

УДК 004:7.01:130.2

## Цифровые технологии в искусстве: смена эстетической парадигмы

**Свечникова Е.В.**

*Государственное научное учреждение «Институт философии  
Национальной академии наук Беларуси», Минск*

*Исследователь рассматривает влияние цифровых технологий на искусство, анализирует актуальное состояние генеративного искусства, разнообразие творчества нейросетей в цифровой живописи, скульптуре, литературе, музыке; вводит в научный оборот понятие «цифровая смерть автора», которое отражает современную коллизию с определением авторства и оригинальности художественных произведений в комбинаторном творчестве искусственного интеллекта, использующего образцы — образы, стили, композиционные структуры — из сокровищницы всей мировой культуры.*

*В статье освещен ряд существенных изменений в искусстве, обусловленных внедрением цифровых технологий: упрощение творческого процесса, усиление креативной активности масс, гибридизация искусств, появление нечеловеческого субъекта творчества. Поскольку в творчество вовлекаются нечеловеческие субъекты — от микроорганизмов до механизмов — и в рамках генеративного искусства человек и искусственный интеллект выступают в качестве коллективного автора (киберавтора), сделан вывод о происходящей в современной культуре смене парадигм, становлении постгуманистической аксиологической и эстетической парадигмы.*

*В работе раскрываются последствия актуальных тенденций в культуре и искусстве: цифровизация творчества автора и исполнителя свидетельствует о постгуманистическом векторе развития современной эстетики и арт-практик.*

**Ключевые слова:** искусство, цифровое искусство, искусственный интеллект, нейросеть, генеративное искусство, киберавтор, авторство, цифровая смерть автора, сайенс-арт (Art & Science), постгуманизм, эстетика.

*(Искусство и культура. — 2026. — № 1(61). — С. 53–57)*

## Digital Technologies in Art: Change in Aesthetic Paradigm

**Svechnikova E.V.**

*State Scientific Institution “Institute of Philosophy  
of the National Academy of Sciences of Belarus”, Minsk*

*The author examines the influence of digital technologies on art, shows the current state of generative art, the diversity of creativity of neural networks in digital painting, sculpture, literature, music; introduces into scientific circulation the concept of “The Digital Death of the Author”, which reflects the modern conflict with the definition of authorship and originality of works of art and the practice of combinatorial creativity of artificial intelligence, using samples — images, styles, compositional structures — from the treasury of the entire world culture.*

*Адрес для корреспонденции: e-mail: infiles7@mail.ru — Е.В. Свечникова*

*The article shows a number of significant changes in art caused by the introduction of digital technologies: simplification of the creative process, activation of creative activity of the masses, hybridization of the arts, emergence of a non-human subject of creativity. Since a non-human subject is involved in creativity — from microorganisms to mechanisms — and within the framework of generative art, man and artificial intelligence act as a collective author (cyber author), this reflects the paradigm shift characteristic of modern culture, the formation of a post-humanistic axiological and aesthetic paradigm.*

*The article reveals the consequences of current trends in culture and art: digitalization and massification of creativity; scientization of art; digitalization of the author and performer — which generally reflects the posthumanistic vector of development of modern aesthetics and art practices.*

**Key words:** art, digital art, artificial intelligence, neural network, generative art, cyber author, authorship, digital death of the author, science art (Art & Science), posthumanism, aesthetics.

(Art and Cultur. — 2026. — № 1(61). — P. 53–57)

Рождается новая цифровая эстетика, новые произведения изобразительного искусства создаются вне устоявшихся эстетических и этических канонов. Этот процесс является частью более масштабного процесса формирования постгуманистической аксиологической парадигмы. Этим обусловлены актуальность и необходимость научного исследования парадигмальных сдвигов в культуре и искусстве.

Методы исследования: общенаучные — анализ и синтез, сравнительный; частнонаучный — историко-генетический метод. Также в работе используются системный и аксиологический подходы. Теоретической базой исследования являются работы А.А. Деникина, Н.К. Хейлс, К. Фанкхаузера, в которых проанализированы развитие цифрового искусства и его основные эстетические принципы.

