

ISSN 2523-4684

e-ISSN 2791-1241

ҚАЗАҚ ҰЛТТЫҚ ХОРЕОГРАФИЯ АКАДЕМИЯСЫ
KAZAKH NATIONAL ACADEMY OF CHOREOGRAPHY
КАЗАХСКАЯ НАЦИОНАЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ
ХОРЕОГРАФИИ

Ғылыми
журналы

scientific
journal

научный
журнал

ARTS ACADEMY

1 (9) 2024

Наурыз 2024

March 2024

Март 2024

2022 жылдың наурыз
айынан шыға бастады
published since March 2022
издается с марта 2022 года

жылына 4 рет шығады
published 4 times a year
выходит 4 раза в год

Астана қаласы

Astana city

город Астана

Редакциялық алқаның төрағасы

Нүсіпжанова Б. Н. - педагогика ғылымдарының кандидаты, профессор, Қазақстан Республикасының Еңбек сіңірген қайраткері.

Бас редактор

Толысбаева Ж.Ж. - филология ғылымдарының докторы, профессор.

Редакциялық алқа

Кульбекова А.К. - педагогика ғылымдарының докторы, профессор (Қазақстан);

Саитова Г.Ю. - өнертану кандидаты, профессор, Қазақстан Республикасының еңбек сіңірген әртісі (Қазақстан);

Ізім Т.О. - өнертану кандидаты, профессор, ҚазССР-ның еңбек сіңірген әртісі (Қазақстан);

Жумасейтова Г.Т. - өнертану кандидаты, профессор (Қазақстан);

Кривирадева Б.И. - PhD, қауымдастырылған профессор (Болгария);

Дулова Е.Н. - өнертану докторы, профессор (Беларусь);

Туляходжаева М.Т. - өнертану докторы, профессор (Өзбекстан);

Фомкин А.В. - педагогика ғылымдарының кандидаты, доцент (Ресей);

Дзагания И. - филология ғылымдарының докторы, профессор (Грузия);

Таптыгова Е. - PhD (Әзірбайжан).

Жауапты редактор: **Жунусов С.К.**

Қазақ ұлттық хореография академиясының ғылыми журналы.

ISSN 2523-4684

e ISSN 2791-1241

Қазақстан Республикасының Ақпарат және қоғамдық даму министрлігі Ақпарат комитетінің мерзімді баспасөз басылымын, ақпарат агенттігін және желілік басылымды есепке қою туралы **02.02.2022 жылы берілген**

№ KZ77VPY00045494 куәлік.

Шығу жиілігі: жылына 4 рет

Тиражы: 300 дана

Редакция мекен-жайы: Астана қ., Ұлы Дала даңғылы, 9, 470 офис

Тел.: 8 (7172) 790-832

E-mail: artsballet01@gmail.com

Chairman of the Editorial Board

B.N. Nusipzhanova - Candidate of Pedagogical Sciences, Professor, Honoured Worker of the Republic of Kazakhstan.

Editor-in-Chief

Zh.Zh. Tolysbaeva - Doctor of Philology, Professor.

Editorial Board

A.K. Kulbekova - Doctor of Pedagogical Sciences, Professor (Kazakhstan);

G.Yu. Saitova - Candidate of Art History, Professor, Honored Artist of the Republic of Kazakhstan (Kazakhstan);

T.O. Izim - Candidate of Art History, Professor, Honored Artist of the Kazakh SSR (Kazakhstan);

G.T. Zhumaseitova - Candidate of Art History, Professor, (Kazakhstan);

B.I. Kriviradeva - PhD, Associate Professor (Bulgaria);

C.N. Doulova - Doctor of Art History, Professor (Belarus);

M.T. Tulyakhodzhayeva - Doctor of Art History, Professor (Uzbekistan);

A.V. Fomkin - Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor (Russia);

