

UDC 7.038.3 + 316.772.5
DOI 10.59850/SARYN.4.12.2024.226

Балжан Айбековна Нурбосынова

Докторант 2-го курса кафедры арт-менеджмента и искусствоведения
Казахской национальной академии хореографии (Астана, Казахстан)

ORCID ID: 0009-0003-4955-0935

email: balzhanan@gmail.com

Для цитирования: Нурбосынова, Балжан.
«Семиотика коммуникации в цифровом
арт-пространстве Казахстана (на материале
выставок городов Астаны и Алматы)». *Saryn*,
т. 12, № 4, 2024, с. 81–110.
DOI: 10.59850/SARYN.4.12.2024.226.

*Автор прочитал и одобрил окончательный
вариант рукописи и заявляет
об отсутствии конфликта интересов.*

Поступила в редакцию: 22.08.2024
Прошла рецензирование: 08.10.2024
Принята к публикации: 19.11.2024

Статья

Семиотика коммуникации в цифровом арт-пространстве Казахстана (на материале выставок городов Астаны и Алматы)



© 2024 The Author(s). Published by Kurmangazy Kazakh National Conservatory. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited, and is not altered, transformed, or built upon in any way.

Ключевые слова: цифровое искусство, коммуникации, семиотика, выставки, современное искусство Казахстана.

Аннотация. Исследование посвящено изучению семиотики коммуникации на казахстанских арт-площадках цифрового визуального искусства в Астане и Алматы. Эмпирический анализ материала выставок, посещенных весной и летом 2024 года, подтверждает положения концепции семиотической коммуникации, положенной в основу данной работы.

Цель данной статьи – провести семиотический анализ коммуникационных процессов на выставочных площадках цифрового визуального искусства Казахстана и оценить значение знаков искусства в процессе обмена культурной информацией.

Статья основывается на концепции семиотики коммуникаций (Юрий Лотман). Гипотеза: процесс культурной коммуникации цифровой эпохи активизирует семантическое, синтаксическое и прагматическое наполнение образов визуального искусства.

Эмпирическая часть исследования, основанная на музейных выставках, мультимедийных проектах, работах цифровых художников, фокусирует внимание на особенности информационного обмена между зрителем, художником и его творением; выделяет и классифицирует типы знаков, на которых строится коммуникация, предлагает интерпретации с позиции семантической трактовки образа. Используются методы диахронического анализа, сплошной выборки объектов, наблюдения, описания, типологизации и интерпретации данных. В качестве результатов представлены наблюдения, демонстрирующие динамику и направление арт-коммуникаций, использующих цифровые технологии. Автор отмечает изменение и расширение семантического ряда художественных образов современного искусства Казахстана, активную работу цифровых художников и кураторов над сочетанием форм и материалов традиционного искусства и цифровых технологий (синтактика художественной конструкции). В статье показано изменение прагматики коммуникации, вскрывающей тенденцию на пробуждение активной гражданской позиции художника.

Ценность материала – в иллюстрировании позитивных процессов в современном искусстве Казахстана. Однако автор обращает внимание на проблемные аспекты: недостаточную информированность потребителя о содержании цифрового искусства, отсутствие платформ, объединяющих произведения цифровых художников, и открытых диалоговых площадок для критического разбора нового цифрового визуального искусства.

UDC 7.038.3 + 316.772.5
DOI 10.59850/SARYN.4.12.2024.226

Балжан Айбековна Нурбосынова

Қазақ ұлттық хореография академиясының арт-менеджмент және өнертану кафедрасының 2-ші курс докторанты (Астана, Қазақстан)

ORCID ID: 0009-0003-4955-0935

email: balzhanan@gmail.com

Дәйексөз үшін: Нурбосынова, Балжан. «Қазақстанның цифрлық өнер кеңістігіндегі коммуникация семиотикасы (Астана және Алматы қалаларының көрмелері материалында)». *Saryn*, т. 12, № 4, 2024, 81–110 б. DOI: 10.59850/SARYN.4.12.2024.226. (Орысша)

Автор қолжазбаның соңғы нұсқасын оқып, мақұлдады және мұдделер қақтығысы жоқ деп мәлімдейді.

Редакцияға түсті: 22.08.2024

Рецензиядан өтті: 08.10.2024

Басылымға қабылданды: 19.11.2024

Мақала

Қазақстанның цифрлық өнер кеңістігіндегі коммуникация семиотикасы (Астана және Алматы қалаларының көрмелері материалында)

Тірек сөздер: цифрлық өнер, коммуникация, семиотика, көрмелер, Қазақстанның қазіргі заман өнері.

Аңдатпа. Бұл зерттеу Астана мен Алматы қалаларындағы Қазақстанның цифрлық визуалды өнер арт-алаңдарындағы коммуникация семиотикасын зерттеуге арналған. Автордың 2024 жылдың көктемі мен жазында аралаған көрмелер материалдарының эмпирикалық талдауы осы жұмыстың негізіне алынған семиотикалық коммуникация концепциясының қағидаларын растайды.

Мақаланың мақсаты – Қазақстанның цифрлық визуалды өнер көрмелеріндегі коммуникациялық үдерістерге семиотикалық талдау жүргізіп, мәдени ақпарат алмасу үдерісінде өнер белгілерінің маңызын анықтау.

Мақала коммуникация семиотикасы концепциясына (Юрий Лотман) негізделген. Гипотеза: цифрлық дәуірдегі мәдени коммуникация үдерісі визуалды өнер бейнелерінің семантикалық, синтаксистік және прагматикалық мазмұнын белсенді етеді.

Зерттеудің эмпирикалық бөлігі музей көрмелері, мультимедиялық жобалар және цифрлық суретшілердің жұмыстарына негізделіп, көрермен, суретші және оның шығармасы арасындағы ақпарат алмасудың ерекшеліктеріне назар аударады; коммуникацияны құрайтын белгілердің түрлерін анықтап, классификациялайды, бейненің семантикалық түсіндірмесі тұрғысынан интерпретациялар ұсынады. Нәтижелер цифрлық технологияларды пайдаланатын арт-коммуникациялардың динамикасы мен бағытын көрсететін бақылауларды қамтиды. Автор Қазақстанның қазіргі өнеріндегі көркем бейнелердің семантикалық қатарын өзгерту және кеңейтуді, дәстүрлі өнер формалары мен материалдарын цифрлық технологиялармен үйлестіруде цифрлық суретшілер мен кураторлардың белсенді жұмысын атап өтеді (көркем құрылымның синтактикасы). Мақалада коммуникация прагматикасының өзгеруі көрсетіліп, суретшінің белсенді азаматтық позициясын оятуға бағытталған тенденция айқындалады.

Материалдың құндылығы Қазақстанның қазіргі өнеріндегі позитивті үдерістерді иллюстрациялауда жатыр. Алайда автор проблемалық аспектілерге назар аударады: тұтынушылардың цифрлық өнер мазмұны туралы жеткіліксіз хабардарлығы, цифрлық суретшілердің жұмыстарын біріктіретін платформалардың жоқтығы және жаңа цифрлық визуалды өнерді сыни талдауға арналған ашық диалог алаңдарының болмауы.

UDC 7.038.3 + 316.772.5
DOI 10.59850/SARYN.4.12.2024.226

Balzhan Nurbossynova

2nd Year Doctoral Student, Art Management and Art History Department,
Kazakh National Academy of Choreography (Astana, Kazakhstan)

ORCID ID: 0009-0003-4955-0935

email: balzhanan@gmail.com

Cite: Nurbossynova, Balzhan. "Semiotics of Communication in the Digital Art Space of Kazakhstan (Based on Exhibitions in Astana and Almaty)." *Saryn*, vol. 12, no. 4, 2024, pp. 81–110. DOI: 10.59850/SARYN.4.12.2024.226. (In Russian)

The author's final version of the manuscript has no conflict of interests.

Received by editorial: 17.05.2024

Passed the review: 21.07.2024

Accepted to publish: 08.09.2024

Article

Semiotics of Communication in the Digital Art Space of Kazakhstan (Based on Exhibitions in Astana and Almaty)

Keywords: digital art, communication, semiotics, exhibitions, contemporary Kazakhstani art.

Abstract. This study explores the semiotics of communication on Kazakhstani digital visual art platforms in Astana and Almaty. Empirical analysis of exhibitions visited in spring and summer 2024 supports the theoretical framework of semiotic communication used in this work.

The article aims to conduct a semiotic analysis of communication processes at Kazakhstani digital visual art exhibitions and assess the significance of artistic signs in cultural information exchange.

Based on Yuri Lotman's concept of communication semiotics, the study hypothesizes that cultural communication in the digital era activates the semantic, syntactic, and pragmatic content of visual art images.

The empirical part focuses on museum exhibitions, multimedia projects, and works of digital artists, examining information exchange among the viewer, artist, and artwork. It identifies and classifies the types of signs in communication, offering interpretations from a semantic perspective. Observations demonstrate the dynamics of art communications using digital technologies. The author notes the expansion of the semantic range in contemporary Kazakhstani art and the efforts of digital artists and curators to combine traditional art forms with digital technologies (syntactics of artistic construction). The article shows a shift in communication pragmatics, revealing a trend toward activating the artist's civic engagement.

