

Бурцева Дайаана Евгеньевна,
магистрант, АГУИККИ

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО КАК ПРЕДМЕТ НАУЧНОГО АНАЛИЗА

Аннотация. В статье рассматривается цифровое искусство как часть современной художественной культуры. Раскрываются его формы: цифровая живопись, видеоарт, 3D-графика, VR/AR-практики, NFT-арт и генеративные технологии. Отдельно обозначено развитие цифрового искусства в России: от экспериментальных практик 1990-х годов к современному этапу, связанному с нейросетевыми инструментами. Цифровые технологии и искусственный интеллект представлены как средства художественной работы, которые расширяют возможности автора, но не заменяют его творческий замысел.

Ключевые слова: Цифровое искусство, цифровая среда, видеоарт, виртуальная реальность, искусственный интеллект, современное искусство.

Цифровое искусство в последние десятилетия стало заметной частью современной художественной культуры. Его развитие связано с компьютерной графикой, видеомонтажом, интерактивными системами, трёхмерным моделированием, виртуальной и дополненной реальностью, а также нейросетевыми инструментами. Произведение в цифровой среде может существовать в разных формах: как файл, экранный образ, интерактивная среда, алгоритмическая система, цифровая коллекция или выставочный проект. Такая особенность меняет привычное представление о художественном произведении и требует отдельного анализа [1, 2].

Цифровое искусство рассматривается в статье как форма художественной практики, где цифровая технология служит средством создания и предъявления художественного образа. Главным остаётся не сам компьютер и не программа, а авторский замысел, визуальная структура и смысл произведения. В этом отношении цифровое искусство сохраняет связь с традиционными видами искусства, хотя использует другую среду существования [3, 4].

Цель статьи – определить основные направления научного анализа цифрового искусства и показать его значение как самостоятельной формы художественного выражения, связанной с цифровыми технологиями.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи: рассмотреть основные подходы к пониманию цифрового искусства; выявить его признаки как художественной практики; охарактеризовать основные формы цифрового искусства; показать особенности его развития в России; обозначить роль искусственного интеллекта в современном анализе цифровой художественной среды.

В научной литературе цифровое искусство раскрывается через несколько направлений. Ю. Ф. Катханова и А. И. Корягин связывают его с влиянием цифровых технологий на современное искусство и подчёркивают изменение художественной среды [1]. О. М. Соловьёва рассматривает цифровое искусство через современные коммуникационные технологии, которые участвуют в создании, продвижении и восприятии творческого проекта [2]. И. С. Васева обращается к самому понятию digital art и фиксирует необходимость его отдельного теоретического осмысления [3]. Эти работы позволяют закрепить исходное положение статьи: цифровое искусство является не техническим дополнением к искусству, а самостоятельной областью художественной практики.

Связь цифрового искусства с художественной традицией раскрывается в работе С. В. Ерохина. Автор рассматривает цифровое искусство через идею преемственности и показывает, что новая цифровая форма не разрушает искусство, а продолжает его развитие в изменившейся культурной среде [4]. Для данной статьи этот тезис важен как основание для разграничения цифрового искусства и обычного владения программой. Цифровой образ создаётся в электронной среде, однако его художественное значение определяется композицией, цветом, ритмом, образностью и авторской задачей.



Историческую связь цифровых практик с технологическим искусством раскрывает Д. В. Галкин. В его работе развитие технологического искусства рассматривается как длительный процесс, где машина, автомат, электронное устройство и интерактивная система постепенно включались в художественную деятельность [5]. Такая логика позволяет рассматривать цифровое искусство как этап развития художественной культуры, связанный с расширением технических средств создания образа.

Цифровая медиасреда меняет способ существования произведения. В работах, посвящённых цифровым технологиям в искусстве XXI века, внимание обращается на то, что цифровой образ связан с программной средой, экраном, интерфейсом, возможностью редактирования и распространения [6]. Из-за этого произведение становится более гибким: оно может изменяться, копироваться, включаться в разные платформы и восприниматься зрителем в разных условиях.

Цифровое искусство обладает собственным художественным языком. Его основу составляют визуальный образ, композиция, цвет, ритм и авторская идея. Вместе с ними в цифровой среде начинают работать интерактивность, процессуальность, вариативность формы и участие зрителя. Л. Н. Нагорная связывает цифровое искусство с коммуникативным потенциалом, где произведение включается в процесс взаимодействия между автором, цифровой средой и зрителем [7].

