющей неочевидные связи между различными направлениями искусства и факторами, повлиявшими на современный медиадизайн, включая значимые исторические события в сфере технических и технологических открытий, связанных с искусством, с появлением первых цифровых технологий и Интернета, а также доказывающей неочевидную к концу XX века неизбежность дальнейшей цифровизации искусства.

EN

Historical prerequisites for the emergence of media design

A. N. Pislegina

Abstract. The aim of the research is to create a scheme for the formation of media design, gathering data from various sources in chronological order and showing the interrelationships between the key events in the history of design and digital technology development presented in the work and the field of attention of the global art community. This scheme makes it possible to visually trace the process of synthesizing media design from various areas of art and technology into a unified whole. The article consistently examines the development of various areas of media design, such as graphic design, advertising, animation, and sound design, as well as technologies like the Internet, 3D technologies, artificial intelligence, and programming. Their history is subdivided into several periods, namely: the 19th century, where prerequisites for the emergence of media design can be observed; the 1900s–1960s – a period of development of directions shaping media design and the search for advanced digital art technologies; the 1970s–1980s – a period of software evolution and digital advertising; and the 1990s – a time when advanced technologies emerged on the Internet. As a result of the study, key events in the history of the formation of media design were identified and connections between them were revealed. The scientific novelty of the research lies in developing the author's original, multilayered explanatory scheme of the history of media design, which reveals non-obvious connections between various art directions and factors that influenced modern media design, including significant historical events in technical and technological discoveries related to art, the emergence of the first digital technologies and the Internet, as well as proving the inevitability of further digitalization of art, which was non-obvious by the end of the 20th century.

Введение

Синтезом медиапродукта является такое его преобразование, когда в нем объединяется несколько разных медийных элементов, принадлежащих к разным видам искусств, для того, чтобы создать пользователям

уникальные впечатления на уровне зрительного, тактильного, слухового и психологического восприятия. Причина возникновения синтеза медиапродукта – необходимость в переосмыслении изначальной идеи, в новом опыте ее познания (Пислегина, Митюков, 2021). Об этом свидетельствует история зарождения и эволюции всех составляющих медиадизайна, которые развивались параллельно начиная с XIX века и постепенно объединялись, дополняя друг друга (Цветкова, 2022; Волкова, 2014; Виноградова, 2023; Левашова, 2019; Овчинникова, 2024; Бадзгардзе, 2022; Булдыгин, 2017). Их совершенствование, само появление промышленности и изменение торгово-рыночных отношений, а также рост конкуренции стали основными факторами возникновения дизайна, а в дальнейшем – медиадизайна, который играет роль инструмента рекламы и информационно-развлекательного инструмента массмедиа, отвечающего на информационные потребности общества.

Для понимания этих процессов был проведен исторический анализ фактов и открытий в отдельных направлениях дизайна и смежных областей. Представленные ключевые события были объединены в схему становления медиадизайна. Были выявлены узловые точки, в которых приведены ключевые явления, сформировавшие этапы эволюции современного медиадизайна.

Актуальность исследования связана с тем, что на данный момент в медиасреде сконцентрированы важнейшие процессы жизни человека, поэтому медиадизайн является главным инструментом разработки новых видов контента и выступает как генератором, так и пользователем новых технологий. Несмотря на то, что медиадизайн это инструмент XXI века, его возможности во многом были определены историей отдельных направлений искусств и технологий XIX–XX веков. Поэтому для того чтобы развивать современные инструменты медиадизайна и предугадывать тенденции медиаконтента и техники исполнения аудиовизуальных задач будущего, необходимо понимать, как складывалась структура медиадизайна в предшествующие эпохи и каковы причины, повлиявшие на цифровизацию искусства. В связи с этим данное исследование представляет факторы и исторические предпосылки возникновения медиадизайна как единую структуру событий, что поможет грамотно контролировать его развитие и использование в отдельных продуктах, и что, в свою очередь, приведет к совершенствованию качества контента. Для проведения исследования были поставлены следующие задачи:

- определение предпосылок возникновения медиадизайна в XIX веке;
- выявление закономерностей периода развития формирующих медиадизайн направлений и поиска новых технологий цифрового искусства (1900–1960-е гг.);
- анализ периода эволюции ПО и цифровой рекламы (1970–1980-е гг.), а также периода появления продвинутых технологий (т. е. ранее недоступных инновационных технологий, позволяющих решить сложные задачи) в интернет-сети (1990-е гг.);
- выявление основных ключевых событий истории медиадизайна и их взаимосвязей;
- создание схемы становления медиадизайна на основе полученных данных.

При проведении исследования были использованы общенаучные методы: анализ и синтез исторической базы развития аудиовизуального искусства и цифровых технологий для построения связей между его событиями и для формирования их периодизации; классификация фактов и событий в соответствии с выбранными для изучения направлениями медиадизайна и цифровыми технологиями; построение визуальной схемы исторического процесса становления медиадизайна. Методами визуализации и проектирования схемы стали картирование, позволившее расположить явления по оси «искусство – технологии» и временной шкале, и графическая таксономия, с помощью которой были выведены узлы ключевых событий.

В отечественной научной литературе имеется ряд публикаций, где при историческом анализе медиадизайна рассматривается как инструмент брендинга или оформления текстов в Сети (Волкова, 2014; Цветкова, 2018; 2022; 2021, с. 202–208; Дабези, Иовва, Ткаченко, 2024; Благоев, 2017; Ботанин, Сероштанова, 2022; Кравченко, Лемешко, 2022; Левашова, 2019; Овчинникова, 2024; Бадзгардзе, 2022). Так, в работах В. В. Волковой (2014), П. И. Цветковой (2022) освещено развитие медиадизайна как инструмента телекоммуникации и брендинга, средства, ориентированного в первую очередь на работу с текстовой информацией. Кроме того, в исследовании В. В. Волковой (2014) подробно рассматривается история становления графического языка медиатекста через цепочку «искусство – графический дизайн – медиадизайн». Детально представлены развитие искусства плаката, течений и направлений искусства XX века, художественных приемов в журналистике. Диссертационное исследование П. И. Цветковой (2022) и ряд работ того же автора (Цветкова, 2021, с. 202–208; 2018b) сосредоточены на изучении теледизайна, где медиадизайн – важный инструмент, при помощи которого создается визуальная часть эфиров. Необходимо подчеркнуть, что публикации П. И. Цветковой (2022; 2021; 2018) остаются одними из самых последних комплексных научных исследований, рассматривающих медиадизайн. В них упоминаются составляющие медиадизайна, такие как анимация и звук, однако их история не освещается, поскольку ключевые акценты сделаны на развитии телевидения. Материалы В. В. Волковой (2014), П. И. Цветковой (2022; 2021; 2018) проработаны и глубоки, но узконаправленны. Их основная цель – осветить трансформацию текста в цифровой среде посредством изменения приемов журналистики и визуальных возможностей телевидения. Можно отметить, что в отечественной научной литературе представлено лишь несколько работ, посвященных непосредственно истории медиадизайна (Дабези, Иовва, Ткаченко, 2024; Благоев, 2017), где медиадизайн рассматривается как графический инструмент в реалиях истории XXI века, а также указаны исторические последовательности настоящего времени без конкретизации дат и открытий. Поскольку медиадизайн состоит из множества связанных ответвлений, развитие некоторых из них представлено по-отдельности в ряде научных работ, где авторы подробно изучают истории выбранных ими направлений (графический дизайн, анимация, web-дизайн) и цифровых технологий (искусственный интеллект, языки программирования), учитывая причинно-следственные связи между событиями лишь

в рамках отдельных направлений (Благов, 2017; Ботанин, Сероштанова, 2022; Кравченко, Лемешко, 2022; Левашова, 2019; Овчинникова, 2024; Бадзгарадзе, 2022). Таким образом, на данный момент в отечественной научной литературе нет работ, где медиадизайн рассматривается как совокупность направлений дизайна и цифровых технологий и где разбираются взаимосвязи между этапами их формирования и их взаимного влияния. Поэтому в данном исследовании собраны и объединены ключевые события истории развития различных направлений, составляющих медиадизайн.

