



ОТ ИДЕИ К АЛГОРИТМУ: ДЕМАТЕРИАЛИЗАЦИЯ В КОНЦЕПТУАЛЬНОМ И ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ

Марьяна Айдарова¹, Сангуль Каржаубаева²

^{1,2}Казахская национальная академия искусств имени Тимирбека Жургенова
(Алматы, Казахстан)

Аннотация. В статье рассматривается феномен дематериализации художественного объекта как ключевой принцип концептуального искусства и его развитие в контексте цифровых практик современного искусства Казахстана. Актуальность исследования обусловлена возрастающей ролью цифровых технологий в художественном процессе, которые меняют представление о материальности, авторстве и восприятии произведений. Научная проблема заключается в необходимости осмысления того, каким образом дематериализация, берущая истоки в концептуализме второй половины XX века, трансформируется в условиях цифровой культуры и находит новые формы в художественной практике. Цель исследования – выявить специфику и формы проявления дематериализации в современном казахстанском искусстве. Задачи включают анализ исторических предпосылок концептуализма, исследование влияния цифровых технологий на художественный объект, а также выявление особенностей применения дематериализации в мультимедийных инсталляциях, генеративном искусстве, VR/AR-проектах и NFT. Методология исследования базируется на сочетании историко-аналитического и сравнительного методов, а также междисциплинарного подхода, включающего акторно-сетевую теорию, философию техники и медиафилософию. Эти методы позволили проследить эволюцию феномена дематериализации и выявить его современные проявления. Результаты анализа показывают, что в искусстве Казахстана дематериализация закрепляется как устойчивая тенденция, выражающаяся в переносе акцента с материального объекта на процесс, алгоритм и взаимодействие. Художественное произведение

предстает как система идей, цифровых кодов и сетевых связей, вовлекающая зрителя в активное со-творчество. Сделанные выводы подчеркивают, что дематериализация открывает новые модели авторства и восприятия, формирует иную «надмирную реальность» и способствует расширению культурного воздействия искусства. Практическая значимость исследования заключается в возможности применения полученных результатов в теории и критике искусства, образовательной деятельности, а также в развитии межкультурного диалога, что представляет интерес для международного научного сообщества.

Ключевые слова: Дематериализация, концептуальное искусство, цифровое искусство, NFT, генеративное искусство, VR/AR-инсталляции, алгоритмическое авторство, мультимедиа, современное искусство Казахстана.

Для цитирования: Айдарова, Марьяна, и Сангуль Каржаубаева. «От идеи к алгоритму: дематериализация в концептуальном и цифровом искусстве». *Central Asian Journal of Art Studies*, т.10, №3, 2025, с. 287-304, DOI:10.47940/cajas.v10i3.1107

Авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи и заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Введение

Дематериализация обозначает процесс утраты первостепенного значения материального носителя произведения искусства и смещения акцента на его концептуальное содержание, идею и опыт восприятия. Проблематику термина впервые затронула куратор и арт-критик Люси Липпард. Вся суть понятия отвечает на вопрос не что изображено, а что задумано? Получается дематериализация смещает акцент с вещи на идею, с эстетики на значение, с осязания на мышление и т.д. Этот момент, когда, искусство, которое не обязательно должно быть видимо или осязаемо, но обязательно должно мыслиться. Анна Станиславовна Шувалова отмечает, что минимализм, стал для Липпард и многих художников переходом к концептуализму (43).

Сегодня особенно важно говорить о дематериализации искусства, поскольку

человечество располагает глобальным технологическим инструментарием, радикально изменившим способы художественного высказывания. Цифровые медиа не только трансформировали традиционные художественные формы, но и открыли возможность принципиально новых практик, где физическое воплощение уступает место идее, коду, алгоритму или взаимодействию. В этом контексте понятие дематериализации оказывается не только характеристикой художественных процессов второй половины XX века, но и предвосхищением цифрового искусства (Рис.1).

Культура последних десятилетий развивается в условиях стремительного прогресса цифровых технологий. Сеть, алгоритмы, большие данные, виртуальная и дополненная реальности становятся не просто фоном, но и активной средой художественного высказывания. Современное искусство



Рис 1. Эволюция дематериализации: от концептуализма 1960-х годов через компьютерное искусство 1970-х до цифровых практик 2020-х годов.

выходит за пределы мастерской, холста и галерейного пространства, приобретая распределённые, сетевые и интерактивные формы.

Явления NFT, генеративного арта, искусственного интеллекта и метавселенных демонстрируют, что произведение искусства может существовать в форме кода, цифровой интеракции или даже как чистый концепт без визуального воплощения. Такая трансформация ставит под сомнение привычные категории «объект», «автор», «восприятие» и «подлинность».

Идея дематериализации в этом контексте становится ключом к пониманию природы современного искусства. Она позволяет не только описывать новые художественные форматы, но и критически осмысливать культурные сдвиги, вызванные цифровизацией. Цифровые технологии устраняют необходимость материального носителя, делают возможным бесконечное копирование и модификацию произведений, ставят под вопрос традиционные представления о подлинности и авторстве. Со временем дематериализация утрачивает статус исключения и утверждается как устоявшийся вектор развития искусства: художественное высказывание осмысляется не как материальная вещь, а как процесс, структура или алгоритм, развертывающийся в нематериальной плоскости.