The value of this material lies in illustrating positive processes in contemporary Kazakhstani art. However, the author highlights issues such as insufficient public awareness of digital art content, lack of platforms uniting digital artists' works, and the absence of open dialogue venues for critical analysis of new digital visual art.

Введение

Внедрение цифровых технологий в современное культурное пространство несет революционно значимую роль. Тот факт, что современное искусство уже не сможет существовать вне путей digital-ускорения, неоспорим. Также очевиден тот факт, что, несмотря на появление новых технологий создания визуального искусства, мультимедийных продуктов, процесс выстраивания коммуникаций продолжает держаться на основных принципах культурного взаимодействия. Цифровые технологии могут изменить способы, скорости передачи информации, потенциально изменить масштабы аудитории, но инструментами работы с воспринимающей аудиторией по-прежнему будет являться образ, знак, символ. Поверхностное восприятие цифровых арт-проектов дает ложное ощущение абсолютной новизны художественного образа, полученного благодаря применению новых технологий. Все элементы нового искусства базируются на динамичности, высокой концентрации, интерпретационной активности, оригинальности взаимодействия традиционных семиотических кодов и знаковых систем.

В представленном исследовании используются термины «цифровое искусство» и «цифровые технологии». Цифровое искусство (digital art) представляет собой отдельное направление современного искусства, которое создается с задействованием цифровых инструментов, таких как компьютерная графика, 3D-моделирование, искусственный интеллект и другие технологии. В то время как цифровые технологии обозначают набор инструментов, применяемых в различных сферах, включая выставочные и музейные площадки, для улучшения взаимодействия с аудиторией, улучшения визуальной презентации материалов и организации экспозиций.

Цель данной статьи – провести семиотический анализ коммуникационных процессов, происходящих на выставочных площадках Казахстана.

Задачи исследования:

- представить визуальные коммуникации в контексте семантического анализа объектов современного искусства Казахстана;
- предложить синтаксическое исследование знаков коммуникаций выставочных площадок Казахстана, использующих новые технологии и представляющих цифровое искусство;
- представить соответствующие выводы, рекомендации по обозначенной научной проблеме.

Для понимания особенностей коммуникации в арт-пространстве Казахстана необходимо обратиться к основам теории семиотики и коммуникации, которые помогут раскрыть механизмы взаимодействия между цифровыми объектами искусства и зрителями. Многообразие теоретических подходов позволит глубже проанализировать вопрос о механизмах сохранения и изменения культуры коммуникации, увидеть, как цифровые технологии влияют на семантику образов, знаков и знаковых систем, содействуют их культурному взаимодействию.

Методология и методы исследования

Методология исследования основана на эмпирическом изучении коммуникационных процессов на выставочных площадках Казахстана, представляющих цифровое искусство. В исследовании использованы методы диахронического анализа, сплошной выборки объектов, наблюдения, описания, типологизации и интерпретации данных.

В настоящей статье нами описан материал, полученный в результате исследования арт-площадок Астаны и Алматы в весенне-летний период 2024 года. В качестве объектов нами были посещены 30 арт-площадок, включая музеи, галереи, выставки. Среди них в городе Астане – Национальный музей Республики Казахстан, Международный выставочный центр EXPO, художественные галереи Has Sanat, ForteBank Kulanshi ArtSpace, Artumar. В городе Алматы это Мультимедийный музей Lumiere-Hall, Государственный музей искусств Республики Казахстан имени Абылхана Кастеева, Центральный государственный музей Республики Казахстан, Музей Алматы (Музей истории города Алма-Аты), Alma museum, Дом-музей Ахмета Байтурсынова, Музей музыкальных инструментов имени Ыкыласа, Литературно-мемориальный музейный комплекс Сабита Муканова и Габита Мусрепова, Дом-музей Абылхана Кастеева, Дом-музей Д. А. Кунаева, Центральный музей железнодорожного транспорта РК, Музей казахского кино имени Шакена Айманова, арт-пространства Art Lane и Дом на Барибаева, 36; художественные галереи – Центральный выставочный зал, Almaty Gallery, Art Space, Art Galaxy Alma-Ata, Эгин, Жаухар, Esentai Gallery, ArtEl, Oner Corner, Арт-Самал и др.

Изучение теории вопроса о визуальной коммуникации показало достаточно широкую амплитуду научных интересов современных ученых. И тем не менее в ходе анализа нам удалось сгруппировать работы исследователей в несколько ключевых направлений, которые описывают существующие подходы к исследованию цифрового искусства, визуальной коммуникации и технологий.

Проблема интерактивного искусства и коммуникации обозначена в работе «Визуальная коммуникация об изменении климата: от иконографии до трехмерной визуализации в местных рамках» (*Visual Climate Change Communication: From Iconography to Locally Framed 3D Visualization*) (Schroth, et al.), в исследовании «Формирование убеждений: роль аудитории в визуальной коммуникации» (*Shaping Belief: The Role of Audience in Visual Communication*) (Tyler), в котором на самых разных уровнях изучается роль аудитории в формировании визуальной коммуникации.

В этом же направлении в труде «Интерактивное творчество цифровой эры: исследование того, как медиаарт по-новому определяет отношения между аудиторией и произведениями искусства» (*The Interactive Creativity of the Digital Era: Exploring How Media Art Redefines the Relationship Between Audience and Artwork*) подчеркивается, что в интерактивных проектах медиаискусства зрители становятся активными участниками художественного процесса: «Эта метаморфоза превращает творческий процесс в непрерывный цикл вдохновения и интерпретаций. Творчество художника превращается в холст, на который зрители проецируют свои индивидуальные идеи, эмоции и перспективы» (Takal 31).

Несколько иначе распределяют акценты в отношениях художник – зритель авторы статей «Гипернарративность, рассказывание историй и относительность истины: цифровая семиотика коммуникации и взаимодействия» (*Hypernarrativity, Storytelling, and the Relativity of Truth*) и «Коммуникация в совместном творчестве человека и ИИ: перцептивный анализ картин, созданных системами преобразования текста в изображение» (*Communication in Human-AI Co-Creation: Perceptual Analysis of Paintings Generated by Text-to-Image Systems*) (Wagener; Lyu, et al.). Так, Албин Вогенер акцентирует внимание на том, что «...для роста вирусности важно полагаться на "хорошие истории"», которые придумывает автор, а аудитория только следует его воле (Wagener 149).

Вопросы сохранения и архивирования цифрового искусства в аспекте проблемы культурной коммуникации поставлены в исследовании «Цифровое искусство в зазеркалье: новые стратегии архивирования, коллекционирования и сохранения в цифровых гуманитарных науках» (*Digital Art through the Looking Glass: New Strategies for Archiving, Collecting and Preserving in Digital Humanities*) (Grau, et al.). Авторы освещают вызовы, связанные с процессом архивирования интерактивных и процессуальных произведений.

О влиянии цифровых технологий на новые кураторские практики, на процесс креативности рассуждают авторы работы «Цифровое взаимодействие в современном художественном музее: трансформация аудитории» (*Digital Engagement in a Contemporary Art Gallery: Transforming Audiences*) (Harding, et al.). Ученые исследуют, как цифровые технологии изменяют восприятие искусства в галерейных пространствах, усиливают интерактивность процесса взаимодействия аудитории с искусством. Тот же вопрос влияния визуальной грамотности на развитие креативности и критического мышления рассматривается в статье «Стратегически неоднозначное задание: подход к развитию критического и творческого мышления в визуальной коммуникации» (*The Strategically Ambiguous Assignment: an Approach to Promoting Critical and Creative Thinking in Visual Communication*) (Bratslavsky, et al.); наблюдения проводились над студенческой аудиторией.

Как видим, спектр интересов ученых к коммуникации в визуальном искусстве достаточно широк. Концепции, представленные в проанализированных работах, описывают способы активизации коммуникативных процессов в области цифрового искусства через интерес к собственно технической стороне вопроса (программам, базам архивирования, новой интерактивной продукции, искусственному интеллекту и т. д.), к роли одного из участников коммуникативного акта: зрителя, куратора или художника.

Концепция, которой придерживается автор данного исследования, носит междисциплинарный характер и основывается на изучении семиотики знака как основного информационного звена, участвующего в процессе передачи, восприятия, сохранения культуры. В науке интерес к явлению коммуникации проявился в трудах известных ученых-филологов в середине XX столетия. Одними из первых проблемой художественной коммуникации заинтересовались представители мировой школы семиотики. Особый вклад в развитие этой науки принадлежит литературоведам Ю. Н. Тынянову, Б. М. Эйхенбауму, Ю. М. Лотману,

лингвисту В. Б. Шкловскому, психологу Л. С. Выготскому, философам Р. Барту, Ю. Кристевой, Ж. Деррида и многим другим. На современном этапе семиотика коммуникации как наука перешла границы узконаправленных исследований и таким образом расширила возможности исследователей в самых разных областях науки.