Разработанная при проведении данного исследования схема становления медиадизайна XIX–XX веков наглядно демонстрирует взаимовлияние и историю отдельных направлений, составляющих медиадизайн, что может использоваться при проведении культурологических, искусствоведческих и исторических исследований. Таким образом, практическая значимость работы заключается в получении развернутой и схематически представленной исторической структуры медиадизайна и формирующих его процессов. Кроме того, на примере развития медиадизайна полученная схема наглядно демонстрирует смещение фокуса внимания мирового сообщества в области искусства на цифровизацию (Сурина, Мироненков, 2024; Лопатина, 2020), поэтому исследование можно использовать как аналитическую базу для изучения цифровизации и в других сферах человеческой деятельности или для проведения анализа дальнейшей истории медиадизайна.

Обсуждение и результаты

XIX век. Предпосылки возникновения медиадизайна

Возникновение цифрового медиадизайна во многом обусловлено ключевыми событиями XIX века, когда в Великобритании произошла промышленная революция, сделавшая эту страну крупнейшей в мире торговой и промышленной державой того времени.

А. Тойнби, английский историк, считает началом промышленной революции 1760 год, поскольку до этого в Англии еще существовала старая промышленная система и ни одно великое механическое изобретение не было введено в использование (Тойнби, 1898; Булдыгин, 2017, с. 92). За время промышленной революции возникли массовое производство и новые технологии, среди которых можно выделить механизацию печатного дела, а также изобретение И. А. Зенефельдером, актером и типографом, литографии (1790-е гг.) – метода печати, который стал легче и дешевле гравюр. В дальнейшем это позволило художникам работать с цветом при подготовке иллюстраций (Тютюнова, 2020, с. 138). Так, литография сделала возможным массовое производство плакатов и иллюстраций, и уже в 1840-х годах плакат стал инструментом рекламы. Тогда же иллюстрации появились и в журналах. Например, в 1842 году был опубликован первый номер одной из самых ранних газет с комбинацией текста и изображений – “The Illustrated London News” (Всемирная история периодики..., 2013). Еще одно ключевое событие в развитии визуальных технологий – изобретение фотографии, сделанное французским химиком и художником Л. Дагером в 1839 году (Старостина, 2019, с. 201). С этого момента фотографии активно использовались в печатных изданиях. Можно отметить, что большим спросом начали пользоваться портретные снимки. Это привело к развитию портретной фотографии как жанра, изображение лица же стало одним из главных рекламных инструментов. В качестве примера можно вспомнить журнал “Harper’s Weekly” в США, основанный в 1861 году, редакция которого решила использовать иллюстрации для освещения новостей и событий, демонстрируя аудитории портреты людей, о которых говорилось в новостных сообщениях.

Важно отметить, что приблизительно с 1870-го и до 1920-х годов происходило становление графического дизайна как самостоятельного вида деятельности (Петров, 2004, с. 9; Лаврентьев, 2007, с. 14). Новые технологии и направления в искусстве повлияли на актуализацию новых средств выразительности, например на возникновение жанра художественной афиши во Франции, на появление художественных журналов, рассказывающих читателям о современном искусстве (Волкова, 2014, с. 12). Помимо этого, в 1890-е гг. зародился стиль ар-нуво, получил развитие викторианский стиль, а знаменитые творцы и художники, такие как Альфонс Муха или Иван Билибин, стали использовать новые приемы стилизации при создании плакатов и иллюстраций (Соломяная, 2019; Жук, 2019; Острогорский). Также XIX век и развитие модерна, ведущего художественного направления того времени, отмечены поиском природных и сказочных образов, что обусловило увлечение стран Западной Европы и США этническим искусством и самобытностью отдаленных народов. Так, благодаря Всемирным выставкам промышленных достижений и дизайна в конце XIX века были особенно отмечены западными художниками и дизайнерами графические традиции Японии: черно-белые контрастные композиции, инверсия формы и контрформы (Архипова, 2023, с. 2). Эти художественные приемы оказали сильное влияние на историю западной книжной и журнальной графики, что можно наблюдать в работах Уильяма Морриса или Обри Бердсли. Получив активное развитие в XX веке, данные приемы сохранились и в XXI веке (Волкова, 2014, с. 12). Возникшая стилизация в графическом дизайне, контрастность форм и цветов во многом определили становление будущих стилей графики, ставших основой для дизайна современных цифровых продуктов.

Таким образом, в XIX веке были заложены основы для современных визуальных коммуникаций в цифровом пространстве, где в качестве основы выступает преимущественно визуальный материал, и формирующие направления для медиадизайна: был развит графический дизайн и искусство плакатной графики, были совершены такие значимые технологические изобретения, как фотография, что в дальнейшем сыграло важную роль в истории медиадизайна. Для целостного восприятия выявленной разрозненной информации в Таблице 1 собраны упомянутые ранее даты, которые будут использованы при разработке схемы, включающей наглядное представление места этих исторических предпосылок в иерархии значимых для истории медиадизайна событий.

Таблица 1. XIX век. Период направлений, формирующих визуальные коммуникации

XIX век. Период направлений, формирующих визуальные коммуникации				
1839	1840	1870	1890	1895
Открытие метода фотографий	Плакат как метод рекламы	Становление графического дизайна	Ар-нуво и викторианский стиль	Первый сеанс кинопоказа

1900-1960-е гг. Период развития направлений, формирующих визуальные коммуникации, поиск новых технологий и цифрового искусства

XX век можно считать фундаментом становления современного медиадизайна. Прежде всего искусство было внедрено в развивающуюся промышленность: как в саму технику, так и в создаваемую ею продукцию. Это дало мощный толчок для развития архитектуры и графики в производстве, для возникновения эргономики и становления ее правил – так появился промышленный дизайн (Петров, 2004, с. 8-9).

Еще во время проведения первых Всемирных выставок промышленных достижений обществу стало понятно, что дизайн является важной частью объекта: чем качественнее был разработан внешний облик, тем приятнее было использовать объект и легче продать. Поэтому искусство, и в особенности рекламное графическое искусство, оказались под пристальным вниманием в первую очередь промышленных предприятий и корпораций.

На непродолжительное время столицей дизайна стала Германия. Так, в 1910 году там вышел первый в мире журнал, посвященный плакатному искусству – “Das Plakat”, а в 1919 году в городе Веймаре архитектором Вальтером Гропиусом было основано одно из самых влиятельных художественных движений – школа Баухауса. Значительными чертами этой школы стали мультидисциплинарность, поиск инновационных подходов, новых форм и выражений, объединение искусства и ремесла в единое целое (Виноградова, 2023, с. 321-322). Помимо этого, в 1920-е годы получил развитие стиль ар-деко, эстетика которого была вдохновлена находками древнейших цивилизаций (Древний Египет и «доколумбова» Америка), что также повлияло на графический дизайн, архитектуру и моду (Иванова, 2023). Особенно активно в это время распространялось направление авангарда. Его основными чертами стали экспериментальность и отказ от традиций, междисциплинарность, провокационный характер. Более того, мировое сообщество было вдохновлено техническим прогрессом, который начал диктовать новую эстетику – эстетику машин, механики, резкости и шума, скорости (Харт, 2009). Становление приемов экспрессионизма, футуризма, сюрреализма, кубизма, в свою очередь, послужило доказательством готовности общества к новым формам самовыражения и форматам взаимодействия с реальностью (Бобринская, 1998). Эти процессы продолжают и по сей день.

