

УДК 778.534.662

ББК 85.377

Зайцев Алексей Яковлевич

Кандидат искусствоведения, доцент кафедры анимации и компьютерной графики, Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова (ВГИК), 129226, Россия, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3

ORCID ID: 0000-0002-1118-1877

ResearcherID: MDS-5326-2025

art-mary@mail.ru

Ключевые слова: искусственный интеллект, нейронные сети, экранное творчество, анимация, генеративные нейросети

Зайцев Алексей Яковлевич

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху



This is an open access article distributed under
the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

DOI: 10.51678/2226-0072-2025-3-534-561

Для цит.: Зайцев А.Я. Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху // Художественная культура. 2025. № 3. С. 534–561. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2025-3-534-561>.

For cit.: Zaitsev A.Ya. Neural Networks as a Tool of Conceptualization and Curating in the Screen Art: The Issues of Authorship in the Digital Age. *Hudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2025, no. 3, pp. 534–561. <https://doi.org/10.51678/2226-0072-2025-3-534-561>. (In Russian)

Zaitsev Alexey Ya.

PhD (in Art History), Associate Professor of the Department of Animation and Computer Graphics, S.A. Gerasimov All-Russian State University of Cinematography (VGIK), 3 Wilhelm Peak Str., Moscow, 129226, Russia

ORCID ID: 0000-0002-1118-1877

ResearcherID: MDS-5326-2025

art-mary@mail.ru

Keywords: artificial intelligence, neural networks, screen creativity, animation, generative neural networks

Zaitsev Alexey Ya.

Neural Networks as a Tool of Conceptualization and Curating in the Screen Art: The Issues of Authorship in the Digital Age

Аннотация. Актуальность темы исследования обусловлена радикальными изменениями в сфере художественного творчества, вызванными стремительным развитием цифровых технологий и, в частности, нейросетевого инструментария. В условиях цифровой эпохи традиционные категории, такие как авторство, оригинальность и индивидуальность художественного высказывания, подвергаются серьезному переосмыслению. Использование нейросетей в художественной практике ставит под сомнение классические представления о художнике как автономном создателе произведения искусства: вместо этого акцент смещается на роль художника как концептуализатора, способного задавать параметры творческого процесса, и куратора, который интерпретирует и отбирает результаты работы алгоритмов. Таким образом, возникает необходимость теоретического обоснования новой онтологии художественного производства, где нейросети выступают не как автономные субъекты творчества, а исключительно в качестве инструментальных технологий, расширяющих границы творческих возможностей человека. Объектом исследования являются процессы художественного творчества в цифровую эпоху, характеризующиеся использованием нейросетевых инструментов. Предмет исследования — влияние нейросетевого инструментария на переосмысление категории авторства в контексте современного искусства. Методология основывается на междисциплинарном подходе: в исследовании применялся историко-сравнительный метод, метод интерпретации, критический метод. Работа вносит вклад в развитие теоретического дискурса об интеграции цифровых технологий в искусство, раскрывая их влияние на традиционные эстетические и этические концепты, такие как оригинальность, авторство и творческая индивидуальность. Научная новизна исследования заключается в комплексном осмыслении влияния нейросетевых технологий на трансформацию категории авторства в современном аудиовизуальном искусстве.

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху

Abstract. The relevance of the research topic is due to the radical changes in the field of artistic creation caused by the rapid development of digital technologies and, in particular, neural network tools. In the digital age, traditional categories such as authorship, originality, and individuality of artistic expression are undergoing a major rethink. The use of neural networks in artistic practice calls into question the classical notions of the artist as an autonomous creator of a work of art. Instead, the focus shifts to the role of the artist as a conceptualizer able to set the parameters of the creative process, and a curator who interprets and selects the results of the algorithms. Thus, there is a need for a theoretical justification of a new ontology of artistic production where neural networks act not as autonomous subjects of creativity, but solely as instrumental technologies that expand the boundaries of human creative capabilities. The research object is the processes of artistic creation in the digital age characterized by the use of neural network tools. The subject of the study is the influence of neural network tools on rethinking the category of authorship in the context of contemporary art. The methodology is based on the interdisciplinary approach: the research used the historical-comparative method, the method of interpretation, and the critical method. The work contributes to the development of a theoretical discourse on the integration of digital technologies into art, revealing their influence on traditional aesthetic and ethical concepts such as originality, authorship, and creative individuality. The scientific novelty of the research lies in a comprehensive understanding of the influence of neural network technologies on the transformation of the category of authorship in modern audiovisual art.

Введение

Современное искусство в разных его вариациях находится на этапе значительных трансформаций, вызванных стремительным развитием нейросетевых технологий, перед художниками «открывается гигантское количество возможных путей для реализации поставленных задач, к решению которых было трудно подойти еще 20–30 лет назад» [Зуйков, 2021, с. 66].

Нейросети (нейронные сети) рассматриваются как «метод в искусственном интеллекте и как программа, работающая как с обработкой информации, так и с большим объемом данных, созданная по аналогии с мозгом человека» [Уразова, 2023, с. 143]. Нейросети состоят из искусственных нейронов, соединенных между собой синапсами, что позволяет анализировать и обрабатывать информацию подобно человеческому мозгу. В кинематографе используются так называемые генеративные нейросети, их еще называют генеративно-состязательными сетями, «архитектура [которых]... состоит из двух основных компонентов: генератора и дискриминатора. Генератор генерирует синтетические данные из шума⁽¹⁾, а дискриминатор оценивает сгенерированные данные и определяет, являются ли они реальными или фальшивыми» [Sengar, Hasan, Kumar, 2024].

Применение инструментария нейросетей открывает широкий спектр выразительных возможностей: от автоматизации рутинных процессов, таких, например, как интерполяция кадров, до генерации уникальных визуальных образов. Эти алгоритмы, основанные на принципах машинного обучения, становятся не просто инструментами, а полноценными медиумами, позволяющими художникам и режиссерам переосмыслить традиционные подходы к созданию художественного произведения. Нужно особо отметить, и далее мы будем последовательно развивать эту мысль, что нейросети сами по себе не могут ничего создать, ибо представляют собой лишь имитацию

интеллекта (из-за чего их ошибочно противопоставляют интеллекту человеческому). Этот инструмент необходимо «обучать», создавать максимально подробные «промпты» (текстовые задачи), постоянно сверяться с задумкой и тем, что получается на выходе. В противном случае, как, например, с генерацией «городов России глазами нейросети», получится «пустая символизация исторических оснований в сгенерированных искусственным интеллектом картинах» [Фортуна-тов, 2023, с. 296], которую А.Н. Фортунатов называет «нейроисторицизмом», или «“мальчишковые”, крайне незрелые представления о богах... чисто “дилетантского”, мирского свойства» [Орлов, 2024, с. 235–263] в Asking AI to Create a God for Each Country, как отмечает киновед, исследователь анимации А.М. Орлов.

Для того чтобы человек не превратился благодаря нейросетям «в пассивного потребителя уже скомпонованной картины мира» [Фортуна-тов, 2023, с. 296], именно он должен контролировать процесс генерации (обучать, настраивать нейросеть, что представляет собой трудоемкий процесс, на который обычно не способен рядовой пользователь), и результат будет зависеть от уровня развития и художественного мастерства автора. Мы полагаем, что также не следует и «демонизировать» этот инструментарий (к чему имеют склонность некоторые художники), так как он всего лишь средство в руках творца. Взаимодействие человека с нейросетями подразумевает не только технические знания, но и глубокое понимание контекста, в котором создается произведение. Качество конечного продукта определяется не только алгоритмами и данными, на которых обучен искусственный интеллект (далее — ИИ), но и креативным видением человека, а основным инструментом художника при работе с нейросетями становится текст.

