

## Музыка в системе культуры

Научная статья  
УДК 78.1+130.2+004  
<https://doi.org/10.56620/2782-3598.2024.1.157-168>  
EDN: TSLYIO



### Процессы цифровизации в искусстве и творчестве: диалектика взаимосвязи

Надежда Александровна Царёва

*Дальневосточный государственный технический рыбохозяйственный университет,  
г. Владивосток, Российская Федерация,  
nadezda58@rambler.ru<sup>✉</sup>, <https://orcid.org/0000-0002-6179-3978>*

**Аннотация.** В статье рассматриваются особенности процессов цифровизации в современном искусстве и их влияние на художника, раскрывается понимание виртуального пространства в философии постмодернизма, обсуждается специфика цифрового искусства, определяется степень оправданности прогнозов развития виртуальности в искусстве. В философии постмодернизма процессы виртуализации оценивались неоднозначно. Виртуальность не всегда противостоит реальности. Искусство является сферой продуктивного взаимодействия реального и виртуального. Виртуальный мир, создаваемый искусством, содержит в себе возможность перехода в актуальную реальность. Современные процессы цифровизации в искусстве, с одной стороны, усиливают тенденции деградации киберкультуры, вероятность замещения художника программистом. С другой стороны, стирают границу реального и виртуального миров. Сгенерированное компьютером пространство открывает новые слои многогранного мира, иные измерения уже знакомого бытия. Средства компьютерных технологий порождают многообразие в эстетическом восприятии искусства. Но для актуализации виртуального пространства как преображённой реальности необходим творец. Сохранить самостоятельное присутствие художника в цифровых технологиях искусства позволит диалектический характер их взаимодействия.

**Ключевые слова:** цифровые технологии, философия постмодернизма, технологии виртуальной реальности, цифровое искусство, цифровизация и творчество

**Для цитирования:** Царёва Н. А. Процессы цифровизации в искусстве и творчестве: диалектика взаимосвязи // Проблемы музыкальной науки / Music Scholarship. 2024. № 1. С. 157–168. <https://doi.org/10.56620/2782-3598.2024.1.157-168>

## Music in the Sistem of Culture

Original article

### The Processes of Digitalization in Art and Creativity: Dialectics of Interconnection

Nadezhda A. Tsareva

*Far Eastern State Technical Fisheries University, Vladivostok, Russian Federation,  
nadezda58@rambler.ru✉, <https://orcid.org/0000-0002-6179-3978>*

**Abstract.** The article examines the peculiarities of the processes of digitalization in contemporary art and their influence on the artist, the comprehension of virtual space in the philosophy of postmodernism. In the article the specificity of digital art is discussed, and the extent of justifiability of the predictions of the development of virtual reality in art is determined. In the philosophy of postmodernism, the processes of virtualization have been evaluated ambivalently. The virtual dimension does not always stand against reality. Art presents a sphere of a productive interaction between the real and the virtual. The virtual world created by art contains within itself the possibility of transferal into actual reality. On the one hand, the contemporary processes of digitalization in art enhance the tendencies of degradation of the cyber culture, the possibility of replacement of the artist with the programmer. On the other hand, they erase the boundary between the real and the virtual worlds. The space generated by the computer opens up new strata of the multifaceted world, other dimensions of the already familiar existence. The means of computer technologies generate diversity in the aesthetic perception of art. But for actualization of the virtual space as a transformed reality a creator is required. The preservation of the self-sufficient presence of the artist in digital technologies of art would be possible with the aid of the dialectic character of their interaction.

**Keywords:** digital technologies, philosophy of postmodernism, virtual reality technologies, digital art, digitalization and creativity

**For citation:** Tsareva N. A. The Processes of Digitalization in Art and Creativity: Dialectics of Interconnection. *Problemy muzykal'noi nauki / Music Scholarship*. 2024. No. 1, pp.157–168. (In Russ.) <https://doi.org/10.56620/2782-3598.2024.1.157-168>

Современная эпоха метамодерна осваивает пятый технологический уклад и находится в состоянии перехода к шестому. Фундаментальной основой развития становятся «высокие» нанобиотехнологии и технологии цифровизации [1]. В настоящее время человечество существует в мире технологий

«виртуальной реальности» — одного из основных проявлений процессов цифровизации.