Тем самым возникает необходимость пересмотра не только теоретических оснований эстетики, но и философских категорий восприятия. В данной статье будет рассмотрено, каким образом понятие дематериализации способствует интерпретации искусства цифровой эпохи, какие формы оно принимает сегодня и какие культурные, институциональные и онтологические последствия несёт.

В этих условиях дематериализация перестаёт восприниматься как исключение и всё более проявляется как устойчивая тенденция: искусство мыслится не столько как объект, сколько как система, процесс и логика, разворачивающиеся в нематериальной среде. Однако, прежде чем говорить о цифровом искусстве, стоит вспомнить истоки самой идеи дематериализации, впервые ярко заявившей о себе в рамках концептуализма второй половины XX века.

Среди выдающихся мастеров концептуализма — Джозеф Кошут, Ив Кляйн, Роберт Раушенберг, Йозеф Бойс, Пьеро Мандзони, Христо Явашев, Марина Абрамович, Дэмиен Хёрст, Ай Вэйвэй, Илья Кабаков. («Концептуализм». *Искусство художественного жеста*). Для этих художников определяющим становился отказ от приоритета материальной формы в пользу идеи и художественного жеста. Так, работа Кошута «Один и три стула» (1965), включающая фотографию стула, физический объект и его словарное определение, воплощает суть концептуального сдвига: произведение заключается не в предмете, а в мышлении, которое он провоцирует. Как писал Сол Левитт: «Для каждого произведения искусства, ставшего материальным, существует множество нематериальных вариаций». Эта мысль выражает фундаментальный принцип концептуального искусства, в котором идея не только предшествует объекту,

но и потенциально превосходит его, открывая поле для нематериальных форм и вариаций (LeWitt).

Искусство мыслится не как объект, а как система, процесс и логика, разворачивающиеся в нематериальной среде. Однако истоки подобного подхода можно проследить ещё в концептуализме второй половины XX века, который заложил основы алгоритмического и процессуального мышления в искусстве. Как отмечает Л.Н. Турлюн, сопоставляя творчество Сола Левитта с компьютерными экспериментами Майкла Нолла и Манфреда Мора, компьютерное искусство во многом наследует методологию концептуализма: здесь также ключевым становится алгоритм, план, инструкция как структура произведения (Турлюн). Более того, в компьютерном искусстве дематериализация проявляется наиболее очевидно: художественный объект существует не в уникальной вещи, а в программе, математической модели или виртуальной визуализации. В этом смысле компьютерное искусство можно рассматривать как прямое продолжение концептуального, но усиленное потенциалом цифровых технологий, которые позволяют не просто фиксировать идею, но и программировать её бесконечные вариации. Именно поэтому современные исследователи всё чаще говорят о нео-концептуализме цифровой эпохи, где дематериализация становится нормой, а художественная ценность перемещается в область идеи, алгоритма и процесса.

Сегодня мы наблюдаем следующую фазу — цифровое искусство 2020-х годов, где дематериализация достигает предельной выраженности. Форматы вроде NFT, генеративного искусства, нейросетевого творчества, квазиголографические картины, созданные технологией Nanomedia, XR-инсталляций и метавселенных открывают новые горизонты не только для

художественной формы, но и для понятий авторства, подлинности, собственности. Произведение может существовать как уникальный токен в блокчейне, как сгенерированный искусственным интеллектом образ или как перформанс в дополненной реальности, исчезающий после одного показа. В этом контексте путь от концептуального искусства XX века через компьютерные практики 1960—70-х к цифровому искусству XXI века можно рассматривать не только как историю технологических новшеств, но и как постепенную трансформацию статуса искусства.

Возможно, дематериализация, которая ранее воспринималась как художественный жест, в цифровую эпоху становится скорее условием существования искусства. Особенно это заметно в практике нейросетевого творчества, где произведение часто существует как процесс, алгоритм или бесконечно варьируемый результат. В этой статье предполагается рассмотреть, как понятие дематериализации может помочь описать подобные явления и прояснить культурные и теоретические сдвиги, связанные с цифровизацией искусства.

Методы

Методологическая основа работы опирается на сочетание историко-аналитического, сравнительного и междисциплинарного подходов. Историко-аналитический метод позволяет проследить эволюцию идей дематериализации от концептуализма 1960—1970-х годов к цифровым практикам XXI века. Сравнительный подход используется для выявления сходств и различий между концептуальным искусством и современными цифровыми формами (NFT, генеративное искусство, XR-инсталляции и др.). Междисциплинарный анализ опирается на философию техники, культурологию и теорию медиа.

Особое значение имеет применение акторно-сетевой теории (ANT), разработанной Бруно Латуром, Мишелем Каллоном и Джоном Ло. ANT предполагает отказ от традиционной дихотомии «субъект—объект» и рассматривает произведение искусства как сеть, в которой равноправными участниками выступают художник, программное обеспечение, алгоритм, NFT-контракт, блокчейн-сеть, пользователь и институциональная среда (Ерофеева). В этой перспективе дематериализация предстает не как утрата материальной формы, а как перераспределение онтологического статуса искусства в гетерогенной системе акторов.

Кроме того, исследование опирается на современные цифровые инструменты анализа произведений искусства. Так, технология чат-бот используется для аналитики, поддержки пользователя и создания общего информационного пространства; VR и AR технологии применяются для изучения и интерпретации художественных объектов; блокчейн-технологии представляют собой средство накопления информационных ресурсов и контроля их целостности (Рыбасова и др.).