Как правило, труды по семиотике коммуникации носят междисциплинарный характер и достаточно эвристичны. Как, например, теория ризоматической карты, предложенная в книге «Справочник по визуальной коммуникации: теория, методы и медиа» (*Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*) под редакцией Кена Смита и др. (Smith, et al.). Эта концепция, основанная на идеях Делёза и Гваттари, рассматривает визуальную коммуникацию как нелинейную сеть, где пересекаются и взаимодействуют различные дисциплины, такие как психология, семиотика, культурные исследования и дизайн.

Смежную теорию коммуникации и знаков, работающую с концепциями риторики и функциональной грамотности, предлагают Дж. Маурисио Мехиа и Сауман Чу в труде «Модель дизайна визуальной коммуникации: соединение теорий риторики, грамотности и дизайна» (*A Model for Visual Communication Design: Connecting Theories of Rhetoric, Literacy and Design*). Авторы вводят трансдисциплинарную модель визуальной коммуникации (включающую категории создателя/продюсера, метода проектирования, визуального ряда и аудитории) и приходят к выводу, достаточно значимому в контексте данной работы: «...риторика могла бы гармонизировать эстетические, символические и утилитарные функции...» (Mejia and Chu 41).

Вызывают интерес труды ученых, посвященные исследованию знака на материале визуального искусства. Среди них работа В. М. Розина «Семиозис несемiotических образований (символов, схем, икон, произведений искусства)» (Розин); статьи Е. Л. Балкинд и И. Д. Карповой «Изобразительное искусство: семиотические основы коммуникативных процессов» (Балкинд и Карпова), С. В. Санникова «К проблеме знака и семиозиса» (Санников), В. Г. Новоселова «Проблема интерпретации знака и неограниченный семиозис» (Новоселов), Г. И. Исенбаевой «О семиозисе как необходимом условии рационалистического понимания» (Исенбаева), Е. А. Окладниковой «Семиозис музейного предмета» (Окладникова), монография О. А. Прохожева «Визуальные коммуникации в историческом и культурном аспекте» (Прохожев).

Признавая значимость работ ученых-предшественников, автор обязан указать на то, что научные интересы вышеперечисленных исследователей сосредоточены на культурологическом материале других народов и стран. Казахское визуальное цифровое искусство проходит свой путь, имеет собственный контент, своеобразие его самым прямым образом обусловлено социально-экономическим состоянием общества, качеством развития сферы компьютерных технологий и многими другими факторами. Так актуализируется вопрос значимости исследований по изучению коммуникаций на материале цифрового искусства Казахстана.

Прежде чем начать изложение практической части исследования, сформулируем гипотезу и назовем уровни анализа знаков визуального искусства. Гипотеза исследования: основным ядром семиотики культурной коммуникации всегда

является знак, который входит в разноканальный и разновекторный формат общения с социумом. Знак является субъектом и объектом коммуникаций, может выполнять промежуточную роль в передаче информации. Изучение семантического, синтаксического и парадигматического уровня реализации знака (согласно теории Ю. Лотмана) позволяет более глубоко исследовать роль визуальных образов в процессе взаимодействия художника, зрителя и самого объекта цифрового искусства. Семантический уровень воссоздает связь знака с обозначаемым объектом, синтаксический – правила организации знаковых систем, прагматический – восприятие и интерпретацию знака аудиторией. Анализ коммуникативных образов на этих уровнях позволит более точно оценить динамику современных визуальных коммуникаций.

В следующем разделе на конкретных примерах городов Астаны и Алматы будет структурирован художественный материал, события цифровых визуальных арт-объектов, создающие семиотические коммуникации.

Результаты и обсуждение

Живя в потоке перемен и потрясений, человечество не всегда успевает отрефлексировать значимость происходящих событий. Цифровизация – это один из поворотных моментов развития цивилизации, который несет много возможностей к изменению нашего образа мысли, образа жизни, а значит, и будущего. Скорость продвижения информации, цифровая открытость общества обязывают современника проявить особенно бережное отношение к ближнему, нести ответственность за любой продукт, выдаваемый в цифровую мегареальность. В одночасье такая культура не формируется. Следует приложить много усилий для того, чтобы воспитать сообщество в этих высоких стандартах. Если учесть тот факт, что постмодернизм активизировал тенденцию на сотворение собственных миров-образов, повысил интерес к виртуальной реальности, к предельно субъективированному изображению – то именно в этих условиях возможности цифрового графического искусства, компьютерных программ различного уровня сложности, доступность технической базы (от повседневных гаджетов до высокопрофессиональной техники) позволили проявиться тому, что называется цифровым искусством.

В результате на сегодняшний день каждый музей, выставочная галерея, художественный салон, мультимедиавыставка вовлечены в глобальную цифровую экосеть. В абсолютном большинстве культурных заведений на входной группе установлены информационные киоски, используются QR-коды. На выставочных площадках международного и республиканского значения установлены LED и сенсорные экраны с программными продуктами, объекты 3D-моделирования для слабовидящих посетителей, наушники с лекциями автогидов на нескольких языках (по выбору). И, конечно, деятельность каждого объекта культуры немыслима без соцсетей, Инстаграма, порталов, сетевых сообществ и т. д.

В ходе посещения музейно-выставочных комплексов мы обращали внимание на то, какие типы знаков и символов используются в каждом выставочном пространстве для построения коммуникации с посетителями. Большая часть

творческих организаций выделила значительную часть средств на цифровизацию процессов хранения и обработки данных, на обеспечение кибербезопасности. На сегодняшний день собственную цифровую инфраструктуру, направленную на вовлечение посетителей в процесс живой коммуникации межличностного и личностного характера, имеют немногие культурные центры (среди них Национальный музей Республики Казахстан, Международный выставочный центр EXPO, Alma museum, Дом-музей Ахмета Байтурсынова, Музей музыкальных инструментов имени Ыкыласа, Государственный музей искусств Республики Казахстан имени Абылхана Кастеева). И здесь неважен масштаб этой коммуникационной площадки: на огромных площадях Национального музея и на относительно небольшом пространстве Alma museum посетитель чувствует одинаковую заинтересованность в digital-активности, т. к. переходит от одного цифрового объекта к другому, погружается то в исторический видеоряд, то в звукопись эпохи, то останавливается у инфокиоска с интересным дизайном и информацией, то переводит взгляд на стену, на которую проецируются видеособытия и факты.

Для понимания того, на чем основывается процесс творческого взаимодействия художнического сознания и сознания реципиента, как выражается характер коммуникации в цифровую эпоху, важно определить наличие изменений в семантике существующих знаков культуры, которые востребованы на современных арт-площадках визуального искусства. Иконические знаки, сигналы, знаки-индексы, символы, системы записей, вербальные знаки и др. составляют основу нашего коммуникационного пространства. И, как это было многократно доказано в работах ученых-семиотиков, выйти из процесса знакового мышления невозможно. Но тем не менее определенные условия бытования знака могут повлиять на трактовку его содержания. Так, к примеру, идейно-эстетическая концепция учреждения культуры или эпохальные ценности могут привести к усилению позиции одних знаков и ослаблению других, что, без сомнения, будет влиять на качество и содержание культурного обмена. Так, яблоко апорт, некогда бытовавшее как символ Алма-Аты, на сегодняшний день в какой-то мере утратило семантику символа и превратилось в знак времени (например, в интерьере Alma museum). И, наоборот, знаки, воспринимаемые сознанием казахстанца начала XXI века как абсолютно современные образы-символы молодого сильного государства (образ юрты, дерево Байтерек, птица Самрук, образ яйца на вершине дерева, беркут с расправленными крыльями, Золотой воин, голубое высокое небо с золотом шанырака), в исторически недавние времена 1950-х годов были бы прочитаны только на уровне сказки и мифологии. Сегодня такие образы организуют коммуникацию не только на крупнейших пространствах Национального музея Республики Казахстан, Международного выставочного центра EXPO, но практически в каждом региональном культурном центре страны.

Ярким примером в этом отношении является инновационная художественная выставка «НейроКазахстан-2024», где более 120 произведений, созданных с помощью нейронных сетей, представляют природу, архитектуру и материальную культуру Казахстана, что позволяет увидеть эти элементы через призму цифрового искусства (см. рис. 1, 2).



Рис. 1, 2. Фотографии с выставки «НейроКазахстан-2024». Центральный выставочный зал города Алматы. 13 марта – 27 апреля 2024 г.

На раскрытие семантики того или иного образа очень сильно влияет пространство выставки. Интересно, что кураторы малых выставок предпочитают работать с иконическими образами и символами, так выстраивая коммуникацию, что короткое расстояние между образом-знаком (образом-символом) и воспринимающим сознанием продуцирует мгновенный интерпретационный процесс. Так, в домах-музеях, сохраняющих эффект приватности пространства, часто используется прием сочетания новых технологий с использованием классического интерьерного оформления. На таких экспозициях физическая близость к личным вещам известной личности в сопровождении его голоса или кинокадров с его участием на ближней стене неоднократно дает возможности исторической коммуникации.