Таким образом, важно избегать упрощенного восприятия «творчества ИИ» как угрозы традиционному искусству; вместо этого следует рассматривать его как дополнение к существующим методам, что требует от авторов ответственности за результаты своей работы и осознания того, что использование новых технологий должно основываться на уважении к культурному наследию и оригинальности.

(1) В данном контексте шум означает случайные, непредсказуемые данные, которые подаются на вход генератора. Эти данные обычно представляют собой случайные векторы, выбранные из определенного распределения, например равномерного или гауссовского. Шум используется для того, чтобы генератор мог создавать разнообразные и реалистичные данные, имитирующие реальные образцы.

Историческая преемственность технологий в художественной практике

В истории искусства технологические инновации всегда играли ключевую роль, расширяя границы художественного выражения и трансформируя методы и средства творчества. Однако, несмотря на внедрение новых технологий, центральная роль художника как субъекта творчества неизменно сохранялась. Исследование исторической преемственности инструментов в художественной практике позволяет рассматривать нейросети как продолжение этого процесса, а не как явление, способное полностью заменить человеческое вмешательство в искусство. На протяжении веков художники использовали доступные технологии и методы, чтобы преодолевать ограничения своих материалов и средств. Например, в эпоху Возрождения художники применяли в своем творчестве *метод линейной перспективы*. Филиппо Брунеллески (1377–1446), Леон Баттиста Альберти (1404–1472), Пьеро делла Франческа (1415–1492), Альбрехт Дюрер (1471–1528) — каждый из них внес свой особый вклад в формирование ее концепции [Малахова, Михеева, Кузнецов, 2014]. Применение математических принципов перспективы свидетельствует о тесной связи искусства с рациональными инструментами.

Не менее значимым было *развитие техники живописи*. Изобретение масляных красок в XV веке связывают с именем Яна ван Эйка (1385 (1390?) — 1441). Этот материал открыл художникам новые возможности проработки формы и детализации изображаемых объектов, что придавало работам новую степень достоверности. Среди достоинств масляных красок выделяются гибкость (краски легко смешиваются и позволяют художникам работать над деталями длительное время), прозрачность (масляными красками можно создавать различные тоновые переходы и эффекты глубины), долговечность, внесение корректив на любом этапе создания картины. Однако само по себе изобретение масляных красок не создавало шедевров, так как именно художник воплощал идеи, используя материал, который служил лишь средством для их реализации.

Индустриальная революция XIX века оказала значительное влияние на художественную практику, в частности благодаря изобретению *тюбиков для красок*, что стало важным инструментом,

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху

который позволил художникам, особенно импрессионистам, работать на пленэре и исследовать световые эффекты и цветовые отношения в реальных условиях.

Изобретение фотографии в 1839 году, связанное с работами Жозефа Ньепса (1765–1833) и Луи Дагера (1787–1851), стало значительной технологической инновацией, оказавшей глубокое влияние на художественную практику и теорию искусства, — это, словами В. Флюссера, «такое же исторически решающее событие, как и изобретение письменности» [Флюссер, 2008, с. 17]. Фотография, «ставшая одним из главных посредников восприятия действительности» [Сонтаг, 2013, с. 9], как механический процесс обеспечила возможность фиксировать реальность с высокой степенью точности, что вызвало серьезные дискуссии о сущности и предназначении искусства. Многие художники восприняли фотографию как угрозу традиционным видам искусства, опасаясь, что ее распространение приведет к утрате необходимости в живописи. Вопреки этим опасениям, фотография не только не уничтожила живопись, но и стала катализатором ее дальнейшего развития. Художники, например Эдгар Дега (1834–1917), начали интегрировать фотографические приемы в свои работы, включая такие аспекты, как кадрирование и композиционные решения. Как отмечает А.А. Ермолова, «весь XX век художественная фотография и живопись шли в одном направлении, активно взаимодействуя и дополняя друг друга», подчеркивая, что «фотография и живопись не являются соперниками и не подчиняются друг другу, а представляют собой два самостоятельных вида искусства, имеющих схожее изобразительное пространство, что продиктовано их общей визуальной основой» [Ермолова, 2017, с. 83]. Однако, как пишет Вальтер Беньямин в своей книге «История фотографии», «истинной жертвой фотографии стала... портретная миниатюра. События развивались так быстро, что уже около 1840 года большинство бесчисленных портретистов-миниатюристов стало фотографами, сначала наряду с живописной работой, а скоро исключительно» [Беньямин, 2013, с. 17].

Вторая половина XX века стала эпохой цифровой революции, которая изменила не только технику, но и саму природу искусства. Увлечение модернистского искусства научными и технологическими достижениями способствовало появлению новых художественных техник. Продолжая процесс дестабилизации традиционных художественных

иерархий, инициированный кубистами, футуристами и сюрреалистами, художники послевоенного поколения начали использовать современные технологии как средство художественной репрезентации [Раш, 2018]. *Появление компьютеров и графических программ* открыло новые, невиданные ранее возможности для художников. В 1950-х годах американский математик и художник Бен Лапоски (1914–2000) «нарушил границы между искусством и наукой, он был первый, кому удалось получить графическое изображение, применив для этого аналоговый компьютер» [Турлюн, 2011, с. 140]. В 1960-х годах начались эксперименты с компьютерными технологиями (Майкл Нолл (род. 1939), Херберт Франке (1927–2022)); работы, созданные с помощью алгоритмов, представляли собой первые примеры генеративного искусства, где технологии выступали инструментом создания визуальных форм. Появившиеся впоследствии компьютерные программы (например, феврале 1990 года вышла в свет первая официальная версия программы Photoshop 1.0) и графические планшеты сделали цифровое искусство доступным для широкой аудитории. Однако и здесь сохранялась ключевая роль художника: компьютерные программы выступали лишь как инструмент, который воплощал идеи автора. В. Флюссер в книге «За философию фотографии» пишет об автоматизированных аппаратах, которые «были изобретены для симулирования специфических мыслительных процессов. Только сегодня (после изобретения компьютера) и, так сказать, постфактум становится ясно, о какого рода мыслительных процессах идет речь во всех аппаратах. А именно о мышлении, выражающемся в числе. Все аппараты (и компьютер далеко не в первую очередь) — счетные машины и в этом смысле являются “искусственным интеллектом”» [Флюссер, 2008, с. 34]. Это означает, что даже до появления современных технологий ИИ Флюссер уже видел в аппаратах своего времени его предшественников.

Интеграция новых технологий в искусство XX века также изменила взаимодействие зрителя с произведением. Инсталляции, перформансы и интерактивные медиа стали новыми формами искусства, но и здесь технология остается лишь способом реализации замысла человека.