Теоретическая рамка исследования дополняется философскими концепциями Мартина Хайдеггера, Вальтера Беньямина и Жана Бодрийяра. Хайдеггер в работе «Бытие и время» описывает феномены *Gerede* (болтовни) и *Neugier* (любопытства) как проявления неаутентичного существования в условиях технизированной среды, что позволяет интерпретировать цифровую культуру как пространство поверхностного вовлечения (Цуркан). Беньямин в эссе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» фиксирует утрату «ауры» в условиях массового воспроизводства, что сегодня находит продолжение в тиражируемости

цифровых образов и идентичностей. Бодрийяр, анализируя логику симулякров, подчёркивает смещение акцента от репрезентации к симуляции, где образ становится автономным по отношению к реальности (Беньямин; Бодрийяр).

Как отмечает американский арт-критик, историк искусства Сюзанна Хадсон, статус картины в современном искусстве определяется не только её материальной формой, но и институциональным контекстом демонстрации. Эта мысль перекликается с феноменом дематериализации, когда решающим становится не объект, а иная, «за пределами» внешних обстоятельств реальность и система отношений, в которую она включена (Хадсон).

Таким образом, методология исследования строится на синтезе эмпирического анализа художественных практик, применения цифровых инструментов и философско-теоретического осмысления дематериализации. Это позволяет рассматривать современное цифровое искусство не только как результат технологических инноваций, но и как проявление глубоких онтологических и эпистемологических сдвигов.

Дискуссия

Понятие дематериализации, впервые чётко артикулированное в контексте концептуального искусства, в цифровую эпоху обретает новую остроту и обширность. Если в XX веке отказ от физического объекта был осознанной эстетической стратегией, направленной на переопределение границ художественного, то сегодня дематериализация становится почти неизбежным следствием самого устройства цифровой среды. Искусство перестаёт быть объектом и всё чаще функционирует как структура, система, алгоритм, взаимодействие.

Цифровое искусство сегодня невозможно понять, опираясь исключительно на категории классической эстетики. Оно больше не требует материального носителя, не предполагает единственного автора и не ориентировано на конечную форму. Вместо этого оно обитает в пространстве отношений, потоков и инфраструктур, где идея, алгоритм и восприятие оказываются важнее, чем образ и вещь.

Первая таблица показывает основные различия между традиционным материальным искусством и современными цифровыми формами, включая их форму, авторство и способы восприятия. Эти различия отражают сдвиг от физической устойчивости к интерактивной и сетевой природе цифрового искусства.

Вторая таблица демонстрирует, как разные дисциплины помогают осмыслить дематериализацию. Она подчёркивает междисциплинарность подхода, объединяя философию, медиафилософию, психологию, социологию, право и технологии.

Помимо этих аналитических аспектов, цифровое искусство порождает этические и философские вопросы, особенно в контексте новых технологий, таких как AI, блокчейн и VR/AR. Они

ставят под сомнение традиционные понятия авторства, собственности и доступности произведений. В частности, возникает дилемма: кто является автором произведения - человек, создавший алгоритм, или сама машина, генерирующая работу? Массовое тиражирование цифровых объектов, NFT и коммерциализация цифрового искусства поднимают вопросы о приоритете финансовой выгоды над художественной ценностью и о воздействии на окружающую среду. Кроме того, высокие затраты на VR-оборудование и сложность создания иммерсивного искусства ограничивают участие менее обеспеченных авторов и аудитории, создавая цифровой разрыв. В виртуальных и дополненных средах размывается граница между художником и зрителем: пользователи могут изменять и взаимодействовать с произведением, формируя новые формы со-творчества (Wei).

Таким образом, дематериализация в цифровой эпохе — это не просто эстетическая стратегия, а фундаментальное изменение природы существования искусства. Оно становится распределённым, сетевым, интерактивным и процессуальным, что требует комплексного

Таблица 1.

Сравнение характеристик материального и дематериализованного искусства

Параметр	Материальное искусство	Цифровое/дематериализованное искусство
Форма	Физический объект (холст, скульптура)	Нематериальные носители: код, изображение, алгоритм
Авторство	Индивидуальный автор	Коллективное, алгоритмическое, часто — размытое
Место существования	Галерея, музей, частная	Цифровая среда, сеть, блокчейн, метавселенная
Восприятие	Созерцание, визуальный опыт	Интерактивность, участие, навигация
Подлинность	Оригинал, подпись, объект	Токен, сертификат, цифровой след
Стабильность формы	Устойчивая	Изменчивая, обновляемая, генеративная

Таблица 2.

Междисциплинарные подходы к дематериализации искусства

Дисциплина	Аспект анализа	Ключевые понятия
Философия искусства	Онтология художественного объекта, эстетическая трансформация	Дематериализация, постобъектное, эстетика идеи
Медиафилософия	Искусство как поток данных, сигналов	Код, информация, сеть, виртуальность
Психология восприятия	Изменение когнитивного опыта зрителя	Внимание, взаимодействие, иммерсивность
Социология	Роль институтов, дестабилизация культурных норм	Институциональная критика, сетевое сообщество
Право и экономика	Вопросы собственности и авторства в цифровой среде	NFT, лицензия, копируемость, блокчейн
Искусственный интеллект	Алгоритмы как субъекты творчества	Генерация, обучение, ко-авторство

междисциплинарного анализа и этического осмысления.

