

Научная статья / Research Article

УДК 316.3:004.8

DOI: 10.14258/SSI(2025)4–10

Искусственный интеллект в формировании новой художественной реальности: гносеологический анализ

Лариса Ивановна Нехвядович¹

Ольга Nikolaevna Kuznetsova²

Юлия Александровна Лысенко³

Алла Леонидовна Усанова⁴

¹Алтайский государственный университет, Барнаул, Россия,
lar.nex@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-9904-9554>

²Алтайский государственный институт культуры, Барнаул, Россия,
onk2007@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-5105-674X>

³Алтайский государственный университет, Барнаул, Россия,
iulia_199674@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1088-3578>

⁴Алтайский государственный университет, Барнаул, Россия,
alla_leo@mail.ru, <https://orcid.org/000-0002-4815-2658>

Аннотация. Интенсивное развитие технологий искусственного интеллекта оказывает значительное влияние на современную художественную практику, вызывая существенные изменения в структуре культурного производства, затрагивая основы художественной ценности, механизмы легитимации и традиционные представления о творчестве. Это обуславливает кризис классических категорий искусствоведения и выявляет необходимость разработки новых теоретических подходов для анализа произведений, созданных с применением генеративных нейросетей. Настоящее исследование посвящено гносеологическому анализу роли искусственного интеллекта в формировании новой художественной реальности, понимаемой как продукт взаимодействия человеческого замысла и вычислительных алгоритмов. Методологической основой является интеграция философских концепций гносеологии и социологии культуры с искусствоведческими подходами и компаративным анализом произведений, созданных с применением генеративных нейросетевых моделей — «Портрет Эдмона де Белами» (Obvious), «Машинные галлюцинации», (Р. Анадол) «Пространственный оперный театр» (Д. Аллен), «Следующий Рембрандт» (Б. Корстен), «Воспоминания прохожих I») (М. Клингеманн). Указанные проекты репрезентируют ключевые направления искусства с участием искусственного интеллекта: от генеративного портрета и машинной визуализации до иммерсионных пространственных инсталляций и реконструкции художе-

ственных стилей. В ходе исследования установлены перемены в основных эпистемологических моделях искусства и раскрыта специфика алгоритмического искусства, основанного на статистическом анализе и реконструкции вероятностных визуальных паттернов. Результатом стала представленная концепция алгоритмической эпистемологии как инструмента понимания когнитивных процессов в цифровом искусстве. В работе выявлены и проанализированы принципиальные различия между искусством, ориентированным на образные презентации, и искусством с участием искусственного интеллекта, сосредоточенным на обработке данных. Доказательно обоснован переход от классической субъектности автора к распределенной агентности, в которой художественное сообщение рождается через взаимодействие множества когнитивных и технологических акторов. В качестве методологического вывода предложена схема анализа, включающая интерфейсное взаимодействие (промпт-инженерия), латентные структуры обучающих данных и культурную рецепцию, отражающую институциональные и социальные контексты. Научная новизна состоит в систематизации гносеологических особенностей искусства с участием искусственного интеллекта, а также в разработке методологических подходов для его анализа и кураторства. Практическая значимость работы проявляется в возможности формирования новых критериев искусствоведческой экспертизы цифрового искусства и поддержки инновационных художественных практик в условиях цифровой трансформации.

Ключевые слова: искусственный интеллект, искусство, гносеология, художественное познание, латентные пространства, промпт-инженерия, цифровое искусство, культурная рецепция

Для цитирования: Нехядович Л.И., Кузнецова О.Н., Лысенко Ю.А.. Усанова А.Л. Искусственный интеллект в формировании новой художественной реальности: гносеологический анализ // Society and Security Insights. 2025. Т. 8, № 4. С. 163–177. doi: 10.14258/ssi(2025)4–10

Artificial Intelligence in the Formation of New Artistic Reality: Epistemological Analysis

Larisa I. Nekhvyadovich¹

Olga N. Kuznetsova²

Yuliya A. Lysenko³

Alla L. Usanova⁴

¹Altai State University, Barnaul, Russia,
lar.nex@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-9904-9554>

²Altai State Institute of Culture, Barnaul, Russia,
onk2007@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-5105-674X>

³Altai State University, Barnaul, Russia,
iulia_199674@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1088-3578>

⁴Altai State University, Barnaul, Russia, alla_leo@mail.ru, <https://orcid.org/000-0002-4815-2658>

Abstract. The rapid development of artificial intelligence technologies has had a profound impact on contemporary artistic practice, leading to substantial transformations in the structure of cultural production and affecting the foundations of artistic value, mechanisms of legitimization, and traditional notions of creativity. This process has generated a crisis of classical art-historical categories and revealed the need to develop new theoretical approaches for analyzing artworks created with generative neural networks.

