

УДК 130.2
DOI 10.52575/2712-746X-2026-51-2-489-493
EDN SPWCLP

Визуальная культура: авторство, стиль и границы алгоритмического участия

Голенских К.А.

Белгородский государственный институт искусств и культуры
Россия, 308033, г. Белгород, ул. Королёва, д. 7

kirill.golenskih@gmail.com

Аннотация. Рассматриваются генеративные нейросети не только как инструмент ускорения и повышения качества работы, но и как технология, меняющая сам процесс создания контента. Проанализированы исследования, в которых использование нейросетей ставит вопрос об авторстве, художественной ценности, архитектурной визуализации и стилистической трансформации изображения. Предлагается пересмотреть базовые категории – авторство, оригинальность, стиль и художественную ценность – с учетом использования авторами генеративных моделей. Работа строится на сравнительном анализе, семиотической интерпретации и реконструкции существующих позиций. На примерах из изобразительного искусства, дизайна, архитектуры и анимации показано, что нейросети хорошо справляются с генерацией вариантов и тестированием решений, но итоговый продукт нуждается в интерпретации и экспертном отборе, что оставляет за человеком ответственность за финальный результат. Сделан вывод о том, что нейросети следует определять не как самостоятельного творца, а как особую медиальную инфраструктуру, которая перераспределяет функции между человеком, алгоритмом и культурным контекстом.

Ключевые слова: нейросети, визуальный эстетический контент, авторство, генеративное искусство, эстетика, медиальность, культурная семиотика

Для цитирования: Голенских К.А. 2026. Визуальная культура: авторство, стиль и границы алгоритмического участия. *NOMOTHETIKA: Философия. Социология. Право*, 51(2): 489–493. DOI: 10.52575/2712-746X-2026-51-2-489-493 EDN: SPWCLP

Visual Culture: Authorship, Style, and Boundaries of Algorithmic Participation

Kirill A. Golenskikh

Belgorod State Institute of Arts and Culture
7 Koroleva St., Belgorod 308033, Russian Federation

kirill.golenskih@gmail.com

Abstract. The article examines generative neural networks not only as a tool for accelerating and improving the quality of work, but also as a factor that redefines the very process of content creation. Instead of the traditional hand-drawn embodiment of an idea, authors are increasingly engaged in setting the task, selecting options, reflecting on the result, and, if necessary, adjusting it. The focus shifts from a single image to a range of possibilities, and authorship becomes distributed. The review section analyzes studies that use neural networks to address issues related to authorship, artistic value, architectural visualization, and stylistic transformation of images. The theoretical section proposes a reevaluation of the fundamental categories of authorship, originality, style, and artistic value in the context of the use of generative models by authors. Methodologically, the work is based on comparative analysis, semiotic interpretation, and reconstruction of existing positions. Using examples from the fields of fine arts,



design, architecture, and animation, it is shown that neural networks are well-suited for generating options and testing solutions, despite the fact that the results require human interpretation and expert selection, leaving humans responsible for the final outcome. As a result, neural networks are proposed to be defined not as independent creators, but as a specific media infrastructure that redistributes functions between humans, algorithms, and cultural contexts.

Keywords: neural networks, visual aesthetic content, authorship, generative art, aesthetics, mediality, cultural semiotics

For citation: Golenskikh K.A. 2026. Visual Culture: Authorship, Style, and Boundaries of Algorithmic Participation. *NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law*, 51(2): 489–493 (in Russian). DOI: 10.52575/2712-746X-2026-51-2-489-493 EDN: SPWCLP

Введение

Появление визуальных генеративных нейросетей затронуло не только технологический процесс создания изображений, но и всю организационную структуру производства визуального контента как культурной практики. В профессиональной среде это ощущается в первую очередь как ускорение поиска концепции и значительное расширение стилистического диапазона каждого отдельного автора. Эта технология кардинально меняет структуру творческого акта. Нейросеть включается в процесс не как инертное средство, а как активный медиатор, который задаёт условия видимости, порядок отбора и структуру самого результата.

Под визуальным контентом понимаются самые разные формы – от концептуальных эскизов и рекламных визуализаций до художественных серий и ключевых анимационных кадров, где эстетическая составляющая не менее важна, чем информационная. Именно в этом поле особенно отчётливо проявляется дуализм нейросетей: они одновременно открывают новые возможности расширения вариативности результата и усиливают его зависимость от обучающих данных, промптов и встроенных ограничений модели.