В научной литературе выделяют различные виды виртуальности (естественно создаваемая воображением человека; как вид реальности; как вид небытия; информационная виртуальность

и др.)<sup>1</sup>. Мы сосредоточимся на новом виде, порождённом компьютерными технологиями. В XXI веке новый технологический уровень компьютеризации общества обусловил процессы цифровизации, которая предложила качественно новый уровень создания и передачи культурных пластов информации. Предполагается, что процессы цифровизации — использование цифровых технологий в различных областях жизнедеятельности от производства и управления до образования и искусства — это переход общества к новому, качественно улучшенному уровню существования. Понятие «цифровые технологии» включает в себя «большие данные, нейротехнологии и искусственный интеллект, системы распределённого реестра, квантовые технологии, новые производственные технологии, промышленный интернет, компоненты робототехники и сенсорику, технологии беспроводной связи, технологии виртуальной и дополненной реальности»<sup>2</sup>.

В эпоху метамодерна цифровые технологии создают особую среду, подобную реальности, — «виртуальное государство» без границ с мощной киберкультурой, перспективой которого становится постепенное замещение человеческого разума искусственным интеллектом.

Нарастание процессов информатизации и компьютеризации общества иници-

ирует усиление зависимости человека от IT-пространства. Процессы цифровизации коснулись всех сфер жизни. Цифровые технологии интенсивно внедряются в сфере образования. В науке современные открытия невозможно представить без цифрового инструментария. В религии церковные службы проходят в онлайн-режиме. В социальной сфере соцсети вытесняют реальную коммуникацию.

В новом феномене «цифрового искусства» многообразные цифровые формы произведений «создаются и модифицируются при помощи языков программирования и компьютерных программ»<sup>3</sup>. Такие художественные объекты обозначаются термином «виртуальное искусство». Современное искусство стало, по выражению Ф. Поппера, виртуализированным<sup>4</sup>. С одной стороны, в процессе цифровизации создаётся новый уровень искусства, где нет пространственно-временных ограничений. С другой стороны, их влияние на развитие личности неоднозначно. Решение проблемы сохранения творческой сущности человека в эпоху цифровизации требует глубокого осмысления.

Технологии всегда использовались художником для воплощения его идеи. Проблема заключается в следующем: каково соотношение человека-творца и технологических инноваций в произведении? Не вытесняют ли компьютерные приёмы

<sup>1</sup> См.: Грязнова Е. В. Философский анализ концепций виртуальной реальности // Философская мысль. 2013. № 4. С. 53–82. <https://doi.org/10.7256/2306-0174.2013.4.278>

<sup>2</sup> Развитие цифровых сквозных технологий. URL: [https://cdto.wiki/Развитие\\_цифровых\\_сквозных\\_технологий](https://cdto.wiki/Развитие_цифровых_сквозных_технологий) (дата обращения: 16.01.2024).

<sup>3</sup> Кириченко Е. И. Цифровое искусство: способ коммуникации или средство новой художественной образности? // Научное обозрение: электрон. журнал. 2018. № 1. URL: <https://srjournal.ru/wp-content/uploads/2018/01/ID91.pdf> (дата обращения: 16.01.2024).

<sup>4</sup> Popper F. From Technological to Virtual Art. Cambridge, Mass.; London: MIT press, 2007. 459 p.

и средства воображение и душу автора? В связи с этим мы сосредоточимся на философско-антропологическом подходе к рассмотрению проблемы взаимодействия человека в искусстве с созданными им цифровыми технологиями.

В научной литературе изучение проблемы цифровизации искусства уже имеет историю. Р. Ю. Хурум, Е. Б. Птушенко представляют аналитику форм компьютерных технологий в изобразительном искусстве, рассматривают связь цифровой и традиционно-цифровой форм искусства, анализируют характеристики цифрового искусства (интерактивность, новые художественные средства, элитарность) [2]. Многие авторы показывают, как цифровые технологии расширяют возможности художников. О феномене цифрового искусства, особенностях его проявления в музыкальных практиках размышляет Н. Бардаченко<sup>5</sup>.

Цель настоящей статьи — рассмотреть особенности процессов цифровизации в современном искусстве и их влияние на художника.

Новизна исследования обусловлена ретроспективным анализом постмодернистского осмысления процессов виртуализации в свете цифровой трансформации искусства XXI века.