The present study is devoted to the epistemological analysis of the role of artificial intelligence in shaping a new artistic reality, understood as a product of interaction between human intention and computational algorithms. The methodological framework integrates philosophical concepts of epistemology and sociology of culture with art-historical methods, including formal-stylistic and comparative analysis of works created through generative neural models — *Portrait of Edmond de Belamy* (Obvious, 2018), *Machine Hallucinations* (R. Anadol, 2019–2021), *Spatial Opera Theater* (D. Allen, 2020), *The Next Rembrandt* (B. Korsten et al., 2016), and *Memories of Passersby I* (M. Klingemann, 2018). These projects represent key directions in AI-based art — from generative portraiture and machine visualization to immersive spatial installations and algorithmic reconstructions of historical artistic styles.

The research identifies shifts in the main epistemological models of art and reveals the specificity of algorithmic aesthetics, based on statistical analysis and probabilistic reconstruction of visual patterns. The result is the introduction of the concept of algorithmic epistemology as a tool for understanding cognitive processes in digital art. The study highlights and analyzes the fundamental differences between art oriented toward figurative representation and AI-driven practices focused on data processing and pattern generation.

It is argued that there is a transition from classical authorial subjectivity to distributed agency, in which the artistic statement emerges through the interaction of multiple cognitive and technological actors. As a methodological outcome, the paper proposes a three-level analytical framework comprising: (1) interface interaction (prompt engineering); (2) latent data structures, shaped by the characteristics of training datasets; and (3) cultural reception, reflecting institutional and sociocultural contexts of perception.

The scientific novelty of the research lies in the systematization of the epistemological features of AI-assisted art and the development of methodological approaches for its analysis and curatorial interpretation. The practical significance of the study is expressed in the possibility of formulating new criteria for art-historical evaluation of digital art and supporting innovative artistic practices under conditions of digital transformation.

Keywords: artificial intelligence, art, epistemology, artistic cognition, latent spaces, prompt engineering, digital art, cultural reception

For citation: Nekhvyadovich, L. I., Kuznetsova, O. N., Lysenko, Yu. A., Usanova, A. L. (2025). Artificial Intelligence in the Formation of a New Artistic Reality: Epistemological Analysis. *Society and Security Insights*, 8(4), 163–177. (In Russ.). doi: 10.14258/ssi(2025)4–10

Введение

Интеграция технологий искусственного интеллекта в сферу художественного творчества сегодня сопровождается не только стремительным развитием, но и противоречиями, которые ведут к пересмотру устоявшихся культурных па-

радигм. В рамках социокультурного подхода этот процесс следует рассматривать не как сугубо технологическую эволюцию, а как перестройку всего поля культурного производства, затрагивающую распределение символического капитала, изменение механизмов легитимации и самих оснований художественной ценности. Ранние эксперименты от Deep Dream (2015) как визуализации работы сверточных сетей — выявили потенциал машинного обучения; распространение генеративных моделей (GAN, диффузия) перевело медиатизацию искусства в фазу, когда алгоритм выступает активным участником культурного производства. Фокус дискуссии сместился от инструмента к переопределению творчества и авторства, что актуализировало пересмотр базовых категорий искусствознания: «авторства», «оригинальности», «творческого процесса». Победа проекта Джейсона Аллена (2022) и отказ Бориса Элдагсена (2023) принять награду Sony World Photography Awards за ИИ-генерированную работу показывают, что институциональные механизмы легитимации не успевают за генерированными художественными практиками.

Концепция «тревоги влияния» Г. Блума (Bloom, 1973: 19–20), согласно которой каждый автор неизбежно аккумулирует и переосмыляет поэтику предшественников, обладает методологической эвристичностью не только для литературного творчества, но и для понимания гносеологических оснований искусства в эпоху искусственного интеллекта. Если классическое искусство развивалось в парадигме «тревоги влияния» по отношению к культурной традиции, то искусственный интеллект проблематизирует саму возможность оригинальности в условиях, когда алгоритмические системы функционируют как агрегаторы культурного наследия. Классическая европейская эстетическая традиция, берущая начало в трудах И. Канта (Kant, 1994), была сфокусирована на герменевтике художественного смысла и реконструкции авторского замысла. В то время как традиционная критика — будь то формальный анализ Г. Вельфлина (Wölfflin, 1984) или же иконология Э. Панофского (Panofsky, 1955) — выявляла авторский замысел и средства художественной выразительности, искусственный интеллект выстраивает реальность, опосредованную статистическими закономерностями, а не прямым авторским замыслом, что ставит под вопрос традиционные метафизические ориентиры. В результате возникает двойственность искусственного интеллекта как агента/инструмента создания новой художественной реальности и как метода анализа художественного опыта. Возникает необходимость разработки нового подхода, способного описать процесс взаимодействия художника и машины, переосмыслить понятия «творческий замысел» и «ценность произведения». Таким образом, актуальность данного исследования определяется его значимостью не только для теории современного искусства, но и для философии познания и социологии культуры в целом.