Масштабы больших арт-пространств и такие же объемные цифровые проекции, инсталляции, видеоизображения несколько отстраняют и дают эффект объективации зрителя, выводят в пространство межличностного общения, интердиалога с событийным рядом. И к привычным схемам коммуникаций с текстом искусства («Я – объект искусства», «Я – объект искусства – Я») добавляется диалог «Я» с надтекстовой составляющей искусства – историко-политическим, экономическим, духовно-религиозным, культурным контекстом. Так строится процесс коммуникации в Национальном музее страны, в большинстве залов которого для воссоздания соответствующей атмосферы использованы потолочные проекторы, в круговую изображающие картины соответствующего периода с наложением звуковых спецэффектов. На цифровой арт-площадке в зале, посвященном истории XX века, с огромных электронных полотен, расставленных как страницы истории, расположенные в произвольном порядке, посетитель без затруднений считывает знаки тех лет с образов-плакатов, газетных вырезок, фотографий известных деятелей науки, культуры, политики, песен и голосов той эпохи (см. рис. 3).

Традиционная экспозиция, посвященная узникам печально знаменитого АЛЖИРа (Акмолинского лагеря жен изменников родины) построена на артефактах политических узниц (фотографиях, письмах, личных предметах), что достраивает логику доверительной коммуникации посетителя: иконические знаки цифровой выставки обретают свою вещность и доказательность в присутствии объектов –



Рис. 3. Цифровая экспозиция Национального музея Республики Казахстан.

свидетелей истории. Такое чередование различных типов знаков в тематически едином направлении позволяет музею целенаправленно реализовывать просветительскую работу, осуществлять государственную политику, с одной стороны; с другой стороны, органичнее создавать выставочные пространства и проводить историко-культурное образование для взрослых и детей одновременно.

Международный выставочный центр EXPO, открытый в 2017 году и представлявший тему «Энергия будущего», в настоящее время продолжает функционировать как уникальное пространство, объединяющее науку, образование и культуру, взрослых и детей, на высоком научно-техническом уровне представляющее традиции и обычаи, культуру нашей страны. Из всех мультимедиаплощадок нашей страны именно эта выставка ориентирует посетителей на активность коммуникации. Ключом к такой активности является положенное в основу выставочной инфраструктуры отношение к семиотике знака как интернационально прочитываемой информации. На первом этаже Международного выставочного центра EXPO имеется интересное пространство, в активной игровой форме презентующее казахскую историю, быт, традиции, культуру. Именно здесь задается установка на диалог, с которой далее посетители заходят на выставку. Казахстанцы и гости страны, взрослые и дети, следуя семантике общеизвестных знаков (птица Самрук, гнездо, дерево, конь, юрта, еда, одежда, нотные знаки, музыкальные инструменты, женские украшения, седло и стремя, языковые знаки – тексты на трех языках и т. д.), с удовольствием погружаются в сенсорно-чувствительную реальность флоры и фауны, истории и культуры, прикасаются к струнам казахских национальных музыкальных инструментов, учатся различать их звуки (см. [рис. 4, 5, 6](#)).

На данной площадке посетителям создаются условия для интеллектуально-эмоционального осмысления, а значит, погружения в историю народа, его традиции, быт, культуру. Сочетание различных видов деятельности, сопряженных с физической, эмоциональной и умственной активностью, направляет энергию посетителей на социумно ориентированный диалог с такими же участниками выставки, на игровую коммуникацию с цифровыми арт-объектами. На всех восьми этажах павильона семантика иконических знаков абсолютно ясна к пониманию и обозначения энергии ветра, воды, воздуха, образов флоры и фауны ведут



Рис. 4, 5, 6. Примеры использования знаков на выставках Международного выставочного центра EXPO. 11 мая 2024 г.

посетителей именно к тем аппаратам, которые демонстрируют тот или иной механизм действия изобретений новой цифровой эпохи.

Надо заметить, что визуальный видеоряд историко-культурных экспонатов в соединении с цифровыми иконическими объектами не позволяет вниманию зрителя рассредоточиться: если взгляд переносится на цифровой объект, то ментальная работа над освоением той или иной темы продолжается. Смена форм экспонирования эффективнее сосредотачивает зрителя на понимании единой идеи выставки. И этот метод оформления на сегодняшний день доминирует в абсолютном большинстве современных музейно-выставочных комплексов.

Синтаксическое исследование знаковых построений позволит понять механизм коммуникации через так называемую «грамматику» языка культуры. На синтаксическом уровне изучаются правила организации визуальных знаков. В этом процессе важно увидеть правила кодирования и декодирования смыслов, проявление некоего алгоритма коммуникационных процессов на выставочных площадках Казахстана, использующих новые технологии и представляющих цифровое искусство. В казахстанском искусстве часто можно наблюдать, как традиционные и современные элементы комбинируются в единую знаковую систему, создавая новое визуальное пространство. Например, при организации цифровых арт-выставок или мультимедийных инсталляций художники используют современные технологические средства для интерпретации картин, образов, сюжетов, получивших мировую известность, или традиционных национальных нарративов. На таких площадках визуальные образы становятся частью общей структуры, где технологии (3D-визуализация, интерактивные панели) интегрируются с традиционными символами.

В качестве примера приведем анимационные визуальные работы. В Государственном музее искусств Республики Казахстан имени Абылхана Кастеева в мае 2024 года была открыта выставка «Искусство прошлого на экранах будущего», посвященная 120-летию юбилею художника. Анимационные работы первого казахского живописца и акварелиста, народного художника Казахской ССР Абылхана Кастеева презентовались на экранах мониторов среди работ, выполненных на холсте. В числе цифровых представлены картины «Колхозный той» (1937), «Жатва» (1957), «Аксайский карьер» (1967), «Турксиб» (1969), «На высокогорном катке» (1955). Оживила картины Кастеева, по словам искусствоведа Екатерины Резниковой, «... креативная команда "Самсунг". Мы вместе отбирали работы, где можно было найти "подвижные элементы", а они уже их анимировали» (Оразбекова). Хочется отметить, что цифровые художники, работавшие над этим проектом, полностью подтвердили и повторили цветочное, композиционное, сюжетное, образное видение художественных решений Кастеева. Но при этом выдали собственную интерпретацию картин, сознательно или бессознательно сдвинув идею социалистического реализма на второй план. Так, на полотне А. Кастеева «Колхозный той» (1937), где прославляется социалистический строй с его радостными ожиданиями будущего, активизированы всего два образа, и в результате обозначилось другое понимание времени: как только в нижней части картины в узнаваемой исполнительской манере Шары Жиенкуловой, реально жившей в те годы, начинает танцевать девушка в национальном костюме, в центральную часть стремительно въезжает и недобро замирает черный воронок. Если изменить очередность выхода активных образов или анимировать другие образы, смысл картины поменяется. К сожалению, фотографии не передают динамики всех анимированных образов, но мы предлагаем сравнить картину А. Кастеева с цифровым изложением, даже если фото запечатлеват только один момент (см. рис. 7, 8, 9).



Рис. 7. А. Кастеев. «Колхозный той». 1937.



Рис. 8. Фрагмент 1 цифрового анимационного переложения картины А. Кастеева «Колхозный той». 24 мая 2024 г.



Рис. 9. Фрагмент 2 цифрового анимационного переложения картины А. Кастеева «Колхозный той». 24 мая 2024 г.

Приведем другой пример. На картине «Аксайский карьер» (1967) цифровой художник противопоставил романтизации индустриализма вьющийся дым из трубы машины, впечатляющий по своим размерам образ перекасти-поля, динамично передвигающийся слева направо, и удаляющиеся вглубь картины до полного своего исчезновения две грузовые машины. На фоне статичной монструозного размера производственной машины, находящейся в самом центре картины, все образы движения задают совершенно иное понимание промышленной революции; да и тот факт, что центральная машина бездейственна, тогда как всё вокруг живет своей активной жизнью, рождает иное понимание этого цифрового арт-объекта: индустриализация – только момент этой жизни, только одно ее проявление, сама жизнь движется в разные стороны (см. [рис. 10, 11](#)).

Как видим, анимационные работы основываются на полном погружении в художественный мир А. Кастеева, в то время как digital-варианты перепрочтения картин-предшественников рождаются в результате обновления привычной технологии воспроизведения художественных знаков и образов. Таков один из путей, ведущих к творческой интерпретации, – новый способ обработки и художественной подачи материала.

Работы цифровых художников тем и интересны, что они изучают знаки в синтактике взаимоотношений с пространством и временем, формой и жанром, через парадоксы сочетаний цвета, ритма, различных видов искусств. Отсюда рождается новое понимание и самого образа, и в целом картины, и философии искусства. В этом убеждают материалы мультимедийной выставки современных казахстанских художников Phoenix Art Space, проходившей в Мультимедийном музее Lumiere-Hall весной 2024 года.