I. Dzagania - Doctor of Philology, Professor (Georgia);

E. Tapytsova - PhD (Azerbaijan).

Executive editor: **Zhunossov S.K.**

Scientific journal of the Kazakh National Academy of Choreography

ISSN 2523-4684

e ISSN 2791-1241

Certificate of registration of a periodical, information agency and online publication of the Information Committee of the Ministry of Information and Public Development of the Republic of Kazakhstan **No. KZ77VPY00045494, issued 02.02.2022**

Frequency: 4 issues per year

Printing: 300 copies

Editorial Office: Astana city, Uly Dala avenue 9, 470 office

Phone: 8 (7172) 790-832

E-mail: artsballet01@gmail.com

© Kazakh National Academy of Choreography, 2024

Председатель редакционной коллегии

Нусипжанова Б.Н. - кандидат педагогических наук, профессор, Заслуженный деятель Республики Казахстан.

Главный редактор

Толысбаева Ж.Ж. - доктор филологических наук, профессор.

Редакционная коллегия

Кульбекова А.К. - доктор педагогических наук, профессор (Казахстан);

Сайтова Г.Ю. - кандидат искусствоведения, профессор, Заслуженная артистка Республики Казахстан (Казахстан);

Ізім Т.О. - кандидат искусствоведения, профессор, Заслуженный артист КазССР (Казахстан);

Жумасейтова Г.Т. - кандидат искусствоведения, профессор, (Казахстан);

Кривирадева Б.И. - PhD, ассоциированный профессор (Болгария);

Дулова Е.Н. - доктор искусствоведения, профессор (Беларусь);

Туляходжаева М.Т. - доктор искусствоведения, профессор (Узбекистан);

Фомкин А.В. - кандидат педагогических наук, доцент (Россия);

Дзагания И. - доктор филологических наук, профессор (Грузия);

Таптыгова Т. - PhD (Азербайджан).

Ответственный редактор: **Жунусов С.К.**

Научный журнал Казахской национальной академии хореографии.

ISSN 2523-4684

e ISSN 2791-1241

Свидетельство о постановке на учет периодического печатного издания, информационного агентства и сетевого издания Комитета информации Министерство информации и общественного развития Республики Казахстан **№ KZ77VPY00045494, выданное 02.02.2022 г.**

Периодичность: 4 раза в год

Тираж: 300 экземпляров

Адрес редакции: г. Астана, пр. Ұлы Дала, 9, 470 офис.

Тел.: 8 (7172) 790-832

E-mail: artsballet01@gmail.com

© **Казахская национальная академия хореографии, 2024**

¹Нурбосынова Б.А., ²Чичилейшвили М.

¹Казахская национальная академия хореографии
(Астана, Казахстан),

²Батумский государственный университет искусств
(Батуми, Грузия)

ТРАНСФОРМАЦИЯ ТРАДИЦИОННОГО ВИЗУАЛЬНОГО ИСКУССТВА В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

Аннотация

Данная статья исследует взаимосвязь между цифровыми технологиями и культурой, как технологии трансформируют взаимодействие в искусстве и обществе, предлагая новые формы культурного выражения и участия. Рассмотрены механизмы через которые технологии влияют на искусство и представлены примеры иллюстрирующие их.

Ключевые слова: цифровое искусство, цифровая культура, новые медиа.

¹Нурбосынова Б.А., ²Чичилейшвили М.

¹Қазақ ұлттық хореография академиясы
(Астана, Қазақстан),

²Батуми мемлекеттік өнер университеті
(Батуми, Грузия)

ДӘСТҮРЛІ БЕЙНЕЛЕУ ӨНЕРІНІҢ ЦИФРЛЫҚ ДӘУІРГЕ АЙНАЛУЫ

Аннотация

Бұл мақала цифрлық технологиялар мен мәдениеттің өзара байланысын, технологияның өнер мен қоғамдағы өзара әрекеттесуді мәдени көрініс пен қатысудың жаңа формаларын ұсына отырып қалай өзгертетінін зерттейді. Технологияның өнерге әсер ететін механизмдері қарастырылып, оларды суреттейтін мысалдар келтірілген.

