



## Влияние искусственного интеллекта на художественное творчество: исследование практик французской арт-группы «Obvious Collective»

**А. В. Прыгунова**

*МГИМО МИД России, Москва, Россия*  
*arianaonline@yandex.ru*

**Аннотация.** Активное накопление цифровых артефактов в современном искусстве способствует развитию творческого и исследовательского потенциала. Особенно это заметно в контексте интеграции искусственного интеллекта и художественного процесса. С целью изучения влияния новых технологий на традиционные художественные практики и концепции авторства проведен анализ работ французской художественной группы «Obvious Collective», использующей инновационные инструменты для создания своих произведений. Применение культурологического и философского анализа творческого направления позволило глубже понять концептуальные проблемы, возникающие на стыке технологий и искусства. Результаты исследования показывают, что использование искусственного интеллекта не только меняет роль художника, но и ставит под сомнение традиционные представления об оригинальности и авторстве произведений искусства.

**Ключевые слова:** цифровое искусство, цифровая культура, культура в международных отношениях, генеративное искусство, искусственный интеллект, алгоритмы, генеративно-сопоставительные сети

**Для цитирования:** Прыгунова А. В. Влияние искусственного интеллекта на художественное творчество: исследование практик французской арт-группы «Obvious Collective» // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2025. Вып. 5 (899). С. 126–132.

---

Original article

## The Impact of Artificial Intelligence on Artistic Creativity: a Study of the Practices of the French Art Group “Obvious Collective”

**Ariana V. Prygunova**

*MGIMO University, Moscow, Russia*  
*arianaonline@yandex.ru*

**Abstract.** The active accumulation of digital artifacts in contemporary art significantly contributes to the enhancement of creative and research potential. This phenomenon is particularly evident in the context of integrating artificial intelligence and the artistic process. To investigate the impact of new technologies on traditional artistic practices and concepts of authorship, an analysis was conducted on the works of the French art group “Obvious Collective”, which employs innovative tools for their creations. By utilizing cultural and philosophical frameworks, this study provides a deeper understanding of the conceptual challenges that emerge at the intersection of technology and art. The findings indicate that the incorporation of artificial intelligence not only transforms the role of the artist but also calls into question established notions of originality and authorship in artistic works.

**Keywords:** digital art, digital culture, culture in international relations, generative art, artificial intelligence, algorithms, generative-adversarial networks

**For citation:** Prygunova, A. V. (2025). The impact of artificial intelligence on artistic creativity: a study of the practices of the French art group “Obvious Collective”. Vestnik of Moscow State Linguistic University, Humanities, 5(899), 126–132. (In Russ.)

## ВВЕДЕНИЕ

Разрешение кризиса искусства постмодерна конца XX века выразилось в появлении новых творческих направлений, особенно с началом следующего века. Во многом это обусловлено тем, что XXI век характерен стремительным всеохватывающим процессом распространения новой информационно-коммуникационной среды на основе новейших, электронных (цифровых) средств информации и коммуникации – компьютеров, Интернета и соответствующего программного обеспечения [Литвак, 2018]. Теперь эта среда охватывает миллиарды участников глобальных социальных сетей, сама порождая бесчисленные артефакты, в том числе художественные. Она всё более активно влияет на профессиональное творчество, требуя от художников и культурных институций постоянного развития и поиска новых форм и видов искусства, способных привлечь внимание публики, удовлетворить ее интересы и содействовать росту творческого потенциала самих создателей. В этой динамичной экосистеме искусства возникает необходимость в адаптации и инновациях, что ставит перед культурным сообществом новые вызовы. В этих условиях всё активнее к процессу привлекается и такая технология, как искусственный интеллект (ИИ).

В мире на цифровой платформе происходит объединение культур, идей и творчества. Виртуальное пространство преодолевает географические границы, позволяя людям перемещаться более свободно, чем когда-либо прежде, способствуя сотрудничеству и инновациям в глобальном масштабе. Франция, исторический маяк творчества, служит примером этого явления, предпринимая коллективные усилия по использованию ИИ для художественных и интеллектуальных поисков. Заметную инициативу в этом контексте проявляет экспериментальная творческая группа художников «Obvious collective», известная своими механизмами цифрового творчества, сочетающего французское традиционное художественное наследие с передовыми технологиями. Анализ концептуальных проблем на стыке технологий и искусства способствует углублению понимания культурных изменений, вызванных цифровизацией и автоматизацией творческих процессов.