Результаты

Современное искусство Казахстана характеризуется синтетической природой и активным использованием мультимедиа. Борис Гройс отмечает, что новые формы искусства, объединяющие видео, компьютер, фотографию и текст, позволяют создавать произведения, воздействующие одновременно на зрение, слух, память и знания, что делает мультимедийное искусство особенно актуальным в контексте экспериментов с формой и содержанием (Резникова). Эти особенности создают платформу для реализации концептуальных и цифровых проектов, где форма и содержание взаимодействуют как единое целое, открывая пространство для инноваций и экспериментальных художественных практик (Резникова).

На этом фоне становится особенно показательным проект Кати Школьник «Манифест о времени» (Государственный музей искусств РК им. Абылхана Кастеева, 2025). Эта инновационная экспозиция — иммерсивная мультимедийная инсталляция — разворачивается в

двух взаимосвязанных частях: видео-перформанс авторского прочтения «Манифеста о времени» и 3D видео-арт, сопровождаемый электроакустической средой. Зритель погружается в уникальный художественный опыт, где форма и содержание взаимосвязаны, создавая целостное восприятие. Инсталляция органично объединяет визуальные, звуковые и цифровые элементы, поднимая значимые вопросы времени, человеческого внимания и влияния виртуальной среды. Работа не только использует цифровые технологии как инструмент, но и критически осмысляет их, вовлекая аудиторию в размышления о современном мире. Таким образом, зритель не просто наблюдает, а взаимодействует с произведением, воспринимая его как цельный опыт, где каждый элемент поддерживает и усиливает идеи автора» («Будет открыта иммерсивная мультимедийная инсталляция Кати Школьник «Манифест о Времени»).

В этом контексте примечательна Также Выставка Вероники Тришиной «Я смотрю в окно и вижу море» (Государственный музей искусств РК им. Абылхана Кастеева, 2021 г.) рамках программы Ümit Центра современной культуры «Целинный» представляет

собой иммерсивный мультимедийный проект, где видео, цифровые коллажи и звук создают единое восприятие. Экспозиция разворачивается как путешествие по сюрреалистическому морскому городу, исследуя темы памяти, телесности и времени. Форма здесь тесно связана с содержанием: визуальные и аудиальные элементы органично поддерживают смысловую концепцию, вовлекая зрителя в рефлексию о современном опыте, восприятии и взаимодействии с окружающей средой. Выставка служит примером того, как современные казахстанские художники используют мультимедиа для исследования значимых социальных и философских вопросов («Я смотрю в окно и вижу море»).

Выставка дизайна и современного искусства «Чувство ритма» (Государственный музей искусств РК им. Абылхана Кастеева, 2021 г.) объединила молодых казахстанских и международных художников, архитекторов и дизайнеров для исследования феномена ритма через разные медиа: архитектуру, музыку, живопись, видео и фотографию. Экспозиция была выстроена вокруг пяти ключевых тем — «Преобразование», «Прикосновения», «Ритмическая геометрия», «Ритмы поколения» и «Ритмы степи» — каждая из которых раскрывает уникальное восприятие ритма как структурного и эмоционального элемента. Проект демонстрировал синтетический подход в искусстве и дизайне, объединяя визуальные, звуковые и пространственные решения для создания цельного сенсорного опыта. Зритель мог не только наблюдать, но и ощущать ритм в его разных проявлениях. В экспозиции также представлены работы шрифтового плаката, где графические дизайнеры исследовали движение, динамику и пространство через типографику («Выставка дизайна и современного искусства «Чувство ритма»).

Выставка «evigilatio» Наргис Рахмановой, (Государственный музей искусств РК им. Абылхана Кастеева, 2024 г.), представляла мультимедийные работы, исследующие геометрию восточной орнаментики и культурное наследие кочевников. Она углубляет восприятие зрителей и стимулирует переосмысление привычных художественных форм. Сама художница, Наргис Рахманова, в своей практике сочетает интуитивное восприятие реальности и концептуальный анализ с современными исследованиями, что позволяет ей создавать работы с междисциплинарной глубиной («Состоится открытие персональной выставки «evigilatio» Наргис Рахмановой»).

Выставка «Размышления» (Государственный музей искусств РК им. Абылхана Кастеева, 2022 г.) Международного женского фонда «Тан-Шолпан» объединяла работы казахстанских и зарубежных художниц, создавая многогранное пространство для осмысления современного мира. Экспозиция включала концептуальные работы на социальные и философские темы, перформансы, видеоинсталляции, абстрактную живопись, гобелены и панно из войлока, а также графику и акварель. Каждое произведение несло личное и коллективное видение авторов, одновременно отражая культурную идентичность и эмоциональные переживания. Выставка создавала диалог между художниками и зрителями, вовлекая аудиторию в размышления о настоящем и будущем общества через художественные формы, где смысл и содержание были тесно связаны («Выставка размышления Международного независимого женского фонда художников «Тан - Шолпан»).

Все перечисленные выставки показывают, как современное казахстанское искусство реализует синтетический подход, объединяя

различные медиа и формы — видео, звук, цифровые технологии, перформанс, инсталляции, графику и объекты дизайна. Художники используют форму не только как визуальный или сенсорный прием, но и как носитель смысла, органично соединяя ее с содержанием. Это создает комплексный художественный опыт, вовлекающий зрителя в эмоциональное и интеллектуальное взаимодействие с произведением. Через мультимедийные и концептуальные проекты исследуются вопросы времени, памяти, идентичности, культурного наследия и современного опыта, что демонстрирует, как форма и содержание в современном искусстве Казахстана взаимодействуют как единое целое, раскрывая глубокие социальные, философские и культурные смыслы.