Анализ научной литературы выявляет основные подходы к изучаемой проблеме. Анализ отечественной научной литературы позволяет выделить три направления в ее исследовании. Существенный вклад в осмысление алгоритмического творчества внесли работы, рассматривающие искусственный интеллект как

инструмент моделирования когнитивных процессов. Исследования Н. М. Амосова (Амосов, 1968; 1973) заложили основы моделирования психической деятельности человека и обозначили пути ее реализации с помощью вычислительных систем. И. Ю. Алексеева (1993) осуществила системный анализ соотношения философских концепций знания с их компьютерными репрезентациями. Однако эти работы, сохраняющие значение для раннего этапа развития искусственного интеллекта, не учитывают специфику глубокого обучения и генеративных моделей.

Второе направление составляют исследования, акцентирующие онтологическое различие между человеческим и машинным творчеством. И. Н. Вольнов (2024) обосновывает неспособность формальных методов искусственного интеллекта к симуляции «живого воображения». Критический анализ данной позиции, однако, позволяет утверждать, что она не учитывает эмерджентный характер генерации в сложных нейросетевых архитектурах, где новизна является результатом не прямого копирования, а выявления латентных паттернов в больших данных.

Современные отечественные исследования характеризуются смещением фокуса с оппозиции «человек — машина» на анализ гибридных систем. Л. Н. Соловьева и В. В. Соловьев (2023) исследуют формирование «субъекта нового типа» в условиях цифровой трансформации. В контексте культурологического подхода Н. А. Хренов (2024) обосновывает необходимость новых методологических оснований для анализа изменений в искусстве.

Среди зарубежных исследований следует отметить работы К. Хейлс (Hayles, 1994; 2017), анализирующей переопределение телесности и агентности, и Л. Мановича (Manovich, 2021), исследующего культурные последствия алгоритмической генерации образов. Особого внимания заслуживают работы Б. Гроиса (2016), посвященные анализу цифрового искусства в контексте институциональных практик.

Таким образом, проведенный анализ позволяет констатировать, что, несмотря на существующий корпус исследований, гносеологический статус произведений с применением генеративных моделей остается недостаточно разработанным.

Методы исследования

Цель настоящей статьи состоит в гносеологическом анализе влияния искусственного интеллекта на формирование новой художественной реальности. Мы вводим рабочее понятие алгоритмической эпистемологии, под которой понимается совокупность процедур и моделей познания, возникающих в результате взаимодействия трех взаимосвязанных уровней. Во-первых, интерфейсные практики — такие как промпт-инженерия, параметризация и селекция, через которые осуществляется семиотическое взаимодействие человека и алгоритма. Эти практики формируют новый тип когнитивной медиации, при которой смысл возникает в процессе сонастройки между пользователем и вычислительной системой (Kwastek, 2023; Manovich, 2021). Во-вторых, латентные данные структур, определяющие статистическую организацию визуальных паттернов, задают вероятностные рамки восприятия и генерации образов. В них художественная форма возникает

как результат корреляции между многомерными признаковыми пространствами, что отражает переход от презентации к стохастическому моделированию (Hayles, 2017; Mackenzie, 2021). В-третьих, институциональная рецепция — совокупность привилегий легитимации и механизмов признания цифровых артефактов — закрепляет значение и статус произведений, создаваемых при участии искусственного интеллекта. В этом контексте алгоритмическое искусство может рассматриваться как новая форма институционального производства смысла (Groys, 2016). Таким образом, взаимодействие этих трех уровней формирует новый тип художественной реальности, в которой авторство приобретает распределенный характер, а сам образ выступает как стохастическая реконструкция — вероятностное становление культурных структур и визуальных инвариантов на основе алгоритмических выявленных закономерностей (Hayles, 2017; Parisi, 2019).

В исследовании использован междисциплинарный подход на пересечении гносеологии, социологии культуры и искусствоведения с элементами культурной аналитики. Эмпирической базой выступают два вида источников. В качестве теоретической базы привлечены труды по теории познания и эстетики, научные публикации, посвященные современным архитектурным генеративным нейросетям, а также искусствоведческие публикации о цифровом искусстве. В анализ включены: «Портрет Эдмона де Белами» (Obvious, 2018), «Машинные галлюцинации» (Р. Анадол, 2019–2021), «Воспоминания прохожих I» (М. Клингеманн, 2018), «Следующий Рембрандт» (2016), а также иммерсивные проекты, такие как «Пространственный оперный театр» (Д. Аллен). Методика анализа произведений включает формально-стилистический, сравнительный и контекстуальный анализ.