Цель работы: выявление парадигмальных сдвигов в современной эстетической парадигме. Цель исследования обусловила решение главной задачи — выявление влияния цифровых технологий на эстетические ценности и искусство сегодня.

**Цифровая смерть автора.** Новые цифровые технологии влияют на искусство, эстетические нормы, творческий процесс и художественное восприятие. Можно констатировать, что в наше время понятие «смерть автора» приобретает новый смысл. Для разграничения с идеей Р. Барта, постулировавшего независимость автора от конечного смысла (смыслов) произведения, назовем это явление «цифровая смерть автора», под которой подразумевается *утрата авторского начала произведениями, сгенерированными нейросетями*. Нейросети, вариативные математические модели, учатся на многочисленных примерах — произведениях изобразительного искусства и литературы, созданных человечеством. Нейросети обращаются к сокровищнице культуры, их творчество комбинаторно. Получается, что у новых цифровых произведений нет конкретного автора — происходит переработка образов коллективной культурной памяти. И чем больше будет база

данных (а значит, сюжетов, образов, структур, композиций, шаблонов), чем большие временные пласты визуальных и пространственно-временных искусств будут охвачены, тем больше нейросетевое творчество будет общечеловеческим, сродни многотысячелетнему фольклору и иному традиционному народному творчеству. Различие будет лишь в том, что инварианты будет отбирать не народ на протяжении веков, а искусственный интеллект, и за гораздо более краткие сроки.

**Цифровые технологии в искусстве. Цифровая литература.** Размывание авторского начала в творчестве совершается постепенно. Развитие технологий повлияло на творческий процесс и коммуникацию автора с читателями. Так, в последние десятилетия стала развиваться так называемая сетература (литература, существующая в сети Интернет), относящаяся к цифровой или дигитальной литературе (electronic literature, digital literature) и обладающая такими чертами, как нелинейность, поливариантность, гипертекстовость и мультимедийность. Авторы стали создавать произведения как в одиночку, так и коллективно, вместе с читателями. Происходит делегирование авторской воли читателям, которые могут выбирать те или иные сюжетные линии, тех или иных персонажей, дописывать произведение. Одним из ранних подобных произведений стал экспериментальный электронный интерактивный роман «Сердце машины» (“The Heart of the Machine”, 1986, проект Фортнера Андерсона и Яна Феррье), в написании которого участвовали читатели, присылая свои автобиографии для обогащения образов персонажей [1, с. 200].

С появлением генеративных произведений искусства произошла замена субъекта творчества: вместо человека художественные тексты, музыку, картины и скульптуры (преимущественно цифровые) стали создавать нейросети. Участие человека ограничилось написанием промпта, предоставлением референсов (при необходимости) и отбором результатов.

**Генеративная литература** долго пробивала себе дорогу. Одно из первых произведений, написанных компьютером, появилось в 1959 г.: математик Тео Лутц сгенерировал с помощью компьютера Zuse Z22 стохастический нерифмованный текст на основе 40 слов из романа Ф. Кафки «Замок» [2]. Это был образец комбинаторной литературы, произведение, созданное из случайных комбинаций слов на основе определенных правил (например, правило, согласно которому сказуемое должно идти после подлежащего). Результатом были подобные строки: «Не каждый вид близок. Ни одна деревня не опаздывает. Замок свободен а каждый фермер далеко» («GJNICHT JEDER BLICK IST NAH. KEIN DORF IST SPAET / EIN SCHLOS IST FREI UND JEDER BAUER IST FERN») [2]. Множество последующих экспериментов с текстами, обрабатываемыми и создаваемыми компьютерными программами, опиралось на принцип комбинаторности, что предопределило их авангардную эстетику.