Основные положения

— Современное искусство сочетает классические материальные носители — живопись, скульптуру, графику — с цифровыми и интерактивными медиа. При этом традиционные объекты сохраняют самостоятельную художественную ценность, а цифровые элементы расширяют возможности восприятия и вовлечения зрителя. Такое сосуществование формирует комплексный художественный опыт, в котором физическая вещь и нематериальная идея взаимно дополняют друг друга.

— Дематериализация проявляется в том, что художественная ценность определяется не столько материальной формой, сколько концепцией, алгоритмом, процессом или взаимодействием. Произведение искусства перестает быть исключительно видимым или осязаемым объектом; оно функционирует как система смыслов, событий и переживаний, в которую вовлекается зритель. Такой подход наследует принципы концептуализма XX века, усиливая их средствами современных технологий.

— Современное цифровое искусство формирует опыт, где зритель становится активным участником произведения. Взаимодействие может включать навигацию по виртуальному пространству, управление визуальными или аудиальными элементами, генерацию вариаций работы или участие в коллективном творческом процессе. Это создаёт персонализированный и многослойный опыт восприятия, в котором художественный смысл конструируется совместно автором и аудиторией.

— Современные художественные практики интегрируют медиаискусство, философию, науку, музыку и технологии, создавая синтетические формы выражения. Такой междисциплинарный подход позволяет пересматривать традиционные эстетические категории, исследовать новые способы взаимодействия с произведением и стимулировать критическое осмысление культурных и философских вопросов. Данная синергия дисциплин усиливает потенциал дематериализации как концептуального и практического явления.

— Дематериализация в цифровой среде ставит под вопрос привычные категории авторства, собственности и подлинности. Алгоритмы, NFT, генеративное искусство и сетевые проекты создают новые модели творчества, коллективного авторства и многократного воспроизводства произведений. Эти процессы открывают возможности для критической рефлексии над социальными, культурными и этическими аспектами искусства, одновременно расширяя границы его культурного воздействия (Рис.2).

Заключение

Современное искусство Казахстана демонстрирует динамическое сочетание традиционных и цифровых



Рис. 2. Трансформация художественного опыта: интеграция медиа, науки и технологий

художественных форм, что отражает процесс постепенной дематериализации, наблюдаемый с конца XX века. В этой парадигме произведение искусства перестает ограничиваться физическим объектом и начинает рассматриваться как система идей, процессов и взаимодействий. Центральное место в художественном опыте занимает концепция, алгоритм и вовлечение зрителя, что делает восприятие произведения активным и многослойным.

Интерактивность и участие аудитории создают новые формы со-творчества, в которых автор, зритель и технологии становятся равноправными участниками художественного процесса. Междисциплинарный подход, интегрирующий философию, медиа, науку и искусство, позволяет не только расширять выразительные возможности, но и критически осмысливать культурные, социальные и этические аспекты современного художественного опыта.

В условиях цифровизации особое значение приобретает переосмысление категорий авторства, подлинности и собственности. Новые формы искусства, включая генеративные проекты, VR/

AR-инсталляции и NFT, создают модели коллективного и алгоритмического творчества, а также обеспечивают возможности для бесконечных вариаций произведений. Это трансформирует традиционные представления о художественной ценности и открывает пространство для экспериментов с формой, содержанием и восприятием.

Как следствие, специфичность процесса восприятия произведений нового формата формирует сеть отсылок к информационным полям, оказывая влияние не только на то, как мы видим и воспринимаем, но и по-новому мотивирует художественный дискурс.

Таким образом, современное искусство Казахстана выступает примером органичной интеграции материального и нематериального, традиционного и цифрового, индивидуального и коллективного. Дематериализация в цифровую эпоху становится не исключением, а устойчивой тенденцией, определяющей природу современного художественного процесса. Произведение воспринимается не только как объект, но и как система смыслов, событий и переживаний, где ценность формируется через

взаимодействие, интерпретацию и рефлексия зрителя.

В перспективе дальнейшее развитие цифровых технологий и междисциплинарных практик будет способствовать усилению роли идеи и процесса в искусстве, а также

расширению возможностей культурного воздействия, создавая новые формы опыта, способные сочетать эмоциональное, интеллектуальное и социальное измерения современного художественного выражения.

Вклад авторов:

М.С.Айдарова – автор идеи, написание основного текста, поиск цитат, оформление списка литературы.

С.К.Каржаубаева – редактирование статьи и написание дополнительного текста, поиск цитат, оформление статьи.

Авторлардың үлесі:

М.С.Айдарова – идея авторы, негізгі мәтінді жазу, дәйексөздерді іздеу, әдебиеттер тізімін рәсімдеу.

С.К.Каржаубаева – қосымша мәтінді редакциялау және жазу, дәйексөздерді іздеу, мақаланы рәсімдеу.

Contributions of authors:

M.S.Aidarova – author of the idea, writing the main text, searching for quotations, making a list of references.

S.K.Karzhaubayeva – editing and writing of additional text, search for quotations, article design

Список источников

Беньямин, Вальтер. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Пер. с нем. С. Н. Зенкина, forlit.philol.msu.ru/lib-ru/benjamin1-ru. Дата доступа 17 июня 2025.

Бодрийяр, Жан. Симулякры и симуляция. Пер. с франц. В. Пузырёва, Добросвет, 1995.

«Будет открыта иммерсивная мультимедийная инсталляция Кати Школьник “Манифест о Времени.”» Государственный музей искусств Республики Казахстан имени А. Кастеева, 11 июня 2025, www.gmirk.kz/ru/sobytiya/487-budet. Дата доступа 01 сентября 2025.