В XXI веке использование технологий искусственного интеллекта (нейросетей) стало новым этапом развития цифрового искусства. Генеративное искусство, создаваемое с помощью алгоритмов,

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху

продолжает традицию взаимодействия художника и технологии. Например, применение нейросетевого инструментария в создании интерактивных инсталляций охватывает несколько аспектов, которые делают их более выразительными и адаптивными. Нейросети могут анализировать эмоциональное состояние зрителей, используя данные с камер и микрофонов; алгоритмы распознавания лиц способны определять настроение человека по микровыражениям, а анализ голоса позволяет выявлять эмоции по тону и темпу речи. При помощи технологий «компьютерного зрения» машины могут отслеживать движения зрителей и реагировать на них. Отдельные инсталляции используют датчики для сбора биометрических данных, нейросети обрабатывают эти данные, позволяя произведению реагировать на физическое состояние зрителя. Так, инсталляция может «пульсировать» в такт сердцебиения человека. Кроме того, нейросети способны создавать визуальные и звуковые элементы на основе данных о зрителях и окружающей среде: в некоторых интерактивных проектах используются алгоритмы генерации изображений и звуков на основе анализа поведения аудитории. Например, Rain Room («Комната дождя», 2012) — это инсталляция дизайнеров из студии Random International, которая представляет собой пространство, где падает вода. Посетители ощущают влагу и слышат звук дождя, когда подходят к инсталляции по коридору, однако остаются сухими, так как скрытые от них камеры фиксируют движение человека и удаляют от него капли.

Анализ исторической преемственности технологий в искусстве позволяет выделить несколько ключевых закономерностей, которые можно систематизировать таким образом:

— *Инструментальность технологий*: каждое новое изобретение (перспектива, масло, фотография, нейросети) воспринималось как расширение возможностей художника, а не как замена его творческой роли.

— *Сохранение авторства*: даже с внедрением сложных технологий (таких, например, как фотография) авторская индивидуальность сохранялась, так как именно человек определял концептуальные и эстетические параметры произведения.

— *Эволюция художественных форм*: технологические новшества не уничтожали традиционные формы искусства, а стимулировали их

развитие (например, фотография повлияла на модернизм, графические редакторы — на цифровую живопись).

Таким образом, использование инструментов нейросетей в искусстве XXI века можно рассматривать как *очередной этап взаимодействия человека и технологии*, где алгоритмы играют роль сложного, но все же инструментального средства. Подобно тому как фотография открыла новые способы восприятия реальности, а цифровые программы стали неотъемлемой частью художественного процесса, нейросети расширяют объем доступных художнику инструментов. При этом, как и в предыдущие эпохи, центральная роль остается за человеком, который задает направление и определяет смысл художественного акта. Историческая преемственность технологий в искусстве подтверждает, что каждое новое изобретение становилось не заменой творческой индивидуальности, а инструментом, который обогащал художественный процесс. В этом контексте нейросети следует рассматривать как продолжение этой традиции, где технология остается подчиненной концептуальному замыслу художника, и, как отмечает А.А. Дружинина, в «каждом штрихе, каждом пикселе и каждой строке кода мы только подтверждаем бесконечную способность человеческого духа формировать наш мир, преодолевая ограничения времени и пространства» [Дружинина, 2024, с. 62].

Роль нейросетей как инструмента в художественном процессе

С момента своего появления нейросети стали объектом активных дискуссий в искусствоведении. Одним из ключевых является вопрос о том, какую роль играют алгоритмы в творческом процессе: являются ли они полноправными участниками или остаются лишь средством для реализации замысла художника. Роль инструмента в искусстве всегда определяется его возможностями и тем, как эти возможности эксплуатируются человеком. В этом смысле нейросети не являются исключением: они представляют собой сложный и высокотехнологичный инструмент, который, тем не менее, не способен функционировать вне рамок, заданных художником.

Нейросети работают на основе анализа данных, что позволяет им генерировать изображения, текст или звук, но сами по себе они лишены таких ключевых характеристик, как *креативное мышление*,

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху

импровизация, эмоциональная вовлеченность, понимание культурного контекста, способность к эстетическому анализу, способность к изобретению новых техник и стилей, рефлексия и т.д., которые являются уникальными для человека и определяют его роль как субъекта творчества. Проанализируем, почему нейросеть как инструмент не может быть признана автором, опираясь на вышеперечисленные характеристики.

Отсутствие креативного мышления, которое является важным аспектом творческого процесса и определяет способность автора к нестандартным, импровизационным решениям, основанным на уникальном опыте и чувстве гармонии. Нейросети, несмотря на свои сложные алгоритмы, функционируют на основе заранее заданных данных, статистических моделей и обучающего набора.

Отсутствие импровизации. Нейросети не способны к «импровизационному скачку», поскольку их работа полностью обусловлена математическими вычислениями, а не внутренним чувством или интуитивным пониманием художественных принципов. Пример: художник, руководствуясь «внутренним чутьем», неожиданно выбирает для финального штриха картины яркий цветовой акцент, интуитивно чувствуя, что именно благодаря ему работа будет выглядеть законченной и вызывать отклик у зрителя. Нейросеть же ограничена закономерностями в данных и не может выйти за пределы своей запрограммированной логики.

Отсутствие эмоциональной вовлеченности. Творчество художника подчинено его внутреннему состоянию, его эмоциям и чувствам. Например, когда человек находится в подавленном эмоциональном состоянии, он может создавать произведения, которые отражают его внутренние переживания и эмоции: меланхолические стихи, мрачные или абстрактные картины, музыкальные композиции с меланхолическим настроением, прозу с философскими или интроспективными темами и проч. Нейросеть, будучи техническим инструментом, лишь комбинирует визуальные или текстовые данные, не вкладывая в них никакой эмоциональной значимости.

Отсутствие понимания культурного контекста, который является важным элементом авторства, поскольку художник всегда создает свои произведения, основываясь на своем личном окружении, традициях, истории и социальных реалиях. Нейросеть, даже обученная

на большом объеме данных, не может быть полностью укоренена в культурном контексте, так как она лишь анализирует и воспроизводит существующие данные без осмысления или переосмысления их значимости. Например, при создании произведений, вдохновленных культурными символами, историческими событиями или социальными проблемами, художник интерпретирует эти явления через личный опыт и эмоциональное восприятие. Нейросеть, напротив, просто воспроизводит элементы, не обладая способностью к критическому осмыслению или переосмыслению культурных кодов, этот инструмент работает с данными поверхностно, без понимания их глубинного значения, и в результате получают объекты, наподобие Asking AI to Create a God for Each Country (создание искусственным интеллектом нового бога для каждой страны), о котором шла речь в начале данной статьи.

Отсутствие способности к эстетическому анализу, который основан на каноническом представлении о прекрасном или его интуитивном восприятии. Каноническое представление о прекрасном в искусстве часто связано с историческими и культурными контекстами, которые сложно формализовать и передать алгоритмам. Нейросети, будучи детерминированными системами, не обладают субъективностью и не могут переживать эмоции, что делает невозможным их интуитивное восприятие искусства.

Отсутствие способности к изобретению новых техник и стилей. Результат деятельности нейросетей можно рассматривать как сложную форму репродукции, где оригинальность заключается не в создании принципиально нового, а в комбинировании уже существующих элементов в неожиданных конфигурациях. Это означает, что нейросети работают на основе данных, которые им были предоставлены и их творческая деятельность сводится к перестановке и комбинации этих данных в новые, но не обязательно оригинальные, формы.

