

В Диссертационный совет ФГБОУ ВО
«Российская академия народного хозяйства и
государственной службы при Президенте
Российской Федерации»
119571, г. Москва, проспект Вернадского, д. 82

ОТЗЫВ

официального оппонента

на диссертационную работу Нагорной Ларисы Николаевны «Цифровое искусство конца XX – начала XXI века: парадигмы и культурно-исторические трансформации» по специальности 5.10.1 – теория и история культуры, искусства (культурология), представленную на соискание учёной степени кандидата культурологии, выполненную в Научно-образовательном центре «Теория и технологии управления в сфере культуры, образования и науки» Института государственной службы и управления ФГБОУ ВО «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации»

История культуры разворачивается перед нами не как линейное движение, а как сложная, многомерная траектория, отмеченная чередой глубинных сдвигов или «поворотов» (антропологический, лингвистический, иконический), каждый из которых радикально переопределяет систему координат человеческого существования, Сегодня мы являемся свидетелями и участниками нового, быть может, самого масштабного и всепроникающего сдвига – цифрового поворота («digital turn»). В отличие от предыдущих, он не только добавляет ещё один ракурс к многогранной картине развития культуры, но формирует принципиально иную среду её обитания: гибридную, мозаичную, «оцифрованную» – пронизанную алгоритмами и кодами «реальную виртуальность» (М. Кастельс), в которой символическое и физическое вступают в сложные, неразрывные отношения дополнительности.

В эту новую цифровую реальность оказалось вовлечено и искусство, которое на протяжении столетий воспринималось в оппозиционной логике «живого» – «механического», «органического» – «технического» – как пространство подлинности творческого акта, уникальной «ауры» произведения (В. Беньямин). Несмотря на убедительную техническую и медиальную составляющую (кино, видеоарт) искусство, все же, мыслилось последним бастионом *антропологического*, того, что не определяется логикой алгоритмизации. В этой парадигме технология была либо инструментом, либо фоном, но не равноправным участником, а тем более – средой творчества или креатором. Цифровое искусство (digital art) возникает именно в точке этого

парадоксального снятия оппозиции: оно вбирает в себя техно-логику (коды, алгоритмы, базы данных, нейросетевые архитектуры) и одновременно сохраняет, а часто и обостряет, интенцию на производство смыслов, эмоций, нового чувственного опыта, традиционно относимых к сфере «живого». Оно проблематизирует понятие «живого» в творчестве, ставя вопросы о том, может ли алгоритм быть соавтором, может ли нейросеть уловить и передать то, что мы называем «настроением», «красотой», «эстетикой», и где пролегает граница между человеческой интенцией и генерацией машины.

Именно в этой переломной, пограничной зоне между техникой и антропологией, кодом и смыслом, алгоритмом и вдохновением и разворачивается исследование Ларисы Николаевны Нагорной «Цифровое искусство конца XX – начала XXI века: парадигмы и культурно-исторические трансформации», представляющее собой серьёзную и убедительную попытку культурологической рефлексии над тем, как искусство интегрируется в цифровую среду, как трансформируются онтологические основания, язык, институции и, что самое важное, сам человек – творец и зритель. Диссертантка не просто констатирует наличие нового феномена, но исследует его как закономерный этап эволюции культуры, где технологическое и гуманитарное, рациональное и иррациональное, глобальное и локальное вступают в сложный, диалектический диалог, порождая принципиально новые формы художественной выразительности.

Актуальность работы в этом смысле не вызывает сомнений и убедительно обоснована автором во Введении. Цифровизация справедливо отмечается в качестве доминанты современного цивилизационного развития, а цифровое искусство, действительно, из маргинального технологического эксперимента превращается на наших глазах в значимый фактор культурного ландшафта, влияющий на парадигмы творчества, восприятия и функционирования художественных произведений.

