



К проблеме формирования концептуального аппарата: онтология алгообраза и конфигурация гибридной агентности в поле постцифрового экранного искусства

В.В. Марусенков¹

Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова (ВГИК), 129226, Россия, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3.

ORCID ID: 0009-0009-5724-2936

mar-in@yandex.ru

АННОТАЦИЯ

В статье исследуется фундаментальный парадигмальный кризис, вызванный конвергенцией искусственного интеллекта и экранных искусств. Доказывается, что данная конвергенция порождает не временные изменения, а устойчивую зону перманентной рефлексивной нестабильности, в которой скорость технологической трансформации опережает возможности ее теоретического осмысления. Это приводит к системному категориальному кризису: классические понятия эстетики и теории медиа («автор», «оригинальность», «произведение») утрачивают аналитическую силу при столкновении с алгоритмической генерацией.

Статья утверждает, что пребывание в этой зоне концептуальной нестабильности является необходимым условием для генерации нового знания. Перспектива видится не в возврате к старым категориям, а в активной разработке междисциплинарных метаязыков, способных описать гибридную природу творчества в антропотехническую эпоху.

ключевые слова

конвергенция искусственного интеллекта и искусства, парадигмальный кризис, алгообраз, метаавторство, агентность, онтология цифрового образа, эпистемология искусства, постцифровое творчество, алгоритмическая генерация, культурное машинное обучение, этика искусственного интеллекта, философия медиа

для цитирования

Марусенков В.В. К проблеме формирования концептуального аппарата: онтология алгообраза и конфигурация гибридной агентности в поле постцифрового экранного искусства // Вестник ВГИК. 2026. Т. 18, № 2. С. 67–80. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-2-67-80>

¹ **Вячеслав Валентинович Марусенков**

кандидат искусствоведения, доцент, декан сценарно-киноведческого факультета ВГИКа, профессор кафедры киноведения. AuthorID: 723837

© В.В. Марусенков, 2026

On the Problem of Forming a Conceptual Apparatus: The Ontology of the Algo-Image and the Configuration of Hybrid Agency in the Field of Post-Digital Screen Art

Vyacheslav V. Marusenkov¹

Russian State University of Cinematography n. a. S.A. Gerasimov (VGIK), 3 Wilhelm Pieck Str., Moscow, 129226, Russia.

ORCID ID: 0009-0009-5724-2936

mar-in@yandex.ru

ABSTRACT

The article explores the fundamental paradigmatic crisis caused by the convergence of artificial intelligence and screen arts. It argues that what this convergence generates is not a temporary change, but a persistent zone of permanent reflexive instability, in which the velocity of technological transformation outpaces the capacity for theoretical understanding. This leads to a systemic categorical crisis: classical concepts of aesthetics and media theory (“author”, “originality”, “work”) lose their analytical power when confronted with algorithmic generation.

The article argues that staying within this zone of conceptual instability is a necessary condition for the generation of new knowledge. The promising direction lies not in a return to old categories, but in the active development of interdisciplinary meta-languages capable of describing the hybrid nature of creativity in the anthro-po-technical era.

keywords

convergence of artificial intelligence and art, paradigmatic crisis, algo-image, meta-authorship, agency, ontology of digital image, epistemology of art, post-digital creativity, algorithmic generation, artificial intelligence ethics, philosophy of media

for citation

Marusenkov V.V. On the Problem of Forming a Conceptual Apparatus: The Ontology of the Algo-Image and the Configuration of Hybrid Agency in the Field of Post-Digital Screen Art // *Vestnik VGIK*. 2026, vol. 18, no. 2, pp. 67–80. (In Russ.) <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026>

¹ **Vyacheslav V. Marusenkov**

Cand. Sci. (in Art History), Associate professor, Dean and professor of the Script Writing and Cinema Studies Department, VGIK. AuthorID: 723837

Современная культура переживает глубокий перелом, источником которого выступает не просто появление новых инструментов, а фундаментальная конвергенция искусственного интеллекта и экранных искусств. Эта конвергенция порождает не временную турбулентность, а устойчивую зону перманентной рефлексивной нестабильности, где скорость технологических изменений систематически опережает способность существующих теоретических моделей к их осмыслению. В результате мы наблюдаем не эволюционное обновление, а полномасштабный парадигмальный кризис, ставящий под сомнение самые основы наших представлений о творчестве, произведении и авторе.