Отсутствие рефлексии. Рефлексия — это способность критически оценивать свои собственные мысли, действия и результаты, что является фундаментальным аспектом человеческого мышления и творчества. Нейросети лишены самосознания, что препятствует их способности к критической оценке собственных когнитивных процессов и результатов, подобно человеческой рефлексии. Кроме того, они не способны к интроспекции — фундаментальному аспекту

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху

человеческого сознания, позволяющему анализировать и осмысливать собственные мыслительные и эмоциональные состояния, что является важнейшим аспектом художественного творчества и эстетического анализа.

Таким образом, мы приходим к выводу о том, что нейросеть следует рассматривать исключительно как инструмент в руках человека, который направляет ее работу, задает параметры и интерпретирует полученный результат

На примере анимационного фильма рассмотрим процесс создания художественного произведения с использованием нейросетей, который можно разделить на несколько этапов (концепция фильма, сценарий, раскадровка, разработка персонажей, генерация видео), каждый из которых подчеркивает ведущую роль художника в данном взаимодействии.

Разработка *концепции* будущего произведения включает определение основной идеи, тематики, стиля и художественного послания. Формулировка концепции является исключительно человеческим актом, поскольку она требует осмысления культурного контекста, анализа зрительского восприятия и интуитивного подхода к материалу. Именно на этом этапе художник определяет, каким образом нейросеть будет использоваться (например, как вспомогательное средство для подготовки режиссерского сценария, раскадровки, генерации визуального контента и др.).

Нейросеть может быть помощником в создании *сценария*. Например, в отечественном проекте «Ева. Связь сквозь время» (2023) авторы для написания сценария обращались к нейросетевым инструментам. Однако некритичное или недостаточно профессиональное использование этого инструмента чревато возникновением проблем, связанных с повторением существующих произведений, что нередко граничит с плагиатом или им является. В данном контексте ключевыми аспектами взаимодействия с нейронными сетями становятся не только умение формировать качественные и точные запросы (промпты), но и наличие обширного культурного и профессионального багажа, включающего глубокую насмотренность и начитанность. Как пишет Лев Манович, «на данный момент эксперты (люди) играют ключевую роль в принятии окончательных решений и выполнении фактического производства, опираясь на идеи, сгенерированные

искусственным интеллектом. Примером этого служит телесериал «Игра престолов», где [искусственный интеллект] предлагал идеи сюжета, но фактическое написание и разработка шоу были сделаны людьми» [Manovich, 2018, p. 8].

Уже сегодня существуют инструменты (например, нейросети Storyboard Artist, Kandinsky 2.2, Midjourney, «Художник раскадровки GPT» и др.), которые на основе текстов могут генерировать *раскадровки*. После того как нейросеть сгенерировала изображения или иные формы контента, режиссер и художник приступают к этапу отбора. Этот процесс имеет ключевое значение, поскольку именно авторы решают, какие результаты соответствуют их замыслу. Нейросеть способна предложить множество вариантов, но только человек может определить, какие из них обладают художественной ценностью. Отбор результатов требует от художника интуиции, художественного вкуса и критического мышления. Этот этап подчеркивает, что нейросеть не может заменить творческую функцию человека, поскольку ее задача ограничивается генерацией предложений, а не созданием завершеного произведения. То же можно сказать и в контексте *разработки персонажей и стилистического решения анимационного фильма*, чем занимается обычно художник-постановщик, задействованный на картине. Нейросети могут оказать неоценимую помощь, но, разумеется, не сделать всю работу за автора, и настройка алгоритмов требует от художника не только технических знаний, но и глубокого понимания эстетики и художественных методов. Результат взаимодействия художника и нейросетей можно сравнить с результатом взаимодействия фотографа и фотоаппарата, в котором, согласно В. Флюссеру, «каждая отдельная фотография есть результат как сотрудничества, так и борьбы между аппаратом и фотографом» [Флюссер, 2008, с. 53].

В качестве примера работы инструментов искусственного интеллекта можно привести проекты Harry Potter by Balenciaga (2023), разобранные в исследовании В. Автухович, которая пишет следующее: «...В ChatGPT был задан запрос для составления списка... персонажей [фильма о Гарри Поттере]. Затем ChatGPT выступал в роли модельера Balenciaga и... наряжал персонажей в [костюмы] в стиле [франшизы]... В результате ChatGPT сгенерировал описание внешнего вида для каждого персонажа... это описание было отправлено в Midjourney, где, основываясь на текстовом описании, [ИИ]

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху

создавал изображение персонажей, [после чего] брался отрывок со звуковой записью голоса нужного актера... и отправлялся в II Eleven Labs, где [ИИ] изучал голосовую запись и создавал фразу, которая позже была озвучена голосом этого актера. Затем с помощью сайта D-ID Creative Reality Studio выгружают созданных в Midjourney персонажей и сгенерированные в II Eleven Labs фразы для создания липсинка⁽²⁾...» [Автухович]. В. Автухович отмечает, что полученные материалы демонстрируют исключительную плавность визуального ряда и практически полностью лишены «дрожания», характерного для подобных работ. Однако визуальный эффект «съезжания» лица создает диссонанс восприятия, а проработка мимической анимации отличается выраженной механистичностью, что снижает ее реалистичность. Анимацию этого проекта можно назвать коллажной, так как тела персонажей находятся в жесткой статике, движутся только головы (небольшие повороты головы) и мимика, то есть задействовано мало точек артикуляции персонажей для создания естественного движения, что, впрочем, весьма коррелирует со стилем бренда.

В настоящее время нейросетевые технологии сильно прибавили в качестве визуализации, и как пример можно привести созданный белорусской студией Artekі анимационный проект «Беловежская пуца» (2024), где авторы применяли эти инструменты на различных этапах производства. Они «обучали нейросети на заранее подготовленных данных и моделях: это включало изучение художественных референсов, анимационных стилей, характеров персонажей и даже сценарных нюансов» [Беловежская пуца]. Картина представляет собой пример демонстрации возможностей современных методов искусственного интеллекта в анимационном творчестве. Однако опасения вызывает потенциальная стандартизация художественного процесса, когда авторы, вдохновленные быстрым получением «сырых» результатов, могут перейти к массовому производству, что, в свою очередь, может привести к ряду негативных последствий как для самой анимационной индустрии, так и для восприятия анимационного искусства в целом.

(2) Синхронизация движения губ и звукового ряда.

Формирование уникальной визуальной стилистики с помощью генеративных технологий демонстрирует анимационный фильм «Человек-паук: Через вселенные» (Spider-Man: Into the Spider-Verse, 2018, США), в котором были применены алгоритмы, имитирующие стиль комиксов, включая текстурирование, штриховку и элементы, напоминающие ручную работу.

Визуальная эстетика ремейка анимационного фильма «Король Лев» (The Lion King, 2019, США) с помощью технологий ИИ переводилась в область, близкую к игровой кинематографии: цифровые алгоритмы дали возможность авторам воссоздать африканские пейзажи и животных с поразительной степенью детализации.

В фильме «Где растут роботы» (Where the Robots Grow, 2024, Великобритания) демонстрируются возможности инструментария ИИ, ставшего не только технологическим, но и художественным ресурсом: с помощью технологий авторами выработан уникальный художественный стиль, способствующий выражению глубоких философских идей.

В анимационном проекте «Стихотворения тысячелетий» (2024, Китай) генеративный ИИ был задействован на всех этапах его создания. Проект демонстрирует то, каким образом технологические ограничения могут трансформироваться в стимул для формирования оригинальной художественной формы: в сериях проекта минимализм выступает в качестве основного выразительного средства, а лимитированная анимация служит медиумом для воплощения поэтической философии.