Результаты

Художественная реальность представляет собой особый тип бытия, обусловленный сущностью искусства и реализуемый в пределах художественной практики. Как отмечает Л. А. Закс, «термин «художественный» как раз и фиксирует существенно-специфическое качество (определенность) и соответственно способ осуществления этой реальности» (Закс, 1985:48), т.е. способ реализации особого типа реальности, возникающей в процессе художественного творчества. Художественный образ, отражая объективную действительность, выступает как идеальная реальность субъективного плана, возникающая в творческом процессе. В искусстве идеальная реальность приобретает специфические свойства, связанные с феноменологией художественного сознания, в котором образы рождаются, актуализируются и исторически изменяются. Художественная реальность, таким образом, представляет собой исторически и культурно обусловленную форму символического опыта, где пересекаются индивидуальное восприятие, традиции культуры и эстетические ценности эпохи.

Анализ гносеологических оснований художественного творчества в диахронической перспективе выявил последовательную смену эпистемологических моделей. В период от Античности до Нового времени в европейском искусстве доминирующей являлась миметическая модель познания, в рамках которой искусство

выступало как инструмент репрезентации объективной или идеальной реальности через акт подражания. Согласно Аристотелю, данный акт не сводился к механическому копированию действительности, но предполагал выявление универсального в единичном, поскольку «...задача поэта — говорить не о том, что действительно произошло, но о том, что могло бы произойти, будучи возможно в вероятности или необходимости. <...> Поэтому поэзия философичнее и серьезнее истории: поэзия больше говорит об общем, история — о единичном» (Аристотель, 1998: 1064–1112).

Рубеж XIX–XX вв. ознаменовал собой кризис репрезентативной парадигмы в искусстве. Импрессионизм подверг сомнению объективность визуального восприятия, смешая акцент на субъективный опыт и феноменальную изменчивость впечатлений (например, К. Моне «Впечатление. Восходящее солнце», 1872), тогда как экспрессионизм сместил акцент на выражение внутреннего аффекта. Примером этой тенденции является «Крик» Э. Мунка (1893), где внешняя реальность полностью подчинена задаче передачи экзистенциальной тревоги, а художественная форма становится прямым следствием эмоционального состояния. Дальнейшее развитие этой тенденции связано с формированием беспредметного искусства, в котором происходит отказ от миметических функций в пользу создания автономного художественного языка. Например, произведение «Композиция VIII» В. В. Кандинского (1923), получившая теоретическое обоснование в его трактате «О духовном в искусстве» (1911).

В середине XX в. практика абстрактного экспрессионизма, в частности живопись Дж. Поллока (например, «Номер 5, 1948»), получает теоретическое осмысление в терминах, предложенных Г. Розенбергом в его программной статье «Американские художники-авангардисты» (1952). В данной концепции холст трактуется как «арена» для событий, а живописное произведение — как его материальный индекс. Такой подход сдвигает гносеологический акцент с задачи репрезентации мира на фиксацию процессуальной и перформативной природы творческого акта, подчеркивая взаимодействие художника с материалом как центральный элемент художественного высказывания.

Кризис модернистского проекта во второй половине XX в. обусловил становление концептуально-критической модели художественного познания, которая ставит под сомнение традиционные представления об уникальности авторского жеста. Эта тенденция прослеживается от реди-мейдов М. Дюшана до практик институциональной критики и включает деконструкцию авторства как основы творческого процесса. Центральным элементом данной модели является дилемма между концептом («идеей») и его материальной воплощенностью, что служит теоретической основой для развития пост-антропоцентрической парадигмы. В рамках этой парадигмы функции материального исполнения не обязательно осуществляются человеком, допускается делегирование их не-человеческим агентам, что расширяет понимание творческого акта и художественного авторства (Schapiro, 1994a; 1994b).

В искусстве с участием искусственного интеллекта формируется новая эпистемологическая модель — статистическая или стохастическая, основанная на выявлении закономерностей в массиве данных. Здесь творчество перестает быть результатом индивидуального восприятия и становится процессом моделирования культурных паттернов. Характерным примером является проект М. Клингемана «Воспоминания прохожих I» (2018), где алгоритм, обученный на коллекциях европейской портретной живописи, в реальном времени генерирует поток человеческих лиц — симуляков произведений «старых мастеров». Произведение представляет собой медиаинсталляцию, включающую два деревянных экрана-портала и компьютер, создающий изображения в режиме реального времени. Лица, возникающие на экранах, не принадлежат реальным людям: каждый образ существует лишь мгновение, прежде чем уступить место следующему. Таким образом, произведение не имеет фиксированной формы, а существует как непрерывный визуальный процесс. Композиционно создаваемые алгоритмом портреты напоминают традиционный парадный или психологический портрет — фигуру анфас или в три четверти на нейтральном фоне при мягком свете. Колорит варьируется от приглушенно охристо-коричневых и тепло-бежевых тонов до синих и серых оттенков, а фактура, несмотря на цифровую природу, имитирует живописную поверхность. Концепция произведения основана на исследовании машинной памяти и восприятия человека. В нем портрет перестает быть отражением личности и превращается в процесс вычисления, где художественная форма — это результат взаимодействия данных и алгоритма (Hayles, 2017: 132). Таким образом, в искусстве с участием искусственного интеллекта размывается граница между создателем и продуктом, а художественное значение приобретает процесс моделирования и числового обучения культурных архетипов.