Түйінді сөздер: цифрлық өнер, цифрлық мәдениет, жаңа медиа.

¹Nurbossynova B.A., ²Tchitchileishvili M.

¹Kazakh National Academy of Choreography

(Astana, Kazakhstan),
²Batumi State University of Arts
(Batumi, Georgia)

THE TRANSFORMATION OF TRADITIONAL VISUAL ART IN THE DIGITAL AGE

Annotation

This article explores the relationship between digital technology and culture, how technology is transforming interaction in art and society by offering new forms of cultural expression and participation. The mechanisms through which technologies influence art are considered and examples illustrating them are presented.

Key words: digital art, digital culture, new media.

Введение. Развитие цифровых технологий и их внедрение в различные сферы деятельности человека проявили новые вызовы и риски, что в свою очередь повлекло за собой проблему адаптации к новой эпохе. Этот период технологических трансформаций качественно повлиял на методы и подходы к созданию, распространению, сохранению и пониманию искусства, побуждая современника, в первую очередь, задуматься о том, что является искусством сегодня и что относится к искусству?

В этом отношении хотелось вспомнить учение о ноосфере, созданное в начале прошлого столетия ученым Владимиром Вернадским. Исследователь в рамках этой концепции утверждал значимость культуры в развитии общества: он предположил существование сферы, состоящей из энергии, которая возникает в процессе осознанной коллективной деятельности (ноосфера). Он описывал ноосферу как состояние Земли, где ключевую роль играет человеческий разум, рассматривал культуру как мощный инструмент для улучшения нашего мира. Сегодня стремительное цифровое развитие расширило границы этой сферы, предоставляя широкий доступ к различной информации.

На современном этапе активной реализации прорывных цифровых технологий концепция

ноосферы Вернадского удивительным образом начинает взаимодействовать с явлением геокультурности XXI века (термин Бориса Паньшина [1, с.45]). В XIX веке международные отношения складывались вокруг геополитических аспектов, с акцентом на территориальных амбициях и политических альянсах, которые играли ключевую роль в формировании мира. В XX веке ситуация изменилась: интерес сдвинулся на геоэкономику, при этом глобальные экономические связи и торговля стали основными факторами развития. Начиная с XXI века, как считают некоторые ученые, начинается период геокультуры, в котором цифровая культура и международные информационные сети занимают центральное место и перестраивают традиционные подходы к культурному взаимодействию, распространению и созданию культурных ценностей.

Методы исследования. В данной статье применяются аналитические, сравнительные методы исследования для оценки влияния цифровых технологий на культуру и искусство. Основной подход заключается в кейс-стади анализе конкретных примеров.

Обзор литературы по теме. В работе коллектива авторов Забора В., Касьяненко К., Пашукова С., Алфорова З., Шмехельска Ю. «Digital art in designing an artistic image» [2, с.300] более подробно рассматривает влияние цифровых технологий на традиционные художественные формы, включая такие новаторские направления, как роботизированное искусство, био-искусство, и использование дополненной реальности в создании художественных произведений. Авторы исследуют, как цифровое искусство взаимодействует с физическим и виртуальным пространством, преобразуя традиционные подходы и создавая новые формы артистического выражения.

Статья Королевой Л. «Цифровая эволюция искусства: социо-культурный анализ в контекстах философии и культуры постмодерна» [3, р.20] фокусируется на теоретическом и методологическом

анализе цифрового искусства. Рассматривается, как изменения в культуре и философии, связанные с распространением постмодернизма и компьютерных технологий, влияют на развитие художественных форм и понимание искусства. Анализируется, как социокультурные изменения и психология восприятия, формируемая цифровизацией, влияют на синтез традиционных и цифровых технологий в искусстве.