### Постмодернизм о процессах виртуализации

Рефлексия философии постмодернизма в 70-е годы XX века о движении человечества к виртуальному существованию выражала ощущение высокой динами-

ки этого процесса. В фокусе внимания теоретиков постмодернизма находился вопрос о сущности виртуальной реальности. Концепты «виртуальность», «гиперсимуляция», «гиперреальность» вошли в научный оборот благодаря работам Ж. Бодрийяра, Р. Барта, Ж. Делёза и др.

Философы неоднозначно оценивали процессы виртуализации. С одной стороны, все представители постмодернизма понимали нарастающее противостояние виртуальности и реальности. Виртуальность рассматривалась как форма отчуждения образа от идеи, знака от означаемого, человека от его телесности. Причина отчуждения обусловлена особым характером взаимодействия человека и техники. Виртуализацию культуры в конце XX века связывали с технологиями СМИ и масс-медиа, которые, создавая симулякры, устанавливают неосязаемый контроль жизни человека и общества.

Так, Ж. Бодрийяр в работе «Симулякры и симуляции» (1981) определяет симулякр как явление, порождённое современными информационными технологиями. Симулякр понимается как образ, лишённый внутренней идеи, но он содержит избыточное число деталей, отсылающих к реальности. Симулякры становятся более реальными, чем сама реальность, и потому они вытесняют реальность. Симулякр — это «порождение моделей реального оригинала и реальности: гиперреального»<sup>6</sup>. Особенность постмодернистской культуры — гиперреальность — обусловлена массовым появлением симулякров. Симулякры

<sup>5</sup> Бардаченко Н. А. Музыкальная культура в эпоху цифровизации // Философско-культурологические исследования. 2021. № 9. URL: <https://fki.lgaki.info/2021/07/01/музыкальная-культура-в-эпоху-цифрови/?ysclid=ls99vi2rr6721744431> (дата обращения: 16.01.2024).

<sup>6</sup> Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: Постум, 2015. С. 5.

перестают отражать действительность, но выстраивают «царство симулякров», виртуальную реальность. Бодрийяр даёт пессимистичный прогноз будущего. Общество потребления создаст виртуальный идеал, образец-симулякр, к которому должен будет стремиться человек. В «Системе вещей» философ пишет о «получестественном» существовании общества потребления, в котором уже завершён процесс дегуманизации культуры<sup>7</sup>.

С другой стороны, в постмодернизме осмысливалась перспектива сосуществования виртуального и реального. Пространством, в котором реализуется модель взаимодействия актуального и виртуального, философы видели искусство.

В искусстве как в семиологической системе, полагает Р. Барт, кроме «означающего» и «означаемого» существуют «не два, а три различных элемента: ведь то, что я непосредственно воспринимаю, является не последовательностью двух элементов, а корреляцией, которая их объединяет. Следовательно, есть означающее, означаемое и есть знак, который представляет собой результат ассоциации первых двух элементов»<sup>8</sup>. «Ассоциации» рождаются в сфере личного «я», они результат переживаний, восприятий во внутреннем мире субъекта. Значит, делает вывод Барт, существует означаемое, оно выражает эмпирическую реальность, есть означающее — это кажущаяся реальность, и третья реальность — знак (символ) — возникает в иррациональной сфере «я».

Определяя сущность симулякров в работе «Платон и симулякры», Ж. Делёз

анализирует идею Платона о существовании двух видов образов: есть копии и симулякры. Копия является подобием вещи, содержит в себе её внутреннюю идею. Симулякр — это копия копии, он имеет лишь внешнее подобие. Делёз определяет симулякр как образ, лишённый подобия.

В современном мире, убежден Делёз, симулякр воспринимается в качестве опорной точки. Это даже не искусственное, которое выступает как копия копии. В отличие от копии, которая живёт подобием, симулякр создаёт лишь внешний эффект сходства, а на самом деле является имитацией. Симулякр обнаруживает свою подлинную сущность в расхождении, становлении, вечном изменении и различии. Всё становится симулякром: «Симулякр — это система, в которой различное соотносится с различным посредством самого различия»<sup>9</sup>. Таким образом, Делёз приходит к выводу, что симулякр подразумевает изменение самой природы копии.