В 1980-х гг. была разработана первая компьютерная программа, которая могла создавать и редактировать гипертекстовые литературные произведения — Storyspace (авторы Д.Д. Болтер, Д.Б. Смит и М. Джойс) [3]. С помощью этой программы было написано первое в мире электронное гипертекстовое интерактивное произведение — роман М. Джойса «полдень, история» («afternoon, a story»), 1987: так была воплощена идея произведения, меняющегося с каждым прочтением [3]. Storyspace явилась моделью человеческого разума, строящего ассоциации, логические схемы и нарративы.

Ко второму десятилетию XXI в. возможности компьютерных программ сильно возросли, что привело к росту сложности и качества генерируемых машинами художественных произведений. В последние годы написаны *романы* (например, роман «1 the Road» («Дорога № 1»), созданный Gonzo AI в 2017 г. на основе различных корпусов текстов — поэтических, фантастических и др. (эксперимент в США провел Росс Гудвин)), *рассказы* (сборник «Пытаясь проснуться» написан в 2022 г. российским писателем Павлом Пепперштейном и нейросетью ruGPT-3, обученной на творчестве русских писателей и самого соавтора нейросети), *стихи* (сборник поэзии «阳光失了玻璃窗» («Солнечный свет потерял стеклянное окно»), сгенерированный нейросетью XiaoIce в 2017 г. в Китайской Народной Республике), *песни* (музыкальный альбом «Нейронная оборона», 2016 г. — тексты

песен, написанные нейросетью, обрабатывали Алексей Тихонов и Иван Ямщиков — и альбом «Thriving Machine», 2021 г., созданный нейросетью SymFormer, разработанной компанией SberDevices, Российская Федерация). Искусственный интеллект реконструировал симфонию и дописал оперу на основе имеющихся фрагментов нотных записей: Симфонию № 10 Л. ван Бетховена создал обученный на произведениях великого композитора искусственный интеллект («Beethoven X — The AI Project», Германия, 2021 г.), оперу П.И. Чайковского «Мандрагора» воссоздала нейросеть SymFormer в 2025 г. (это творческий проект композитора П.Ю. Дранги), при этом ИИ был использован для создания сценографии (нейросеть Kandinsky) и либретто оперы (нейросеть GigaChat). В 2023 г. с помощью программного обеспечения и специального оборудования компании Sandvik была создана «Невозможная скульптура», в которой ИИ объединил стилистические особенности работ пяти известных скульпторов разных веков, от XV до XX (Микеланджело Буонаротти, Огюста Родена, Кете Кольвиц, Котаро Такамуры, Аугусты Сэвидж).

Отметим ряд последствий внедрения новых технологий в культуру и, в частности, в арт-практики. Первое существенное изменение — частичное *упрощение творческого процесса*. Цифровые технологии становятся важным инструментом, расширяющим возможности профессионалов, облегчая такие процессы, как обработка материала (текста, изображения, звука) и выявление алгоритмов, моделей, структур, стереотипов, принципов создания произведения. Искусственный интеллект облегчает проведение анализа уже имеющегося материала для создания новых произведений и автоматизирует сложный аналитико-творческий процесс.

Цифровизация и частичная автоматизация творчества влекут за собой второе существенное изменение в креативных индустриях. Внедрение технологии искусственного интеллекта способствует *массовизации творчества*: люди, не имеющие профессионального образования, могут писать песни с помощью нейросетей Boomy, Mubert, Riffusion, Suno AI, Udio и многих других; создавать иллюстрации, дизайнерские работы с помощью Шедеврума, Craiyon, Midjourney, Scribble Diffusion, Stable Diffusion 3.5; генерировать видео с помощью Fliki, Fusion Brain AI, Gen-3 Alpha, Hailuo AI, Kaiber AI, Kling AI, Pika; писать художественные тексты с помощью ChatGPT, DeepSeek, Perplexity и др. Развитие

технологий стимулирует *креативную активность масс*. Однако вовлечение в творчество людей без соответствующей теоретической и практической подготовки, без достаточно высокой эстетической культуры означает, что будет множиться количество арт-продукции не слишком высокого эстетического качества, поскольку отбор полученных результатов (вариантов произведений, создаваемых нейросетями согласно текстовым инструкциям-промптам пользователя) будут вести дилетанты.