Обсуждение

Определение гносеологического статуса изображений, созданных с участием искусственного интеллекта, актуализирует необходимость пересмотра категорий искусствоведения и методологических подходов. В отличие от классической миметической традиции, которая воспринимала художественный образ как отражение внешней действительности, и модернистской парадигмы, акцентировавшей субъективное выражение, алгоритмические изображения основаны на логике паттерногенеза. Как отмечает Л. Манович, визуальность в цифровую эпоху порождается через выявление латентных структур культурных данных (Manovich, 2021: 45). В этом контексте связь с референтом осуществляется не через наблюдение, а через статистическую организацию обучающей выборки, где эстетическая форма становится функцией вероятности.

Данная специфика формирует феномен «статистического реализма», который заключается не в копировании или имитации реальности, а в реконструкции ее вероятностных моделей. По словам Н. Кэтрин Хейлс, алгоритмические системы «производят не соответствия реальности, а паттерны, чья истинность определяется не соответствием реальности, но внутренней согласованностью данных»

(Hayles, 2017: 132). Генерация изображений в пространстве многомерных латентных пространств соотносит их с понятием симулякра: художественный образ становится конструкцией, выявляющей структурные инварианты данных. Дан-ный процесс может быть описан в терминах «культурной аналитики», определя-емой Л. Манович как использование вычислительных методов для исследования закономерностей человеческой культуры (Manovich, 2021: 78).

Рассмотренные теоретические предпосылки позволяют перейти к анализу произведений цифрового искусства. Современные практики искусственного интеллекта показывают переход от непосредственного физического воздействия художника на материал к опосредованному семиотическому конструированию образа. В рамках промпт-инженерии словесная инструкция становится метажестом, через который реализуется творческий процесс. Таким образом, творчество приобретает форму взаимодействия с алгоритмом. В проектах, основанных на работе с большими данными, архитектура латентных пространств утверждается как самостоятельный художественный медиум. Так, серия «Машинные галлюцинации» (2019–2021) Р. Анадола представляет собой иммерсивное аудиовизуальное пространство, построенное на обработке больших данных с помощью нейронных сетей. Основным визуальным материалом служат фотографии архитектуры, природных ландшафтов и космических изображений, загруженных в систему машинного обучения. Результатом является визуальная среда, где формы, цвета и движения постоянно изменяются, напоминая абстрактные пейзажи или фантастические видения. Работа объединяет видеоарт, инсталляцию, медиархитектуру и саунд-дизайн. Композиция нелинейна и процессуальна: она не имеет начала и конца, а развивается как непрерывный поток данных, визуализирующих про-цесс «сновидений» машины. Ритм пластических форм основан на алгоритмиче-ских закономерностях. Колористическое решение варьируется от глубоких синих и пурпурных тонов до золотисто-оранжевых вспышек света. Световые перехо-ды смягчены. Основные стилистические черты: абстрактность, технологический романтизм, иммерсивность, генеративность. Основная идея — исследование ма-шинного восприятия и памяти. Р. Анадол рассматривает нейросеть как новый субъект восприятия, который «мыслит» на основе накопленных данных. Таким образом, работа становится метафорой взаимодействия человека и искусст-венного интеллекта, где границы между человеческим и машинным воображени-ем стираются. Работа не изображает конкретные объекты, а визуализирует сам про-цесс мышления алгоритма. Эта позиция подтверждает тезис Н. Кэтрин Хейлс о том, что «алгоритмические системы производят паттерны, чья истинность определяется внутренней согласованностью данных» (Hayles, 2017: 132), ставя под вопрос традиционные принципы субъективного художественного выражения.