Создание видео (анимации) с помощью нейросетей — это относительно новый и быстро развивающийся подход, который позволяет создавать видеоряд, фазовать отдельные изображения, улучшать качество видео и др. Процесс может включать различные этапы, от генерации концепт-артов до автоматизации движения, и в каждом из них могут быть задействованы разные виды нейросетевых инструментов. Например, в таких программах, как Runway, Kling, Nailuo, можно генерировать видео по ключевым кадрам, по промпт-видео, по предложенному нейросети изображению, а также из уже готового видео. Кроме того, нейросети способны сфазовать движение персонажа по ключевым кадрам, что может существенно оптимизировать производственный процесс. Нейросетевые инструменты зачастую

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху

заменяют собой работу с хромакеем и мокапом (motion capture), способствуют оптимизации процессов, связанных с технологией «захвата движения». «С помощью технологий искусственного интеллекта можно значительно улучшить видеоряд, “вытянуть” его качество; рендеринг 3D из 2D-изображений может избежать дорогостоящих повторных съемок, вызванных плохим освещением, декорациями... Кадры также могут быть переработаны на этапе постобработки» [Azzarell, Anantrasirichai, Bull, 2025, p. 8].

Несмотря на значительные преимущества, подобные инструменты имеют ряд ограничений, к примеру проблемы визуальной последовательности, технической нестабильности (артефакты, искажения или эффект «мерцания» между кадрами, что может потребовать значительных усилий на стадии постобработки, что, в свою очередь, частично нивелирует преимущества автоматизации), ограниченности управления процессом генерации (при генерации движения или анимации персонажа возможны отклонения от заданных параметров, что требует опять же ручной коррекции), зависимости от качества исходных данных. Таким образом, несмотря на впечатляющие возможности, которые открывают нейросетевые технологии для создания видео и анимации, их использование требует осознанного подхода, включающего как техническую доработку, так и художественный контроль, что позволит минимизировать риски, связанные с ограничениями данных технологий, и интегрировать их в профессиональные процессы с максимальной эффективностью.

Роль автора в процессе использования нейросетей можно разделить на несколько ключевых функций: *концептуализация* (разработка идеи произведения, определение цели и задач, которые нейросеть должна реализовать), *кураторство* (управление процессом работы алгоритмов, выбор данных, настройка параметров и контроль за результатами), *отбор и обработка* (анализ предложений, генерируемых нейросетью, и их доработка для соответствия художественной концепции), *интерпретация* (придание смыслов и значений произведению, которые алгоритм сам по себе не способен создать). Эти функции подтверждают, что нейросеть не может быть самостоятельным субъектом творчества. Она выступает в роли сложного, но все же подчиненного инструмента, который реализует замысел художника.

Рассмотрение механизмов взаимодействия художника и нейросети позволяет утверждать, что нейросети являются инструментом, а не соавтором в художественном процессе. Их роль сводится к реализации задач, поставленных человеком, тогда как все ключевые решения — от концепции до отбора результатов — остаются за художником. Анализ этапов создания произведений и существующих проектов подчеркивает инструментальную природу нейросетей, которые, несмотря на свою сложность, остаются подчиненными творческой воле человека. Это позволяет сохранить уникальность и авторскую идентичность искусства в эпоху цифровых технологий.

Переосмысление категории авторства в условиях использования нейросетей

В данном разделе мы не будем затрагивать авторское право как юридический концепт, а коснемся философского дискурса относительно того, кто является автором произведения: человек, разработавший и управляющий алгоритмами, или сама система, генерирующая результат. В классической традиции автор считался единственным источником творческого замысла и реализации произведения, художник воспринимается как автор индивидуального художественного языка, который является отражением его личности и творческого подхода. Работы таких мастеров эпохи Возрождения, как Леонардо да Винчи (1452–1519) и Микеланджело (1475–1564), стали не просто произведениями искусства, но и символами их творческой гениальности.

Постструктуралистская методология XX столетия радикально переосмыслила традиционные представления об авторстве [Шильке, 2016]. Ролан Барт разработал концепцию «смерти автора». Она заключалась в идее автономного существования текста, в его независимости от личности автора. По Барту («Смерть автора», 1967), после рождения текста его автор «умирает», а текст начинает жить своей жизнью в сознании каждого отдельного читателя (при интерпретации произведения): «Бартовская концепция авторства лишала автора такого безраздельного господства, призывала к свержению писателя-отца, навязывающего читателю свою волю» [Шильке, 2016]. Мишель Фуко в своей работе «Что такое автор?» (1969) также рассматривал авторство как функциональную категорию, зависящую от

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве:
проблемы авторства в цифровую эпоху

социальных и исторических условий, и в отношении авторства «его интересует не наличие или отсутствие фигуры автора или его качество по отношению к тексту. Фуко стремится, при этом оставаясь в парадигме своих дискурсивных исследований, установить статус автора по отношению к тексту и то, как эта авторская инстанция влияет на дальнейшую жизнь текста» [Ожигова, 2022, с. 93].

Концепция субавторства С.А. Фоменко, М.В. Фоменко и М.В. Угрюмовой [Фоменко, Фоменко, Угрюмова, 2023] предлагает принципиально новый методологический подход к пониманию творческого процесса. Субавторство представляет собой сложную модель творческого взаимодействия, характеризующуюся коллаборативностью процесса, размытием границ индивидуального авторства, а также множественностью креативных субъектов.

Эти теории оказались особенно актуальными в условиях цифрового искусства, где произведения часто создаются с участием алгоритмов и других технологий.

С развитием инструментария ИИ возникло ошибочное мнение, что он может выступать в роли «соавтора» или даже «независимого автора» произведений искусства. Однако такой подход сталкивается с рядом концептуальных и философских ограничений. Несмотря на способность нейросетей к генерации сложных визуальных, текстовых или звуковых форм, их «работа» состоит в генерации объектов путем компиляции (изображений из пикселей, текстов из слов и т.д.), то есть путем разбора на части уже готового, имеющегося в распоряжении нейросетей объекта с тем, чтобы затем собрать из его элементов новый объект, руководствуясь сформулированным определенным образом запросом человека — то есть импульс изначально идет от человека как автора идеи. Нейросети даже могут помочь сформулировать идею, предложить бесчисленное множество ее вариаций, но последнее слово все равно остается за человеком, и именно он является активным участником творческого процесса, его инициатором.

Как было отмечено нами ранее, в отличие от художника, чье творчество обусловлено личным опытом, культурным контекстом и уникальным видением мира, нейросети действуют в соответствии с алгоритмами, которые исключают наличие подлинного авторского замысла. Процесс работы нейросети можно рассматривать через призму постмодернистских идей о «смерти автора» [Барт, 1989,

с. 232–235] и интертекстуальности [Кристева, 2013]. В рамках такого подхода продукт нейросети можно интерпретировать как новый способ компиляции существующих культурных кодов, что в свою очередь ведет к переосмыслению границ между оригинальностью и репродуктивностью. Однако, в отличие от постмодернистского художника, который сознательно взаимодействует с культурным наследием, нейросети лишены способности к рефлексии, к осмыслению значений и ценностей, которые они транслируют через свои «произведения». Кроме того, нейросети, как уже упоминалось, функционируют без эмоциональной вовлеченности и интуиции, что представляет собой ключевую проблему в контексте понимания художественного произведения как носителя смысла, эмоций и социального комментария.