Возникает и вопрос о возможности или невозможности взаимного признания культур – традиционной и цифровой, если каждая из них стремится сохранить свою уникальность. Результат работы французской творческой группы «Obvious collective», который рассматривается в этой статье, иллюстрирует успешный опыт такого взаимодействия.

## ГЕНЕРАТИВНЫЙ ЦИФРОВОЙ ПОРТРЕТ

В российском культурном поле внимание к «Obvious collective» (далее «Obvious») явно проявилось после экспозиции работ коллектива в Санкт-Петербурге в Эрмитаже, получившей в числе прочих такую оценку: «Кураторам <...> удалось донести, что технологичное искусство, в том числе созданное машинами, уже заняло свою нишу в художественном процессе»<sup>1</sup>. Участники дискуссии и кураторы выставки утверждают, что новый опыт останется в памяти людей, переживших его, на протяжении всей жизни. Для художников, в свою очередь, это представляет новый стимул к познанию виртуального пространства, а также к осмыслению его сущности и места человека в этом контексте<sup>2</sup>.

Участник арт-группы «Obvious» Хьюго Кассель-Дюпре подчеркивает, что искусственный интеллект представляет собой не только возможности, но и вызовы. В настоящее время практически все устройства в домах оснащены элементами искусственного интеллекта. Когда люди ищут информацию в Интернете, им помогает искусственный интеллект. Современный человек окружен технологиями, использующими искусственный интеллект, и именно поэтому важно обсуждать потенциальные последствия этого явления.

Творческая группа «Obvious» создана молодыми профессиональными математиками. Ее участники – Хьюго Кассель-Дюпре, Пьер Фотрель и Готье Вернье – работают со сложными математическими алгоритмами, используя их художественный потенциал. В 2018 году с помощью только искусственного интеллекта они создали портрет «Эдмон де Белами» – французский Non-fungible token (NFT),<sup>3</sup> оцененный аукционным домом Christie's в 450 тыс. долл. США. Этот пример ярко иллюстрирует, как искусственный интеллект может трансформировать традиционные представления об искусстве и его авторстве.

С первого взгляда может показаться, что этот портрет был написан в XIX веке. На нем изображен коренастый мужчина в черном фраке с горгерой (оттопыренным белым воротником). Как и остальные детали картины, его мимику трудно прочесть, его пустой взгляд придает картине мрачности. Подпись художника можно увидеть в правом нижнем

<sup>1</sup>Искусственный интеллект и диалог культур. 2019. URL: <https://consumerculture.ru/ai-2019> (дата обращения: 16.05.2024).

<sup>2</sup>Крылов К. ИИ и наука на службе художника. Круглый стол-обсуждение цифровых художников, Университет ИТМО. URL: <https://news.itmo.ru/ru/news/9554/> (дата обращения: 16.05.2024).

<sup>3</sup>Non-fungible token (NFT), или невзаимозаменяемый токен – уникальный цифровой объект, размещенный в Интернете, позволяющий создателям подтвердить свое авторство.

углу картины: алгебраическая формула, придуманная для создания «Le Portrait Edmond d'Belamy». После печати на холсте в январе 2018 года портрет был помещен в позолоченную раму со старинной лепниной, чтобы еще больше запутать зрителя. Остальные портреты серии «Семья Белами» искажены, имеют мягкие и сюрреалистичные лица, которые никак нельзя назвать человеческими. Лица выглядят так, будто они постоянно находятся в движении, зажатые между двумя моментами времени. Семья Белами не существует, никогда не существовала, люди на них поразительно красивы, потусторонни и странны.

Цель парижского коллектива – поиск ответа на вопрос, каково место художника и искусственного интеллекта в искусстве. Ответ на этот вопрос они пытаются найти практическим путем.