Классические категории эстетики, теории медиа и философии искусства — «автор», «оригинальность», «произведение», «стиль» — демонстрируют свою принципиальную недостаточность при столкновении с реалиями алгоритмической генерации, распределенного со-агентства и синтетической визуальности. Логика диффузионных и других вероятностных моделей, производящих не уникальный акт выражения, а статистически вероятную комбинацию, вступает в прямое противоречие с романтической и модернистской парадигмой творчества. Это противоречие инициирует необходимость не адаптации, а эпистемологической «пересборки» — активной разработки новых концептуальных языков. Как констатируют С.Г. Давыдов, А.В. Замков, М.А. Крашенинникова, М.М. Лукина, «сфера медиа входит в число наиболее перспективных направлений применения инновационных технологий искусственного интеллекта» [1].

Данное исследование исходит из того, что предмет анализа должен формулироваться не как перечисление отдельных эф-

фектов внедрения технологий, а как картографирование единого проблемного поля, где технологические инновации неразрывно сплетены с трансформацией способов познания (гносеологии), критериев прекрасного (эстетики) и оснований общественного договора (этики). Центральной задачей становится выявление внутренних связей между этими составляющими и поиск концептуальных оснований для ответа на обозначенные вызовы.

Работа нацелена на осмысление нарождающейся аксиоматики творческого акта в антропотехническую эпоху, где искусство становится продуктом диалектики между человеческой интенцией и статистической логикой культурного машинного обучения, а пребывание в зоне концептуальной нестабильности — необходимым условием для генерации нового знания о медиа и искусстве.

Конвергенция искусственного интеллекта и экранных искусств порождает уникальную зону перманентной рефлексивной нестабильности. Эта зона характеризуется не временным дисбалансом, а имманентным состоянием, в котором ускорение технологических изменений постоянно опережает способность существующих теоретических моделей к их адекватному осмыслению и концептуализации. Как пишет И.В. Зуйков, «поиски технологических возможностей упростить и, как следствие, удешевить процесс производства (не потеряв при этом качество) ведутся постоянно. Приближается время, когда унифицированные цифровые технологии создадут техническую модель (ее художественно-технологический образ), идентичный живому, реально существующему образу»[2].

Результатом является системный категориальный кризис, при котором усто-

явшиеся понятийные аппараты эстетики, теории медиа, искусствоведения и философии творчества демонстрируют свою принципиальную недостаточность. Категории «автор», «произведение», «оригинальность», «стиль», «документ» и «референция» теряют свою аналитическую четкость и объяснительную силу при столкновении с реалиями алгоритмической генерации, распределенного со-агентства и синтетической визуальности.

Это слияние приводит не просто к эволюционному обновлению, а к необходимости полной перестройки системы знаний. Оно требует активной разработки новых — или радикального преобразования старых — теоретических языков и введение новых актуальных понятий. Одним из центральных, конституирующих таких понятий и должен стать «алгообраз».

Алгообраз — понимается как визуальный артефакт, чья сущность и онтологический статус принципиально определяются не материалом, автором или референтной реальностью, а вероятностно-алгоритмическим процессом его генерации. Это материализация одной из бесчисленных возможных точек в скрытом семантико-визуальном пространстве модели ИИ, обученной на агрегированном массиве культурных данных. Алгообраз не является ни отражением мира, ни прямым выражением субъективности. Он есть «статистический отпечаток» или «визуализированная корреляция» культурного поля, временной сгусток выявленных моделью связей между стилями, формами и понятиями.

Его ключевые атрибуты — процессуальная изменчивость (бытие как актуализированный потенциал), комбинаторная гиперинтертекстуальность (производность от совокупного массива данных) и позна-

вательная неопределенность (размывание границ между документом, вымыслом и вычислением). Введение этого понятия позволяет описать объект, рожденный в результате диалога метаавтора и вероятностной системы, и служит краеугольным камнем для новой теории медиа, способной осмыслить творчество эпохи симбиоза с искусственным интеллектом.