Формально-стилистический анализ «Портрета Эдмона де Белами» (2018) коллектива Obvious (Пьер Фотрель, Юго Каселес-Дюпра и Готье Верньо) выявляет характерную «эстетику сжатия» — размытые контуры и пластическую неопре-деленность, возникающие как следствие работы со скрытыми слоями GAN-архи-тектуры. Работа выполнена с использованием нейросетевого алгоритма, который

обучался на базе около 15000 классических портретов XIV–XIX вв. В итоге был получен виртуальный портрет несуществующего человека, вымыщенного персонажа, придуманных художниками. Композиционно работа напоминает классический парадный портрет: фигура представлена в трехчетвертном повороте, изображение ограничено овальной рамой и темным фоном, центр тяжести смешен к верхней части холста, что создает ощущение величия. Однако фигура нечеткая, размытая, границы лица и одежды растворяются в неопределенной живописной массе. Так нарушается иллюзия материальности и индивидуальности, столь важной для классической живописи. Колорит основан на теплых охристо-коричневых тонах, характерных для старых портретов. Фактура имитирует живописный мазок, который произведен алгоритмом. В работе стилистически соединяются барочная и академическая традиции (композиция, поза, колорит), концептуальное искусство (идея как основа произведения) и AI Art и Generative Art. В формальном плане изображение можно охарактеризовать как стилистическую имитацию, создающую образ искусства, увиденного машиной. Особое значение имеет подпись, выполненная не именем художника, а математической формулой GAN. Эта формула символизирует смену субъекта творчества: от человека к алгоритму. На уровне идеи работа отражает границы между человеком и машинным творчеством. «Эдмонд де Белами» — несуществующий аристократ, чье лицо — алгоритмическая галлюцинация. Тем самым коллектив художников показывает, что машина способна не просто копировать, но создавать новую художественную реальность, хотя и без осознанного намерения.

Схожие принципы реализуются в проекте «Следующий Рембрандт» (B. Korsten и др., 2016). Проект был реализован при участии специалистов Microsoft, TU Delft и музея Рембрандта в Амстердаме. Алгоритм проанализировал более 300 работ Рембрандта, выделив их ключевые морфологические, композиционные и колористические особенности. На основе статистической обработки данных нейросеть сгенерировала портрет «в стиле Рембрандта» — мужчину средних лет в черной одежде с белым кружевным воротником и шляпой. Композиционно работа сохраняет классическую рембрандтовскую структуру — полуфигура в три четверти на темном фоне, с направленным источником света, моделирующим объем через контраст света и тени. Световое пятно, сосредоточенное на лице, подчеркивает психологическую глубину образа, воссоздавая эффект «внутреннего свечения», характерный для манеры мастера. Колорит ограничен диапазоном охристо-золотистых, коричневых и тепло-серых тонов. Фактура имитирует плотный живописный слой масляной краски, но создана посредством трехмерной печати. Эстетика произведения балансирует между подражанием и генерацией, между имитацией стиля и созданием новой художественной реальности. На наш взгляд, на концептуальном уровне работа воплощает идею алгоритмического продолжения художественной традиции, где субъектом творческого акта становится вычислительная система. В отличие от «Портрета Эдmonда de Белами», где изображение демонстрирует распад формы и эстетизацию неопределенности, «Следующий Рембрандт» стремится к предельной точности изо-

бражения. Работы объединяет одно: они подчеркивают утрату уникального авторского жеста и превращений художественного процесса в процесс статистической реконструкции традиции.

Процесс создания работы «Пространственный оперный театр» (2020) Д. Аллена представляет собой мультимедийное пространственное произведение, объединяющее элементы архитектуры, света, звука и движения в единую синтетическую структуру. Форма произведения не фиксирована. Это динамическая пространственная композиция, в которой зритель становится участником — внутри трехмерного театра света и звука. Композиция основывается на архитектонической логике сценического пространства: есть центральная зона (сцена), периферийные проекции (декорации и поле движения зрителя). Основной принцип построения — ритмическая симметрия и вариативная структура театра. Цветовое решение основано на контрастах холодного и теплого света. Преобладают синие, фиолетовые, золотистые и белые тона, которые переходят друг в друга в зависимости от звуковых частот. Аллен создает «оперу пространства», где вместо певцов — световые и акустические формы, вместо оркестра — алгоритмы. Концептуально работа исследует чувственное восприятие данных, где абстрактные математические и акустические отношения превращаются в эмоциональный опыт. Данная последовательность коррелирует с концепцией Б. Грайса о «трансформации биографии в биографику» — переходе от спонтанного художественного творчества к структурированному, управляемому производству визуальных образов (Грайс, 2016: 89). В итоге современный художник работает как «метаавтор» (К. Хайлс), чья агентность распределяется между созданием промпотом, выбором оптимальных результатов и настройкой латентных пространств. Следует подчеркнуть, что участие искусственного интеллекта в творческом процессе не нивелирует фигуру художника, а меняет его инструментарий и когнитивные установки: происходит переход от кисти к интерфейсу, аутографического жеста — к семиотическому протоколу, от миметического творчества — к архитектуре визуальных данных.