Для создания вышеупомянутого проекта была использована генеративно-состязательная сеть – Generative-Adversarial Network (GAN) – алгоритм машинного обучения, который генерирует изображения и функционирует как исследовательский инструмент. В настоящее время «Obvious» курирует лабораторию при Сорбонне, посвященную исследовательскому проекту, объединяющему искусство и науку. Группа стремится к созданию агентов для обучения ИИ с интеллектом на уровне человека. В статье «На пути к обучаемым автотелическим агентам» (*auto – само по себе, telos – цель*), написанной при участии художника группы «Obvious» Кассель-Дюпре, представлены основные векторы этого направления [Towards teachable autotelic agents, 2022]. Опираясь на психологию развития и педагогические науки, исследователи выделили ключевые характеристики, позволяющие использовать процессы познания в ходе взаимодействия ребенка и преподавателя. Это привело ученых к созданию контрольного списка характеристик, которые должны будут демонстрировать будущие обучаемые автотелические агенты [там же]. В работе также выделены ключевые направления исследований, обращенных к разработке уникальных агентов, которые могут быть обучены обычными людьми с помощью «естественного обучения» [Руссо, 1912]. Идея современной научной работы в лаборатории заключается в создании алгоритма, который, основываясь на том, как активизируется мозг человека при просмотре изображений, сможет воссоздать примерное представление, как эти изображения выглядят. Этот, возможно, небольшой шаг в истории искусственного интеллекта может стать большим шагом для мира искусства.

Используемые алгоритмы машинного обучения позволяют задуматься о том, как искусственный интеллект может влиять на творческий процесс

и как он формирует роль художника в создании произведений искусства. В рассматриваемом случае французские художники, обработав с помощью генеративно-состязательных сетей 14 тыс. портретов, написанных с XIV по XX век, и проанализировав эти работы, подвергли критике уникальность традиционного творческого процесса.

Алгоритм GAN создал еще более тысячи портретов, из которых участники «Obvious» выбрали самые удачные и анонсировали серию работ. Собственный «художественный штрих» машины выделяет определенные черты, делая эти портреты визуально уникальными. В каждом из них есть визуальные оттенки, характерные именно для машины, например, пиксели, окутывающие портреты семьи Белами. Слово очевидное отсутствие изящества или собственный «художественный штрих» машины, выделяются определенные черты, делая эти работы уникальными. «Это именно те работы, которые мы продаем уже 250 лет»,<sup>1</sup> – считает Ричард Ллойд, глава отдела продаж аукционного дома Christie's.

## КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЕ И ФИЛОСОФСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ИСКУССТВЕ

Художники часто выступали против традиционных подходов к творчеству, находясь в постоянном процессе исследования и пробуя новые способы выражения видения мира. Концепт М. М. Бахтина о диалогизме предполагает, что смысл формируется в результате взаимодействия множества голосов и точек зрения, а не является фиксированным или единичным [Bakhtin, 1981]. Такая перспектива позволяет художникам свободно работать, способствуя динамичному художественному воплощению в изобразительном искусстве.

Творческая деятельность может быть связана с концепцией Канта о трансцендентальном воображении [Кант, 2020], которое относится к способности, позволяющей художнику синтезировать сенсорный опыт в целостное знание и представлять себе возможности за пределами непосредственной реальности. Когда художники отходят от традиционных техник или стилей, они участвуют в трансцендентальном воображении, выходя за рамки установленных норм. Например, импрессионисты переосмыслили то, как мы воспринимаем свет и цвет, отошли от реалистичного изображения, чтобы передать суть момента. Этот акт отражает

<sup>1</sup>Wagner J. Quand l'intelligence artificielle pénètre dans le monde de l'art. URL: <https://www.art-critique.com/2018/09/intelligence-artificielle-monde-art/> (дата обращения: 02.03.2025).

идею Канта о том, что воображение позволяет нам создавать смысл за пределами эмпирического наблюдения. Исследуя новые формы и материалы, художники не только создают уникальные работы, но и приглашают зрителей к взаимодействию с их собственными способностями к воображению. Это взаимодействие побуждает к более глубокому пониманию восприятия и реальности, подчеркивая динамическую связь между видением художника и интерпретацией зрителя.

Обращаясь к вопросу трансцендентального воображения, мы находим, что наше воображение играет ключевую роль в создании опыта и понимания мира. Кант предложил идею трансцендентального синтеза, объединяющего наши впечатления в целостный опыт. Когда мы говорим об упрощении сознания опытом отбора, то обращаемся к тому, как мы выбираем информацию для обработки и анализа. В мире, насыщенном информацией, мы часто упрощаем наше сознание, ограничиваясь лишь определенными аспектами опыта или выбирая наиболее доступные или привлекательные варианты. В свою очередь, процесс упрощения сознания можно описать как способ выбора и обработки информации, который помогает сосредоточиться на определенных аспектах опыта или сделать выбор, основанный на доступной или привлекательной информации.