Но есть сфера, в которой виртуальность углубляет, украшает, усиливает реальность. Это искусство. В представлениях Делёза искусство способно создавать виртуальное бытие, существующее наряду с реальным, не затемняя, не отворачиваясь от него.

Делёз переосмысливает классический принцип мимесиса и трактует его более широко. Есть образ и его зеркальная копия, но в искусстве есть «за-зеркалье», другой мир реальности, противостоящий обыденному. На границе действительного и воображаемого, в области

<sup>7</sup> Бодрийяр Ж. Система вещей. М.: Рудомино, 1995. 168 с.

<sup>8</sup> Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / пер. с фр.; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. С. 76.

<sup>9</sup> Делёз Ж. Различие и повторение / пер. с фр. СПб.: Петрополис, 1998. С. 334.

иррационального существует «за-зеркалье», создаваемое в необъяснимом рационально творческом процессе. «Именно там, в “за-зеркалье” творчества, бушуют слепые, иррациональные силы неопределяемого и невыразимого, из “ничто” появляется “нечто”, хаос превращается в космос, энтропия — в красоту»<sup>10</sup>. В творческом акте благодаря постижению слов и образов субъект бессознательно пересекает границы миров. Погружение в сферу бессознательного в творческом процессе позволяет показать «чистые события, реальности, которые непрестанно прибывают и удаляются. <...> охватить вселенную, её ужасы и её славу: глубину, поверхность, объём или свёрнутую плоскость»<sup>11</sup>.

В философии постмодернизма искусство и творчество представляют пространство взаимодействия эмпирического и трансцендентного, воспринимаемого на внерациональном уровне сознания. Рациональное объяснение сотворённого искусством мира «за-зеркалья», воображаемого и условного, логическим формам сознания недоступно. Поэтому философы утверждают возможность иного видения мира художником<sup>12</sup>.

В философии Делёза искусство наделяется особой функцией постижения сущности бытия. «Искусство, — пишет Делёз, — даёт нам подлинное единство:

единство материального знака и абсолютного духовного смысла. Сущность является в точности таким единством знака и смысла, каким оно открывается в произведении искусства»<sup>13</sup>.

Делёз представлял объект в искусстве как единство актуального и виртуального. Эти два состояния: актуальное (данное в наличие) и виртуальное (продукт воображения) — сосуществуют. «Виртуальные образы не более отделимы от актуального объекта, чем последний от них. И именно они воздействуют на актуальное»<sup>14</sup>.

Виртуальное, организуя объект, актуализируется, оно становится вполне реальным, оно принадлежит реальному объекту. В процессе создания произведения виртуальное реализуется: объект становится материальным. В искусстве, убеждён Делёз, «воображаемое и реальное должны быть чем-то вроде двух смежных или накладывающихся друг на друга отрезков одной траектории, двумя то и дело меняющимися сторонами, вращающимся зеркалом»<sup>15</sup>. Воображаемое — это бессознательное прикрепление виртуального образа к реальному объекту или наоборот. Реальный объект создаёт виртуальный образ, в свою очередь воображаемый образ вторгается в реальность. Виртуальное становится реальным, поскольку оно переживается.

<sup>10</sup> Личкова В. А., Петрова О. Н. «Зазеркалье» неклассической эстетики // Перспективы метафизики. Классическая и неклассическая метафизика на рубеже веков: матер. междунар. конф. / отв. ред. М. Уваров. СПб.: Ин-т человека РАН, 1997. С. 42.

<sup>11</sup> Делёз Ж. Критика и клиника. СПб.: Machina, 2002. С. 38.

<sup>12</sup> Царева Н. А. Проблема философии искусства и культуры в русском символизме и европейском постмодернизме: компаративистский подход: монография. Владивосток: Дальнаука, 2009. С. 110–130.

<sup>13</sup> Делёз Ж. Марсель Пруст и знаки. СПб.: Алетейя, 1999. С. 67.

<sup>14</sup> Делёз Ж. Актуальное и виртуальное.

URL: <https://poisk-ru.ru/s44831t3.html?ysclid=lsantfdevt707346943> (дата обращения: 16.01.2024).

<sup>15</sup> Делёз Ж. Критика и клиника... С. 89.

Искусство, полагает Делёз, основано на чувстве, поэтому в нём происходит взаимодействие реального и воображаемого, в творческом процессе актуализируется виртуальное.