В работе Горловой И.И. и Зорина А.Л «Цифровая культура в информационном обществе» [4, с.3] исследуются ключевые аспекты развития цифровой культуры и её воздействие на общественную жизнь. Анализируются как положительные, так и отрицательные последствия цифровизации. Особое внимание уделяется роли человека в эволюции цифровых технологий и их применении, которое может приводить к серьёзным социальным и личностным проблемам.

В исследовании Вэймин Ду, Чжунъян Ли, Цянь Гао «Analysis of the Interaction between Digital Art and Traditional Art» [5, с.441] акцент делается на новых подходах в цифровом искусстве, особенно на интерактивности, динамичности и возможностях адаптации, которые оно предоставляет художникам для создания уникальных художественных образов. Обсуждаются такие формы, как интерактивное искусство, генеративное искусство, и иммерсивное искусство, подчеркивая, как цифровые технологии способствуют созданию новых художественных практик и форм взаимодействия с зрителем.

Результаты исследования. Трансформация культурных ценностей, систем оценки, способов его создания, распространения, сохранения особенно заметна в области визуального искусства, где цифровые технологии открывают новые горизонты для творчества и распространения произведений. Интернет и социальные сети позволяют художникам мгновенно делиться своими работами с глобальной аудиторией, преодолевая географические и культурные барьеры. Цифровые платформы, такие как Instagram или Behance, становятся не просто

местами демонстрации арт-объектов, но и площадками для обмена идеями, сотрудничества и создания межкультурных диалогов. Это способствует формированию нового типа художественного сообщества, где коллективная деятельность и кросс-культурное взаимодействие являются основой творческого процесса.

Цифровые технологии также расширяют границы самого понятия искусства, вводя в употребление термины, такие как цифровое искусство, виртуальная реальность и дополненная реальность, интерактивные медиа-проекты. Эти новые формы позволяют зрителям не просто созерцать, но и активно участвовать в искусстве, создавая уникальные и неповторимые впечатления. Например, проекты виртуальной реальности предлагают погрузиться в созданный художником мир, где границы между реальностью и фантазией стираются. Интерактивные инсталляции, реагирующие на движения или выбор зрителя, делают каждый опыт уникальным, подчеркивая индивидуальное взаимодействие с искусством.

В отчете Всемирного банка за 2016 год выделены три основных аспекта, посредством которых цифровые технологии влияют на экономическое развитие: инклюзивность, эффективность и новаторство. Эти факторы значимы не только в экономике, но и в культурных изменениях, в том числе в преобразовании традиционного искусства в эру цифровизации.

Инклюзивность в контексте цифрового искусства означает расширение доступа к арт-пространствам и возможностям творческого самовыражения для широкого круга людей. Цифровые технологии позволяют артистам и аудитории из разных уголков мира взаимодействовать друг с другом, преодолевая географические и социальные барьеры. Это создает условия для большей социальной интеграции и культурного обмена, обогащая мировое искусство новыми формами и содержанием. Также новые технологии демократизирует искусство, делая его

доступным не только профессиональным художникам, но и любителям.

Вот примеры интернет-ресурсов, которые иллюстрируют эту механику:

Behance – платформа Adobe для творческих деятелей, позволяет художникам публиковать свои работы, делая их доступными для широкой аудитории по всему миру.

ArtStation – платформа, предоставляющая художникам возможность демонстрировать свои работы и взаимодействовать с другими артистами и потенциальными работодателями.

Kickstarter – платформа для краудфандинга, помогающая финансировать свои проекты через поддержку сообщества.

Canva – интуитивно понятный инструмент для дизайна, делает создание визуальных материалов доступным для широкой публики.

Эффективность в цифровом искусстве улучшается за счет использования программ и инструментов, которые ускоряют процессы создания и обработки арт-работ. Программы для графического дизайна и 3D-моделирования позволяют художникам более эффективно реализовывать сложные проекты и экспериментировать с различными стилями и техниками:

Adobe Creative Cloud – набор инструментов и сервисов от Adobe для создания цифрового контента, визуального дизайна, видеоредактирования, графического дизайна, иллюстрации и фотографии, упрощающих творческий процесс.