Однако позиция В. Бычкова акцентирует внимание на недостаточности искаженного восприятия традиционных принципов выражения, которые, по его мнению, могут подавлять творческий потенциал [Бычков, 2017]. Автор отмечает, что абберация (от лат. *abberatio* – *заблуждение*) возникла из-за утраты духовных корней, рассудка и потери связи с объективным созерцательным разумом. А в результате этот рассудок стал «сам себя инструментализировать» и, инструментализируя сам себя, стал уязвимым. В критическом смысле технологии воспринимаются как неизбежное наказание трансцендентного эго и его воображения [Кант, 2020].

Фокусируя внимание на формальных, внешних признаках цифрового производства искусства, а вместе с тем и артефактов, исследователи природы творчества часто уделяют особое внимание коммуникативным, процессуальным, аффективным аспектам культурного производства, которые создают специфическое пространство культурно опосредованной коммуникации между объектом и пользователем.

Изменения в сферах творчества, труда и знаний, понимания культурных ценностей, формирования механизмов идентичности и конструирования субъективности, опосредованные новыми медиа, рассматривал Л. Манович [Manovich, 2001]. Он

аргументировал, что создание серийных изображений, например, где новый смысл рождается благодаря изменению одного из критериев создания, имеет право на существование, и, более того, активно используется в современном искусстве. С точки зрения культурного воздействия, ИИ бросает вызов традиционным представлениям о том, что значит быть творцом, экспертом или автором. Подобно тому, как понятие Ролана Барта о «смерти автора» [Барт, 1994] ставит под сомнение центральную роль индивидуального процесса литературного труда, и созданный смысл произведения, сгенерированного ИИ, еще больше децентрализует человека-автора, предполагая переход к коллективному, управляемому алгоритмами творчеству. В теории Ролана Барта авторство и текст взаимодействуют в треугольной модели «автор-скриптор, читатель и текст», где авторская субъективность уступает место самостоятельной жизни текста. Однако с развитием технологий эта модель требует расширения. Концептуализация автора как «фигуры» в текстовой природе множества составляющих соотносится с треугольником Барта, в котором есть «автор-скриптор», читатель и текст. Мы предлагаем дополнить эту концепцию искусственным интеллектом, получив квадрат взаимоотношений: «автор-скриптор, ИИ, читатель и текст» [Прыгунова, 2025].

Новую связь между человеком и окружающим его миром провели многочисленные группы исследователей виртуального мира. В своей книге Дж. Ланье описывает концепт «самой интересной комнаты в мире», где идет работа над созданием воображаемого пространства [Lanier, 2018]. Там ничего реально не существует – среди проводов, программ и людей, впервые погружившихся в мир этой комнаты, которой раньше не существовало. И эта способность поддерживать несуществующее пространство на границе между реальным и виртуальным стало возможным благодаря цифровому искусству и современным онлайн-платформам, которые создают «почву» для таких культурных изменений.

### **РОЛЬ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА И ТВОРЦА В КОНТЕКСТЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ**

Последнее десятилетие было отмечено широким спектром явлений, в основе которых лежат новые коммуникационные технологии для расширения радикальной социальной критики и альтернативной культуры. Интерактивность, связанная с реальным временем, придает цифровому искусству, независимо от способов его восприятия (визуального, звукового или текстового),

беспрецедентную специфику. Цифровое искусство меняет отношения художника с его собственными материалами и материалами виртуальными, которые всегда находятся в процессе становления, где ни одно состояние никогда не может быть окончательным, ни одна форма не стабильна, но прежде всего оно меняет традиционные отношения между автором, произведением и адресатом. Объект, который воспринимает зритель, является результатом его собственного вмешательства в другой, потенциальный, объект, который не может быть воспринят, – это программа, находящаяся в памяти компьютера. Без этого взаимодействия работа остается застывшей в своем потенциальном состоянии, ожидая своей актуализации.