Таким образом, искусство, созданное с участием искусственного интеллекта, формирует новую эпистемологическую модель — алгоритмическую гносеологию, в которой художественное знание возникает не через презентацию и выражение, а через моделирование.

Заключение

Проведенное исследование подтверждает, что искусственный интеллект является фактором формирования новой художественной реальности, требующей переосмыслиния традиционных гносеологических, эстетических и искусствоведческих подходов. Предложенная в работе концепция алгоритмической эпистемологии позволяет рассматривать искусство, созданное с участием искусственного интеллекта, как новую форму когнитивного и эстетического опыта.

Эмпирический анализ показал, что искусство, порожденное алгоритмами, функционирует как когнитивная система, в которой художественное высказывание

вание формируется в процессе коэволюции художественного замысла и вычислительных возможностей искусственного интеллекта. Такое взаимодействие позволяет определить новый тип художественной реальности, основанной на распределенной агентности и концепции созидаания.

Основные выводы исследования заключаются в следующем:

1. Разработана концептуальная рамка алгоритмической эпистемологии, которая представляет теоретическую основу для анализа процессов познания в искусстве с использованием больших данных и генеративных моделей.

2. Выявлены различия между традиционным и алгоритмическим художественным познанием: искусство опирается преимущественно на образную презентацию, тогда как практика с участием искусственного интеллекта сосредоточена на моделировании и обработке данных.

3. Обосновано смещение от индивидуальной субъектности к распределенной агентности, при которой высказывание возникает в процессе взаимодействия различных когнитивных и технологических уровней — человеческого и машинного.

Предложенная схема анализа произведений искусства с участием искусственного интеллекта включает три уровня:

- интерфейсное взаимодействие (промпт-инженерия), зависящее от способа формулировки задания для алгоритма;
- латентный, определяемый структурой и статистикой обучающего датасета;
- культурно-институциональный, отражающий контексты восприятия и легитимации цифровых произведений в современном искусстве.

Практическая значимость исследования заключается в возможности применения разработанных положений для формирования критериев искусствоведческой экспертизы цифрового искусства, а также для разработки методик кураторской и музейной работы с проектами, создаваемыми при участии искусственного интеллекта.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Алексеева И. Ю. Человеческое знание и его компьютерный образ. РОС. АН, Ин-т философии. М.: ИФРАН, 1993. 215 с.

Амосов Н. М. Моделирование сложных систем. Киев: Наукова Думка, 1968. 88 с.

Амосов Н. М. Автоматы и разумное поведение. Опыт моделирования. Киев: Наукова Думка, 1973. 375 с.

Аристотель. Этика. Политика. Риторика. Поэтика. Категории. Минск: Литература, 1998. С. 1064–1112.

Гройс Б. Искусство как биография: трансформация творчества и культурных практик. СПб.: Академический проект, 2016. 128 с.

Закс Л.А. К исследованию феномена художественной реальности // Художественная реальность: сб. науч. тр. Свердловск: УрГУ, 1985. С. 47–59.

Кант И. Критика способности суждения / пер. с нем.; вступ. статья и комм. А. В. Гулыги. Москва: Искусство, 1994. 365 с.

Кудин П. А., Ломов Б. Ф. Использование средств технической эстетики для повышения эффективности операций приема и передачи информации человеком. Л.: ЛГУ, 1965. С. 125–143.

Сигида Д. А. Основные подходы исследования искусства в теоретической культурологии // Аналитика культурологии. 2012. № 3. С. 84–87.

Соловьева Л. Н., Соловьев В. В. Человек и искусственный интеллект: на пути к постантропологическому будущему // Общество: философия, история, культура. 2023. № 11. С. 126–132.

Хренов Н. А. Искусство в ситуации культурологического поворота: методологические поиски: монография. М.: Канон+ РООИ «Реабилитация», 2024. 624 с.

Bloom H. *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry*. Oxford: Oxford University Press, 1973. P. 19–20.

Hayles N. K. *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious*. Chicago: University of Chicago Press, 2017.

Hayles N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. P. 150.

Kwastek K. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge (MA): MIT Press, 2023. 288 p.

Manovich L. *Cultural Analytics*. Cambridge (MA): MIT Press, 2021.

Mackenzie A. *Machine Learners: Archeology of a Data Practice*. Cambridge (MA): MIT Press, 2021. 312 p.

Panofsky E. *Meaning in the Visual Arts*. Chicago: University of Chicago Press, 1955.

Parisi L. *Contagious Architecture: Computation, Aesthetics, and Space*. Cambridge (MA): MIT Press, 2019. 376 p.

Schapiro M. *The Nature of Abstract Art*. New York: George Braziller, 1994.