«Выставка дизайна и современного искусства “Чувство ритма.”» Государственный музей искусств Республики Казахстан имени А. Кастеева, 12 окт. 2021, www.gmirk.kz/ru/sobytiya/129-vystavka-dizajna-i-sovremennogo-iskusstva-chuvstvo-ritma. Дата доступа 01 сентября 2025.

«Выставка размышления Международного независимого женского фонда художников «Тан Шолпан» Государственный музей искусств Республики Казахстан имени А. Кастеева, 08 авг. 2022, www.gmirk.kz/ru/sobytiya/200-vystavka-razmyshleniya-mezhdunarodnogo-nezavisimogo-zhenskogo-fonda-khudozhnikov-tan-sholpan. Дата доступа 01 сентября 2025.

«Дематериализация арт-объекта концептуального искусства в свидетельствах Люси Липпард.» Артикульт, № 2 (10), 2013, с. 40–57.

Ерофеева, Мария. «Акторно-сетевая теория и проблема социального действия». Социология власти, № 1 (35), 2015, с. 71–81, cyberleninka.ru/article/n/aktorno-setevaya-teoriya-i-problema-sotsialnogo-deystviya. Дата доступа 17 июня 2025.

«Концептуализм» Искусство художественного жеста. Arthive Encyclopedia, 20 янв. 2020, www.artchive.ru/encyclopedia/4312-Conceptualism. Дата доступа 7 сент. 2025.

Рыбасова Юлия, Новгородова Елена, Крепкогорская Евгения. Внедрение цифровых технологий в современное искусство // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2024. № 1. С. 15–19.

«Состоится открытие персональной выставки «evigilatio» Наргис Рахмановой.» Государственный музей искусств Республики Казахстан имени А. Кастеева, 3 авг. 2024, www.gmirk.kz/ru/sobytiya/408-costoitnya-otkrytie-personalnoj-vystavki-evigilatio-nargis-rakhmanovoj. Дата доступа 01 сентября 2025.

Турлюн, Любовь. «Концептуализм в компьютерном искусстве». Известия Алтайского государственного университета, № 2-2, 2011, с. 258–261.

Цуркан, Евгений. «Цифровые технологии и формы “неаутентичной жизни.”» Социальные и гуманитарные науки: теория и практика, № 1 (3), 2019, с. 184–194.

Шувалова, Анна. «Дематериализация арт-объекта концептуального искусства в свидетельствах Люси Липпард» *Артикульт*, no. 2 (10), 2013, pp. 40

«Я смотрю в окно и вижу море.» Центр современного искусства «Целинный», 26 марта – 29 апреля 2021, www.tselinny.org/ru/event/i-look-out-the-window-and-see-the-sea. Дата доступа 7 сент. 2025.

LeWitt, Sol. «Sentences on Conceptual Art.» 1969, Tufts University, Department of the History of Art and Architecture, https://mma.pages.tufts.edu/fah188/sol_lewitt/Sentences%20on%20Conceptual%20Art.htm Дата доступа 7 сент. 2025. (In English)

Wei, Wenhui «The Evolution of Digital Art: From Early Experiments to Contemporary Practices» *International Journal of Literature and Art Innovation*, т. 1, № 1, 2024, с. 44–49. doi:10.70088/kqba1d92. (In English)

Хадсон, Сюзанна. «Картина о картине» (*Kartina o kartine*). Искусство (*Iskusstvo*), изд. Ad Marginem, iskusstvo-info.ru. Дата доступа: 06 сент. 2025. (In Russian).

References

Benjamin, Walter. *Proizvedenie iskusstva v epokhu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti* [The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction]. Transl. from German by S. N. Zenkin, forlit.philol.msu.ru/lib-ru/benjamin1-ru. Accessed 17 June 2025. (In Russian)

Baudrillard, Jean. *Simuljakry i simulyacija* [Simulacra and Simulation]. Transl. from French by V. Puzyrev. Moscow, Dobrosvet, 1995. (In Russian)

«Budet otkryta immersivnaya multimediynaya installyatsiya Kati Shkolnik “Manifest o Vremeni.”» Gosudarstvennyy muzey iskusstv Respubliki Kazakhstan imeni A. Kasteyeva, 11 June 2025, www.gmirk.kz/ru/sobytiya/487-budet. Accessed 01 Sept. 2025. (In Russian)

«Vystavka dizayna i sovremennogo iskusstva “Chuvstvo ritma.”» Gosudarstvennyy muzey iskusstv Respubliki Kazakhstan imeni A. Kasteyeva, 12 Oct. 2021, www.gmirk.kz/ru/sobytiya/129-vystavka-dizajna-i-sovremennogo-iskusstva-chuvstvo-ritma. Accessed 01 Sept. 2025 (In Russian)

«Vystavka razmyshleniya Mezhdunarodnogo nezavisimogo zhenskogo fonda khudozhnikov «Tan Sholpan» Gosudarstvennyy muzey iskusstv Respubliki Kazakhstan imeni A. Kasteyeva, 08 Aug. 2022, www.gmirk.kz/ru/sobytiya/200-vystavka-razmyshleniya-mezhdunarodnogo-nezavisimogo-zhenskogo-fonda-khudozhnikov-tan-sholpan. Accessed 01 Sept. 2025 (In Russian)