Таким образом, в постмодернизме искусство рассматривалось как сфера продуктивного взаимодействия реальной и виртуальной среды. Исчезающие границы между подлинным произведением и его копией может восстановить воображение художника, связывающее реальность и создаваемый образ. Мир вращающегося зеркала, «за-зеркалья», формируемый искусством, соединяя существующее и воображаемое, актуализирует виртуальное.

Размышления о виртуальности в искусстве Делёза позволяют рассматривать цифровые технологии в искусстве как «зеркало», способное трансформировать виртуальное пространство и раскрыть многообразную реальность мира. Другими словами, виртуальный мир, создаваемый искусством, содержит в себе возможность перехода в актуальную реальность.

### **Особенности процессов цифровизации в сфере искусства**

Научно-технические открытия предлагают новые технологии, которые во все времена использовались художниками для воплощения их идей. Но в настоящем технократическом, компьютеризированном веке возникает вопрос: не превратились ли технологии цифровизации из вспомогательного средства в доминирующую над воображением творца силу, когда за технологическими новациями уже не видно ни идеи произведения, ни самого автора?

В настоящий период очевидным становится наличие двух противоположных сторон процесса цифровизации в искус-

стве. Безусловно, позитивными являются возможности, создаваемые технологиями. Цифровизация открывает художнику новые способы выражения его творческого замысла, иные возможности представления существующего мира. С этой точки зрения виртуальность, возникшая благодаря цифровым технологиям, позволяет более полно и глубоко осмыслить и выразить различные грани бытия [3]. Ряд авторов полагает, что виртуальные процессы имеют позитивный характер. Они способны стать инструментом развития социальной системы. Виртуальность не ограничивается инструментальным характером и рассматривается как «структурный элемент пространства субъекта», который способен выявить реальность виртуального [4]. Трансформируются язык, пространство и сам способ творчества художника: «Технологии виртуальной и дополненной реальности смогли вывести интеграцию человеческой и виртуальной среды на новый уровень» [5, с. 40].

Современные виртуальные жанры электронной литературы используют новые средства (анимация, графика, видео, диалоговый интерфейс и др.) для включения пользователя в интерактивный процесс. Сетелитература, представленная в цифровом виде, распространяемая в интернете (электронные книги, компьютерные художественные инсталляции, чат-боты; стихи и рассказы, созданные компьютерами; проекты совместного написания и др.), позволяет пользователю в интерактивном процессе «интегрировать места реального мира с виртуальными повествованиями», преодолевать границу между реальным и виртуальным [6].

Цифровизация предложила не только новый инструментарий для создания произведения, но и иной, виртуальный

способ его существования в медийном пространстве. Интерактивность, элитарность, новые художественные средства становятся отличительными чертами цифрового искусства [2]. Так, в музыкальном искусстве новые технологии позволяют ставить и достигать художественной цели, даже не мыслимой в классической музыке. Возникает возможность создания бесконечного разнообразия звуков. Появляются новые методы обработки и редактирования звука: технологии позволяют трансформировать тембр, высоту, динамику звука. Повышается качество звучания музыкальной записи, «появляется возможность сохранять всевозможные параметры и настройки в студиях звукозаписи, совершенствуются методы обработки звуковых сигналов и редакторы музыкальных записей»<sup>16</sup>.

Автоматизированная генерация музыки разрабатывает разнообразные каналы связи творца и потребителя: от воспроизводства элементов композиции, трансформации тембра, темпа, тона до сбора и анализа данных о слушателях для создания музыкальных рекомендаций<sup>17</sup>. Сетевое, компьютерное искусство расширяет аудиторию для всех желающих познакомиться с произведениями, стать соучастником творческого процесса.

В перспективе развития цифровизации сформируется новая модель сознания, иной тип передачи знания, памяти. Это искусственный интеллект, создание которого является целью научно-технологического развития. Элементы искусственного интеллекта уже заняли значимое место

в различных сферах жизнедеятельности. Так, использование в музыке трансформативных цифровых устройств позволяет соединять исполнителя, звук и пространство. Технологии позволяют включить телесность в процесс создания. Например, применение сенсорного интеллекта разрешает техническому устройству использовать движение исполнителя [7, с. 155]. Новые практики с использованием датчиков движения (жесты, движения рук) представляют различные вариации со звуками, артикуляцией. В образном восприятии композитора цифровые технологии способны раскрыть чувствительность исполнителя-музыканта через его тело. Телесность мысли творца станет основанием для выражения культурных и исторических архетипов [там же]. Музыка представляет собой физическую форму движения материи, материальные звуковые формы создают физическую энергию звука. Здесь и обнаруживается участие тела в восприятии музыки, тесная связь мысли и тела. Виртуальное пространство способно выразить ощущения тела, его движений, открывает новые возможности понимания реальности.