Убедительность работе придаёт обращение к актуальным статистическим данным: анализ рынка цифрового искусства, прогнозируемый рост до 17,72 млрд долларов к 2032 году (с. 3-4) демонстрирует не только академическую, но и практическую включенность исследователя в анализ проблемы и понимание темы. Кроме того, в условиях формирующейся многополярности автор актуализирует важную исследовательскую задачу осмысления цифрового искусства как пространства репрезентации и трансляции национальных культурных кодов (с. 4), что придаёт работе дополнительную ценность в контексте современной культурной политики.

Программный аппарат работы (объект, предмет, цель, задачи) и научные положения, обозначенные во введении диссертации, являются обоснованными и достоверными. Это во многом обеспечивается чётко заданным проблемным аспектом («противоречие между существующим проблемным полем цифрового искусства и отсутствием обстоятельных исследований, связанных с осмыслением генезиса, этапов, онтологического статуса, специфики репрезентации цифрового искусства в контексте

современных парадигм культуры» с.11), фундаментальной теоретико-методологической базой, широким спектром классических и современных концепций: от теории медиа М. Маклюэна и симулякров Ж. Бодрийяра до сетевого общества М. Кастельса и трансдисциплинарности Б. Николеску. В целом, методологический инструментарий (системно-культурологический, аксиологический, семиотический, информационно-коммуникативный подходы) адекватен поставленным задачам и специфике объекта исследования (с. 13-14).

Следует отметить и развёрнутый анализ степени разработанности проблемы (с. 7-10), где автор демонстрирует глубокое знание предшествующей научной традиции, выделяя как холистические, так и узкоспециализированные подходы. Научная новизна (с. 16-17) сформулирована конкретно и содержит шесть позиций, среди которых наиболее значимыми представляются: обоснование этапов цифрового искусства, выявление ключевых факторов трансдисциплинарного синтеза, уточнение понятия авторства как динамической категории, а также обоснование институционального подхода к подготовке специалистов.

Важно указать и на репрезентативность источниковой базы: диссертанткой проанализирован значительный объем научной литературы (более 240 источников), включая фундаментальные труды по культурологии, философии, искусствоведению, медиатеории, а также актуальные законодательные акты РФ и международные документы, регулирующие сферу цифрового искусства и ИИ (с. 171-202). Исследование опирается на анализ конкретных художественных практик и кейсов, представленных как в тексте диссертации, так и в обширном иллюстративном Приложении А (с. 203-225). Разработанная и применённая анкета «Цифровое искусство: ваш взгляд» (Приложение Б, с. 226-230) позволила автору получить первичные социологические данные о восприятии феномена различными группами респондентов.

Основные положения диссертации представлены в 17 научных публикациях (включая 4 статьи в изданиях, рекомендованных ВАК) и прошли обсуждение на 18 международных и всероссийских научных конференциях (с. 23-27), что также свидетельствует о включенности автора в актуальный научный дискурс.

Оценка структуры и содержания работы. Диссертация имеет логичную структуру, состоящую из введения, трёх глав, заключения, списка литературы и двух приложений. Структура полностью соответствует цели и задачам исследования.

Глава I «Цифровое искусство: онтологический и методологический аспекты» (с. 32-83) является фундаментальной теоретической базой исследования. В параграфе 1.1 (с. 32-52) автор представляет исторический экскурс, прослеживая эволюцию взаимодействия науки и искусства от первобытного синкретизма до цифровой эпохи. Это позволяет рассматривать цифровое искусство не как спонтанное явление, а как в некотором смысле

закономерный этап культурогенеза. Заслуживает внимания тщательный терминологический анализ (с. 37-42), в ходе которого автор разграничивает понятия «компьютерное», «кибернетическое» и «цифровое» искусство, а также предлагает собственное уточнённое определение цифрового искусства, акцентирующее его трансмедийную природу (с. 41-42). Обоснование этапов развития цифрового искусства (с. 45-49) с выделением роли советских учёных и художников (Е. Мурзин, Р. Зарипов, Б. Кац) (с. 46-47) актуализирует их вклад в историю отечественной цифровой культуры. Вместе с тем, когда диссертантка перечисляет множество форм цифрового искусства, возникает вопрос: существуют ли среди них такие, которые являются принципиально новыми, не имеющими аналогов в доцифровую эпоху, или все они представляют собой цифровую трансформацию уже существовавших видов и жанров искусства?