Русскоязычные исследования последних лет выстраиваются вокруг нескольких ключевых тем. Прежде всего это вопрос авторства. Масленкова и Никитина отмечают, что внедрение ИИ «ставит под сомнение традиционные представления об авторстве» [Масленкова, Никитина, 2025]. Другой важный вопрос – художественная ценность и правовой статус произведений. Шпак и Копцева обращают внимание на «теоретические и правовые аспекты авторства», а также на проблемы атрибуции и оценки работ, созданных с помощью моделей искусственного интеллекта [Шпак, Копцева, 2025]. Также исследователи обращают внимание на процессуальную природу творчества. Кудряшёв и Елхова определяют творческий процесс как «длящееся во времени целенаправленное преобразование» [Кудряшёв, Елхова, 2016, с. 1124–1129]. Нейросети рассматриваются не как автономный автор, а как инструмент внутри более длинной цепочки операций. Отдельный пласт работ посвящён цифровому искусству и визуальной культуре в целом (Казина и Петрова [2021]; Гилимханов и Минкин [2018]). Авторы подчёркивают, что искусственный интеллект «стирает границы между искусством, созданным человеком и машинной» [Гилимханов, Минкин 2018, с. 293]. В исследованиях всё чаще рассматривается тема соавторства и распределённой субъектности. Беликова [2025] определяет ИИ как «субъект и актор ценностного пространства», тогда как Давтян, напротив, настаивает, что ИИ «лишен интуитивной глубины и способности к целеполаганию» [Давтян, 2025, с. 61–71]. Эти позиции создают продуктивное напряжение, которое и стало отправной точкой настоящей работы.

Цель исследования – показать, как генеративные модели трансформируют привычный паттерн акта творчества и что при этом происходит с ключевыми категориями: авторством, оригинальностью, художественным отбором и эстетической оценкой.

Результаты исследования

Нейросети правильнее всего рассматривать не как самостоятельных творцов, а как инструмент, забирающий на себя практическую часть работы. Так, главным объектом анализа становится не «талант» машины, а весь комплекс взаимодействий: между датасетом, алгоритмом, запросом пользователя и последующей культурной интерпретацией. В такой модели авторство меняет свой характер. Традиционно автор был источником замысла и имел одно конкретное видение результата. Сегодня он всё чаще выступает организатором процесса, редактором вариантов и интерпретатором сгенерированных образов. Авторство дробится на отдельные этапы: постановка задачи, выбор модели, уточнение промпта, отбор вариаций, постобработка и включение результата в культурный контекст. Категория оригинальности тоже трансформируется. Она перестаёт быть синонимом абсолютной новизны формы и всё больше связывается с композиционной выразительностью, неожиданностью сочетаний и точностью сформулированного запроса. Мы имеем дело уже не с понятием гениальности, а с логикой вариативного произведения. Наконец, любой сгенерированный образ следует читать через призму культурной семиотики. Это не «чистая картинка», а результат пересечения визуальных кодов, культурных ожиданий и вероятностной модели. Поэтому анализ таких объектов неизбежно включает семантическое чтение, выявление визуальных клише и работу с культурной памятью, заложенной в обучающие данные.

В изобразительном искусстве и дизайне нейросети чаще всего выступают как инструмент, позволяющий быстро создать и опробовать сразу несколько схожих и стилистически разных вариантов. При этом визуальное качество итогового изображения далеко не всегда сопоставима с его художественной ценностью. Так техническое исполнение может выглядеть идеально, но без чёткой авторской концепции результат остаётся пустым. Генерация изображения — только одна из стадий длинного процесса, в котором нейросеть выполняет вспомогательную, а не финальную роль. В архитектуре это проявляется ещё отчётливее. Визуализация здесь может опережать проект и во многом определять его дальнейшее направление. Однако сама по себе выразительность не гарантирует конструктивной реализуемости — за это по-прежнему отвечает человек.

В дизайне нейросети особенно полезны там, где требуется быстро найти визуальную метафору, протестировать несколько стилистик или собрать серию вариантов для коммуникационной задачи. Однако именно здесь сильнее всего проявляется риск шаблонности. Если автор слишком полагается на типовые настройки модели, визуальный результат становится усреднённым, а стилистическая уникальность размывается. Поэтому продуктивное применение нейросетей в дизайне связано не с автоматической генерацией, а с критическим редактированием и интеллектуальным отбором.