Schapiro M. *Theory and Philosophy of Art: Style, Artist, and Society*. New York: George Braziller, 1994.

Wölfflin H. *Principles of Art History: The Problem of the Development of Style in Later Art*, translated by P. S. G. Murphy. Chicago: University of Chicago Press, 1984.

REFERENCES

Alekseeva, I. Yu. (1993). *Human knowledge and its computer image*. Moscow: IFRAN (in Russ.).

Amosov, N. M. (1968). *Modeling of complex systems*. Kiev: Naukova Dumka. (in Russ.).

Amosov, N. M. (Ed.). (1973). *Automata and rational behavior: Modeling experience*. Kiev: Naukova Dumka (in Russ.).

- Aristotle (1998). *Ethics, politics, rhetoric, poetics, categories* (pp. 1064–1112). Minsk: Literatura (in Russ.).
- Groys, B. (2016). *Art as biography: Transformation of creativity and cultural practices*. St. Petersburg: Akademicheskij Proekt (in Russ.).
- Zaks, L. A. (1985). On the study of the phenomenon of artistic reality. In: *Artistic reality: Collection of scientific papers* (pp. 47–59). Sverdlovsk: UrGU (in Russ.).
- Kant, I. (1994). *Critique of the power of judgment* (A. V. Gulyga, Trans. & Ed.). Moscow: Iskusstvo (in Russ.).
- Kudin, P. A., & Lomov, B. F. (1965). *Use of technical aesthetics tools to increase efficiency of human information reception and transmission operations*. (pp. 125–143). Leningrad: LGU (in Russ.).
- Sigida, D. A. (2012). Main approaches to art research in theoretical culturology. *Analitika Kul'turologii*, 3, 84–87 (in Russ.).
- Solovyeva, L. N., & Solovyov, V. V. (2023). Human and artificial intelligence: On the way to the post-anthropological future. *Obshchestvo: Filosofiya, Istorija, Kul'tura*, 11, 126–132 (in Russ.).
- Khrenov, N. A. (2024). Art in the situation of the culturological turn: Methodological searches (Monograph). Moscow: Kanon+ ROOI “Reabilitatsiya” (in Russ.).
- Bloom, H. (1973). *The anxiety of influence: A theory of poetry*. Oxford: Oxford University Press.
- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hayles, N. K. (2017). *Unthought: The power of the cognitive nonconscious*. Chicago: University of Chicago Press.
- Kwastek, K. (2023). *Aesthetics of interaction in digital art*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, L. (2021). *Cultural analytics*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Mackenzie, A. (2021). *Machine learners: Archeology of a data practice*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Panofsky, E. (1955). *Meaning in the visual arts*. Chicago: University of Chicago Press.
- Parisi, L. (2019). *Contagious architecture: Computation, aesthetics, and space*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Schapiro, M. (1994a). *The nature of abstract art*. New York: George Braziller.
- Schapiro, M. (1994b). *Theory and philosophy of art: Style, artist, and society*. New York: George Braziller.
- Wölfflin, H. (1984). *Principles of art history: The problem of the development of style in later art* (P. S. G. Murphy, Trans.). Chicago: University of Chicago Press (Original work published 1915).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ / INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Лариса Ивановна Нехвядович — д-р искусствоведения, профессор, директор института гуманитарных наук Алтайского государственного университета, г. Барнаул, Россия.

Larisa I. Nekhvyadovich — Doctor of Arts, Professor, Director of the Institute of Humanities, Altai State University, Barnaul, Russia.

Ольга Николаевна Кузнецова — д-р искусствоведения, доцент кафедры художественной культуры и декоративно-прикладного творчества Алтайского государственного института культуры, г. Барнаул, Россия.

Olga N. Kuznetsova — Doctor of Arts Studies, Associate Professor, Department of Fine Arts and Decorative-Applied Creativity, Altai State Institute of Culture, Barnaul, Russian

Юлия Александровна Лысенко — д-р исторических наук, профессор, завкафедрой востоковедения Алтайского государственного университета, г. Барнаул, Россия.

Yuliya A. Lysenko — Doctor of Sciences (History), Professor, Head of the Department of Oriental Studies, Altai State University, Barnaul, Russia.

Алла Леонидовна Усанова — д-р искусствоведения, профессор кафедры культурологии и дизайна Алтайского государственного университета, г. Барнаул, Россия.

Alla L. Usanova — Doctor of Art History, Professor of the Department of Cultural Studies and Design, Altai State University, Barnaul, Russia.

Статья поступила в редакцию 03.11.2025;
одобрена после рецензирования 25.11.2025;
принята к публикации 25.11.2025.

The article was submitted 03.11.2025;
approved after reviewing 25.11.2025;
accepted for publication 25.11.2025.