Работы Романа Маценко, Евгении Сафоновой, Дмитрия Шигапова, Анастасии Шинкоренко, Виктории Баелевой, Александры Курмангалиевой, Айнура Малаевой, Айгерим Сагнаевой, Асель Баймагамбетовой, Анары Быстровой, Ирины Чехловой, Рамили Садыковой, Ильи Свирского, Юлии Немченко, Малики Амин, Дарьи Ромась, Айданы Кенесовой и других развивают индивидуальные идеи на оригинальном диалоге хорошо знакомого и предельно субъективного, будь то понимание образа, решение цвета, линий, колористики, сюжета, жанра и других уровней создания изобразительного целого.



Рис. 10. А. Кастеев. «Аксайский карьер». 1967.



Рис. 11. Фрагмент цифровой анимационной картины А. Кастеева «Аксайский карьер». 24 мая 2024 г.

Именно эта пограничность традиционно понятного и художнически индивидуального позволяет цифровым художникам реализовываться в выставочно-галерейном формате. В июле 2024 года в Центральном выставочном зале города Алматы открылась выставка цифровой художницы Дарьи Конопатовой «Старгейзер 256: путешествие с художником» (художница и режиссёр анимации – Дарья Конопатова, куратор Efes Art Space – Ольга Веселова). Все работы представлены в графическом виде. На информационном плакате можно было считать идею проекта: «Мы представляем вам мультимедиавыставку, которая объединяет искусство анимации и иллюстрации. ...Дарья Конопатова летом этого года представляет свой новый графический роман в жанре фантастики "Старгейзер 256". В основу одноименной выставки вошли оригинальные страницы комикса и мультипликационные работы художницы. ...Помимо погружения в сюжет романа, на выставке у зрителя есть возможность узнать больше о техниках и художественных приемах, которые использует автор». Для более «дигитального» восприятия цифрового художника недоставало собственно цифровых носителей информации: хотелось увидеть художника, процесс работы над проектом, увидеть фрагменты анимационного фильма. Для такого восприятия выставка должна иметь достойное компьютерное обеспечение, проекторы, программы. И тем не менее даже в представленном формате коммуникация зрителя с художником, его идеей осуществилась за счет распространенного и читаемого семиотического кода сюжета звездных войн, образов из фильмов в стиле фэнтези, киберпанка, эпической космической оперы и подобной культуры (см. [рис. 12, 13](#)).

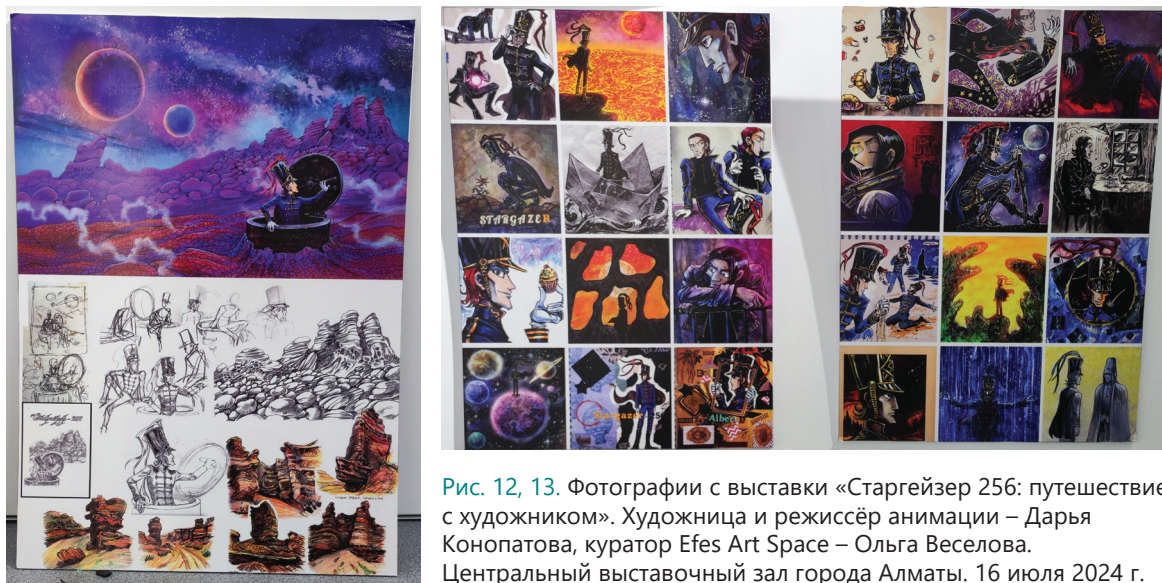


Рис. 12, 13. Фотографии с выставки «Старгейзер 256: путешествие с художником». Художница и режиссёр анимации – Дарья Конопатова, куратор Efes Art Space – Ольга Веселова. Центральный выставочный зал города Алматы. 16 июля 2024 г.

Интересные коммуникационные модели порождает необычная синтактика знаковых построений в мультимедийных иммерсионных выставках, где задается новый, достаточно высокий уровень художественного ожидания зрителя, где важно иметь представление не только о предметно-вещественных, символично-языковых, социально-институциональных, сенсорных и других знаках творчества художника как объекта повествования, но уметь понимать их смыслы в отношениях друг

с другом, в условиях нового пространственно-временного ряда видеопрезентации. На создание такого синестетического эффекта направлены мультимедийные перформансы Lumiere-Hall (Алматы), Esentai gallery (Алматы), посвященные творчеству Сальвадора Дали. Так, концептуальность выставки Lumiere-Hall «Сальвадор Дали. Тайнопись» позволила объединить два разных уровня семиотико-коммуникативного пространства. Участник перформанса 50 минут всматривается – вслушивается – соединяет значения хорошо знакомых и неизвестных образов творчества Дали со знаками письма, музыкальными образами, световыми эффектами. Низкие кресла, комфортно затемненный зал, удобный радиус обзора в 180 градусов на полукруглой стене, профессионально выверенные децибелы музыкального сопровождения и, конечно, сюжет перформанса позволяют зрителю стать органичной частью этого визуального светомузыкального шоу.

Основная идея выставки – показать образ большого художника без акцента на его биографически скандальных историях. Символическая фигура Сальвадора Дали сопровождает зрителя от начала до конца то внезапным появлением в виде тени на стене (и посетитель начинает оборачиваться в поиске живого человека), то внезапным «оживанием» и подмигиванием с портрета, то просто через образ глаза, внимательно нацеленного на зрителя (см. рис. 14, 15). Беззвучно появляющийся словесный текст воспринимается как вполне традиционный рубрикатор информационных разделов. Музыка создает настроение, а образы-знаки ведут медиаизображение. Среди образов-символов фотографии, репродукции работ, отдельные «вырезанные» узнаваемые образы и сюжеты Дали (знаменитые пустыни и дороги, его безликие монахи, разрушающиеся камни и рассыпающиеся в прах люди, птицы и бабочки, всадники и лошади, велосипеды и часы). Образов и их проекций так много, что, единожды посетив это шоу, невозможно соединить эмоцию и уловить смысл. В зале Lumiere-Hall посетитель не может находиться в состоянии ментальной пассивности, поскольку поток знаков и образов обращает его к необходимости постоянного эмоционального отклика, осмысления их семантики, многократного возвращения к пониманию, к интерпретации.



Рис. 14, 15. Кадры из видеоряда, представленного на выставке Lumiere-Hall «Сальвадор Дали. Тайнопись». 15 июля 2024 г.

Иконические знаки переливаются в образы-символы, которые, в свою очередь, тянут за собой шлейфы семиотических значений. Так, сюрреалистическим лошадям Дали вдруг противопоставляется лошадь с хозяином, выписанная в совершенно ином стиле (из серии «Далинианские лошади») и заставляющая вспомнить о верном коне Дон Кихота Росинанте. Образы бабочек Дали могут нести абсолютно противоположное наполнение на разных плоскостях экранов: красоту, смирение, разрушение, агрессию, любовь. Эти интерпретации мгновенны и текучи, рождаются в медийном пространстве перформанса, их трудно запечатлеть в сознании как самый важный момент данного шоу.

Нельзя не задуматься о том, чем отличается этот перформанс от знакомого кинематографического видеоряда. Проектор Lumiere-Hall транслирует информацию на полукруглую сферу стены, то изображая движение потока образов слева направо, справа налево, то разбивая ее на несколько плоскостей, то организуя эти малые пространства в собственном ритме и направлении. Такая кинетическая насыщенность в сочетании с творческой фантазией авторов проекта дает не только напор и мощное напряжение мыслительного акта участнику визуального шоу, но – как результат – рождает эффект «приближения – отдаления» смыслов. К тому же присутствие образов из почти неизвестных серий «Далинианские лошади», «Трилогия любви», иллюстраций к повести Педро де Аларкона «Треуголка» освежает восприятие хрестоматийного Дали и задает поисковый вектор коммуникативной активности зрителя (см. рис. 16, 17).