В теоретическом и правовом отношении этот процесс поддерживается новыми русскоязычными исследованиями. Тем самым визуальная практика оказывается связанной с правовыми и этическими ограничениями, которые нельзя игнорировать. Культура нейросетевого изображения формируется не только на уровне эстетики, но и на уровне режима доступа к данным, допустимости стилизации и распределения ответственности за результат. В этой связи важно учитывать и лингвопрагматический аспект искусствоведческого дискурса, на который обращают внимание Куракина и Филиппова [2024].

Отдельного внимания заслуживает анимация. Здесь нейросеть не просто создаёт статичный кадр, а участвует в организации временной последовательности, ритма и стилистической связности. Именно поэтому анимация демонстрирует наглядную границу между генерацией и смыслопорождением: отдельный фрагмент может выглядеть выразительно, но не складываться в убедительную целостность без человеческой режиссуры. Таким образом, нейросеть расширяет зону эксперимента, но не снимает потребности в художественном контроле.

Полученные наблюдения позволяют уточнить несколько принципиальных положений. Во-первых, нейросеть действительно изменяет структуру художественного производства, но не устраняет человеческое авторство. Она перераспределяет его на этапы и функции, делая особенно важными постановку задачи, отбор и последующую интерпретацию. Во-вторых, сама категория оригинальности смещается от уникальности вещи к оригинальности композиционного решения и контекста предъявления. В-третьих, эстетическая ценность нейросетевого изображения зависит не только от внешней выразительности, но и от того, как образ встроен в культурную ситуацию.

Нейросеть не является самостоятельным субъектом творчества, но и не сводится к пассивному инструменту. Она функционирует как медиальная инфраструктура, внутри которой человеческое и алгоритмическое сопроизводят результат.

Наконец, важна еще одна методологическая оговорка. Нейросетевой визуальный контент часто оценивается либо по шкале технологического восторга, либо по шкале культурной тревоги. Обе крайности недостаточны. Более продуктивно рассматривать нейросети как исторически новую форму визуального посредничества, которая делает заметными как сильные стороны современного творчества, так и его уязвимость: зависимость от данных, склонность к стилистической унификации и неустойчивость авторских границ.

Выводы

Нейросети следует понимать как инструмент производства визуального эстетического контента особого типа: они не только ускоряют создание изображений, но и перестраивают саму организацию художественного процесса. Их главный эффект состоит в переходе от единичного авторского жеста к распределённой логике отбора, вариативности и редактирования. Анализ русскоязычных исследований показывает, что проблема ИИ в искусстве сегодня описывается через несколько взаимосвязанных тем: авторство, художественная ценность, правовой статус, соавторство, визуализация и процессуальная природа творчества. Это позволяет говорить не об отдельной технологии, а о целой культурной перестройке визуального производства. Вместе с тем нейросеть не отменяет художественного мышления. Напротив, она переводит его в режим работы с вероятностями, сценариями и отбором. Именно поэтому перспективным направлением дальнейших исследований остаётся анализ того, как меняются критерии эстетической оценки, как конструируется авторская позиция в нейросетевом процессе и каким образом институции искусства адаптируются к новым способам генерации изображения.

Список литературы

- Беликова Е.К. 2025. Искусственный интеллект – субъект и актор ценностного пространства. *Russian Studies in Culture and Society*, 9(2): 4–19.
- Гилимханов Р.Р., Минкин А.В. 2018. Возможности искусственного интеллекта в творчестве. *Форум молодых ученых*, 10(26): 293.
- Давтян М.А. 2025. Искусственный интеллект как инструмент творчества. *Новые идеи в философии*, 15(36): 61–71.
- Иванихина А.А., Золотарева М.В. 2024. Генеративные нейросети как инструмент в создании архитектурной концепции. *Системные технологии*, 3(52): 153–162.
- Казина М.И., Петрова О.А. 2021. Цифровые технологии в современном искусстве. *Актуальные проблемы авиации и космонавтики*: 103–115.
- Кудряшев А.Ф., Елхова О.И. 2016. Процесс творчества в системах с искусственным интеллектом. *Вестник Башкирского университета*, 21(4): 1124–1129.
- Куракина Н.А., Филиппова Д.С. 2024. Искусственный интеллект и живопись в лингвопрагматическом аспекте: возможности и вызовы. *СибСкрипт*, 26(4): 548–556.
- Масленкова Н.А., Никитина А.С. 2025. Искусственный интеллект как соавтор? Переосмысление авторства в контексте взаимодействия человека с ИИ. *Семиотические исследования*, 5(2): 122–133.