Procreate – приложение для рисования на iPad, предлагающее широкий набор инструментов для художников всех уровней.

Google Arts & Culture – проект, который сотрудничает с музеями и галереями по всему миру, оцифровывая их коллекции и делая искусство доступным в онлайн пространстве.

Инновации в цифровом искусстве приводят к появлению новых жанров, стилей и форм творчества, которые ранее были невозможны. Цифровые технологии предоставляют художникам уникальные

инструменты, которые позволяют экспериментировать с материалами, пространством и временем. Виртуальная и дополненная реальность, алгоритмическое искусство, цифровая анимация – все это примеры новаторских подходов, которые меняют восприятие искусства и расширяют границы его возможностей.

Например, TeamLab – это коллектив инженеров, дизайнеров интерфейсов, математиков и художников, занимающийся цифровым искусством. Они прекрасно иллюстрируют механизм инноваций. Их подход к созданию интерактивных пространств, где произведения искусства не только реагируют на посетителей, но и изменяются и взаимодействуют друг с другом, открывает новые горизонты в использовании технологий для усиления впечатления от выставки.

В их музее MORI Building DIGITAL ART MUSEUM: teamLab Borderless, технологии виртуальной и дополненной реальности используются для создания бесконечно меняющегося художественного пространства, которое углубляет взаимодействие между зрителем и искусством. Это пространство становится живым, динамическим и постоянно развивающимся, демонстрируя, как современные технологии могут переосмысливать и расширять границы традиционного искусства. Каждое посещение музея превращается в уникальный опыт, где посетители не только наблюдатели, но и активные участники культурного диалога.

Однако полноценное внедрение этих механизмов требует развития цифровой культуры, включая теоретические основы и практические навыки в области цифрового искусства. Это подразумевает необходимость комплексных и междисциплинарных исследований, направленных на изучение процессов формирования и становления цифровой культуры в искусстве.

Такой подход поможет не только адаптировать традиционные арт-практики к новым условиям, но и обеспечит создание устойчивой основы для дальнейшего развития цифрового искусства.

Термин «цифровая культура» как маркер современной эпохи стал применяться с 1990 г. Однако его зарождение можно отнести к 50-м гг. прошлого века, когда это междисциплинарное направление начало складываться в виде концептуальных моделей.

Digital культура требует от человека не только наличия цифровой грамотности, но и соблюдения цифровой этики. Это включает в себя умение правильно представлять информацию, обеспечивать кибербезопасность, рационально использовать информационные ресурсы, соблюдать законодательство при работе с данными и поддерживать корректное общение с другими пользователями.

Энди Уорхол, занимает ключевое место в истории поп-арта, его деятельность демонстрирует, как творческий процесс может адаптироваться и включать в себя элементы цифровой культуры. Использование массовой культуры и промышленных методов в производстве арт-объектов предвосхитило переход искусства в цифровую эру, где технологии выступают не только как инструмент, но и как активный элемент творческого процесса. Энди Уорхол часто переосмысливал классические произведения, например, его версия «Рождения Венеры» Боттичелли, выполненная в стиле поп-арта с использованием ярких цветов и графических контуров, демонстрирует, как традиционное искусство может быть переинтерпретировано для современной аудитории.

Эта тенденция получила дальнейшее развитие в работах современных художников, таких как Крис Милк и коллектив Random International, которые используют новейшие технологические достижения для создания интерактивного искусства, тем самым расширяя границы взаимодействия с аудиторией. Крис Милк в своей инсталляции «Предательство святылища», представленной на выставке «Цифровая революция», продолжает эту тему. Его проект включает интерактивные элементы, где зрители могут взаимодействовать с цифровыми проекциями

птиц, преобразуя свои тени в динамичные элементы арт-объекта. Это взаимодействие не только изменяет ощущение пространства, но и углубляет отношения между человеком и технологиями, делая зрителя активным участником арт-процесса.