Вторая часть проекта – выставка почти неизвестных литографий и ксилографий Сальвадора Дали из трех вышеобозначенных серий, в свою очередь, возвращает зрителя к только что просмотренному медиаконтенту и дает точное понимание



Рис. 16, 17. Фотографии иллюстраций Сальвадора Дали к повести «Треуголка» с выставки Lumiere-Hall «Сальвадор Дали. Тайнопись». 15 июля 2024 г.

того, что он уже не зритель, а активный участник художественной коммуникации, поскольку ярко, по-сальвадорски прописанные образы стен, домов, дорог, пустынь, лошадей, бабочек, машин, женщин и мужчин превращаются в узнаваемые образы-символы. И первый урок узнавания посетитель получил в соседнем зале, в более традиционной выставочной среде. А поскольку инерция мыслительного акта возвращает его в медиазал, то в сознании неизменно рождаются новые круги смыслов, которые все же не приводят к раскрытию тайнописи Сальвадора Дали. Приблизив образ и творчество художника, авторы проекта максимально крупно обозначили его гениальность и неповторимость.

С 14 июня до 15 августа в здании Esentai gallery также был представлен мультимедиапроект «Сальвадор Дали. Тайнопись», носящий несколько иное содержание: на этой площадке представлялась вторая часть коллекции из 20 произведений серии «Кармен» и «Приключения Алисы в Стране Чудес». Композиционно выставочное пространство также было поделено на две части, в первой из которых экспонировались литографии, а во второй половине зала на стену, завешенную густым тюлем, проецировался видеоряд, сотворенный на основе анимированных картин, образов, фотографий Дали. Эффект тайнописи в этом проекте усилен размытостью и «затуманенностью» видеоряда (см. [рис. 18, 19, 20](#)).

Хочется отметить, что такая конвергенция медиаплощадок Lumiere-Hall и Esentai gallery, в двух частях представляющих выставку «Сальвадор Дали. Тайнопись», очень грамотно развивает культуру цифрового искусства, поскольку делит объемный для восприятия и усвоения художественный материал и подключает большее число медиаканалов для популяризации данной выставки и цифрового искусства в целом:



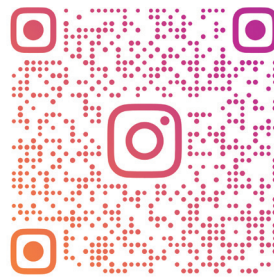
Рис. 18, 19, 20. Фотографии с выставки Esentai gallery «Сальвадор Дали. Тайнопись». 22 июля 2024 г.

www.lumierehall.kz, Instagram: @lum_kz, @esentaigallery, www.artfuture.gallery. Работа искусственного интеллекта в соцсети Instagram: @lum_kz особенно впечатляет, поскольку посты, созданные в рамках этого проекта, активно развивают знаковый ряд творчества Сальвадора Дали и привлекают к коммуникации в новой цифровой реальности (см. рис. 21).

Неудивительно, что результатом активной деятельности организаторов проектов в Lumiere-Hall и Esentai gallery стал повышенный интерес к мультимедийными выставкам, посвященным представителям высокого, ставшего уже классическим искусства Ван Гога, Сальвадора Дали. Обозначенные мероприятия актуализировали эстетическую, социальную коммуникацию людей, объединившихся во временное и/или постоянное сообщество любителей искусства.

Прагматический аспект визуальных знаков четко определяет векторы пробуждения интересов общества. Традиционно эту задачу решают художественные галереи, тематические выставки в музеях, где актуализируются вопросы исторической, эстетической, социальной, аксиологической коммуникации. С появлением новых программных технологий цифровой художник все чаще начал принимать на себя и свое творчество серьезную миссию судьи или адвоката. В этом отношении хочется привести в качестве примера работы казахстанского цифрового художника Данабола Бирлесбека (Danabol), опубликованные на его собственной инстаграм-странице @bdanabol. Основной темой творчества этого художника, с которой он вошел в мир digital art, является тема ответственности за сохранение национальной самобытности, за сохранение казахским народом своего места в мировой культуре и истории. Яркие работы портретного жанра или вписывают лица европейских знаменитостей в канон казахской культуры, или воспроизводят облик исторически значимых личностей в стиле современной фотографии, что сближает исторические полюсы и заставляет ощутить объект изображения приватно.

А картины с AR-эффектом (особенно «Девушка с жемчужной сережкой») позволяют понять, что в центре искусства может оказаться любой человек (см. рис. 22, 23).



ВИДЕО REELS ОПУБЛИКОВАНО 8 АВГУСТ 2024 Г.

АВТОР: LUM_KZ

Рис. 21. QR-код на пост Lumiere-Hall о выставке «Сальвадор Дали. Тайнопись». 8 августа 2024 г.



Рис. 22, 23. Примеры работ художника Данабола Бирлесбека, отражающие национальную самобытность. 19 ноября 2022 г., 15 мая 2023 г.

Серия цифровых анимаций, посвященных юрте (национальному казахскому жилищу), не только популяризует казахскую культуру, но и обозначает глубокие социальные проблемы, в частности проблему наводнения весной 2024 года, от которого пострадали в первую очередь люди, живущие в степных районах и зарабатывающие сельским хозяйством (см. рис. 24, 25).

Используя искусственный интеллект, Данабол Бирлесбек создает короткие, но пронзительные цифровые «послания», которые не оставляют равнодушными никого. К такой работе можно отнести антивоенное видеопослание, основанное на фотографии палестинского мальчика в секторе Газа, под которым художник обозначил хэштеги #palestine #palestiniangenocid #gaza #freepalestine (см. рис. 26). Крупным планом цифровая камера наводится на лицо, фигурку маленького мальчика, засыпанного пеплом и пылью разбомбленного города. Камера отступает назад, обнажает руины, сгоревшие машины, тела погибших людей, солдат, наступающих на город. По мере удаления камеры от мальчика масштаб бедствия становится все катастрофичнее. Но художник не собирается дистанцировать современника от ужасов геноцида в секторе Газа

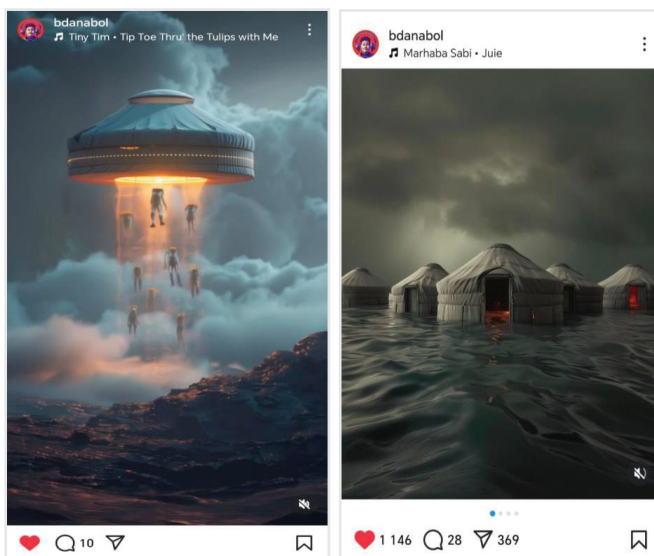
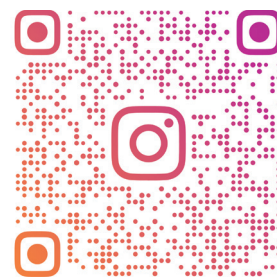


Рис. 24, 25. Цифровые анимации с изображением юрты. 19 июня 2024 г., 11 апреля 2024 г.



ВИДЕО REELS ОПУБЛИКОВАНО 20 ОКТЯБРЬ 2023 Г.

АВТОР: BDANABOL

Рис. 26. QR-код на пост Данабола Бирлесбека о ситуации в Палестине. 20 октября 2023 г.

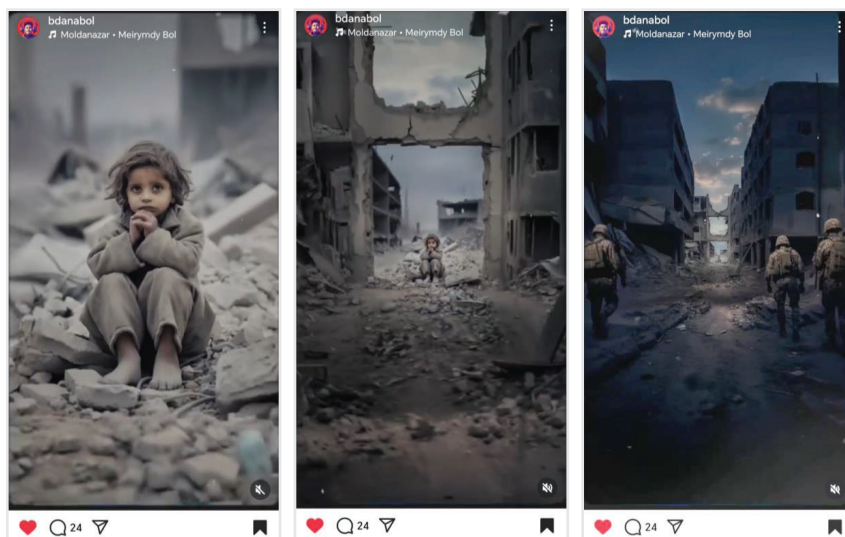


Рис. 27, 28, 29. Антивоенные цифровые работы Данабола Бирлесбека. 20 октября 2023 г.