С точки зрения практики, вопрос ИИ в искусстве поднимался несколькими цифровыми проектами. Например, исследование, профинансированное в 2016 году нидерландским финансовым конгломератом ING Group с участием корпорации Microsoft, в котором ставилась задача создать «следующего Рембрандта» из более чем 300 картин фламандского живописца. В такой тенденции основательность культуры обесмысливается, делая ее «transient», которое переводится как «преходящий», «временный» или «мимолётный». Это слово указывает на что-то временное, недолговечное [Kirby, 2009]. Этот же факт отмечает Д. И. Иванов в труде «Виртуализация общества». Быстрое распространение объектов цифрового искусства – это самая значимая составляющая его производства. Скорость и масштабность становятся всё большим смыслом и способствуют росту «эфемерности работ» [Иванов, 2000].

Если считать алгоритм GAN инструментом, который расширяет интеллектуальные возможности человека и моделирует работу его разума, то становится оправданным восприятие созданного им объекта как полноценного произведения искусства. Такой подход подчеркивает не только техническую, но и культурную значимость технологий, способных участвовать в художественном творчестве наравне с человеком.

В трудах антрополога Андре Леруа-Гурана каждый инструмент выполняет определенную функцию [Leroi-Gourhan, 1965; Спиваков, 2020]. Сначала речь шла о самых простых материальных средствах (палка или молоток). Сейчас вклад технологии становится всё более сложным и революционным, вплоть до постановки проблемы: кто же является автором произведения искусства – искусственный интеллект или программист, его написавший и применивший?

Один из самых влиятельных философов культуры XX века В. Беньямин в 1930-е годы писал о приращении творческих масс: «На месте одного таланта сегодня существуют два. Я допускаю, что благодаря

всеобщему школьному образованию в наши дни может действовать большое число потенциальных талантов, которые в прежние времена не смогли бы реализовать свои способности» [Беньямин, 1996, с. 129].

Сообщество современных художников, в том числе художниками М. Клингеманном, А. Ридлер и Р. Барратом, был поднят вопрос об использовании генеративно-состязательных сетей – технологии, которая начала применяться около 2015 года [Antunes, Leymarie, Latham, 2014]. Механизм GAN общедоступен: автор кода поделился им в интернете по лицензии с открытым исходным кодом [Баррат, 2019]. Искусство, созданное с помощью GAN, полно «тающих форм» и «искаженных границ».

Создатели алгоритма часто ставят перед собой задачу изобрести новые визуальные паттерны. В результате получаются изображения, в которых границы нечеткие, фигуры сливаются, а правила анатомии и вовсе исчезают. Определение эстетики GANism<sup>1</sup> дал инженер Франсуа Шолле из Google AI – подразделения компании Google, работающего в сфере искусственного интеллекта. Описывая визуальный нарратив, создаваемый с помощью искусственного интеллекта, следует выделить его специфическое проявление в творчестве: полуабстрактные, текучие изображения, напоминающие картины, написанные маслом. Работы, созданные ИИ, отличаются выраженной особенностью – размытостью, «заблюренностью» (от англ. *blur* – *пятно, размытие*), что придает им не только визуальную, но и концептуальную глубину. Эти изображения, лишённые четкости и определенности, создают эффект эфемерности, подчеркивая переходность и неопределенность, характерные для современного цифрового искусства. В цифровой графике сохраняется градация тона, сфумато [Желенина, 2019]. Результат работы основывается только на том, что он был сгенерирован компьютером полуавтоматически и опирается на такие представления, как «машине это приснилось» или «это лица людей, которые никогда не существовали» [Баррат, 2019, с. 123], и в итоге оказывающиеся поверхностными из-за повторения.

«Именно фигуративное искусство представляет большой интерес, в аспекте диалога со зрителем»<sup>2</sup> – в этом сразу есть понимание фактуры работы или коллекции. Общий художественный процесс заключается в применении цифровой формулы, которая задает определенный стиль,

<sup>1</sup>Wealder P. Beyond GANism: AI as conceptual art // CIAC AI MTL magazine. 2020, 15 Apr. Issue 3. URL: <https://www.pauwaelder.com/beyond-ganism-ai-as-conceptual-art/> (дата обращения: 02.03.2025).

<sup>2</sup>Малич А. Арт-группа Obvious и ХОТ КУЛЬТУР. 2019. URL: <https://100tv.eu/art-gruppa-obvious-i-hot-kultur/> (дата обращения: 02.03.2025).