В параграфе 1.2 (с.52-64) предложена интеграция феноменологического (Гуссерль, Мерло-Понти), структуралистского (Кассирер) и постмодернистского подходов к анализу цифрового искусства (с. 54-58), что, на мой взгляд, является весьма продуктивным. Предложенная многомерная таксономия цифрового искусства (с. 62-64) по пяти основаниям (тип технологий, способ коммуникации, жанры, культурный контекст, функциональные особенности) систематизирует многообразие цифровых практик.

Параграф 1.3 (с. 64-83) посвящён теме трансдисциплинарности. Анализ концепций трансдисциплинарности (Пиаже, Николеску, Морен, Аршинов) и их проекция на цифровое искусство (с. 65-68) выполнены на высоком теоретическом уровне, как и представленная типология уровней интеграции дисциплин (мульти-, меж-, трансдисциплинарность). Тем не менее, не до конца ясно, а потому и нуждается в уточнении: может ли одно и то же произведение быть рассмотрено на разных уровнях интеграции, или эти уровни являются взаимоисключающими характеристиками?

Анализ конкретных трансдисциплинарных проектов (нейроарт Рефика Анадола, генеративное искусство Софии Креспо) (с. 77-79) убедительно иллюстрирует теоретические положения.

Глава II «Формы бытия цифрового искусства в современном социокультурном пространстве и времени» (с. 84-122) посвящена анализу функционирования цифрового искусства в современном обществе. Параграф 2.1 содержит глубокий анализ рисков цифровой культуры (коммодификация, симуляция, десакрализация, утрата «ауры», клиповое восприятие) (с. 86-92). Важно, что автор не просто констатирует проблемы, но и видит в конвергенции искусства, науки и технологий потенциал для их преодоления (с. 92-93), что демонстрирует необходимую (в контексте осмысления сложных социокультурных вопросов) диалектичность мышления. На с. 89 автор, ссылаясь на С.А. Симонову, говорит о рисках неконтролируемой трансформации и эрозии первоначального замысла при интерактивном вмешательстве. Возникает вопрос: не является ли эта «неконтролируемость»

и «открытость» интерпретации имманентным свойством самого цифрового искусства, а не только угрозой? Где проходит граница между «соучастием» и «вандализмом» по отношению к цифровому артефакту?

В параграфе 2.2 приводится анализ коммуникативных стратегий цифрового искусства через призму концепций «эмансипированного зрителя» Ж. Рансьера (с. 95), «симулякра» Ж. Бодрийяра (с. 95-96), «ризомы» Делёза и Гваттари (с. 96-97), «культурного капитала» П. Бурдьё (с. 98-99) и «сетевое общества» М. Кастельса (с. 99-100). Выделение и характеристика иммерсивных, интерактивных, сетевых, генеративно-алгоритмических и объектно-ориентированных стратегий (с. 100-110) создаёт стройную типологию, а обращение к реальным кейсам (иммерсивные музеи (с. 101-104), проект «The Merge» Пака (с. 107-108), спор о «Космическом оперном театре» (с. 109-110)) отлично иллюстрирует теоретические построения.

В данном параграфе, анализируя иммерсивные стратегии (с. 101-106), автор справедливо говорит о новом сенсорном опыте. Однако хотелось бы услышать более развёрнутый культурологический комментарий о судьбе тела в цифровом искусстве. С одной стороны, VR/AR технологии вовлекают тело, требуют физического движения (в отличие от пассивного созерцания картины). С другой стороны, они создают «виртуальную телесность», которая может замещать физическую. Как, по мнению автора, цифровое искусство балансирует между этими двумя полюсами: реабилитацией телесного опыта и его окончательной дематериализацией и симуляцией?