и «возвращает» зрителя к ребенку, к его молитвенно сложенным ручкам, к взгляду, обращенному чуть выше объектива камеры, как будто к Богу. Так современный цифровой художник разрушает стены равнодушия и обособленности, утверждая, что нет чужой боли, весь мир един (см. рис. 27, 28, 29).

Осмыслить проблемы современного Казахстана предлагает молодая художница Магира Тлеубердина (Magnificum), с творчеством которой можно ознакомиться на инстаграм-странице @magnificum9. В своих работах художница заявляет о своей гражданской позиции и ненавязчиво обращается к современнику. Именно так прочитываются ее цифровые работы в защиту женщин, пострадавших от бытового насилия, в память о пожарных, погибших в ходе исполнения своих обязанностей. Примечательно, что художница использует два типа текста: визуальный и словесный. К своим картинам она тщательно подбирает лаконичные, выразительные послания (например, «Нам не нужны оправдания изверга, мы требуем справедливого наказания за жестокое убийство», «Я буду кричать в своих работах», «Батыры. Светлая память») (см. рис. 30, 31, 32).

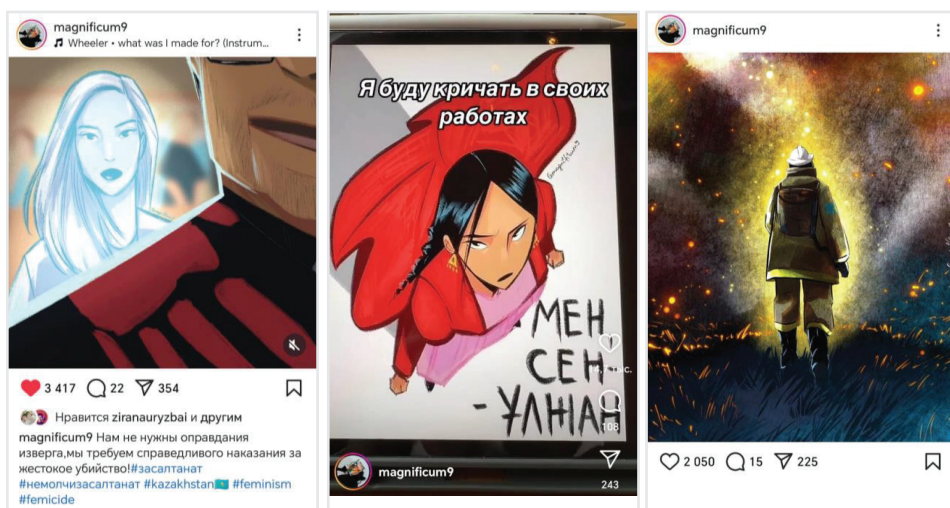


Рис. 30, 31, 32. Цифровые работы художницы Магиры Тлеубердиной, посвященные защите женщин и памяти погибших пожарных. 1 апреля 2024 г., 14 ноября 2023 г., 11 июня 2023 г.

Как видим, активная вовлеченность цифрового художника в общественную жизнь развивает его гражданскую ответственность, а коммуникация в формате социальных сетей обязывает своевременно реагировать на событийный ряд современности. Так актуализируется очень интересная прагматическая парадигма образов, через которые должна решаться проблема коммуникативной вовлеченности субъекта, его прямой заинтересованности в «интенсивной сериализации и гиперциркуляции дискурсов» (Wagener 148).

Заключение

Рассмотренные примеры цифровых арт-пространств в Казахстане показывают, что семиотика коммуникации реализуется на уровне доступного к пониманию культурного знака, который представлен на текущем этапе семантически, синтаксически и прагматически конкретными характеристиками. На уникальности

трех составляющих коммуникационного процесса создаются новые формы взаимодействия между зрителем, искусством и художником. Эти выводы подтверждают актуальность предложенной концепции семиотической коммуникации в цифровую эпоху.

Как видим, современное искусство Казахстана, работая с цифровыми технологиями, создает новые формы коммуникативной активности участников культурного обмена. Изучение различных аспектов семиотической коммуникации позволяет приблизиться к пониманию культурной трансформации в цифровую эпоху. Знаки, вариативные в функционально-семантическом отношении, в цифровом визуальном тексте активно обрастают «дополненной» реальностью, усложняется символность знака.

Все активнее дистанцируются друг от друга понятия «цифровые технологии в искусстве» и «цифровое искусство». Цифровое искусство, как и любое другое искусство, рождающееся в творческом уединении художника, тем не менее диктует свои правила. На каждом этапе создания, распространения и сохранения продуктов digital art обнаруживаются свои уникальные тенденции и особенные характеристики. Особенностью современных экспозиций, задействующих новые цифровые технологии, является синтаксическая работа с образами-знаками, которые, переходя из 3D-визуального контекста в медиареальность, становятся более символными. Соответственно, сознание потребителя культурной информации становится более объективизированным, нацеленным на масштабирование семантики образа. Мультимедийные учреждения используют принцип серийного дублирования образов, задачей которого является не чистота копирования первообраза, а его частотность, информационная «ризомность» (Ж. Деррида), вирусность распространения. А рост вирусности цифрового искусства по-прежнему основывается на едином понимании семантики знака, что обусловлено искусством метафорически ясного мышления художника. Следовательно, в цифровом тексте искусства повышается роль художника-нарратора как творца, умело вычленяющего знаки эпохи и связующего их в единый повествовательный контекст.

Как видим, понимание цифрового искусства или проектов, созданных с использованием различных технологических решений, требует от современника определенных знаний и подготовленности. Учитывая тот факт, что цифровое искусство в Казахстане только набирает свои обороты и при наличии понимающей аудитории может быть особенно востребованным, хотелось бы оставить рекомендации кураторам соответствующих проектов. Думается, интерес посетителей к выставкам разного рода значительно возрастет, если по возможности кураторы добавят интерактивные элементы, например сенсорные экраны или приложения, позволяющие зрителям активнее участвовать в восприятии произведений. Даже в соцсетях можно активизировать коммуникацию с помощью искусственного интеллекта, как это сделали работники Государственного музея искусств Республики Казахстан имени Абылхана Кастеева. Во-вторых, можно рассмотреть возможность проведения онлайн-лекций и мастер-классов, направленных на расширение понимания процессов создания цифрового искусства. Подобные образовательные мероприятия помогут зрителям глубже понять

как технические, так и концептуальные аспекты работ, что увеличит их ценность для аудитории и сделает выставки более познавательными. Возможно, стоит развивать систему обратной связи с аудиторией. Предоставление зрителям возможности делиться своими впечатлениями о работах способствует не только более активному взаимодействию с искусством, но и углубляет диалог о цифровом искусстве, что может быть полезным как для художников, так и для организаторов выставок.

Список источников

- Балкинд, Елена, и Ирина Карпова. «Изобразительное искусство: семиотические основы коммуникативных процессов». *Научные ведомости БелГУ. Серия Философия. Социология. Право*, вып. 39, № 3 (252), 2017, с. 48–53.
- Исенбаева, Галина. «О семиозисе как необходимом условии рационалистического понимания». *Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение*, вып. 35, № 30 (168), 2009, с. 102–106.
- Лотман, Юрий. *Статьи по семиотике культуры и искусства*. Санкт-Петербург, Академический проект, 2002, 544 с.
- Новоселов, Виктор. «Проблема интерпретации знака и неограниченный семиозис». *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*. Тамбов, Грамота, № 8 (ч. 2), 2011, с. 160–163, www.gramota.net/materials/3/2011/8-2/43.html. Дата доступа 5 августа 2024.
- Окладникова, Елена. «Семиозис музейного предмета». *Электронная библиотека Музея антропологии и этнографии имени Петра Великого (Кунсткамера) РАН*, www.lib.kunstkamera.ru/files/lib/5-88431-126-6/5-88431-126-6_19.pdf. Дата доступа 7 августа 2024.
- Оразбекова, Айнур. «Искусство прошлого на экранах будущего: Каталог к 120-летию Кастеева презентовали в Алматы». *Newtimes.kz*, 2 июня 2024, www.newtimes.kz/mneniya/189116-iskusstvo-proshlogo-na-ekranakh-budushchego-katalog-k-120-letiiu-kasteeva-prezentovali-v-almaty. Дата доступа 7 августа 2024.
- Прохожев, Олег. *Визуальные коммуникации в историческом и культурном аспекте: учебно-методическое пособие*. Нижний Новгород, Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2019, 114 с. Текст: электронный. *Цифровой образовательный ресурс IPR SMART*, www.iprbookshop.ru/107366.html. Дата доступа 3 августа 2024.
- Розин, Вадим. «Семиозис несемiotических образований (символов, схем, икон, произведений искусства)». *Культура и искусство*, № 6, 2020, с. 29–37. DOI: 10.7256/2454-0625.2020.6.33084.
- Санников, Сергей. «К проблеме знака и семиозиса». *Научное издательство «СибАК»*. *Инновации в науке*, № 7 (56), 2016, с. 44–47, www.sibac.info. Дата доступа 8 августа 2024.
- Сорокина, Юлия. «Быт и экзистенция в современном искусстве Центральной Азии». *Saryn*, т. 12, № 2, 2024, с. 120–140. DOI: 10.59850/SARYN.2.12.2024.188.
- Bratslavsky, Lauren, et al. “The Strategically Ambiguous Assignment: An Approach to Promoting Critical and Creative Thinking in Visual Communication.” *Journal of Visual Literacy*, vol. 38, no. 4, 2019, pp. 285–304. DOI: 10.1080/1051144X.2019.1673999.
- Grau, Oliver, et al. “Digital Art through the Looking Glass: New Strategies for Archiving, Collecting and Preserving in Digital Humanities.” *Postdigital Science and Education*, vol. 2, 2020, pp. 506–510. DOI: 10.1007/s42438-020-00100-z.
- Harding, Clare, et al. “Digital Engagement in a Contemporary Art Gallery.” *Arts*, vol. 8, no. 3, 2019, article 90. DOI: 10.3390/arts8030090.
- Lyu, Yajie, et al. “Communication in Human-AI Co-Creation: Perceptual Analysis of Paintings Generated by Text-to-Image Systems.” *Applied Sciences*, vol. 12, no. 22, 2022, article 11312. DOI: 10.3390/app122211312.