Третье существенное изменение — *процесс тотальной гибридизации*: происходит гибридизация жанров, стилей, видов искусства, субъектов творчества, слияние искусства и науки, искусства и технологии.

Цифровое искусство — продукт *гибридизации искусств*. Точно описывает этот процесс Н. Хейлс: «... поскольку электронная литература обычно создается и исполняется в контексте сетевых и программируемых медиа, она также опирается на мощные инструменты современной культуры, в частности, на компьютерные игры, фильмы, анимацию, цифровое искусство, графический дизайн и электронную визуальную культуру» [4].

**Человеческий и нечеловеческий субъекты творчества.** Новые технологии создания произведений повлияли на сущностные аспекты искусства, включая эстетические и коммуникативные. Изменилось содержание понятий «авторство» и «оригинальность», поскольку нейросети стали соавторами людей, и теперь автор промпта и нейросеть выступают как *коллективный творец, киберавтор*, под которым мы подразумеваем не только создателя цифрового контента для цифровой среды, а *объединение человеческого и нечеловеческого субъектов творчества*. При этом материал для алгоритмизированного, комбинаторного творчества предоставляет вся мировая культура.

Отметим, что в современном искусстве не только автор, но и исполнитель дигитализирован. Так, с помощью программного обеспечения «Vocaloid», воспроизводящего человеческое пение и пишущего музыку в различных стилях, создано несколько вокалоидов (от слов «вокал» и «андроид») — виртуальных певцов, исполняющих десятки тысяч музыкальных произведений различных жанров. Также в современном кинематографе используются цифровые клоны известных актеров; существуют цифровые дикторы и цифровые актеры озвучки.

В рамках направления «био-арт» (разновидность сайенс-арта) для создания изображений и музыки применяются бактерии, а также нейроны головного мозга животных:

произведения создают *нечеловеческие субъекты творчества* — микроорганизмы, клеточные структуры и нейророботы. Так мы выходим на постгуманистическую перспективу: из искусства практически устраняется человеческий компонент, человек как автор, происходит размывание границ между создателем и инструментом.

Исследователи творчества, основанного на компьютерных технологиях, констатируют процесс изменения искусства и эстетических критериев. Так, американский литературовед Н.К. Хейлс пишет: «...практики, тексты, процедуры и процессуальная природа электронной литературы требуют новых критических моделей и новых способов восприятия и интерпретации произведений» [4].

**Новая цифровая эстетика.** Возможно, настает эра новой художественности, эра отказа от старой эстетики. Цифровые художники уходят от перфекционизма классической эпохи, не стремясь создать идеальную композицию, идеально красивую форму; в целях избегания эффекта механистичности используют в качестве приема неточность, случайность, искажение, визуальный и аудиальный шум. В изобразительном искусстве и графическом дизайне достаточно широко распространилась эстетика безобразного, хаоса, гранжа, панка, глитча как запланированной ошибки, дефекта и бесформенности. В музыке также формируется эстетика, основанная на намеренной некачественности, ошибке как проявлению человеческого, в отличие от машинного, компьютерного, идеального [5, с. 38–39; 6].

Произведение может создаваться не ради эстетического впечатления, а для физических ощущений (например, возникающих под воздействием электростатического поля, образованного генераторами и трансформаторами, из которых состоит инсталляция); художественный объект может иллюстрировать физический закон и представлять собой его модель; может создаваться с целью обучения животных новым мыслительным операциям и нетипичному поведению.

**Слияние науки и искусства.** Происходит *эстетизация науки и технологии*. Новое искусство гибридизируется с наукой, отказывается от эстетических целей классического и неклассического искусства, но сохраняет давно известные принципы: «удивлять», «вовлечь», «взаимодействовать». Произведение искусства все еще остается сообщением, но в рамках эстетики прошлого оно недешифруемо.