В 1920-е годы прогресс технологий действительно был поразительным, и в первую очередь это коснулось звука, что важно, поскольку эволюция инструментов звукозаписи сделала возможным существование саунд-дизайна в том виде, в котором он известен сейчас. Так, в начале XX века особую популярность приобрел граммофон, который был изобретен еще в 1887-м и выдержал конкуренцию на рынке, превзойдя фонограф (Чурина, 2025). Были усовершенствованы микрофоны и усилители, что улучшило качество записи и стало одной из причин открытий профессиональных студий звукозаписи для работы с музыкантами. В это же время возникло радиовещание, которое сделало доступными эти звукозаписи для широкой аудитории и заняло важное место среди других средств массовой информации. Так общество привыкло к постоянному присутствию аудиоконтента. При этом предпринимались попытки синхронизации звука и изображения: например, в 1913 году Томас Эдисон представил кинетофон, на который был записан звук для экспериментального фильма Уильяма Диксона. Однако полноценно звук пришел и в кино только в 1927 году, когда был выпущен первый полнометражный звуковой фильм компании Warner Brothers «Певец джаза» (Смотритель Кино, 2018; Карпак, <https://thevocalcoachlondon.com/ru/sound-recording-history-best-home-studio-gear/>). Это стало первой предпосылкой к возникновению цифрового саунд-дизайна, являющегося аудиальным оформлением звукового пространства визуального ряда и сформировавшегося только в конце XX века, получив свой термин в 1979 году (Звук в кинематографе, <https://kaada.ru/blog/zvuk-v-kino>). Развитие звука коснулось и анимации. Так, в 1928 году появилась анимационная кинокартина Уолта Диснея “Steamboat Willie” («Пароходик Уилли») о Микки Маусе – это был один из первых звуковых мультфильмов. Именно тогда можно было наблюдать слияние нарисованного изображения и полноценно дополняющего его звука (Майоров, 2017). Данное событие можно назвать первым и самым значимым этапом синтеза медиапродукта, когда отдельные сильнейшие инструменты воздействия объединились в едином продукте, в данном случае в звуковом анимационном кино.

В те же годы развитие графики и визуального языка стало глобальным, нацеленным на работу с массовым потребителем. Например, с 1930 года появилось множество профессиональных рекламных агентств, которые начали использовать научные методы, опирающиеся на знания психологии и социологии (например, систематические маркетинговые исследования, потребительские панели, опросы и др.), для изучения потребительского поведения, и в том же году вышла первая телереклама (Докторов, 2007; Цыбикова, 2025). В 1936 году был выпущен первый номер американского журнала “Life”, который был полностью фотографическим (Первый номер журнала “Life”..., 2020), и это доказало возможность заполнения различных графических носителей большим массивом визуальных данных, изготавливаемых за короткий срок. А в 1941 году графический дизайн стал инструментом военной пропаганды: были созданы знаменитые плакаты М. И. Тоидзе (1941) «Родина-мать

зовет!» и Дж. Говарда Миллера (1943) “We Can Do It!” («Мы можем сделать это!») с изображением Розы Риветер. При этом такие графические стили, как ар-деко, и другие символы роскоши перестали быть популярны, так как не соответствовали общественному настроению, претерпевшему изменения из-за Второй мировой войны 1939–1945 гг. (Сококурова, <https://nlrs.ru/exhibitions/plakaty-voyny/index.html>; Мешкова, 2025; Райт, 2023). Миру было сложно оправиться от ее последствий, однако развитие индустриальной эпохи и дизайна продолжилось. В 1944 году был выпущен первый номер журнала “Graphis”, послуживший платформой для просмотра графических работ со всего мира. А в 1950-х годах в США получил развитие один из самых известных стилей – «поп-арт», общедоступное популярное искусство (Поп-арт, <https://www.culture.ru/s/slovo-dnya/pop-art>), что сделало визуальный язык мира ярким, понятным, простым.

Отметим, что именно в середине XX века существенное влияние обрела коммерческая графика. Ее центром развития были преимущественно США, где такие дизайнеры и предприниматели, как Эберт Якобсон, Кассандр или Раймонд Лоуи, работали над системами корпоративных идентификаций. Они разработали язык визуального кода, который позволял идентифицировать компанию и ее продукцию на рынке, устанавливать отношения между сотрудниками, клиентами и партнерами (Волкова, 2014). Развитие получила и знаковая система издания в дизайне СМИ, а инфографика стала частью медиатекста. Активно развивался графический язык анимации. На смену рисованной анимации пришли новые технологии, такие как многослойная и ячеечная анимация, использование цвета. Результат их применения можно увидеть в таких известных мультфильмах, как «Белоснежка и семь гномов», «Пиноккио». Время, когда были созданы эти мультфильмы, называют золотым веком анимации, пришедшимся на 1930–1960-е гг. (Как Уолт Дисней изменил..., 2024). Это же время стало решающим для дальнейшего появления цифровой техники, поскольку именно тогда были созданы первые электронные вычислительные машины (ЭВМ). Например, в 1938 году немецкий инженер Конрад Цузе представил первый двоичный вычислитель Z1, работы над которым он вел до 1950 года, выпустив еще три версии ЭВМ (Z2, Z3 и Z4). При этом уже в 1946 году была запущена машина ENIAC, которую многие считают первым в мире компьютером, даже несмотря на то, что во второй половине XX века Джон Мокли и Джон Эккерт, ее разработчики, были лишены патента Верховным судом США в пользу Джона Атанасова и его разработки 1942 года – ЭВМ «ABC» (Кокоурова, 2025).

Одновременно с этим были сделаны важные технологические открытия в сфере музыки и IT (Information Technology – информационные технологии). Изменился стандарт звукозаписи – в конце 1940-х годов появились виниловые пластинки, а затем в 1960-е годы стандартом звукозаписи стала магнитная лента, что повлияло на улучшение качества звука и на расширение возможностей его редактирования (Брачетти, 2015). А на конференции в 1956 году в Дартмутском колледже впервые прозвучало понятие «искусственного интеллекта» (ИИ), что было отображено в докладе Джона Маккарти и Марвина Мински (Ветрова, 2024). Это событие стало началом проведения исследований в данной области.

В настоящее время медиадизайн невозможно представить без использования 3D-графики. Впервые она появилась в 1960-е годы, тогда же, когда получили распространение техники “limited animation” – упрощенные методы анимации, позволявшие удешевить процесс разработки мультфильмов и ускорить его. Одновременно были созданы и новые звуковые эффекты, сложные электронные музыкальные инструменты, такие как синтезатор, а в 1966 году появились кассеты 8-track, имевшие настоящий коммерческий успех и ориентированные в первую очередь на студийную звукозапись (Амини, 2026; Брачетти, 2015).

В 1950–1960-х гг. усложнились сами компьютеры, вследствие чего была создана первая сеть, тогда лишь отдаленно напоминающая современный интернет, но позволяющая обмениваться данными между устройствами – ARPANET, изначально ориентированная на пользование исследователями и военными структурами. Официальной датой появления этой сети можно считать 1969 год, когда по ней было отправлено первое сообщение (ARPANET, 2024). Важность этого события очень большая как для всех современных мировых процессов, так и для синтеза продуктов медиа в частности. Современный Интернет, который появился в результате развития сети, обеспечивает повседневное сотрудничество между различными культурами и народами, возможность трансляции своих идей и осмысления контента. Без этого потребность в синтезе медиаискусств не была бы столь ярко выраженной. И можно предположить, что разнообразие продуктов, находящихся на границе различных искусств, было бы существенно меньше.

Необходимо так же отметить, что уже в то время были созданы первые программы для генерации текстов. Примером может стать программа Джозефа Вейценбаума “ELIZA” 1966 года, которая могла поддерживать разговор, но создавала лишь иллюзию понимания контекста (ELIZA: The First Step..., 2025). А четырьмя годами ранее, в 1962-м, была изобретена первая система виртуальной реальности «Сенсорам» Мортон Хейлинга (Шатухин, 2024). В ней были совмещены звук, трансляция кадров на экране и замкнутость пространства, отделяющего зрителя от реальности. В дальнейшем на основе этой идеи были созданы 5D-кинотеатры, а также VR-очки. Таким образом, был получен первый глубокий синтез медиаискусств, нацеленный на замену реальности и способный практически целиком перенести зрителя в виртуальное пространство.