Параграф 2.3 ценен сравнительным анализом зарубежного и отечественного опыта. Особый интерес представляет выявление механизмов глокализации на примере якутского VR-проекта и китайской цифровой каллиграфии (с. 119-120). Вывод о том, что наиболее успешными в глобальном пространстве становятся произведения, укоренённые в национальной традиции (с. 121), опровергает тезис о нивелирующем влиянии глобализации.

Глава III «Цифровое искусство в культуре настоящего и будущего» носит (как следует из названия) не только практико-ориентированный, но и прогностический характер. Параграф 3.1 представляет собой культурфилософское осмысление феномена искусственного интеллекта. Ценным представляется обращение к истории вопроса, к анализу дихотомии «очеловечивание машины» vs «машинизация человека» (с. 130-132) с привлечением идей С. Лема и Ж. Бодрийяра. Использование данных исследования Goldmedia о влиянии ИИ на музыкальную индустрию (с. 135-140) придаёт работе эмпирическую обоснованность.

Параграф 3.2 посвящён проблеме правовой культуры и включает анализ российского законодательства о цифровых правах и ЦФА (с. 144), концепции «электронного агента» (с.145) и реальных прецедентов относительно авторских прав на изображение. Вывод о необходимости национальной инфраструктуры для обеспечения технологического суверенитета (с.148) представляется своевременным и обоснованным. Однако, как, с точки зрения диссертантки, создание национальной инфраструктуры

(предположительно, изолированной от глобальных блокчейн-сетей) может сочетаться с задачей продвижения российских авторов в мировом культурном пространстве?

Параграф 3.3 обладает высокой практической значимостью: содержит обоснование необходимости трансдисциплинарных специалистов и STEAM-подхода (с. 152), анализ существующих образовательных программ в России (с. 153-154), перечень необходимых компетенций и проблем (с. 157-159) – что указывает на потребность модернизации образования в сфере цифрового искусства. В параграфе (с. 159-160) диссертантка справедливо указывает на дефицит преподавательских кадров, обладающих конвергентными компетенциями. Каким образом, по мнению Ларисы Николаевны, может быть организована система подготовки и переподготовки самих преподавателей для работы в новых междисциплинарных образовательных программах? Вместе с тем, подчеркнём, что развёрнутый список рекомендаций (с. 160-162) может быть использован при разработке образовательных стандартов и культурной политики.

Заключение и выводы (с. 164-170) подводят итоги исследования, обобщают полученные результаты и намечают перспективы дальнейшей разработки темы. Выводы соответствуют поставленным задачам и отражают научную новизну работы.

Как и любое серьёзное и многоаспектное исследование, посвящённое сложной и противоречивой социокультурной проблеме, диссертация порождает закономерные вопросы и уточнения:

1. В параграфе 2.2 (с. 95-96) и других разделах работы автор активно опирается на теорию симулякра Ж. Бодрийера для объяснения онтологии цифрового объекта. Насколько продуктивным, с точки зрения диссертантки, является применение этого понятия к цифровому искусству, созданному нейросетями на основе массивов данных, включающих классические произведения? Является ли такой объект симулякром третьего порядка (маскирующим отсутствие реальности) или же мы имеем дело с принципиально новым, четвёртым типом знака, функционирующим в культуре как «гиперреферент», отсылающий не к реальности, а к тотальности Big Data?

2. В параграфе 2.3 (с. 119-122) Лариса Николаевна анализирует феномен глокализации на примере якутского VR-проекта и китайской цифровой каллиграфии. Согласимся со справедливым выводом о том, что «технологическая универсальность... имеет тенденцию не нивелировать, а... актуализировать культурную специфику» (с. 121). Однако, возникает уточняющий вопрос: не трансформирует ли сама цифровая форма (язык кода, интерфейс, алгоритмическая логика) содержание традиции, неизбежно подчиняя её собственной, техногенной логике? Иными словами, сохраняется ли в цифровом воплощении «душа» традиции (мифопоэтика, сакральность) или же она неизбежно превращается в «культурный аттракцион», в объект симулятивной репрезентации для глобального потребителя?