Mejía, Mauricio, and Sauman Chu. "A Model for Visual Communication Design: Connecting Theories of Rhetoric, Literacy and Design." *The Design Journal*, vol. 17, no. 1, 2014, pp. 29–43. DOI: 10.2752/175630614X13787503069918.

Schroth, Oliver, et al. "Visual Climate Change Communication: From Iconography to Locally Framed 3D Visualization." *Environmental Communication*, vol. 8, no. 4, 2014, pp. 413–432. DOI: 10.1080/17524032.2014.906478.

Smith, Kenneth, et al. *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. Routledge, 2004.

Takal, Ghassem. "Interactive Creativity of the Digital Era: Exploring How Media Art Redefines Communication." *Studies in Art and Architecture*, vol. 2, no. 3, 2023, pp. 28–44. DOI: 10.56397/saa.2023.09.04.

Tyler, Anne. "Shaping Belief: The Role of Audience in Visual Communication." *Design Issues*, vol. 9, no. 1, 1992, pp. 21–29. DOI: 10.2307/1511596.

Wagener, Albrecht. "Hypernarrativity, Storytelling, and the Relativity of Truth: Digital Semiotics of Communication and Interaction." *Postdigital Science and Education*, vol. 2, 2020, pp. 147–169. DOI: 10.1007/s42438-019-00066-7.

References

- Balkind, Yelena, and Irina Karpova. "Izobrazitel'noe iskusstvo: semioticheskie osnovy kommunikativnykh processov." ["Visual Arts: Semiotic Foundations of Communication Processes."] *Scientific Reports. Series Philosophy. Sociology. Law*, no. 3(252), issue 39, 2017, pp. 48–53. (In Russian)
- Bratslavsky, Lauren, et al. "The Strategically Ambiguous Assignment: An Approach to Promoting Critical and Creative Thinking in Visual Communication." *Journal of Visual Literacy*, vol. 38, no. 4, 2019, pp. 285–304. DOI: 10.1080/1051144X.2019.1673999.
- Grau, Oliver, et al. "Digital Art through the Looking Glass: New Strategies for Archiving, Collecting and Preserving in Digital Humanities." *Postdigital Science and Education*, vol. 2, 2020, pp. 506–510. DOI: 10.1007/s42438-020-00100-z.
- Harding, Clare, et al. "Digital Engagement in a Contemporary Art Gallery." *Arts*, vol. 8, no. 3, 2019, article 90. DOI: 10.3390/arts8030090.
- Issenbayeva, Galina. "O semiozise kak neobhodimom uslovii racionalisticheskogo ponimaniya." ["On Semiosis as a Necessary Condition of Rational Understanding."] *Bulletin of Chelyabinsk State University*, no. 30(168), Philology and Art Studies, issue 35, 2009, pp. 102–106. (In Russian)
- Lotman, Yuri. *Stat'i po semiotike kul'tury i iskusstva [Articles on the Semiotics of Culture and Art]*. Akademicheskij proekt, 2002. (In Russian)
- Lyu, Yajie, et al. "Communication in Human-AI Co-Creation: Perceptual Analysis of Paintings Generated by Text-to-Image Systems." *Applied Sciences*, vol. 12, no. 22, 2022, article 11312. DOI: 10.3390/app122211312.
- Mejía, Mauricio, and Sauman Chu. "A Model for Visual Communication Design: Connecting Theories of Rhetoric, Literacy and Design." *The Design Journal*, vol. 17, no. 1, 2014, pp. 29–43. DOI: 10.2752/175630614X13787503069918.
- Novosyolov, Vladimir. "Problema interpretacii znaka i neogranichennyj semiosis." ["The Problem of Sign Interpretation and Unlimited Semiosis."] *Historical, Philosophical, Political and Legal Sciences, Cultural Studies and Art History. Issues of Theory and Practice*, no. 8(14), part II, 2011, pp. 160–163, www.gramota.net/materials/3/2011/8-2/43.html. Accessed 5 August 2024. (In Russian)
- Okladnikova, Yelena. "Semiozis muzejnogo predmeta." ["Semiosis of the Museum Object."] Radlov Readings, proceedings of the Conference. St. Petersburg, 2006. Peter the Great Museum of Anthropology and Ethnography (Kunstkamera) of the Russian Academy of Science, pp. 73–91, https://lib.kunstkamera.ru/files/lib/5-88431-126-6/5-88431-126-6_19.pdf. Accessed 7 August 2024. (In Russian)
- Orazbekova, Ainur. "Iskusstvo proshlogo na ehkranakh budushhego: Katalog k 120-letiyu Kasteeva prezentovali v Almaty." ["The Art of the Past at Exhibitions of the Future: A Catalog for the 120th Anniversary of Kasteyev was Presented in Almaty."] *Newtimes.kz*, 2 June 2024, www.newtimes.kz/mneniya/189116-iskusstvo-proshlogo-na-ekranakh-budushchego-katalog-k-120-letiiu-kasteeva-prezentovali-v-almaty. Accessed 7 August 2024. (In Russian)
- Prokhozhev, Oleg. *Vizual'nye kommunikacii v istoricheskom i kul'turnom aspekte: uchebnoe posobie [Visual Communications in Historical and Cultural Aspects: Textbook]*. Nizhny Novgorod, Edition of Nizhny Novgorod State University of Architecture and Civil Engineering, 2019. Digital Educational Resource IPR SMART, www.iprbookshop.ru/107366.html. Accessed 3 August 2024. (In Russian)

Rozin, Vadim. "Semiozis nesemioticheskikh obrazovanij (simvolov, skhem, ikon, proizvedenij iskusstva)." ["Semiosis of Non-Semiotic Formations (Symbols, Schemes, Icons, Works of Art)."] *Culture and Art*, no. 6, 2020, pp. 29–37. DOI: 10.7256/2454-0625.2020.6.33084. (In Russian)

Sannikov, Sergey. "K probleme znaka i semiozisa." ["On the Problem of Sign and Semiosis."] *Innovations in Science*, proceedings of the LIX International Scientific and Practical Conference, 27 July 2016. Novosibirsk, SibAK, no. 7(56), 2016, pp. 44–47, www.sibac.info/conf/innovation/lix/58864. Accessed 8 August 2024. (In Russian)

Schroth, Oliver, et al. "Visual Climate Change Communication: From Iconography to Locally Framed 3D Visualization." *Environmental Communication*, vol. 8, no. 4, 2014, pp. 413–432. DOI: 10.1080/17524032.2014.906478.

Smith, Kenneth, et al. *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. Routledge, 2004.

Sorokina, Yuliya. "Everyday Life and Existence in Contemporary Art of Central Asia." *Saryn*, vol. 12, no. 2, 2024, pp. 120–140. DOI: 10.59850/SARYN.2.12.2024.194 (In Russian)

Takal, Ghassem. "Interactive Creativity of the Digital Era: Exploring How Media Art Redefines Communication." *Studies in Art and Architecture*, vol. 2, no. 3, 2023, pp. 28–44. DOI: 10.56397/saa.2023.09.04.

Tyler, Anne. "Shaping Belief: The Role of Audience in Visual Communication." *Design Issues*, vol. 9, no. 1, 1992, pp. 21–29. DOI: 10.2307/1511596.

Wagener, Albrecht. "Hypernarrativity, Storytelling, and the Relativity of Truth: Digital Semiotics of Communication and Interaction." *Postdigital Science and Education*, vol. 2, 2020, pp. 147–169. DOI: 10.1007/s42438-019-00066-7.