Для удобства восприятия упомянутые ранее даты собраны в Таблице 2. Далее они используются для разработки схемы этапов поиска продвинутых технологий и цифрового искусства, в которой в хронологическом порядке собраны основные события данного периода.

Так, в 1900–1960-е гг. были разработаны новые технологические решения и техническое оборудование, которые были применены для создания цифрового пространства, что способствовало возникновению первых цифровых продуктов, в которых происходил синтез искусств.

Таблица 2. XX век. Период развития направлений, формирующих визуальные коммуникации, поиск новых технологий и цифрового искусства

XX век. Период развития направлений, формирующих визуальные коммуникации, поиск новых технологий и цифрового искусства	1910	Первый в мире журнал, посвященный плакатному искусству “Das Plakat”
	1919	Вальтер Гропиус основал Баухаус
	1920	Ар-деко
	1926	- Появление звука в кино - Граммофон – лидер рынка - Усилители и микрофоны – улучшение качества звука
	1928	Появление звука в анимации
	1936	Полностью фотографичный журнал “Life”
	1936	Рост количества профессиональных рекламных агентств
	1936	Появление виниловых пластинок
	1936	Начало золотого века анимации
	1938	ЭВМ Z1
	1942	ЭВМ “ABC”
	1944	Журнал “Graphics” – платформа графики мира
	1946	Первый в мире компьютер ENIAC
	1950	Поп-арт
	1956	Первое упоминание «искусственного интеллекта»
	1960-е	Техника “Limited animation”
	1962	Первая система виртуальной реальности «Сенсорам»
	1963	Появление Sketchpad
	1966	Первая 3D-графика
	1966	Первая программа генерации текстов “ELIZA”
	1966	Магнитная пленка становится стандартом звукозаписи
	1969	Запуск интернет-имитирующей “ARPANET”

1970-1980-е гг. Период эволюции ПО и цифровой рекламы

В отдельный период можно выделить 1970-1980-е гг., когда развитие получили программное обеспечение (ПО) и цифровая реклама. Отличительной особенностью этого этапа стал стремительный переход искусства графики и звука в смежное цифровое пространство, что обеспечило возможность появления современного медиадизайна. Именно тогда были созданы самые необходимые инструменты для работы с мультимедийным контентом – узконаправленные компьютерные графические программы. Одной из них стала известная программа Sketchpad Айвена Сазерлендома, которую он разработал в 1963 году. С ее помощью можно было рисовать на экране, проводя манипуляции с графическими объектами за счет того, что в ней были объединены отображение информации на электронно-лучевом мониторе, вычислительные возможности компьютера и использование светового пера (Барбери, 2024а). 3D-графика тоже усложнялась под влиянием развития алгоритмов, в том числе отвечающих за рендер 3D-объектов, растеризацию и отображение, что позволило достичь более сложного и детализированного результата.

В 1970-х годах можно было наблюдать мультимедийность и некую разрозненность стилей дизайна в целом. Это проявилось в параллельном развитии графического искусства в сети и в реальном мире, в развитии стилей искусства, в эволюции дизайна как рекламного инструмента. Например, эстетика постмодернизма была призвана отобразить природу человека, естественность, и в то же время передать возможности нового времени и эстетику передовых технологий. Это обусловило появление и развитие таких направлений, как «Антидизайн», «Новый дизайн» Этторе Соттсаса, хай-тек и хай-тач (Прокофьева, 2021; Чешегорова, 2025). Кроме того, границы культур размылись, обыденность была возведена до уровня искусства, а визуальные образы стали наиболее востребованными среди всех проявлений культуры (Грачева, 2011). Важно, что уже в это время внимание пользователя было захвачено развивающимся аудиовизуальным контентом. Так, основным конкурентом периодических изданий выступило стремительно развивающееся телевидение. Чтобы выдержать конкуренцию, издательствам пришлось усложнять контент многоплановыми композициями, графическими иллюстрациями, фотографиями, инструментами шрифтовой акциденции. При этом на телевидении можно было наблюдать конкуренцию между эфирными каналами и кабельным ТВ, что послужило причиной актуализации моушн-дизайна (разработка анимированной графики), и поскольку телевидение стало доступно широкой аудитории, наличие моушн-дизайна и элементов брендинга начало восприниматься как обязательная часть телевизионного медиaprостранства и маркетинга (Волкова, 2014, с. 17). И не случайно популярность обрел комикс, немаловажный представитель современного искусства массовой культуры. Комикс можно считать продуктом, находящимся на периферии синтеза искусств, поскольку механика взаимодействия с потребителем по-прежнему остается чтением, однако это действие превратилось в просмотр, что приближает комикс к кинематографу. Стоит отметить, что если в период 1940-1970-х гг. комикс был признан значимым видом искусства, то еще в начале XX века он выступал в качестве рекламного инструмента, сопровождающего основной печатный продукт (Левин).

Медиадизайн тоже является прежде всего рекламным инструментом, или же инструментом притяжения и удержания интереса и эмоций людей. Поэтому можно считать значимым событием для его истории начало

использования электронной почты в качестве рекламного канала. Так, в 1971 году всем пользователям ARPANET было отправлено первое рекламное письмо (Давыдов, 2024). В дальнейшем рекламная рассылка стала обязательным инструментом. Она сочетала в себе анимацию, фотомонтаж, шрифтовый дизайн и другие виды цифрового синтезированного искусства. Активное развитие получил «вирусный» дизайн, основной задачей которого является запуск цепной реакции за счет использования простых легко запоминающихся визуальных нарративов и применения к людям психологических приемов (Дабеза, 2019).

Однако лидирующим инструментом качественного или же дорогого рекламного медиадизайна XXI века считается 3D-дизайн. Ключевое для этого направления событие произошло в 1972 году, когда был создан анимационный фильм «A Computer Animated Hand» («Компьютерная анимированная рука») – первый экспериментальный анимационный фильм, визуализированный только с помощью 3D-инструментов (Барбери, 2024b). Уже в 1980-е годы 3D стало активно использоваться при создании анимации и в архитектурном проектировании. Примером может стать программа AutoCAD. Появились и новые методы моделирования и текстурирования при создании объектов. Примерами являются NURBS и UV-развертка. А 1982 год стал важнейшим для всего современного графического дизайна – именно тогда была основана система Adobe Systems, революционная для цифрового дизайна (TraPhro..., 2025). ИИ тоже был усовершенствован: как медиаинструмент он был включен в работу с анализом данных о потребителях, с разработкой рекламных стратегий.

Одновременно изменился способ звукозаписи. Появилась такая программа, как DAW (Digital Audio Workstation), которая позволила редактировать звук на компьютерах. А с новым форматом CD стало возможно сохранять и распространять полученный результат. Кроме того, появился стандарт MIDI (Musical Instrument Digital Interface), позволивший подключать электронные инструменты и компьютеры для создания музыкальных композиций (DAW: история..., 2024). Так, работа с цифровым звуком стала общедоступной.

Таким образом, в начале 1980-х годов графика и звук отличались одновременным стремительным развитием. Но для того чтобы сложился современный медиадизайн, было необходимо сделать еще несколько важных шагов. Первый – это адаптация любых проявлений контента в цифровом пространстве под ежедневное пользование. Здесь важной датой стал 1984 год, когда был выпущен Apple Macintosh. Это событие сделало цифровой дизайн доступным благодаря графическому интерфейсу, который был интуитивно понятен – например, он использовал иконки вместо текста (История дизайна..., 2024). Второй шаг – создание универсального редактора графики, который был выпущен в 1987 году. Им можно назвать первую версию программы Adobe Illustrator, до сих пор являющейся важнейшим инструментом для работы с векторной графикой (Левин). И в качестве третьего шага необходимо обозначить развитие мирового сообщества дизайнеров. Так, в 1987 году был основан Международный союз дизайнеров (International Council of Design – ICoD), который стал важной платформой для обмена идеями среди дизайнеров (Международная общественная ассоциация «Союз дизайнеров», 1987) (О «Союзе Дизайнеров»).