приемлемый для художественных задач группы. Далее следует длительный процесс отбора получившихся произведений, их доработка (участники группы ставят подпись, выбирают раму), происходит подбор соединяющей идеи и распространение результатов.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Основным способом применения технологий в группе художников «Obvious» является применение алгоритмов машинного обучения для расширения естественных, человеческих возможностей творчества. Руки художника и «руки» машины соединяются в поисках нового типа эстетики и новой художественной концепции. Алгоритм ИИ рассмотрен как новейший механизм массового применения, который позволяет расширить уровни понимания различных сил: эмоциональных, философских, духовных и технологических, – и помогает превзойти уже существующий уровень групповой креативности.

Создавая понятные произведения искусства, взаимодействуя с признанными художниками и художественными институциями, формирующими современное культурное общество, «Obvious Collective» возложил на себя обязанность пролить свет на новый творческий инструментарий,

технологии ИИ. Участники группы убеждены в скором появлении новых творцов, которые будут создавать алгоритмы и использовать их в этом инновационном процессе генеративного искусства.

Таким образом, вызов стандартным художественным практикам становится проявлением трансцендентального воображения, когда и творец, и наблюдатель выходят за пределы обыденности, чтобы исследовать новые направления творчества. Группа заявляет о намерении внести вклад в дискуссию о масштабах и природе искусства, направить развитие новых культурных кодов эпохи, полагая, что это станет возможным при создании, обнаружении и продаже конкретных творений, а также работать над переосмыслением процесса творчества, что позволит по-новому взглянуть на вопрос о месте художника в этом процессе.

Перспективы данного направления очевидны: исследование взаимодействия технологий и искусства способствует новому пониманию творчества и культурной практики в XXI веке. Это открывает пространство для критического анализа, выявляющего как потенциал, так и ограничения искусственного интеллекта в контексте художественного процесса. Интеграция ИИ не только изменяет само искусство, но и углубляет диалог о его природе и значении в современном мире.

---

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Литвак Н. В. Современная дипломатическая служба как рефлексивный институт // Полис. Политические исследования. 2018. № 2. С. 163–172.
2. Towards teachable autotelic agents / O. Sigaud et al. // IEEE Transactions on Cognitive and Developmental Systems. 2022. Vol. 15 (1). P. 1070–1084.
3. Руссо Ж. Ж. Эмиль, или О воспитании / пер. с фр. М. А. Энгельгардта. СПб.: Школа и жизнь, 1912.
4. Bakhtin M. M. The Dialogic Imagination: Four Essays, ed. Michael Holquist, trans. Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin, London: University of Texas Press, 1981.
5. Кант И. Критика чистого разума / пер. с нем. Н. О. Лосского. М.: Академический проект, 2020.
6. Бычков В. В. Метафизический смысл искусства // Вестник славянских культур. 2017. Т. 44. С. 143–158.
7. Manovich L. The language of new media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
8. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / пер. с фр. М.: Прогресс; Универс, 1994.
9. Прыгунова А. В., Литвак Н. В. Концепция «Смерть автора» Р. Барта и авторство во взаимодействии с искусственным интеллектом // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». 2025. № 1. С. 86–100.
10. Lanier J. Dawn of the new everything: encounters with reality and virtual reality. New York: Picador/Henry Holt and Company, 2018.
11. Kirby A. Digimodernism. How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture. New York, London: Continuum, 2009.
12. Иванов Д. В. Виртуализация общества: Версия 2.0. Санкт-Петербург: Петербургское востоковедение, 2000.
13. Leroi-Gourhan A. Prehistory of western art. Paris: Editions Mazenod, 1965.
14. Спиваков М. В. Происхождение видимости. Мари-Жозе Мондзен и Андре Леруа-Гуран о становлении изображения, речи и желания // Философская мысль. 2020. № 7. С. 1–9.
15. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. Москва: Медиум, 1996.
16. Antunes R. F., Leymarie F. F., Latham W. On writing and reading artistic computational ecosystems. Artificial Life. 2015. No 21 (3). P. 320–31.

17. Баррат Дж. Последнее изобретение человечества: искусственный интеллект и конец эры Homo sapiens. Москва: Альпина нон-фикшн, 2019.
18. Желнина Е. В. Метод моделировки Леонардо да Винчи. Выявление основополагающих принципов и приемов композиционного построения произведений на основе анализа картин художника // Культура и искусство. 2017. № 2. С. 97–132.