Таким образом, технические компьютерные средства в искусстве моделируют объём, движение, звук, цвет и другие физические характеристики изображаемого. В сгенерированном пространстве явственно осязаемыми становятся несуществующие вещи и явления. Изменяется и характер восприятия искусства, созданного цифровыми технологиями. В интерактивной среде трёхмерного

<sup>16</sup> Гирфанова О. В. Музыка в эпоху цифровых технологий // Научное обозрение: электрон. журнал. 2018. № 1. URL: <https://srjournal.ru/2018/id81/?print=pdf> (дата обращения: 12.01.2024).

<sup>17</sup> Арбузова Т. Исследователи назвали тренды музыкальной индустрии. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/62cfae89a7947fbede54fd0> (дата обращения: 12.01.2024).



пространства слушатель (зритель) взаимодействует с виртуальными объектами.

Но, с другой стороны, невозможно игнорировать неоднозначность взаимодействия человека и технических устройств.

Следует назвать следующие важные аспекты проблемы взаимодействия художника-творца и новых цифровых технологий.

Во-первых, становится очевидным, что развитие науки в XXI веке опережает возможности человека в освоении научных достижений. Динамика развития технологий такова, что человек не успевает адаптировать открытия для реализации своих целей. Темп изменения материального мира, социальной и интеллектуальной сфер существования человека не включает его в процесс освоения, а, наоборот, отстраняет, отчуждает его от мира, новации которого он не в состоянии освоить. Появляется риск отставания человека от технического прогресса и его превращения в придаток технологического устройства.

Во-вторых, массовая культура, порождаемая цифровыми технологиями, воспроизводит копии копий, совершенствует только технические характеристики вновь создаваемых симулякров. Оторванность от смыслов означаемого демонстрирует деградацию киберкультуры. Коммерциализация искусства (компьютерные игры, кинофильмы 3D-формата и т. п.) становится «психологическим капканом», попав в который, человек добровольно меняет реальную жизнь на иллюзорное функционирование<sup>18</sup>.

В-третьих, компьютерная техника создаёт возможность замещения художника программистом. Ускоряющаяся модернизация общества превращает новые техники в независимую от человека, неконтролируемую систему. Созданная программа ограничивает возможности человека, поскольку предлагает ему образы, алгоритмы поиска и модели решений, ограниченные субъективным видением создателя программы.

А. Крокер и М. Вэйнштейн, развивая прогнозы постмодернизма об антропологических рисках технократического мира (Делёз и Гваттари о технике как машине желаний, об управлении человеком посредством «чипирования»; гиперреальности Ж. Бодрийера), представляют будущее отчуждение человека от его телесной оболочки как форму виртуализации. Философы XXI века так же, как постмодернисты, предупреждают о возможности превращения человека из субъекта культуры в «узел связи» медийной гиперреальности: «...тело будущего либо станет новой генетической комбинацией, либо исчезнет как исчерпанная эволюционная возможность. Пойманная в капкан в жёсткое силовое поле виртуальной реальности, кибер-плоть становится нашим телематическим горизонтом»<sup>19</sup>.

В то время как непосредственно художник способен создать множество интерпретаций, программа только имитирует бесконечность вариантов. На самом деле выбор реально ограничен. Программа — это «аппарат значений», предлагающий субъективное прочтение

<sup>18</sup> Савицкая Т. Виртуализация культуры // Интелрос: интеллектуальная Россия.

URL: <http://intelros.ru/subject/figures/tatyana-savickaya/23649-virtualizacii-kultury.html> (дата обращения: 16.01.2024).

<sup>19</sup> Kroker A., Weinstein M. A. Data Trash: The Theory of the Virtual Class. Montreal: New World Perspectives, 2001. P. 28.