Данные, полученные в ходе изучения периода 1970-1980-х гг., собраны в Таблице 3 и используются при построении схемы истории медиадизайна, где можно увидеть, что ключевые исторические моменты данного периода распределены неравномерно, а количество технологических открытий и разработок превышает количество знаменательных событий в сфере визуального искусства.

Таблица 3. XX век. Период эволюции ПО и цифровой рекламы

Период эволюции ПО и цифровой рекламы	1970	Антидизайн Хай-тек Хай-тач
	1970-е	Актуализация комикса
	1971	Первое рекламное письмо
	1972	Первый анимационный фильм в 3D
	1982	Звукозапись становится цифровой (CD). Возможность редактировать звук на ПК
	1982	Основание Adobe Systems
	1984	- Выпущен Apple Macintosh - Упрощение интерфейса
	1987	Основан Международный союз дизайнеров (ICoD)
	1987	Выход программы Adobe Illustrator
	1989	Концепция Всемирной паутины
	1990	- UX/UI дизайн - Термин «пользовательский интерфейс»

Таким образом, в 1970-1980-е гг. возникли новые продукты синтеза медиаискусств, однако наиболее ярко выраженным можно считать непосредственно развитие программного обеспечения и технологических возможностей, что повлияло на дальнейшее усложнение цифровых продуктов.

1990-е гг. Период продвинутых технологий в интернет-сети

90-е гг. XX века отличаются цифровизацией инструментов аудиовизуального воздействия на потребителя и переходом локальных искусств, то есть существующих в рамках конкретных территорий, в глобальные, находящиеся вне конкретной территории. Примером может стать выход коллекции мебели финской компании Artek,

основанной дизайнером Алваром Аалто, на рынки всей Европы и США, заинтересовавшихся скандинавским стилем благодаря международным арт-выставкам (Artek: рождение иконы..., <https://m4y.ru/blog/artek>). Так, многочисленные биеннале, триеннале, которые, к тому же, не были привязаны к конкретному месту и меняли локацию, позволили самым разным авторам и объединениям показать свое творчество мировой общественности. Примерами могут стать Венецианская биеннале 1990 года, где приняли участие молодые российские художники (Евгений Митта, Айдан Салахова и др.) совместно с Робертом Раушенбергом из США, ярким представителем поп-арта, и биеннале «Манифест» 1997 года (Павлова, 2022).

Проведение таких масштабных событий стало возможным в том числе благодаря упрощению и ускорению коммуникаций между людьми из разных стран, что обеспечили достижения технологического прогресса, и глобальная связь стала важнейшей составляющей жизни человека. Отправной точкой для ее создания можно считать 1989 год. Именно тогда Тим Бернерс-Ли, британский информатик, разработал концепцию Всемирной паутины, и уже в 1991 году представил первую веб-страницу, написанную на языке HTML (Что такое WWW..., 2025). Так появился первый Интернет Web 1.0, отличающийся от современного Интернета прежде всего тем, что он позволял пользователям только потреблять контент, но не создавать его. Дизайн первых страниц был примитивен, лишен интерактивности и детализации.

С развитием Интернета и ростом числа страниц в Сети и цифрового контента, цифровая графика стала активно развиваться, и возникла необходимость в разработке принципов цифрового дизайна. Появились UX/UI-дизайн и правила web-дизайна, которые опирались на потребности, диктуемые *пользовательским опытом*. Этот термин был введен в 1990-х годах Доном Норманом, когнитивистом, и он обозначает понимание потребностей пользователя для того, чтобы разрабатываемый продукт обеспечил положительный опыт взаимодействия. На приобретение этого опыта дизайн влиял в первую очередь. Например, веб-браузер Mosaic, представленный в 1993 году, стал популярным прежде всего благодаря графическому интерфейсу. Он же открыл новые возможности для работы с web-дизайном. Сами web-дизайнеры начали использовать таблицы для разметки страниц и CSS (Cascading Style Sheets) для стилизации, что было особенно активным в 1998 году (Сергеев, 2025). Так, код стал выражением цифрового искусства проектирования. И на этот процесс существенно повлияло появление Консорциума Всемирной паутины (W3C), что случилось в 1994 году. Задачей этой организации была разработка стандартов HTML и CSS и унификации web-дизайна. Поскольку современный дизайн является в большей степени инструментом рекламы, следует отметить появление первого рекламного баннера. Он был размещен на сайте HotWired в 1994 году и стал основой для разработки интернет-рекламы (Улиханова, 2022).

1990-е годы также отличаются серьезными инновациями в сфере технологий кинопроизводства. Впоследствии достижения кинографики распространились на диджитал-дизайн и web-дизайн. Но именно тогда 3D-дизайн занял свою нишу в киноиндустрии, на что повлияли культовые фильмы «Терминатор 2» (1991) и «Парк юрского периода» (1993) благодаря сложным визуальным эффектам, которые завораживали зрителя (Когла коммерция убивает..., 2025). Кроме того, в 1995 году был выпущен первый полнометражный анимационный фильм, целиком выполненный в 3D – «История игрушек» студии Pixar (Ильин, 2010). Это доказало то, что сложный мультимедиа-продукт, имитирующий визуальный язык нашей реальности, может быть создан исключительно с помощью цифровых технологий. Соответственно, дальнейшее развитие 3D-программ стало востребованным. И уже в 1994 году вышла одна из самых известных 3D-программ – Blender (Blender's History, 2025). А в 1996 году появилась важная программа по работе с 3D – 3D Studio Max (Autodesk 3ds Max, 2023). И если до этого 3D было скорее инновационной разработкой, то теперь оно вошло в разряд значимых инструментов и цифрового искусства, а 3D-графика для кинокартин стала примером синтеза цифровых искусств.

Развитие технологий и уже созданных программ не останавливалось. Для готовых продуктов постоянно выпускались обновления. Например, в 1994 году была выпущена версия программы Adobe Photoshop 3.0 с новой возможностью поддержки слоев, что изменило процесс редактирования изображений. Кроме того, постоянно совершенствовался код написания. Были созданы новые языки программирования. Так, в 1995 и 1996 годах появились JavaScript и Flash. За счет новых возможностей в разметке страницы эти языки позволили работать над интерактивностью web-страниц, делая их более динамичными (Тарасик, 2023). Также в 1997 году внимание разработчиков мира привлек искусственный интеллект, поскольку ИИ «IBM's Deep Blue» сумел победить Гарри Каспарова, чемпиона мира по шахматам, удивив общественность (Кряквин, 2021). И если до этого ИИ казался неперспективным инструментом, то теперь разработчики по-настоящему заинтересовались им.

Примечательным для истории медиадизайна стал 1998 год. Во-первых, в этом году появилась культовая программа по работе с 3D – Maya. Во-вторых, было создано программное обеспечение для ИИ, позволившее автоматически редактировать видео- и аудиофайлы, что стало фундаментом развития современных медиатехнологий (Барбери, 2024b). И, наконец, 4 сентября 1998 года была зарегистрирована знаменитая компания Google, в то время как известный браузер Chrome был запущен только в 2008 году (Колосова, 2024).

Следует отметить вклад компании Google в совершенствование инструментов интернет-рекламы. Так, Google презентовал модель AdWords, позволившую размещать рекламу в Сети на основе анализа поисковых запросов пользователей (Колосова, 2024). Реклама ссылалась на сайты компаний, поэтому к концу 1990-х гг. создание собственного web-сайта стало одним из негласных правил, ведь именно это позволяло продвигать предлагаемые товары и услуги. Тогда же рекламодатели начали использовать контекстную рекламу, и это повлияло на создание новейших поисковых систем Yahoo и AltaVista.