Особенно ярко процесс слияния науки и искусства проявляется в таком направлении, как Art&Science (science art, сайенс-арт, научное искусство). Здесь человек выступает со-творцом с машиной (в том числе и компьютером) и иными биологическими видами. Цель творчества — показать некие аспекты человеческой деятельности, которые раньше не могли относиться к сфере эстетики и творчества, но были предметом научного изучения, и часто этот показ находится вне рамок художественного. Художник является исследователем или имитирует процесс научного исследования; организует диалог с реципиентом с помощью современных технологий, привлекая внимание к актуальным вопросам сегодняшних дней или научным проблемам, заходя на проблемное поле физики, биологии, медицины. Компьютер как инструмент создает произведение, в то время как автор (соавтор) экспериментирует с алгоритмами, моделями и вводит переменные данные. Зритель тоже может влиять на процесс посредством интерфейсов, различных технических устройств, погружаться в звуковую атмосферу арт-эксперимента или наблюдать процесс изнутри. То есть реципиент становится участником арт-проекта. Надо сказать, что в этом направлении искусства (Art&Science) постоянно присутствует «игра»: творец примеряет на себя маску физика, математика, биолога, использует лабораторные инструменты, технические устройства, биоматериалы и микроорганизмы. Но, в отличие от настоящей науки, эксперименты художников, как правило, не продвигают науку вперед, как не развивали ее эксперименты Стеларка (С. Аркадиу), вживившего себе третье ухо в предплечье, или Кристиана Бёка (С. Bök), с помощью технологии редактирования генома (CRISPR) изменившего ДНК бактерии, чтобы зашифровать стихотворение (проект «The Xenotext»).

**Заключение.** Современное искусство изменяется вместе с эстетическими принципами создания и восприятия художественного произведения. Оно интерактивно и инновационно, отражает общекультурную тенденцию к сциентизации. В сайенс-арте используются научные подходы, методы, инструменты для создания арт-объектов и формирования художественного высказывания, что позволяет синтезировать художественное творчество и научное исследование. Искусство сегодня может быть цифровым, сетевым, алгоритмическим.

В настоящее время постепенно меняется представление о прекрасном и безобразном, в искусстве открывается постгуманистическая перспектива с технологическими инновациями, альтернативными анатомическими конструкциями, альтернативными творцами (искусственным интеллектом, нечеловеческими биологическими видами). Новая эстетическая парадигма предполагает изменение представлений о субъекте творчества, трансформацию интеракции творца и реципиента, эстетических критериев и появление новых эстетических категорий.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Funkhouser, C. Prehistoric digital poetry: an archaeology of forms, 1959—1995 / C. Funkhouser. — Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 2007. — 376 p.
2. Lutz, T. Stochastische Texte / T. Lutz // ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe. — URL: <https://zkm.de/en/artwork/stochastische-texte> (date of access: 30.07.2025).
3. Barnet, B. Machine Enhanced (Re)mindings: the Development of Storyspace / B. Barnet // Digital humanities quarterly. — 2012. — Vol. 6, № 2. — URL: <https://dhq.digitalhumanities.org/vol/6/2/000128/000128.html> (date of access: 04.08.2025).
4. Hayles, N.K. Electronic Literature: What is it? / N.K. Hayles // 2007. — Vol. 1.0, January 2. — URL: <https://eliterature.org/pad/elp.html> (date of access: 04.08.2025).
5. Деникин, А.А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства / А. А. Деникин // Обсерватория культуры. — 2017. — Т. 14, № 1. — С. 36–45.
6. Cascone, K. The Aesthetics of Failure: Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music / K. Cascone // Computer Music Journal. — December 2000. — Vol. 24, № 4. — P. 12–18. — DOI: 10.1162/014892600559489 (date of access: 27.11.2024).

*Поступила в редакцию 14.08.2025*