“Dematerializatsiya art-obekta kontseptual’nogo iskusstva v svidetel’stvakh Lyusi Lippard.” *Artikult*, no. 2 (10), 2013, pp. 40–57. (In Russian)

Erofeeva, Mariya. "Aktorno-setevaya teorija i problema social'nogo dejstvija." *Sociologija vlasti*, no. 1 (35), 2015, pp. 71–81, cyberleninka.ru/article/n/aktorno-setevaya-teoriya-i-problema-sotsialnogo-deystviya. Accessed 17 June 2025. (In Russian)

"Kontseptualizm." *Iskusstvo khudozhestvennogo zhesta*. Arthive Encyclopedia, 20 Jan. 2020, www.artchive.ru/encyclopedia/4312~Conceptualism. Accessed 7 Sept. 2025. (In Russian)

Rybasova, Yuliya, Novgorodova Yelena, and Krepkogorskaya, Yevgeniya. "Vnedreniye tsifrovyykh tekhnologiy v sovremennoye iskusstvo." *Vestnik Kazanskogo gosudarstvennogo universiteta kultury i iskusstv*, no. 1, 2024, pp. 15–19. (In Russian).

«Sostoitsya otkrytiye personalnoy vystavki «evigilatio» Nargis Rakhmanovoy.» *Gosudarstvennyy muzey iskusstv Respubliki Kazakhstan imeni A. Kasteyeva*, 3 Aug. 2024, www.gmirk.kz/ru/sobytiya/408-costoitsya-otkrytie-personalnoj-vystavki-evigilatio-nargis-rakhmanovoj. Accessed 01 Sept. 2025 (In Russian)

Turljun, Ljubov'. "Kontseptualizm v komp'juternom iskusstve." *Izvestija Altajskogo gosudarstvennogo universiteta*, no. 2-2, 2011, pp. 258–261. (In Russian)

"Ya smotru v okno i vizhu more." *Tsentr sovremennogo iskusstva 'Tselinnyj'*, 26 March – 29 April 2021, www.tselinny.org/ru/event/i-look-out-the-window-and-see-the-sea. Accessed 7 Sept. 2025. (In Russian)

Tsurkan, Evgenii. "Tsifrovye tekhnologii i formy 'neautentichnoj zhizni.'" *Social'nye i gumanitarnye nauki: teorija i praktika*, no. 1 (3), 2019, pp. 184–194. (In Russian)

Shuvalova, Anna Stanislavovna. "Dematerializatsiya art-obekta kontseptual'nogo iskusstva v svidetel'stvakh Lyusi Lippard." *Artikult*, no. 2 (10), 2013, pp. 40–57.

LeWitt, Sol. "Sentences on Conceptual Art." 1969, Tufts University, Department of the History of Art and Architecture, https://mma.pages.tufts.edu/fah188/sol_lewitt/Sentences%20on%20Conceptual%20Art.htm Accessed 7 Sept. 2025.

Wei, Wenhui. "The Evolution of Digital Art: From Early Experiments to Contemporary Practices." *International Journal of Literature and Art Innovation*, vol. 1, no. 1, 2024, pp. 44–49. doi:10.70088/kqba1d92.

Hudson, Susanna. *Kartina o kartine*. *Iskusstvo, Ad Marginem*, iskusstvo-info.ru. Accessed 06 Sept. 2025. (In Russian)

Марьяна Айдарова, Сәнгүл Қаржаубаева

Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы (Алматы, Қазақстан)

ИДЕЯДАН АЛГОРИТМГЕ: КОНЦЕПТУАЛДЫ ЖӘНЕ ЦИФРЛЫҚ ӨНЕРДЕГІ ДЕМАТЕРИАЛИЗАЦИЯ

Аңдатпа. Мақала көркем объектінің дематериализациясы құбылысына, оны концептуалды өнердің негізгі қағидаты ретінде қарастыруға және қазіргі Қазақстан өнеріндегі цифрлық тәжірибелер контекстіндегі дамуына арналады. Зерттеудің өзектілігі көркемдік үдерістегі цифрлық технологиялардың рөлі артып, материалдылық, авторлық және туындыны қабылдау ұғымдарын өзгертетіндігімен айқындалады. Ғылыми мәселе – XX ғасырдың екінші жартысындағы концептуализмнен бастау алатын дематериализацияның цифрлық мәдениет жағдайында қалай түрленіп, жаңа пішіндерге ие болатынын түсіндіру қажеттілігінде. Зерттеудің мақсаты – заманауи қазақстандық өнердегі дематериализацияның ерекшеліктерін және көрініс формаларын анықтау. Міндеттер қатарына концептуализмнің тарихи алғышарттарын талдау, цифрлық технологиялардың көркемдік нысанға ықпалын зерттеу, сондай-ақ дематериализацияның мультимедиялық инсталляциялардағы, генеративті өнердегі, VR/AR жобаларындағы және NFT-дегі қолданысын анықтау кіреді. Зерттеудің әдістемелік негізі тарихи-талдамалық және салыстырмалы әдістерді, сондай-ақ акторлық-тор теориясын, техника философиясын және медиафилософияны қамтитын пәнаралық тәсілді біріктіреді. Бұл әдістер дематериализация феноменінің эволюциясын қадағалауға және оның қазіргі заманғы көріністерін анықтауға мүмкіндік берді. Талдау нәтижелері Қазақстан өнерінде дематериализация тұрақты үрдіс ретінде орнығып, материалдық нысаннан үдеріс, алгоритм және өзара әрекеттестікке басымдықтың ауысуынан көрінетінін көрсетті. Көркем туынды идеялар, цифрлық кодтар және желілік байланыстар жүйесі ретінде қабылданып, көрерменді белсенді авторлыққа тартады. Қорытындылар дематериализацияның жаңа авторлық және қабылдау үлгілерін ашатынын, өзгеше «әлемнен тыс шындықты» қалыптастыратынын және өнердің мәдени ықпалын кеңейтетінін айқындайды. Зерттеудің практикалық маңызы өнер теориясы мен сынында, білім беру қызметінде, сонымен қатар халықаралық ғылыми қауымдастық үшін ерекше қызығушылық тудырады. Мәдениетаралық диалогты дамытуда алынған нәтижелерді қолдану мүмкіндігінде көрініс табады.