Особенность цифрового художественного языка заключается в изменемости произведения. В отличие от статичного объекта, цифровая работа может существовать в нескольких состояниях. Она зависит от программы, пользовательского действия, данных, интерфейса или алгоритма. М. А. Груздева, Я. М. Шестак, Е. А. Кудрявцева и А. Ю. Манцевич рассматривают современные информационные технологии как фактор, который расширяет возможности цифрового искусства и формирует новые способы художественного выражения [8].

Интерактивность занимает особое место в цифровом искусстве. Зритель может не просто смотреть на произведение, а воздействовать на него: менять изображение, выбирать маршрут, запускать движение, управлять звуком или входить в виртуальную среду. В этом случае восприятие становится частью художественного процесса. Такая особенность объясняет, почему цифровое искусство требует анализа не только изображения, а всей ситуации взаимодействия: автора, технологии, произведения и зрителя [6, 7].

Цифровое искусство включает разные формы, каждая из которых имеет собственные выразительные средства. К ним относятся цифровая живопись, видеоарт, 3D-графика, виртуальная и дополненная реальность, NFT-арт и генеративные практики. Эти формы различаются способом построения художественного образа: цифровая живопись работает с плоскостью, цветом и линией; видеоарт – со временем, монтажом и звуком; 3D-графика – с объёмом и пространством; VR/AR-практики – с эффектом присутствия; NFT-арт – с цифровой фиксацией произведения [9, 10, 11, 12, 13].

Цифровая живопись сохраняет связь с традиционной изобразительной культурой, однако переносит работу художника в программную среду. А. В. Васильев рассматривает цифровую 2D-графику в системе проектного мышления, где компьютерные технологии становятся частью создания изображения [9]. О. А. Исаева характеризует цифровую живопись как актуальное направление отечественного искусства [10]. Эти источники позволяют закрепить мысль о том, что цифровая живопись является художественной практикой, а не простой компьютерной обработкой.

Видеоарт связан с движущимся изображением, монтажом, экранной культурой, звуком и временной композицией. Л. Н. Воеводина и В. В. Мурзаева рассматривают видеоарт как актуальный феномен визуального поворота в современной художественной культуре [11]. В таком понимании видеоарт важен для анализа цифрового искусства, потому что он показывает переход от неподвижного изображения к экранному событию, где смысл формируется через ритм, повтор, паузу и монтажный фрагмент.



Виртуальная и дополненная реальность меняют позицию зрителя по отношению к произведению. Д. А. Король и С. С. Ермолина рассматривают AR- и VR-технологии в сфере культуры как направление, связанное с созданием новых форм восприятия [12]. В этих практиках зритель оказывается внутри моделируемой среды или взаимодействует с дополнительным цифровым слоем. Художественное восприятие строится через пространство, движение, эффект присутствия и реакцию на действия человека.

NFT-арт связан с новой формой существования цифрового произведения. О. А. Азарова рассматривает NFT в контексте цифрового наследия и сохранения культурных ценностей [13]. Для темы статьи этот источник важен тем, что позволяет рассматривать NFT не только как рыночный механизм, а как способ фиксации цифрового произведения, подтверждения его уникальности и включения в систему культурного обмена.

В России цифровое искусство развивалось поэтапно. В 1990-е годы оно существовало преимущественно как экспериментальная зона между компьютерной графикой, дизайном, видео, сетевыми практиками и техническим освоением новых программ. Работы С. В. Ерохина и Д. В. Галкина позволяют рассматривать этот период как время формирования предпосылок цифрового искусства, когда технология постепенно входила в художественную среду [4, 5].

В 2000-е годы цифровое искусство в России начинает получать более заметную институциональную поддержку. Возникают выставочные площадки, фестивальные проекты, архивы и профессиональные сообщества. Для фиксации этого этапа важны материалы «Медиамузея» и «Антологии российского видеоарта», так как они отражают развитие видеоарта, медиаискусства и цифровых практик в российском художественном поле [14, 15].