- Мирзаева К.М. 2021. Искусство искусственного интеллекта. *Молодой ученый*, 23(365): 507–509.
- Тонковидова А.В. 2024. Потенциал искусственного интеллекта в искусстве. *Вестник Самарского государственного технического университета. Серия «Философия»*, 6(3): 35–39.
- Шпак А.А., Копцева М.С. 2025. Искусственный интеллект в мире искусства: авторское право. *Журнал Сибирского федерального университета. Гуманитарные науки*, 18(3): 492–501.

References

- Belikova E.K. 2025. Iskusstvennyy intellekt – sub'ekt i aktor tsennostnogo prostranstva [Artificial Intelligence as a Subject and Actor of the Value Space]. *Russian Studies in Culture and Society*, 9(2): 4–19.
- Gilimkhanov R.R., Minkin A.V. 2018. Vozmozhnosti iskusstvennogo intellekta v tvorchestve [The Possibilities of Artificial Intelligence in Creativity]. *Forum molodykh uchenykh*, 10(26): 293.
- Davtyan M.A. 2025. Iskusstvennyy intellekt kak instrument tvorchestva [Artificial Intelligence as a Tool for Creativity]. *Novye idei v filosofii*, 15(36): 61–71.
- Ivanikhina A.A., Zolotareva M.V. 2024. Generativnye neyroseti kak instrument v sozdanii arkhitekturnoy kontseptsii [Generative Neural Networks as a Tool for Creating an Architectural Concept]. *Sistemnye tekhnologii*, 3(52): 153–162.
- Kazina M.I., Petrova O.A. 2021. Tsifrovye tekhnologii v sovremennom iskusstve [Digital Technologies in Contemporary Art]. *Aktual'nye problemy aviatsii i kosmonavтики*: 103–115.
- Kudryashev A.F., Elkhova O.I. 2016. Protsess tvorchestva v sistemakh s iskusstvennym intellektom [The Creative Process in Systems with Artificial Intelligence]. *Vestnik Bashkirskogo universiteta*, 21(4): 1124–1129.
- Kurakina N.A., Filippova D.S. 2024. Iskusstvennyy intellekt i zhivopis' v lingvopragmaticheskom aspekte: vozmozhnosti i vyzovy [Artificial Intelligence and Painting in the Linguopragmatic Aspect: Opportunities and Challenges]. *SibSkript*, 26(4): 548–556.
- Maslenkova N.A., Nikitina A.S. 2025. Iskusstvennyy intellekt kak soavtor? Pereosmyslenie avtorstva v kontekste vzaimodeystviya cheloveka s II [Artificial Intelligence as a Co-Author? Rethinking Authorship in the Context of Human-AI Interaction]. *Semioticheskie issledovaniya*, 5(2): 122–133.
- Mirzaeva K.M. 2021. Iskusstvo iskusstvennogo intellekta [The Art of Artificial Intelligence]. *Molodoy uchenyy*, 23(365): 507–509.
- Tonkovidova A.V. 2024. Potentsial iskusstvennogo intellekta v iskusstve [The Potential of Artificial Intelligence in Art]. *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya Filosofiya*, 6(3): 35–39.
- Shpak A.A., Koptseva M.S. 2025. Iskusstvennyy intellekt v mire iskusstva: avtorskoe pravo [Artificial Intelligence in the Art World: Copyright]. *Zhurnal Sibirskogo federal'nogo universiteta. Gumanitarnye nauki*, 18(3): 492–501.

Конфликт интересов: о потенциальном конфликте интересов не сообщалось.

Conflict of interest: no potential conflict of interest has been reported.

Поступила в редакцию 16.10.2025

Поступила после рецензирования 16.01.2026

Принята к публикации 30.05.2026

Received October 16, 2025

Revised January 16, 2026

Accepted May 30, 2026

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Голенских Кирилл Александрович, аспирант кафедры философии, культурологии, науковедения, Белгородский государственный институт искусств и культуры, г. Белгород, Россия.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Kirill A. Golenskikh, Postgraduate Student of the Department of Philosophy, Cultural Studies, and Science Studies at the Belgorod State Institute of Arts and Culture, Belgorod, Russia.