Тема взаимодействия с природой через технологии находит своё отражение и в работе коллектива Random International, особенно в их знаменитой инсталляции «Rain Room». Этот проект представляет собой комнату, где дождь останавливается в пространстве вокруг человека, благодаря датчикам, фиксирующим движение. Посетители могут буквально ощутить природные элементы, не подвергаясь их воздействию, что создает уникальный опыт присутствия и взаимодействия с искусственно созданной природной средой.

«Бесчисленные искры» – это инновационная интерактивная скульптура, созданная Джанет Ильван и Аароном Коблином, которая была впервые представлена на конференции TED в 2014 году. Это монументальное произведение искусства разворачивается в небе как огромный парящий холст, который посетители могут изменять в реальном времени с помощью мобильных устройств. Скульптура становится медиумом для коллективного творчества, предоставляя аудитории возможность управлять визуальным содержанием и превращая искусство в динамичное, в какой-то степени управляемое толпой зрелище.

Можно допустить, что цифровая культура – это новация, которая сопровождается созиданием и разрушением. Исходя из теории «культурного отставания», предложенной американским социологом В. Огберном, культурные ценности и нормы формируются и меняются значительно медленнее, чем появляются новая техника и технологии. Эта теория очень важна для понимания закономерностей развития цифровой культуры. В социальных сетях, интернет-пространстве ввиду динамики и роста объемов информационных потоков и их масштабной цифровизации темпы выработки

норм и правил поведения происходят значительно медленнее, чем в корпоративной среде.

Сегодняшнее понимание цифрового искусства отличается в каком-то смысле от представлений о традиционном искусстве. До сих пор классическое искусство изучалось со стороны позитивно-созидательной динамики развития: предполагалась преоление традиций и новаторства с акцентом на динамику. Достаточно вспомнить картины Ван Гога и Дали чье творчество не сразу было воспринято обществом. В отношении цифровой культуры с одной стороны тот же самый процесс, но в то же время есть некоторые очень сильные отличия на наш взгляд. Если воспринять всю цифровую культуру как позитивное движение к новациям, то у этой культуры есть ее антагонист – контркультура.

В данном контексте контркультура – это потенциальные инновации в цифровой среде, которые могут нести как положительные, так и отрицательные моменты, но при этом не затрагивая ценностное ядро культуры. Принципиально то, что ее элементы контркультуры являются дополнением и развитием существующих систем взаимодействий, а не полным отрицанием или заменой.

К примеру, действия активистов группы Just Stop Oil, характерные для контркультуры, выражают протест против использования ископаемого топлива через радикальные акции в художественных галереях. В ноябре 2022 года они облили томатным супом картину Винсента Ван Гога «Подсолнухи» в Лондонской Национальной галерее, поднимая вопросы о ценности искусства по сравнению с экологической безопасностью. В июне 2023 года в Стокгольме другая акция группы нацелилась на картину «Сад» Клода Моне, где активистки попытались повредить произведение, находящееся под защитным стеклом. А в ноябре того же года в Лондоне активисты привлекли внимание общественности, разбив молотками защитное стекло картины Диего Веласкеса «Венера с зеркалом». Эти действия подчеркивают животрепещущие вопросы о приоритетах и ценностях современного общества,

вызывая широкий резонанс и дискуссии о методах и целях экологического активизма.

Когда в интернете появляются проблемы наподобие фейковых видео, троллинга или издевательств, это может значить, что люди или сообщества достигли своего предела в приспособлении к новым технологиям. Эти негативные явления, или "антикультура", на самом деле являются реакцией на то, что информации становится слишком много и она весьма разнообразная. Это приводит к тому, что люди начинают упрощать своё взаимодействие друг с другом, иногда в ущерб уважению к разным мнениям. Это, конечно же, мешает созданию здоровых и стабильных отношений в интернет-социуме.