3. Требуется уточнение положения о границах постгуманизма и антропологического кризиса. В параграфе 3.1 (с. 131-133) автор касается проблем «машинизации» человека и концепции цифрового бессмертия, ссылаясь на С. Лема и Ж. Бодрийяра. Вопрос состоит в следующем: как в рамках культурологического анализа следует оценивать произведения цифрового искусства, которые моделируют постчеловеческое состояние? Являются ли они репрезентацией неизбежного антропологического сдвига, инструментом его критики или, своего рода, «культурной терапией», призванной снизить тревогу перед «чуждым» (нечеловеческим) агентом творчества?

4. В работе, рассматриваются различные стратегии взаимодействия с искусством, что провоцирует интерес к проблеме темпоральности цифрового искусства. Классическое искусство создавало «вечные» объекты, рассчитанные на длительное созерцание. Цифровое искусство (интерактивные инсталляции, генеративные проекты, NFT с ограниченным жизненным циклом) часто носит процессуальный, сиюминутный характер. Как эта трансформация темпоральности («сжатие времени», переход от бытия к событию) влияет на формирование культурного опыта и культурной памяти? Не формирует ли цифровая культура новый тип отношения к прошлому: не как к наследию, а как к базе данных для ремиксов?

5. В параграфе 3.3 (с. 160-162) и Заключение (с. 170) автор говорит о необходимости разработки эффективной культурной политики. Возникает вопрос: какие критерии оценки произведений цифрового искусства могут и должны лежать в основе такой политики? Если классические критерии (мастерство, гармония, следование канону) зачастую неприменимы, а институциональная теория сталкивается с проблемой децентрализованных и анонимных авторов, то как культуролог может предложить властным институциям инструментарий для отделения художественно ценного явления от проходного, спекулятивного или чисто технологического артефакта?

Высказанные вопросы и уточнения вызваны не сомнениями в аналитической продуктивности и научной состоятельности диссертационной работы, но, напротив, свидетельствуют об остроте и актуальности рассматриваемых проблем, направлены на дальнейшее углубление культурологической рефлексии, стимулирование дискуссии и совершенно не умаляют общей высокой оценки представленной диссертации.

Вывод: Диссертация Нагорной Ларисы Николаевны «Цифровое искусство конца XX – начала XXI века: парадигмы и культурно-исторические трансформации» является самостоятельным, завершённым научно-квалификационной работой, в которой содержится решение задачи, имеющей важное значение для развития культурологической науки и практики – обоснована информационно-коммуникативная природа цифрового искусства как самостоятельного направления, выявлены его парадигмы и культурно-исторические трансформации. По своей актуальности, теоретической и практической значимости, научной новизне, обоснованности и достоверности

выводов диссертация соответствует требованиям Положения о присуждении учёных степеней, утверждённого Постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 года № 842 и Порядка присуждения учёной степени кандидата наук, учёной степени доктора наук в Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, утверждённого приказом ректора ФГБОУ ВО «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации» (в редакции приказа от 30 апреля 2025 года № 02-763, приказ об изм. № 02-1313 от 10.07.2025; приказ об изм. №02-1794 от 17.09.2025), а её автор, Нагорная Лариса Николаевна, заслуживает присуждения искомой учёной степени кандидата культурологии по специальности 5.10.1 – теория и история культуры, искусства (культурология).

Официальный оппонент:

доктор культурологии (24.00.01 – теория и история культуры),
профессор, профессор кафедры философии и культурологии
ФГБОУ ВО «Челябинский государственный институт культуры»

Зубанова Людмила Борисовна

3407

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Челябинский государственный институт культуры»,
Адрес: 454091, Челябинск, Орджоникидзе, 36-а;
Тел: +7 351 263-89-32, Факс: +7 351 727-76-13;
E-mail: info@chgaki.ru; milazubanova@gmail.com
Адрес сайта в сети Интернет: <http://www.chgik.ru>



Челябинский государственный институт культуры
Подпись <u>Л.Б. Зубанова</u> _____
_____ заверяю
Специалист по документационному обеспечению персонала
Подпись <u>Л.О. Вишнева</u> _____
« 20 » _____ 02 2026 г.