Данные рассматриваемого периода объединены в Таблице 4 для использования в построении схемы развития медиадизайна. Видно, что развитие технологий идет стремительно и непрерывно.

Таким образом, в XX веке было совершено невероятное количество технических и технологических открытий, определивших дальнейшее развитие медиадизайна и сделавших возможным и востребованным синтез цифровых искусств. Среди открытий можно выделить выпуск первых компьютеров массового пользования, изобретение Интернета и первых веб-браузеров, VR/AR реальностей, появление первого искусственного интеллекта и языков программирования, зарождение web-дизайна, переход рекламы в цифровое пространство, развитие кино и сопутствующих ему инструментов, революцию звукозаписи и работы со звуком в целом. Это привело к сочетанию новых технологий с классическими инструментами, революционного искусства с устоявшимися принципами графики, музыки и текста.

Таблица 4. XX век. Период продвинутых технологий и интернет-сети

Период продвинутых технологий и интернет-сети	1991	Первая веб-страница на языке HTML. Web 1.0
	1992	Первый веб-браузер Mosaic. Появление Web-дизайна
	1994	Первый рекламный баннер
	1994	Появление Blender – программы по работе с 3D
	1994	Консорциум Всемирной паутины (W3C) Стандарты HTML и CSS
	1995	Первый полнометражный анимационный фильм в 3D
	1996	Программа по работе с 3D – 3D Studio Max
	1996	Новые языки программирования – JavaScript и Flash
	1997	Победа ИИ “IBM’s Deep Blue” над чемпионом мира по шахматам
	1998	Появилась программа по работе с 3D – Maya
	1998	Развитие рекламы: модель AdWords // контекстная реклама
	1998	Регистрация компании Google

Подробный анализ и схематизация предпосылок и процессов становления четырех периодов развития медиадизайна в XIX-XX веках позволяет свести все полученные данные в одну общую схему (Схема 1).

Ключевые события в ней объединены узлами – точками запуска развития направлений и тенденций, сформировавших среду для возникновения медиадизайна. Можно увидеть, что в 1900-1960-е гг. появляются узлы ключевых для современного медиадизайна явлений, таких как «Синтез аудио», «Визуальные и интерактивные искусства», «Искусственный интеллект», «Объединение звука и анимации в едином продукте», активное развитие как единого целого иллюстрации, фотографии и текста. В 1970-1980-х гг. возникают узлы «Интернет», «Компьютеры и графика», «Развитие языков программирования и рост возможностей ПО». В 1990-е гг. можно заметить сужение разветвлений к концу XX века и схождение ветвей направлений в узлах «Интернет», «Графическое искусство становится цифровым» и «Цифровая реклама». Таким образом, практически все точки запуска направлений развития приходятся на период 1960-1986 гг., и при этом связь основных тенденций практически отсутствует вплоть до 1990-х годов. Начиная с конца 1980-х гг. можно наблюдать, как развитие искусства и технологий сосредоточилось на процессе становления интернет-пространства и цифрового мира. Событий и значимых открытий в цифровой среде стало намного больше, они происходили интенсивнее и равномернее, от чего в поле внимания общества фокус сместился в сторону технологий, и это отразилось на развитии искусства.

Если трактовать взаимосвязи более предметно, то активное развитие искусства в дизайне и межкультурное общение, создание глобального сообщества, привели к необходимости постоянно поддерживать связь. При этом стремление к продвижению продуктов и идей потребовало развития усиленных, «вирусных» рекламных инструментов. Одновременно с этим появилась уникальная платформа размещения рекламы, продажи и покупки товаров, обсуждения и обмена творчеством – Интернет. Поэтому отдельно в схеме выделена разработка Всемирной паутины и возникновение Интернета на основе Web 1.0. Это явление позволило развиваться аудиовизуальному искусству одновременно по всему миру, а также способствовало накоплению обширного количества контента. В связи с этим значимым становится и появление узла «Цифровая реклама», который имеет прямое отношение к узлу «Развлечения», находящемуся на рубеже XX и XXI веков. Так необходимость совершенствовать рекламное сопровождение, усиливать эффект продуктов медиа, и в то же время ускорять процессы и оптимизировать трудозатраты привела к внедрению новейшего ПО в искусство.

Также на схеме можно увидеть, что направления, составляющие современный медиадизайн, не развивались параллельно друг другу. Оказалось, что открытия не могут быть привязаны к единой ветви развития. С начала и до середины XX века они происходили независимо друг от друга, но затем, объединенные глобальным информационным полем, события стали выстраиваться в параллельные друг другу ветви. Весь рассматриваемый период поле внимания общества обладало устойчивой динамикой и в начале XX века в большей степени было направлено на визуальное искусство. Однако уже в конце века оно было перенаправлено на технологический прогресс, что и стало решающим фактором становления медиадизайна. При этом баланс искусства и технологий наблюдался лишь дважды: в период 1970-1980-х гг., а также в районе 1936 года.

Заключение

Изучение предпосылок возникновения медиадизайна показало, что его развитие было заложено еще в XIX веке, когда основные виды искусств существовали отдельно и их взаимодействие было достаточно редким. Исследование и анализ периодов 1900-1960-х гг., 1970-1980-х гг. и 1990-х гг. доказали, что XX век действительно является периодом развития формирующих медиадизайн направлений и поиска продвинутых технологий, периодом эволюции ПО, интернет-сети и цифровой рекламы. В это время можно наблюдать стремительное развитие как технологий, так и сложной вычислительной техники, объединение видов искусств в общем цифровом информационном поле. Выявление основных ключевых событий и связующих их узлов показало, как был сформирован фундамент медиадизайна и запущен бурный процесс синтеза и метаморфоз цифровых продуктов, продолжение которого прослеживается в современном развитии медиаиндустрии.

Анализ схемы зафиксировал устойчивую динамику поля внимания мирового сообщества в сфере искусства, чей фокус постепенно смещался в сторону цифровизации, что обусловило переход искусства в виртуальное пространство. Таким образом, схема позволила смоделировать динамику культурных процессов, происходивших в XIX-XX веках. Выстроенные в хронологическом порядке приведенные ключевые события демонстрируют неоднородность связей между направлениями, формирующими медиадизайн. Можно сделать вывод, что современный медиадизайн не мог не возникнуть в рамках запущенных процессов, поскольку он является объединением развития искусства и интернет-среды.

Спроектированная схема позволяет наглядно и целостно охватить всю информацию и выявить процессы, повлиявшие на формирование медиадизайна в XIX-XX веках. Полученные данные станут основой для проведения сравнительного исторического анализа развития медиадизайна предшествующих веков и текущего времени, поскольку в перспективе исследование возможно и желательно пролонгировать на XXI век для выявления закономерностей и параллелей развития медиадизайна XX и XXI веков. Это позволит спрогнозировать будущие тенденции XXI века и сформулировать предположения по созданию актуального конкурентоспособного визуального контента, а также тезисы для понимания глубинных динамических общественных процессов, таких как культура и цифровизация.