Однако, с точки зрения теории хаоса, такая контркультура и антикультура могут быть и полезными. Они заставляют искать новые способы, как лучше приспособиться, адаптироваться в цифровом мире, развивая своего рода "иммунитет" против деструктивных явлений и таким образом способствуют созданию более здоровых форм общения и взаимодействия.

Выводы. В контексте развития цифровой культуры, стабилизация и передача знаний, умений и навыков требует долгосрочного сохранения структур, что неизбежно влечёт за собой установление определённых ограничений на действия индивидуумов и сообществ. Эти ограничения могут быть как жёсткими, так и мягкими. Жёсткие ограничения включают меры, такие как блокировка пользователей (баны), лишение платформы (деплатформинг), установка фильтров для контента и контроль за социальным поведением. Эти методы, хотя и эффективны в коротком сроке, могут негативно сказываться на уровне участия граждан в общественной жизни. С другой стороны, мягкие ограничения подразумевают повышение осведомлённости людей о значении их собственных знаний и самоконтроля, а также обучение и воспитание в духе высокой культурной и организационно-правовой ответственности. Такие

меры способствуют формированию человеческого капитала через укрепление основ цифровой культуры и являются более предпочтительными для долгосрочного устойчивого развития общества.

Переход от традиционного искусства к цифровому изменил способы создания произведений: от кисти и холста к использованию компьютеров и программ. Это позволило художникам более свободно экспериментировать и достигать широкой аудитории через интернет. Цифровая эпоха также дала новую жизнь классическим формам искусства, приведя к появлению уникальных гибридных произведений. Таким образом, трансформация визуального искусства не только расширила творческие возможности, но и обогатила культурное наследие, предложив новые способы выражения и исследования мира.

Список использованной источников:

1. Zabora V., Kasianenko K., Pashukova S., Alforova Z., Shmehelska Yu. *Digital art in designing an artistic image* // Amazonia Investiga. – 2023. – № 12(64). – Pp. 300-305.

2. Королева Л. Цифровая эволюция искусства: социо-культурный анализ в контекстах философии и культуры постмодерна // Культура и технологии. – 2018. – № 3(1-2). – С. 20-28.

3. Горлова И.И., Зорин А.Л. Цифровая культура в информационном обществе // Культурное наследие России. – 2020. – № 2(29). – С. 3-9.

4. Weiming D., Zhongyang L., Qian G. *Analysis of the Interaction between Digital Art and Traditional Art* // 2010 International Conference on Networking and Digital Society. – 2010. – No. 2. – pp.441-443.

5. Панышин Б. Цифровая культура: теория и практика // Наука и инновации. – 2021. – № 8 (222). – С. 45-51.

References:

1. Zabora V., Kasianenko K., Pashukova S., Alforova Z., Shmehelska Yu. *Digital art in designing an artistic image* // Amazonia Investiga. – **2023**. – № 12(64). – Pp. 300-305. (In Engl.).
2. Koroleva L. *Digital evolution of art: sociocultural analysis in the context of postmodern philosophy and culture* // Culture and technology. – **2018**. – № 3(1-2). – pp. 20-28. (In Russ).
3. Gorlova I.I., Zorin A.L. *Digital culture in the information society* // Cultural heritage of Russia. – **2020**. – № 2(29). – Pp. 3-9. (In Russl.).
4. Weiming D., Zhongyang L., Qian G. *Analysis of the Interaction between Digital Art and Traditional Art* // 2010 International Conference on Networking and Digital Society. – **2010**. – No. 2. – pp.441-443. (In Engl.).
5. Panshin B. *Digital culture: theory and practice* // Science and Innovation. – **2021**. – № 8 (222). – Pp. 45-51. (In Russ.).