В 2010-е годы цифровое искусство всё активнее развивается на стыке искусства, науки, дизайна, программирования и музейных технологий. Художественная работа включает создание изображения, работу с данными, кодом, интерфейсом, пространством и реакцией зрителя. В. Д. Киселёва и А. В. Тестова рассматривают диджитал-арт в контексте 2000-х годов, а материалы по цифровым технологиям в культуре и искусстве позволяют проследить дальнейшее усложнение цифровых практик [16, 17].

В 2020-е годы особое значение получают нейросетевые инструменты. Они делают создание визуальных вариантов более доступным, ускоряют обработку изображений, расширяют возможности стилизации и работы с большими массивами данных. В этом процессе искусственный интеллект становится частью уже сложившейся цифровой художественной среды. Его применение усиливает вопрос о роли автора, художественном отборе и ответственности за итоговый образ [18, 19].

Искусственный интеллект расширяет проблемное поле цифрового искусства. Он используется для генерации изображений, обработки визуального материала, анализа данных, создания вариантов композиции и работы с архивами. Е. А. Морковкин, А. А. Новичихина и И. С. Замулин прямо рассматривают искусственный интеллект как инструмент современного искусства [18]. Такая формулировка особенно важна для темы статьи: ИИ выступает не самостоятельным автором, а технологическим средством, включённым в художественный процесс.

Проблема креативности в искусстве с участием ИИ связана с вопросом о новизне, ценности и авторском решении. М. Боден связывает креативность с появлением нового, неожиданного и ценного результата [19]. Для анализа нейросетевого искусства эта мысль важна потому, что алгоритм способен создавать новые визуальные комбинации. Ценность изображения при этом зависит от человеческой оценки, отбора, доработки и включения результата в художественный контекст.

Вопрос авторства усложняется, когда в создании произведения участвуют художник, алгоритм, данные, программная система и цифровая инфраструктура. П. Гудфеллоу рассматривает авторство в искусстве эпохи ИИ как распределённое, где результат создаётся в более сложной системе взаимодействий [20]. Для цифрового искусства это означает изменение функций художника: он становится автором замысла, организатором процесса, куратором результата и интерпретатором визуального материала.



Кьяра Морuzzi обращает внимание на различие между оценкой результата и анализом самого творческого процесса [21]. На уровне результата машине можно приписать новизну и неожиданность. На уровне процесса важными остаются намерение, самостоятельность, ценность и связь с человеческим смыслом. Поэтому применение ИИ в цифровом искусстве требует анализа не только готового изображения, а всей цепочки действий: постановки задачи, выбора инструмента, генерации, отбора, редактирования и предъявления результата зрителю.

Цифровое искусство является самостоятельным предметом научного анализа, поскольку оно изменяет форму художественного произведения, способы авторской работы и характер зрительского восприятия. Его специфика выходит за пределы использования компьютера. Важны цифровая среда, экран, интерфейс, интерактивность, процессуальность, вариативность формы и возможность существования произведения в разных медиальных условиях.

Научная литература позволяет рассматривать цифровое искусство в нескольких направлениях: как продолжение художественной традиции, как часть технологического искусства, как особую медиасреду, как совокупность устойчивых форм и как пространство взаимодействия человека с цифровыми инструментами. Российский контекст показывает движение от экспериментальных практик к институциональному признанию, а затем к современному этапу, связанному с нейросетевыми технологиями.

Искусственный интеллект становится одним из новых направлений анализа цифрового искусства. Он расширяет выразительные возможности художника за счёт генерации, обработки, трансформации и анализа визуального материала. При этом художественный смысл сохраняет связь с человеком: именно автор ставит задачу, выбирает результат, определяет контекст и отвечает за смысловое содержание произведения

Список литературы:

1. Катханова Ю. Ф., Корягин А. И. Влияние цифровых технологий на искусство // Преподаватель XXI век. 2024. № 2, ч. 1. С. 222–231. DOI: 10.31862/2073-9613-2024-2-222-231.
2. Соловьева О. М. Цифровое искусство и современные коммуникационные технологии // Умная цифровая экономика. 2022. Т. 2, № 1. С. 12–17.
3. Васева И. С. К вопросу о понятии Digital Art // Историко-культурное наследие в цифровом измерении: материалы Международной научной конференции, Пермь, 20–22 октября 2021 г. Пермь: Издательский центр Пермского государственного национального исследовательского университета, 2021. С. 127–129.
4. Ерохин С. В. Цифровое искусство: преемственность традиций // Вестник ТГУ. Серия: Гуманитарные науки. 2009. №8 (76). С. 178–184. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoe-iskusstvo-preemstvennost-traditsiy> (дата обращения: 06.02.2026).
5. Галкин Д. В. От вдохновения машинами к искусственной жизни: этапы развития технологического искусства // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2013. №1 (9). С. 44–51. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ot-vдохновения-mashinami-k-iskusstvennoy-zhizni-etapy-razvitiya-tehnologicheskogo-iskusstva> (дата обращения: 29.03.2026).
6. Зайцева М. Л., Будагян Р. Р. Цифровые технологии в искусстве XXI века // Обсерватория культуры. 2022. Т. 19, № 1. С. 26–33. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-1-26-33.
7. Нагорная Л. Н. Коммуникативный потенциал цифрового искусства: культурно-исторические парадигмы и практики // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2024. № 5 (121). С. 76–84. DOI: 10.24412/1997-0803-2024-5121-76-84.
8. Груздева М. А., Шестак Я. М., Кудрявцева Е. А., Манцевич А. Ю. Современные информационные технологии в цифровом искусстве // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2019. № 4, ч. 2. С. 318–324.
9. Васильев А. В. Компьютерные технологии в современном изобразительном искусстве. Цифровая 2D графика в системе проектного мышления: диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения: 5.10.3. М., 2022. 304 с.



10. Исаева О. А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. 2017. № 1 (30). С. 173–176.
11. Воеводина Л. Н., Мурзаева В. В. Видео-арт как актуальный феномен «визуального поворота» в современной художественной культуре // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. 2019. № 1 (32). С. 31–37.
12. Король Д. А., Ермолина С. С. Основные направления развития AR- и VR-технологий в сфере культуры // Научный альманах стран Причерноморья. 2025. Т. 11, № 1. С. 28–32. DOI: 10.23947/2414-1143-2025-11-1-28-32.
13. Азарова О. А. НФТ и искусство: цифровое наследие и его роль в сохранении культурных ценностей // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. № 9-4 (96). С. 132–137. DOI: 10.24412/2500-1000-2024-9-4-132-137.
14. Медиамузей: каталог / Центр культуры и искусства «МедиаАртЛаб»; тексты: О. Шишко, К. Бохоров, А. Игнатова, Е. Румянцева; ред. А. Игнатова. М.: МедиаАртЛаб, 2008. 132 с.
15. Антология российского видеоарта: информационно-исследовательский проект 1996–2003 / Информационно-исследовательский центр «МедиаАртЛаб», Российский институт культурологии; сост. и общ. ред. А. Исаева. 2-е изд. М.: МедиаАртЛаб, 2002. 214 с.
16. Киселёва В. Д., Тестова А. В. Диджитал-арт в 2000-х ритме // ДИСК-2020: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского форума молодых исследователей «Дизайн и искусство – стратегия проектной культуры XXI века», Москва, 24–26 ноября 2020 г. Ч. 2. М.: Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), 2020. С. 100–104.
17. Цифровые технологии в культуре и искусстве: сборник научных статей / сост. и науч. ред. Н. Ю. Сероштанова; отв. ред. А. А. Пронин. Электрон. текст. дан. Екатеринбург: Екатеринбургская академия современного искусства, 2024. 223 с.
18. Морковкин Е. А., Новичихина А. А., Замулин И. С. Искусственный интеллект как инструмент современного искусства [Электронный ресурс] // Вестник Хакасского государственного университета им. Н. Ф. Катанова. 2021. № 1 (35). С. 55–59. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-kak-instrument-sovremennogo-iskusstva> (дата обращения: 20.04.2026).
19. Boden M. A. Creativity and artificial intelligence // Artificial Intelligence. 1998. Vol. 103. P. 347–356. DOI: 10.1016/S0004-3702(98)00055-1.
20. Goodfellow P. The Distributed Authorship of Art in the Age of AI // Arts. 2024. Vol. 13. Article 149. 20 p. DOI: 10.3390/arts13050149.
21. Moruzzi C. Artificial Intelligence and Creativity // Philosophy Compass. 2025. Vol. 20. Article e70030. 8 p. DOI: 10.1111/phc3.70030