Искусство, созданное человеком, часто выступает как форма коммуникации, неразрывно связанная с конкретным временным, пространственным и культурным контекстом. Нейросети, напротив, остаются вне этого контекста, что ограничивает их продуктивную роль инструмента или медиума, а не полноценного субъекта творчества.

Таким образом, традиционные теории авторства остаются значимыми для анализа современного цифрового искусства, однако их интерпретация требует учета новой реальности, в которой художественное творчество осуществляется с применением технологий ИИ. Исследование роли нейросетей в искусстве может включать в себя изучение новых форм взаимодействия человека и машины в процессе художественного творчества, но на данный момент времени авторство в данном «сотрудничестве» остается за человеком. Мы не случайно заключаем слово «сотрудничество» в кавычки, так как оно не в полной мере применимо (или даже вовсе не применимо) в отношении взаимодействия человека и инструментария, коим и являются нейросети.

Как нейросети дополняют творческую работу человека без утраты его авторской идентичности

Подведем итог, как именно нейросети дополняют творческую работу человека, не разрушая, а напротив, усиливая его авторскую индивидуальность.

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху

— *Расширение инструментария и возможностей творческого выражения.* Нейросети предоставляют художникам новые технические возможности для реализации идей, что позволяет им экспериментировать с формами, текстурами, цветами и композициями. Художник может использовать нейросеть для генерации необычных визуальных эффектов или фрагментов изображения, которые затем интегрирует в свое произведение. Например, сочетать различные визуальные элементы по текстовым запросам или комбинировать различные элементы и текстуры, а также делать обработку 3D-объектов, выполненных в других программах.

— *Генерация источников вдохновения.* Нейросети способны генерировать большое количество креативных вариантов, которые могут служить источником вдохновения для художника. При этом автор самостоятельно выбирает, интерпретирует и трансформирует предложенные идеи. Режиссер или сценарист может использовать нейросети для генерации сюжетных идей или диалогов, которые затем перерабатываются и адаптируются в соответствии с авторским замыслом, в данном случае нейросеть выступает как инструмент «мозгового штурма», а не как самостоятельный автор.

— *Роль художника как куратора процесса.* Кураторство позволяет сохранить авторский контроль над произведением, даже если нейросеть играет значительную роль в его создании. Например, художник-постановщик анимационного кино с помощью нейросетей может генерировать персонажей с тем, чтобы выбрать нужную форму для вдохновения и дальнейших творческих поисков.

— *Ускорение и оптимизация рутинных задач.* В творческом процессе часто присутствует множество повторяющихся или технически сложных задач, которые занимают значительное время. Нейросети могут выполнять такие задачи автоматически, освобождая художника для более концептуальной и креативной работы. В качестве примеров можно привести фазовку персонажей и других объектов по ключевым кадрам, генерацию фонов (или их фрагментов, а также различных деталей) по текстовым или визуальным «промптам».

Приведем несколько примеров инструментария нейросетей, дополняющих творческую работу человека. Они могут совершенствовать качество существующего контента, добавляя спецэффекты или анимацию. Алгоритмы способны автоматически исправлять дефекты

изображения и модифицировать звук, что делает процесс постпродакшн более эффективным. Например, инструмент для улучшения качества видео Rixor использует искусственный интеллект для обработки старых видеоматериалов. Он включает в себя различные фильтры и средства обработки, позволяя повышать разрешение видео до 4K, а также устранять шумы и артефакты. Платформа Moovly задействует нейросети для автоматического анимирования объектов и генерации визуальных эффектов. Она улучшает качество видео, убирая шумы и дефекты, что ведет к созданию более чистых и профессиональных видеоматериалов. Онлайн-сервис Designs AI применяет нейросети для создания автоматических анимаций и добавления спецэффектов к видео. Он может распознавать содержимое изображений и видео, что позволяет автоматически классифицировать и улучшать контент, а также добавлять эффекты изменения цветовой гаммы или фона. Платформа Synthesia использует нейронные сети для синтеза видео с анимацией персонажей на основе реальных видеозаписей, этот инструмент анализирует движения лица и голоса пользователя при разработке анимированного персонажа. Нейросеть Kandinsky Video способна создавать видеоролики на основе текстовых описаний конкретных сцен. Она не только генерирует новые видео, но также улучшает качество существующего контента, добавляя анимацию и спецэффекты.

Заключение

В итоге данного исследования приходим к выводу о том, что нейросети не заменяют человека в процессе творчества, а дополняют его возможности, расширяя границы художественного поиска. Они ускоряют выполнение рутинных задач, помогают исследовать новые формы эстетики и предлагают технические решения, оставляя за автором главную роль концептуализатора. Нейросети служат инструментом в руках человека, усиливая его творческую идентичность и предоставляя возможности для самовыражения, которые ранее были недоступны. Автор остается центральной фигурой в этом процессе, определяя направление, смысл и эмоциональное наполнение произведения, что гарантирует сохранение его уникальной идентичности.

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху

За скобками остается вопрос авторских прав на полученные в результате генерации материалы, так как их компилятивный характер и «рандомность» не позволяют с уверенностью подтвердить, что они являются собственностью разработчиков программ (как, например, не являются собственностью разработчиков программы Photoshop изображения, созданные пользователями с их помощью). Объем создаваемой с помощью нейросетей продукции поражает, и со временем он только увеличивается. Каждую минуту пользователи генерируют в сети огромное количество текстового и аудиовизуального материала, который имеет ограничение, лишь заданное производителем программного контента (размер генерируемых изображений, объем текста и аудиовизуальных материалов, а также стоимость генерации на той или иной платформе). Экспоненциальный рост объема генерируемой продукции, доступность инструментов генерации и стремительное расширение их функционала поднимают вопросы не только юридической, но и этической природы. Это требует пересмотра существующих подходов к авторскому праву и разработки новых правовых норм, адаптированных к реалиям цифровой эпохи.

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху

Список литературы:

- 1 Автухович В. Анимация AI: новые возможности, вызовы и ограничения // Проекты НИУ ВШЭ. 2022–2025. URL: <https://hse.design.ru/project/e4cbd006dec84a11a53badfd1b362651> (дата обращения 28.01.2025).
- 2 Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / Пер. с фр.; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. 616 с.
- 3 Беловежская пуца // Artek Studio. URL: <https://artekistudio.com/ru/case/10> (дата обращения 29.01.2025).
- 4 Беньямин В. Краткая история фотографии / Пер. С. Ромашко. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. 144 с.
- 5 Города России глазами нейросети // Vk.com. URL: https://vk.com/album6718603_293863547 (дата обращения 29.01.2025).
- 6 Дружинина А.А. Художник и нейросеть: конфликт, диалог, сотрудничество? // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. 2024. Т. 24. № 2. С. 58–65. <https://doi.org/10.14529/ssh240207>.
- 7 Ермолова А.А. Художественность как проблемное поле фотографии. Отношения фотографии и живописи // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2017. № 3. С. 79–85.
- 8 Зайцев А.Я. Нейросети в современном анимационном искусстве: эстетические инновации и новые горизонты // Культура и искусство. 2024. № 12. С. 68–86. <https://doi.org/10.7256/2454-0625.2024.12.72074>.
- 9 Захватывающая комната дождя Rain Room в культурном центре Лондона, Великобритания // Музей дизайна. URL: <https://museum-design.ru/rain-room/> (дата обращения 29.01.2025).
- 10 Зуйков И.В. Цифровой кинематограф в ракурсе «эффекта зловещей долины» // Вестник ВГИК. 2021. Т. 13. № 4. С. 65–78. <https://doi.org/10.17816/VGIK89358>.
- 11 Кристева Ю. Семиотика: исследования по семанализу / Пер. с фр. Э.А. Орловой. М.: Академический проект, 2013. 285 с. (Философские технологии).
- 12 Малахова Ю.В., Михеева О.М., Кузнецов В.В. История развития перспективы в живописи: Учебно-методическое пособие. Благовещенск: Изд-во АмГУ, 2014. 38с.
- 13 Манович Л. Язык новых медиа / Пер. Д. Кульчицкая. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 399 с.
- 14 Ожигова М.М. Категория автора в исследованиях Мишеля Фуко: литературоведческий аспект // Филологический класс. 2022. Т. 27. № 4. С. 88–98. <https://doi.org/10.51762/IFK-2022-27-04-08>.
- 15 Орлов А.М. Авторская анимация. Избранное: в 2 кн. Кн. 1: Экспертные записки. Подборки фильмов. AI Animation. СПб.: Реноме, 2024. 480 с.
- 16 Раш М. Новые медиа в искусстве / Пер. Д. Панайотти. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 256 с.
- 17 Сонтаг С. О фотографии / Пер. В. Голышев. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. 272 с.
- 18 Турлюн Л.Н. Математика у истоков компьютерного искусства // Мир науки, культуры, образования. 2011. № 4. Ч. 2. С. 140–141.
- 19 Уразова С.Л. Нейромедиа как новый формат образов цифровой реальности // Вестник ВГИК. 2023. Т. 15. № 3. С. 140–150.
- 20 Флюссер В. За философию фотографии / Пер. с нем. Г. Хайдаровой. СПб.: Изд-во С.-Петерб. Ун-та, 2008. 146 с.
- 21 Фоменко С.А., Фоменко М.В., Угрюмова М.В. К истории становления мирового кинематографа: эволюция концепции авторства в искусстве кино в 1950–2000-е гг. // Современная научная мысль. 2023. № 5. С. 133–139. <https://doi.org/10.24412/2308-264X-2023-5-133-139>.
- 22 Фомин К.А. Концепция интертекстуальности Ю. Кристевой как трансформация теории литературной традиции // Идеи и идеалы. 2015. Т. 2. № 3 (25). С. 120–130. <https://doi.org/10.17212/2075-0862-2015-3.2-120-130>.
- 23 Фортунатов А.Н. Нейроисторизм как имитативная реальность: особенности формирования визуальных образов российских городов с помощью нейросетей // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2023. Т. 23. Вып. 3. С. 293–297. <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2023-23-3-293-297>.
- 24 Шильке В. «Теории»: А был ли автор? Концепция «смерти автора» // Concepture.club. 30.07.2016. URL: <https://concepture.club/post/obrazovanie/a-byl-li-avtor-koncepcija-smerti-avtora> (дата обращения 29.01.2025).
- 25 Azzarelli A., Anantrasirichai N., Bull D. Intelligent Cinematography: A Review of AI Research for Cinematographic Production // Artificial Intelligence Review. 2025. Vol. 58. Article number 108. <https://doi.org/10.1007/s10462-024-11089-3>.
- 26 Gao X., Mohamed H.B., Yan C., Zhou Q. Animation Creation and Design Technology Based on Artificial Intelligence // Proceedings of the 5th International Conference on Big Data Analytics for Cyber-Physical System in Smart City: BDCPS 2023, December 28–29, Fuyang, China / Ed. by M. Atiquzzaman, N. Yen, Z. Xu. Vol. 2. Singapore: Springer, 2025. P. 97–106. (Lecture Notes on Data Engineering and Communications Technologies, vol. 235). https://doi.org/10.1007/978-981-96-0211-7_10.
- 27 Manovich L. AI Aesthetics. Strelka Press, December 21, 2018. 22 p. URL: https://manovich.net/content/04-projects/172-ai-aesthetics/manovich.ai_aesthetics_2018.pdf (дата обращения 21.01.2025).
- 28 Sengar S.S., Hasan A.B., Kumar S., Carroll F. Generative Artificial Intelligence: A Systematic Review and Applications // Multimedia Tools and Applications. 2024. August 14. <https://doi.org/10.1007/s11042-024-20016-1>.
- 29 Turner C. Neuromedia, Cognitive Offloading, and Intellectual Perseverance // Synthese. 2022. Vol. 200. P. 1–26. <https://doi.org/10.1007/s11229-022-03472-w>.
- 30 Vilchis C., PerezGuerrero C., MendezRuiz M., GonzalezMendoza M. A Survey on the Pipeline Evolution of Facial Capture and Tracking for Digital Humans // Multimedia Systems. 2023. Vol. 29. P. 1917–1940. <https://doi.org/10.1007/s00530-023-01081-2>.

Нейросети как инструмент концептуализации и кураторства в экранном искусстве: проблемы авторства в цифровую эпоху

References:

- 1 Avtukhovich V. Animatsiya AI: novyye vozmozhnosti, vyzovy i ogranicheniya. [AI Animation: New Possibilities, Challenges, and Limitations]. *Proehky NIU VSHE*. 2022–2025. Available at: <https://hsedesign.ru/project/e4cbd006dec84a11a53badfd1b362651> (accessed 29.01.2025). (In Russian)
- 2 Barthes R. *Izbrannyye raboty: Semiotika: Poehtika* [Selected Works: Semiotics: Poetics], transl. from French, comp., ed., intr. article G.K. Kosikov. Moscow, Progress Publ., 1989. 616 p. (In Russian)
- 3 Belovezhskaya pushcha [Belovezhskaya Pushcha]. *Arteki Studio*. Available at: <https://artekistudio.com/ru/case/10> (accessed 29.01.2025). (In Russian)
- 4 Benjamin W. *Kratkaya istoriya fotografii* [Brief History of Photography], transl. S. Romashko. Moscow, Ad Marginem Press Publ., 2013. 144 p. (In Russian)
- 5 Goroda Rossii glazami neiroseti [Russian Cities through the Eyes of a Neural Network]. *Vk.com*. Available at: https://vk.com/album6718603_293863547 (accessed 29.01.2025). (In Russian)
- 6 Druzhinina A.A. Khudozhnik i neirosset': konflikt, dialog, sotrudnichestvo? [Artist and Neural Network: Conflict, Dialogue, Cooperation?]. *Vestnik Yuzhno-Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Sotsial'no-gumanitarnyye nauki*, 2024, vol. 24, no. 2, pp. 58–65. <https://doi.org/10.14529/ssh240207>. (In Russian)
- 7 Ermolova A.A. Khudozhestvennost' kak problemnoye pole fotografii. Otnosheniya fotografii i zhivopisi [Artistry as a Problematic Field of Photography. Relations between Photography and Painting]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv*, 2017, no. 3, pp. 79–85. (In Russian)
- 8 Zaytsev A. Ya. Neiroseti v sovremennom animatsionnom iskusstve: ehsteticheskie innovatsii i novyye gorizonty [Neural Networks in Contemporary Animation Art: Aesthetic Innovations and New Horizons]. *Kul'tura i iskusstvo*, 2024, no. 12, pp. 68–86. <https://doi.org/10.7256/2454-0625.2024.12.72074>. (In Russian)
- 9 Zakhvatyayushchaya komnata dozhdy Rain Room v kul'turnom tsentre Londona, Velikobritaniya [The Spectacular Rain Room in the London Cultural Centre, UK]. *Muzei dizaina*. Available at: <https://museum-design.ru/rain-room/> (accessed 29.01.2025). (In Russian)
- 10 Zuikov I.V. Tsifrovoy kinematograf v raketse "ehffekta zloveshchei doliny" [Digital Cinematography in the Context of the "Uncanny Valley Effect"]. *Vestnik VGIK*, 2021, vol. 13, no. 4, pp. 65–78. <https://doi.org/10.17816/VGIK89358>. (In Russian)
- 11 Kristeva Yu. *Semiotika: issledovaniya po semanalizu* [Semiotics: Research in Semantics], transl. from French E.A. Orlova. Moscow, Akademicheskii proekht Publ., 2013. 285 p. (Filosofskie tekhnologii [Philosophical Technologies]). (In Russian)
- 12 Malakhova Yu.V., Mikheeva O.M., Kuznetsov V.V. *Istoriya razvitiya perspektivy v zhivopisi: Uchebno-metodicheskoe posobie* [History of the Development of Perspective in Painting: Textbook-method Manual]. Blagoveshchensk, Izd-vo AmGU Publ., 2014. 38 p. (In Russian)
- 13 Manovich L. *Yazyk novykh media* [Language of New Media], transl. D. Kulchitskaya. Moscow, Ad Marginem Press Publ., 2018. 399 p. (In Russian)
- 14 Ozhigova M.M. Kategoriya avtora v issledovaniyakh Mishelya Fuko: literaturovedcheskii aspekt [The Category of the Author in the Studies of Michel Foucault: Literary Aspect]. *Filologicheskii klass*, 2022, vol. 27, no. 4, pp. 88–98. doi.org/10.51762/IFK-2022-27-04-08. (In Russian)
- 15 Orlov A.M. *Avtorskaya animatsiya. Izbrannoye: v 2 kn.* [Author's Animation. Selected Texts: In 2 books]. Book 1: Ehksperimnyye zapiski. Podborki fil'mov. AI Animation [Expert Notes. Collections of Films. AI Animation]. St. Petersburg, Renome Publ., 2024. 480 p. (In Russian)
- 16 Rash M. *Novyye media v iskusstve* [New Media in Art], transl. D. Panaiotti. Moscow, Ad Marginem Press Publ., 2018. 256 p. (In Russian)
- 17 Sontag S. *O fotografii* [On Photography], transl. V. Golyshev. Moscow, Ad Marginem Press Publ., 2013. 272 p. (In Russian)
- 18 Turlyun L.N. Matematika u istokov komp'yuternogo iskusstva [Mathematics at the Origins of Computer Art]. *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya*, 2011, no. 4, pp. 140–141. (In Russian)
- 19 Urazova S.L. Neiromedia kak novyi format obrazov tsifrovoy real'nosti [Neuromedia as a New Format of Images of Digital Reality]. *Vestnik VGIK*, 2023, vol. 15, no. 3, pp. 140–150. (In Russian)
- 20 Flyusser V. *Za filosofiyu fotografii* [For the Philosophy of Photography], transl. from German G. Khaydarova. St. Petersburg, Izd-vo S.-Peterb. Un-ta Publ., 2008. 146 p. (In Russian)
- 21 Fomenko S.A., Fomenko M.V., Ugryumova M.V. K istorii stanovleniya mirovogo kinematografa: ehvolyutsiya kontseptsii avtorstva v iskusstve kino v 1950–2000-e gg. [On the History of the Formation of the World Cinema: The Evolution of the Concept of Authorship in the Art of Cinema in the 1950–2000s]. *Sovremennaya nauchnaya mysl'*, 2023, no. 5, pp. 133–139. <https://doi.org/10.24412/2308-264X-2023-5-133-139>. (In Russian)
- 22 Fomin K.A. Kontseptsiya intertekstual'nosti Yu. Kristevoi kak transformatsiya teorii literaturnoi traditsii [The Concept of Intertextuality by J. Kristeva as Transformation of the Theory of Literary Tradition]. *Idey i idealy*, 2015, vol. 2, no. 3 (25), pp. 120–130. <https://doi.org/10.17212/2075-0862-2015-3.2-120-130>. (In Russian)
- 23 Fortunatov A.N. Neirolistoritsizm kak imitativnaya real'nost': osobennosti formirovaniya vizual'nykh obrazov rossiiskikh gorodov s pomoshch'yu neirossetei [Neurohistoricism as an Imitative Reality: Features of the Formation of Visual Images of Russian Cities Using Neural Networks]. *Izvestiya Saratovskogo universiteta. Novaya seriya. Seriya: Filosofiya. Psikhologiya. Pedagogika*, 2023, vol. 23, no. 3, pp. 293–297. <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2023-23-3-293-297>. (In Russian)
- 24 Shil'ke V. "Teorii": A byl li avtor? Kontseptsiya "smerti avtora" ["Theories": Was There an Author? The Concept of the "Death of the Author"]. *Concepture.club*, 30.07.2016. Available at: <https://concepture.club/post/obrazovanie/a-byl-li-avtor-konceptciya-smerti-avtora> (accessed 29.01.2025). (In Russian)
- 25 Azzarelli A., Anantrasirichai N., Bull D. Intelligent Cinematography: A Review of AI Research for Cinematographic Production. *Artificial Intelligence Review*, 2025, vol. 58, article number 108. <https://doi.org/10.1007/s10462-024-11089-3>
- 26 Gao X., Mohamed H.B., Yan C., Zhou Q. Animation Creation and Design Technology Based on Artificial Intelligence. *Proceedings of the 5th International Conference on Big Data Analytics for Cyber-Physical System in Smart City: BDCPS 2023, December 28–29, Fuyang, China*, eds. M. Atiquzzaman, N. Yen, Z. Xu. Vol. 2. Singapore: Springer, 2025, pp. 97–106. (Lecture Notes on Data Engineering and Communications Technologies, vol. 235). https://doi.org/10.1007/978-981-96-0211-7_10.
- 27 Manovich L. *AI Aesthetics*. Strelka Press, December 21, 2018. 22 p. Available at: https://manovich.net/content/04-projects/172-ai-aesthetics/manovich.ai_aesthetics_2018.pdf (accessed 21.01.2025).
- 28 Sengar S.S., Hasan A.B., Kumar S., Carroll F. Generative Artificial Intelligence: A Systematic Review and Applications. *Multimedia Tools and Applications*, 2024, August 14. <https://doi.org/10.1007/s11042-024-20016-1>.
- 29 Turner C. Neuromedia, Cognitive Offloading, and Intellectual Perseverance. *Synthese*, 2022, vol. 200, pp. 1–26. <https://doi.org/10.1007/s11229-022-03472-w>.
- 30 Vilchis C., PerezGuerrero C., MendezRuiz M., GonzalezMendoza M. A Survey on the Pipeline Evolution of Facial Capture and Tracking for Digital Humans. *Multimedia Systems*, 2023, vol. 29, pp. 1917–1940. <https://doi.org/10.1007/s00530-023-01081-2>.