Материалы исследования | Research materials

1. Амини Д. Limited animation – визуальный язык анимации 1950-1960-х годов. 2026. 21 мая. <https://mediiaa.com/project/limited-animation-vizualnyj-yazyk-animaci-7cf7282f317a4b2a8b5c3e6aeec420d0>
2. Барбери Л. Всё об Autodesk Maya: что это за программа и для чего она нужна // Skillbox.ru: GameDev. 2024a. 26 апреля. <https://skillbox.ru/media/gamedev/vsye-ob-autodesk-maya-chto-eto-za-programma-i-dlya-chego-ona-nuzhna>
3. Барбери Л. История 3D-графики: от векторных линий до реалистичных рендеров // Skillbox.ru: GameDev. 2024b. 09 июля. <https://skillbox.ru/media/gamedev/istoriya-3dgrafiki-ot-vektornykh-linij-do-realisticnykh-renderov/>
4. Брачетти А. Эволюция саунд-систем: от винила до умных колонок // Rap.ru: Чтиво. 2015. 30 сентября. <https://web-arhive.ru/page?url=https%3A%2F%2Fwww.rap.ru%2Freading%2F20228&date=20251113&hidden=0>
5. Ветрова Е. История ИИ: как создавался искусственный интеллект // Virtre.ru. 2024 30 ноября. <https://virtre.ru/articles/artificial-intelligence/istoriya-ii-kak-sozdavalsya-iskusstvennyj-intellekt>
6. Всемирная история периодики: “The Illustrated London News” // Periodic GPIB: “Livejournal”. 2013. 17 апреля. <https://periodic-gpib.livejournal.com/788.html?ysclid=m91xag0up9936053506>
7. Давыдов О. Электронная почта навсегда изменила мир. Кто ее придумал и почему люди не сразу поняли, что это революция? // Lenta.ru: Articles. 2024. 22 апреля. <https://lenta.ru/articles/2024/04/22/email>
8. Звук в кинематографе // Kaada.ru. <https://kaada.ru/blog/zvuk-v-kino>
9. Иванова М. Эволюция ар-деко: от Америки 1920-х до современной Москвы // Style.rbc.ru. 2023. 19 января. <https://style.rbc.ru/life/63c154489a794771cbe201bb>
10. Ильин Ю. История игрушек: как начиналась трехмерная анимация // Old.Computerra.ru. 2010 23 ноября. <https://old.computerra.ru/vision/577947/>
11. История дизайна в 1980-1990-е годы. Часть вторая: графический дизайн // Skillbox.ru: Дизайн. 2024. 06 марта. <https://skillbox.ru/media/design/istoriya-dizayna-v-1980-1990-gody-chast-vtoraya-graficheskiy-dizayn>
12. Как Уолт Дисней изменил анимацию // Media.contented.ru. 2024. 27 октября. <https://media.contented.ru/vdoh-novlenie/istoriya-dizajna/kak-uolt-disney-izmenil-animatsi>
13. Карпак В. В. Полная история звукозаписи: от Эдисона до современных студий // Thevocalcoachlondon.com. <https://thevocalcoachlondon.com/ru/sound-recording-history-best-home-studio-gear/>
14. Когда коммерция убивает творчество: почему культовые фантастические франшизы потеряли свой путь? // Ixbt.com. 2025. 13 августа. <https://www.ixbt.com/live/movie/kogda-kommerciya-ubivaet-tvorchestvo-pochemu-kultovye-fantasticheskie-franshizy-poteryali-svoy-put.html>
15. Кокоурова М. От сумматоров к макбуку: как изобрели компьютер // Blog.skillfactory.ru. 2025. 23 сентября. <https://blog.skillfactory.ru/kak-i-kogda-izobreli-kompyuter/>
16. Колосова Т. Кто создал Google: история успеха компании, изменившей мир // Trends.rbc.ru. 2024. 27 сентября. <https://trends.rbc.ru/trends/industry/6516c7fc9a7947e21272521a>

17. Кряквин Д. Главная ошибка Гарри Каспарова. Почему великий чемпион проиграл суперкомпьютеру // Championat.com. 2021. 22 августа. <https://www.championat.com/other/article-4435519-pochemu-garri-kasparov-v-1997-godu-proigral-superkompyuteru-deep-blue-v-samoj-znamenitoj-shahmatnoj-partii-v-istorii.html>
18. Левин Д. Adobe Illustrator: эволюция векторной графики за 35 лет развития // SkyPro: wiki. <https://sky.pro/wiki/digital-art/istoriya-i-razvitie-adobe-illustrator>
19. Майоров Н. 1928 год. Первый звуковой анимационный фильм Диснея “Steamboat Willie” («Пароходик Вилли») // Cinemafirst.ru. 2017. 19 февраля. <https://cinemafirst.ru/1928-god-pervyj-zvukovoj-animatsionnyj-fi/>
20. Мешкова А. Образ женщины в советском и американском плакате Второй мировой // Hsedesign.ru. 2025. 4 декабря. <https://hsedesign.ru/project/obraz-zhenshhiny-9199f6e75a3f4d489c8df676353dfa39>
21. О «Союзе Дизайнеров» // Moasdr.ru. <https://www.moasdr.ru/about>
22. Острогорский А. Расшифровка Ар-нуво: от парижского метро до чайной этики // Arzamas.Academy. <https://arzamas.academy/materials/2475>
23. Первый номер журнала “Life”. Как «показывать» новости с помощью фотографии // «ВКонтакте»: Пушкинский музей. 2020. 12 ноября. <https://vk.com/@theartsmuseum-pervyi-nomer-zhurnala-life-kak-pokazyvat-novosti-s-pomoschu>
24. Поп-арт // Культура.РФ. <https://www.culture.ru/s/slovo-dnya/pop-art>
25. Прокофьева Д. Группа Memphis: постмодернистский бунт в дизайне // Skillbox.ru. 2021. 26 октября. <https://skillbox.ru/media/design/gruppa-memphis-postmodernistskiy-bunt-v-dizayne/>
26. Райт Д. Декоративное искусство: история ар-деко // Awdee.ru. 2023. 06 июня. <https://awdee.ru/arts-decoratifs-the-history-of-art-deco/>
27. Сергеев В. Код, который все изменил: история AlexNet и ее наследие // Хабр. 2025. 01 апреля. https://habr.com/ru/companies/ru_mts/articles/896478
28. Смотритель Кино. Да будет звук: История превращения немого кино в звуковое // Dzen.ru. 2018. 22 июня. <https://dzen.ru/a/WyzIyt3WSwCoe62g?ysclid=msv1r93kq281672309>
29. Сокоуртова Т. В. Вдохновляя на подвиг. Виртуальная выставка плакатов Великой Отечественной войны 1941-1945 гг., посвященная 80-летию Победы // Nlrs.ru. <https://nlrs.ru/exhibitions/plakaty-voyny/index.html>
30. Тарасик Н. История веб-дизайна // Njsoft.dev: blog. 2023. 26 августа. <https://njsoft.dev/blog/web-design-history>
31. Улиханова М. 27 октября 1994 года в Сети появился первый рекламный баннер. Цифровые баннеры породили целую индустрию веб-рекламы // Digitalocean.ru. 2022. 27 октября. <https://digitalocean.ru/n/27-oktyabrya-1994-goda-v-seti-poyavilsya-pervyj-reklamnyj-banner>
32. Чешегорова А. Стиль хай-тек в дизайне: от архитектуры до интерфейсов // Media.contented.ru. 2025. 18 января. <https://media.contented.ru/osnovy/napravleniya/stil-hai-tek-v-dizayne-ot-arhitektury-do-interfeisov/?ysclid=mtltaqyj2102178217>
33. Что такое WWW, как устроена Всемирная паутина и кто её изобрёл // Skillbox.ru: Код. 2025. 13 января. <https://skillbox.ru/media/code/chto-takoe-www-kak-ustroena-vsemirnaya-pautina-i-kto-ee-izobrel>
34. Чурина Е. Е. Из истории одного предмета. Граммофон // Gelmusey.ru. 2025. 09 октября. <https://gelmusey.ru/iz-istorii-odnogo-predmeta-grammofon/>
35. Шатухин Д. История VR: от неловких попыток до отслеживания жестов и полного погружения // Skillbox.ru: Код. 2024. 01 марта. <https://skillbox.ru/media/code/istoriya-vr-ot-nelovkikh-popytok-do-otslezhivaniya-zhestov-i-polnogo-pogruzheniya>
36. ARPANET: с чего начался современный интернет // Securitylab.ru: Blog. 2024. 11 июня. <https://www.securitylab.ru/blog/personal/paragraph/353718.php>
37. Artek: рождение иконы скандинавского стиля // M4y.ru: Блог. <https://m4y.ru/blog/artek>
38. Autodesk 3ds Max // Рувики. 2023. https://ru.ruwiki.ru/wiki/Autodesk_3ds_Max
39. Blender’s History // Blender.org: history. <https://www.blender.org/about/history>
40. DAW: история создания и развития. Часть 1 // «ВКонтакте»: Звукорежиссеры. 2024. 07 августа. <https://vk.com/@zvukorejissory-daw-istoriya-sozdaniya-i-razvitiya-chast-1>
41. ELIZA: The First Step in Human-Computer Interaction Through Natural Language Processing // Geeksforgeeks.org. 2025. 08 April. <https://www.geeksforgeeks.org/eliza-the-first-step-in-human-computer-interaction-through-natural-language-processing>
42. TraPhro. История Adobe. Как математик и IT-специалист решили одну из самых раздражающих проблем в компьютерном мире // Хабр: статьи. Все потоки. 2025. 22 марта. <https://habr.com/ru/articles/893414/>