Түйін сөздер: Дематериализация, концептуалды өнер, цифрлық өнер, NFT, генеративті өнер, VR/AR-инсталляциялар, алгоритмдік авторлық, мультимедия, Қазақстанның қазіргі заманғы өнері.

Дәйексөз үшін: Айдарова Марьяна және Сәнгүл Қаржаубаева. «Идеядан алгоритмге: концептуалды және цифрлық өнердегі дематериализация». *Central Asian Journal of Art Studies*, т. 10, №3, 2025, 287-304 б., DOI:10.47940/cajas.v10i3.1107

Авторлар қолжазбаның соңғы нұсқасын оқып, мақұлдады және мүдделер қайшылығы жоқ екендігін мәлімдейді.

Maryana Aidarova, Sangul Karzhaubayeva

Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts (Almaty, Kazakhstan)

FROM IDEA TO ALGORITHM: DEMATERIALIZATION IN CONCEPTUAL AND DIGITAL ART

Abstract. The article examines the phenomenon of the dematerialization of the art object as a key principle of conceptual art and its development in the context of digital practices in contemporary art of Kazakhstan. The relevance of the study is determined by the growing role of digital technologies in the artistic process, which transform ideas about materiality, authorship, and the perception of artworks. The research problem lies in the need to comprehend how dematerialization, originating in the conceptualism of the second half of the twentieth century, is transformed in the conditions of digital culture and acquires new forms in artistic practice. The purpose of the research is to identify the specifics and manifestations of dematerialization in contemporary Kazakhstani art. The objectives include analyzing the historical prerequisites of conceptualism, studying the influence of digital technologies on the art object, and identifying the features of dematerialization in multimedia installations, generative art, VR/AR projects, and NFTs. The methodological basis combines historical-analytical and comparative methods, as well as an interdisciplinary approach that incorporates actor-network theory, philosophy of technology, and media philosophy. These methods made it possible to trace the evolution of the phenomenon of dematerialization and reveal its contemporary manifestations. The results show that in Kazakhstani art dematerialization is established as a stable trend, expressed in the shift of focus from the material object to the process, algorithm, and interaction. An artwork appears as a system of ideas, digital codes, and network connections that engage the viewer in active co-creation. The conclusions emphasize that dematerialization opens new models of authorship and perception, forms a different “supramundane reality,” and contributes to the expansion of the cultural impact of art. The practical significance of the study lies in the possibility of applying its results in art theory and criticism, educational activities, and the development of intercultural dialogue, which is of particular interest to the international scholarly community.

Keywords: Dematerialization, conceptual art, digital art, NFT, generative art, VR/AR installations, algorithmic authorship, multimedia, contemporary art of Kazakhstan.

Cite: Maryana Aidarova, and Sangul Karzhaubayeva. “FROM IDEA TO ALGORITHM: DEMATERIALIZATION IN CONCEPTUAL AND DIGITAL ART”. *Central Asian Journal of Art Studies*, Vol. 10, No. 3, 2025, pp. 287-304, DOI:10.47940/cajas.v10i3.1107

The authors have read and approved the final version of the manuscript and declare no conflicts of interests.

Авторлар туралы мәлімет:**Сведения об авторах:****Information about the authors:**

Марьяна Сматуллаевна Айдарова — өнертану ғылымдарының магистрі, «Бейнелеу өнері тарихы мен теориясы» кафедрасының 3-курс PhD докторанты, Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ Ұлттық өнер академиясы (Алматы, Қазақстан)

Марьяна Сматуллаевна Айдарова — магистр искусствоведческих наук, PhD докторант 3-го курса кафедры «История и теория изобразительного искусства». Казахская Национальная Академия искусств имени Темирбека Жургенова (Алматы, Казахстан)

Maryana Aidarova Smatullaevna — Master of Art Criticism sciences, 3rd-year PhD student at the Department of “History and Theory of Fine Arts.” Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts (Almaty, Kazakhstan).

ORCID ID: 0000-0001-6584-1909
E-mail: aidarovamary99@gmail.com

Қаржаубаева Сәнгүл Камалқызы — өнертану ғылымдарының докторы, «Сценография» кафедрасының профессоры, Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ Ұлттық Өнер академиясы (Алматы, Қазақстан)

Қаржаубаева Сангүл Камаловна — доктор искусствоведения, профессор кафедры «Сценография» Казахской национальной академии искусств имени Темирбека Жургенова (Алматы, Казахстан)

Karzhaubayeva Sangul Kamalovna — Doctor of Art Studies, Professor of Scenography Department, Temirbek Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts (Almaty, Kazakhstan)

ORCID ID: 0000-0002-4488-013X
E-mail: sangul_k@mail.ru