## REFERENCES

1. Litvak, N. V. (2018). Sovremennaya diplomaticheskaya sluzhba kak reflektivnyy institut = Modern diplomatic service as a reflexive institution. *Polis. Political studies*, 2, 163–172. (In Russ.)
4. Sigaud, O. et al. (2022). Towards teachable autotelic agents. *IEEE Transactions on Cognitive and Developmental Systems*, 15(1), 1070–1084.
5. Russo, J.-J. (1912). *Jemil' ili O vospitanii = Emily, or On education*. Transl. by M. A. Jengel'gardt. St.Petersburg: Shkola i zhizn'. (In Russ.)
4. Bakhtin, M. M. (1981). *The Dialogic Imagination: Four Essays*. Ed. by M. Holquist, transl. by C. Emerson, M. Holquist. Austin, London: University of Texas Press.
5. Kant, I. (2020). *Kritika chistogo razuma = Critique of Pure Reason*. Transl. by N. O. Lossky. Moscow: Academicheskyy Proekt. (In Russ.)
6. Bychkov, V. V. (2017). *Metafizicheskiy smysl iskusstva = Metaphysical meaning of art*. *Vestnik slavjanskikh kultur*, 44, 143–158. (In Russ.)
7. Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
8. Bart, R. (1994). *Izbrannyye raboty: Semiotika. Poetika = Selected works: Semiotics. Poetics*. Transl. from French. Moscow: Progress; Univer. (In Russ.)
9. Prygunova, A. V., Litvak, N. V. (2025). The concept of the 'Death of the Author' by R. Barth and authorship in interaction with Artificial Intelligence. *RSUH/RGGU Bulletin. "Philosophy. Sociology. Art Studies" Series*, 1, 86–100. (In Russ.)
10. Lanier, J. (2018). *Dawn of the new everything: encounters with reality and virtual reality*. New York: Picador/Henry Holt and Company.
11. Kirby, A. (2009). *Digimodernism. How new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*. New York, London: Continuum.
12. Ivanov, D. V. (2000). *Virtualizatsiya obshchestva: Versiya 2.0. Virtualization of society: Version 2.0*. St.Petersburg: Peterburgskoye Vostokovedeniye Publ. (In Russ.)
13. Leroi-Gourhan, A. (1965). *Prehistory of western art*. Paris: Editions Mazonod.
14. Spivakov, M. V. (2020). *Proiskhozhdeniye vidimosti. Mari-Zhoze Mondzen i Andre Lerua-Guran o stanovlenii izobrazheniya, rechi i zhelaniya = The origin of visibility. Marie-Josée Mondzin and Andre Leroi-Gourhan on the formation of image, speech, and desire*. *Filosofskaya mysl'*, 7, 1–9. (In Russ.)
15. Benjamin, V. (1996). *Proizvedeniye iskusstva v epokhu yego tekhnicheskoy vosproizvodimosti. Izbrannyye esse = A work of art in the era of its technical reproducibility. Selected essays*. Moscow: Medium. (In Russ.)
16. Antunes, R. F., Leymarie, F. F., Latham, W. (2015). On writing and reading artistic computational ecosystems. *Artificial Life*, 21(3), 320–331.
17. Barratt, J. (2019). *Posledneye izobreteniye chelovechestva: iskusstvennyy intellekt i konets ery Homo sapiens = Humanity's latest invention: Artificial intelligence and the end of the era of Homo sapiens*. Moscow: Alpina non-fiction. (In Russ.)
18. Zhelnina, E. V. (2017). *Metod modelirovaniya Leonardo da Vinchi. Vyyavleniye osnovnykh printsipov i priyemov kompozitsionnogo postroyeniya proizvedeniy na osnove analiza kartin khudozhnika = Leonardo da Vinci's modeling method. Identification of fundamental principles and techniques of compositional construction of works based on the analysis of the artist's paintings*. *Kul'tura i iskusstvo*, 2, 97–132. (In Russ.)

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

**Прыгунова Ариана Владимировна**

соискатель кафедры философии им. М. В. Шишкина МГИМО МИД России

## INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

**Prygunova Ariana Vladimirovna**

Postgraduate Student, M. V. Shishkin Department of Philosophy, MGIMO University

Статья поступила в редакцию	15.03.2025	The article was submitted
одобрена после рецензирования	18.04.2025	approved after reviewing
принята к публикации	20.04.2025	accepted for publication