исполнителя<sup>20</sup>. Цифровое устройство не может генерировать бесконечность интерпретаций, поскольку компьютерная программа ограничена заложенными в ней алгоритмами и моделями решений. Так, анализ произведений цифровой живописи позволяет говорить, что при всех её достоинствах «арт-продукт цифровой живописи закодирован внутри компьютера» [8, с. 409]. «Продолжая трансформировать плоскость традиционного искусства, технологии сегодня настолько захватывают творца, что его эксперименты с “материалом” заслоняют собой все иные смыслы и назначения искусства, создавая искусство технологий»<sup>21</sup>.

Итак, современный уровень цифровых технологий таков, что они преодолели статус средств воплощения замысла для художника в материальную форму. Цифровые технологии в искусстве создают новые эстетические феномены. Коллаж, монтаж, медиасредства и другие технологические новации предлагают иной тип создания и восприятия художественного или музыкального произведения. Но при отсутствии творческого потенциала, эстетического вкуса при всех технических новациях произведения будут только презентацией технологических возможностей. В этой ситуации сосуществование творца и цифровых технологий может быть успешным лишь при сохранении диалектического характера их единства. Следует сохранять и использовать всё лучшее в процессе развития и взаимодействия художника со сквозными технологиями, буквально «прошива-

ющими» нашу реальность. Возможности цифровых технологий ограничены без творческого созидательного включения человека, но и человек усиливает свой творческий потенциал благодаря новым, созданным им же технологиям.

### Заключение

Таким образом, в настоящий период очевидно, что прогнозы теоретиков философии постмодернизма о масштабности процессов виртуализации во всех сферах общества в полной мере оправдались. Трансформации в области информационных технологий определяют основную тенденцию современной культуры — постепенное замещение реальности виртуальным миром.

Рефлексия феномена виртуальности постмодернизмом содержала предупреждение об опасности виртуализации как процесса создания гиперсимулякрами иллюзорной реальности, киберкультуры. К сожалению, в мире наблюдается тенденция снижения уровня киберкультуры, предлагающей произведения, образы, негативно влияющие на массовое сознание.

Но философская рефлексия виртуального пространства в постмодернизме выражала идею преобразовательного потенциала искусства. Художник благодаря воображению, интеллектуальному и эстетическому дару способен облечь в конкретные формы несуществующую среду, которая является отражённой и преобразованной в его сознании реальностью. Создавая виртуальный мир, художник становится творцом реальности.

<sup>20</sup> Rokebay D. Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media // Critical Issues in Electronic Media / ed. S. Penny. Albany: State University of New York Press, 1995. P. 143.

<sup>21</sup> Сколота З. Н. Современное искусство: формы и технологии // Молодой учёный. 2013. № 11. С. 852.

В цифровую эпоху у художника появляется больше возможностей для пересечения границы эмпирического и трансцендентного миров. Вспоминая образ творческого акта Делёза, можно представить виртуальное и реальное в искусстве XXI века как вращающееся «зеркало», в котором отражается мир. От художника, в руках которого находится такое «зеркало», зависит пересечение, совмещение, взаимозамена виртуального и реального.

Современные реалии показывают, что новые цифровые технологии как предлагают человечеству пространство возможностей, так и трансформируют представление о феномене эстетического, об истинной ценности искусства. В пространстве виртуальной реальности человек способен реализовать собственные креативные возможности во всех сферах своей жизнедеятельности: образовании,

науке, медицине, архитектуре. Возможность преодоления пространства и времени, коммуникация с искусственным интеллектом и созданными им образами открывают новый уровень переживания реального мира.