Источники | References

1. Архипова Н. А. Взаимовлияние художественных культур Японии и стран Западной Европы, США и Российской Империи на рекламную графику XIX-XX вв. // Международный научно-исследовательский журнал. 2023. № 9 (135). <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.135.40>
2. Бадзградзе Е. Ш. История развития анимации как феномена экранной культуры в цифровую эпоху // Обществознание и социальная психология. 2022. № 8.
3. Благоев Ю. В. Иммерсивная журналистика в медиареальности // Вестник Волжского университета им. В. Н. Татищева. 2017. № 3.

4. Бобринская Е. Жест в поэтике раннего русского авангарда // Авангардное поведение: сборник материалов IV Хармс-фестиваля (г. Санкт-Петербург, 15-17 мая 1998 г.). СПб., 1998.
5. Ботанин К. А., Сероштанова Н. Ю. Минимализм в цифровом искусстве // Известия высших учебных заведений. Уральский регион. 2022. № 3.
6. Булдыгин С. С. Концепция промышленной революции: от появления до наших дней // Вестник Томского государственного университета. 2017. № 420. <https://doi.org/10.17223/15617793/420/12>
7. Виноградова М. О. История развития школы Баухаус // Гуманитарные науки в современном вузе: вчера, сегодня, завтра, к 280-летию со дня рождения российской просветительницы княгини Е. Р. Дашковой: материалы VI Международной научной конференции (г. Санкт-Петербург, 09 декабря 2022 г.): в 3 т. СПб.: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2023. Т. 2.
8. Волкова В. В. Специфика медиадизайна // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. 2014. № 4.
9. Грачева С. М. Проблемы отечественной критики в дискуссии 1970-1980-х гг. как отражение художественной жизни эпохи // Научные труды Санкт-Петербургской академии художеств. 2011. № 16.
10. Дабеза В. В. Феномен вирусной информации в современных сетевых СМИ: дисс. ... к. филол. н. Воронеж, 2019.
11. Дабеза В. В., Иовва Н. И., Ткаченко Ю. В. Новые медиа: основные тренды в создании контента и дизайне (на примере СМИ Приднестровья) // Ученые записки Крымского федерального университета им. В. И. Вернадского. 2024. Т. 10 (76). № 2. <https://doi.org/10.29039/2413-1679-2024-10-2-194-200>
12. Докторов Б. З. Наука приходит в рекламное агентство // Телескоп. 2007. № 6.
13. Жук Э. Н. Художник Иван Билибин // Вестник культурологии. 2019. № 4 (91). <https://doi.org/10.31249/hoc/2019.04.09>
14. Кравченко О. И., Лемешко Т. Б. Тенденции развития web-дизайна в современной России // Экономика и бизнес: цифровая трансформация и перспективы развития: материалы Международной научно-практической конференции (г. Москва, 14 апреля 2022 г.): в 2 т. М.: Институт бизнеса и дизайна, 2022. Т. 1.
15. Лаврентьев А. Н. История дизайна. М.: Гардарики, 2007.
16. Левашова Е. А. Из истории анимации и мультимедиа // Преподаватель XXI век. 2019. № 3-1.
17. Лопатина Н. В. Управление цифровизацией культуры: опыт, ошибки, перспективы // Цифровизация культуры и культура цифровизации: современные проблемы информационных технологий: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции (г. Москва, 08 октября 2020 г.). М.: Российский научно-исследовательский институт культурного и природного наследия им. Д. С. Лихачёва, 2020.
18. Овчинникова Р. Ю. Технический дизайн как объективный фактор динамики графического дизайна // Вестник Гжельского государственного университета. 2024. № 1.
19. Павлова О. Б. Биеннале, триеннале и другие международные периодические выставочные арт-проекты в 1990-е гг. // Ветер Перестройки. 2021: сборник материалов Первой Всероссийской научной конференции (г. Санкт-Петербург, 28-30 октября 2021 г.). СПб.: Скифия-Принт, 2022.
20. Петров А. П. Особенности эргономики и дизайна в автомобилестроении. Курган: Курганский государственный университет, 2004.
21. Пислегина А. Н., Митюков Н. В. Синтез современных видов медиаискусства и этапы метаморфозы мультимедийного продукта // Медиаобразование. 2021. № 3. <https://doi.org/10.13087/me.2021.3.501>
22. Соломенная А. А. «Стиль Мухи» и его значение в современном искусстве // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2019. № 5.
23. Старостина М. Н. История фотографии XIX века // В мире научных открытий: материалы III Международной студенческой научной конференции (г. Ульяновск, 22-23 мая 2019 г.). Ульяновск: Ульяновский государственный технический университет им. П. А. Столыпина, 2019. Т. 2.
24. Сурина А. В., Мироненков В. Б. История развития и современные понятия цифровой трансформации // Системный анализ в проектировании и управлении. 2024. № 2. <https://doi.org/10.18720/SPBPU/2/id24-513>
25. Тойнби А. Промышленный переворот в Англии в 18-м столетии / пер. с англ. и предисл. А. И. Чупрова. М.: Типография А. Г. Кольчугина, 1898.
26. Тютюнова Ю. М. Искусство литографии: возникновение, развитие, современное значение в культуре и художественном образовании // Успехи гуманитарных наук. 2020. № 2.
27. Харт Т. Полным ходом. Эстетика и идеология скорости в культуре русского авангарда, 1910-1930 / пер. Н. Рябчиковой. СПб.: Библиороссика, 2009.
28. Цветкова П. И. Медиадизайн как фактор формирования бренда телепродукта: дисс. ... к. иск. М., 2022.
29. Цветкова П. И. Специфика и функции брендинга в телевизионной сфере // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник Российского государственного художественно-промышленного университета им. С. Г. Строганова. 2021. № 2-2.
30. Цветкова П. И. Технологии медиадизайна в брендинге телепроекта // Материал – технология – форма как универсальная триада в дизайне, архитектуре, изобразительном и декоративном искусстве: материалы Международной научной конференции (г. Москва, 18 мая 2018 г.). М.: Московская государственная художественно-промышленная академия им. С. Г. Строганова, 2018.
31. Цыбикова Д. Г. Маркетинговые исследования: история становления индустрии // Вестник Российского экономического университета им. Г. В. Плеханова. 2025. Т. 22. № 3 (141). <https://doi.org/10.21686/2413-2829-2025-3-270-278>

Информация об авторах | Author information**Пислегина Арина Николаевна¹**¹ Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна**Arina Nikolaevna Pislegina¹**¹ Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design¹ RillWindler@mail.ru**Информация о статье | About this article**

Дата поступления рукописи (received): 04.06.2026; опубликовано online (published online): 07.09.2026.

Ключевые слова (keywords): возникновение медиадизайна; историческая схема; цифровизация искусства; цифровые технологии; emergence of media design; historical scheme; digitalization of art; digital technologies.