Итак, цифровые технологии являются не только средством для творческого процесса, для полноты воплощения художником эмпирического бытия. Технологии иницируют познавательный потенциал художника, побуждают его совершенствовать мастерство. Современные цифровые процессы в искусстве позволяют преобразовать виртуальное в реальное, включиться зрителю в творческий процесс, стать сотворцом. Вместе с тем в этой диалектической взаимосвязи технологий и творчества человеческий фактор продолжает оставаться определяющим.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Царёва Н. А. Антропоморфность техники в культуре постмодерна и постпостмодерна // Проблемы музыкальной науки / Music Scholarship. 2020. № 3. С. 30–42. <https://doi.org/10.33779/2587-6341.2020.3.030-042>
2. Хурум Р. Ю., Птущенко Е. Б. Перспективные цифровые технологии как инструмент дигитализации в изобразительном искусстве // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2022. Вып. 3 (302). С. 155–163. <https://doi.org/10.53598/2410-3489-2022-3-302-155-163>
3. Мелешко К. А. Влияние цифровых технологий на искусство и художников // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. Серия Искусствоведение. 2021. № 3. С. 162–164. <https://doi.org/10.24412/2500-1000-2021-5-3-162-164>
4. Смолиговец О. С. Субъектные основы виртуализации социальной реальности в информационном обществе // Известия Саратовского университета. Нов. сер. Сер. Философия. Психология. Педагогика. 2019. Т. 19, вып. 2. С. 166–170. <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2019-19-2-166-170>
5. Lingyan Zhang, Yun Wang, Jiarui Liu. Artistic Creation in Virtual Space // Technology and Language. 2023. Vol. 4, Issue 3, pp. 40–48. <https://doi.org/10.48417/technolang.2023.03.04>
6. Мухутдинова Н. Р., Эрштейн М. О. Типология современных виртуальных литературных жанров // Мир науки, культуры, образования. 2023. № 1. С. 326–329. <https://doi.org/10.24412/1991-5497-2023-198-326-329>

7. Жеслин В. Интерактивность цифровых технологий: новый импульс для музыкальной композиции? // Музыкальная академия. 2021. № 2. С. 154–167. <https://doi.org/10.34690/155>
8. Алиев Э. В. Художественный процесс в цифровой живописи // Художественная культура. 2021. № 2. С. 406–419. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-2-406-419>

## References

1. Tsareva N. A. The Anthropomorphism Qualities of Technology in the Postmodern and Post-Postmodern Culture. *Problemy muzykal'noi nauki / Music Scholarship*. 2020. No. 3, pp. 30–42. (In Russ.) <https://doi.org/10.33779/2587-6341.2020.3.030-042>
2. Hurum R. Yu., Ptushchenko E. B. Promising Digital Technologies as a Tool for Digitalization in Fine Arts. *Bulletin of the Adyghe State University. Ser.: Philology and Art Criticism*. 2022. No. 3 (302), pp. 155–163. (In Russ.) <https://doi.org/10.53598/2410-3489-2022-3-302-155-163>
3. Meleshko K. A. The Influence of Visual Art on Graphic Design. *International Journal of Humanities and Natural Sciences. The Art Criticism series*. 2021. Vol. 3, pp. 162–164. (In Russ.) <https://doi.org/10.24412/2500-1000-2021-5-3-162-164>
4. Smoligovets O. S. Subject Bases of Virtualization of Social Reality in the Information Society. *Izv. Saratov Univ. (N. S.), Ser. Philosophy. Psychology. Pedagogy*. 2019. Vol. 19, Issue 2, pp. 166–170. (In Russ.) <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2019-19-2-166-170>
5. Lingyan Zhang, Yun Wang, Jiarui Liu. Artistic Creation in Virtual Space. *Technology and Language*. 2023. Vol. 4, Issue 3, pp. 40–48. <https://doi.org/10.48417/technolang.2023.03.04>
6. Mukhutdinova N. R., Ershtein M. O. The Typology of Modern Virtual Literary Genres. *World of Science, Culture, Education*. 2023. No. 1, pp. 326–329. (In Russ.) <https://doi.org/10.24412/1991-5497-2023-198-326-329>
7. Geslin V. Digital Interactivity: a New Impetus for Musical Composition? *Muzykal'naya akademiya [Music Academy]*. 2021. No. 2, pp. 154–167. (In Russ.) <https://doi.org/10.34690/155>
8. Aliev E. V. Art Process in Digital Painting. *Art and Culture Studies*. 2021. No. 2, pp. 406–419. (In Russ.) <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-2-406-419>

*Информация об авторе:*

**Н. А. Царёва** — доктор философских наук, профессор кафедры социально-гуманитарных дисциплин.

*Information about the author:*

**Nadezhda A. Tsareva** — Dr.Sci. (Philosophy), Professor at the Department of Social and Humanitarian Disciplines.

Поступила в редакцию / Received: 25.01.2024

Одобрена после рецензирования / Revised: 05.02.2024

Принята к публикации / Accepted: 07.02.2024