Само нахождение в этой зоне нестабильности становится необходимым условием для рождения нового знания о медиа и искусстве в эпоху симбиоза человека и технологии. Способность современных систем ИИ создавать контент, основанная на вероятностных моделях, ставит под сомнение устоявшиеся понятия художественной оригинальности и уникальности. Это фундаментальный вызов. Логика работы таких систем — будь то диффузионные модели или большие языковые модели — прямо противоречит романтической и модернистской идее творчества как акта личного, суверенного самовыражения. Главное противоречие в том, что алгоритм производит не уникальный объект, порожденный неповторимым внутренним миром автора, а статистически вероятную комбинацию, выведенную из обобщенных шаблонов, извлеченных из огромных наборов данных.

Данная конвергенция инициирует не просто эволюционное обновление, а необходимость эпистемологической пересборки. Это требует активной разработки новых или радикальной модификации существующих метаязыков, способных описать гибридную природу творческого акта, процессуальную онтологию «алгообраза» и этические дилеммы, возникающие в пространстве совместного производства смыслов человеком и нечеловеческим интеллектом. Пребывание в этой зоне неста-

бильности становится условием для генерации нового знания о медиа и искусстве в антропотехническую эпоху.

Генерирующий потенциал современных систем искусственного интеллекта, основанных на вероятностных моделях, фундаментально проблематизирует устоявшиеся концепции художественной оригинальности и уникальности. Этот вызов носит системный характер, поскольку операционная логика таких систем — диффузионных архитектур или больших языковых моделей — находится в прямом противоречии с романтической и модернистской парадигмой творчества как акта суверенного авторского выражения. Как отмечает А.Л. Андреев, «конституирование категории “художественное мышление” в ее концептуально-проблемной структуре затруднялось восходящей к просветительской философии тенденцией связывать искусство только с чувственной ступенью познания и интерпретацией мышления исключительно как оперирования понятиями, которые, формируясь на базе чувственности, вместе с тем по природе своей исключают момент наглядности и образность» [3]. Ядро противоречия заключается в том, что алгоритм производит не уникальный артефакт, рожденный из неповторимого внутреннего опыта автора, а статистически вероятную конфигурацию, выведенную из агрегированных паттернов, извлеченных из обширных обучающих датасетов.

Художественный жест, таким образом, утрачивает свою эксклюзивную связь с индивидуальным гением и переосмысливается как акт семантической навигации по латентному пространству культуры, закодированному в модели. Произведение становится точкой в континууме возможных комбинаций, актуализированной

конкретным текстовым или визуальным запросом (промптом). Это смещение порождает три взаимосвязанных теоретических следствия.

Во-первых, происходит переход от уникальности к комбинаторной вариативности. Алгоритм по определению работает с повторами и вариациями. Его «творчество» заключается не в создании «ничто», а в рекомбинации и интерполяции элементов, усвоенных из корпуса данных. Следовательно, критерий абсолютной новизны и неповторимости замещается критерием интересной, контекстуально релевантной или эстетически эффективной комбинаторики в рамках заданных параметров.

Во-вторых, наблюдается сдвиг от авторского голоса к статистическому усреднению. Если традиционное понятие оригинальности тесно связано с уникальным «почерком» или «голосом» автора, то вероятностная модель по своей природе стремится к генерации усредненных, наиболее статистически правдоподобных репрезентаций запрошенного концепта. Даже при настройке на конкретный «стиль» алгоритм воспроизводит его усредненный паттерн, а не субъективную интерпретацию живого художника. Это смещает фокус с выражения внутреннего мира к управлению внешними параметрами репрезентации.

В-третьих, возникает кризис атрибуции и формируется модель «авторства второго порядка». Поскольку исходный материал — агрегированный культурный корпус — лишен единого автора, а процесс генерации стохастичен, атрибуция конечного произведения становится проблематичной. Авторство человека-оператора оказывается авторством второго порядка: это не авторство созданного образа, а авторство успешной стратегии

по его извлечению и кураторскому отбору из пространства возможностей, предлагаемого моделью.

Алгоритмическая генерация не просто ставит под сомнение, а активно деконструирует классическую концепцию оригинальности, выдвигая на первый план новые категории: вариативность, комбинаторика, управление вероятностью и кураторская интенциональность. Это требует построения новой теории творчества, которая могла бы описать художественную ценность и значимость произведений, рожденных в рамках этой новой, пост-романтической парадигмы, где искусство становится продуктом диалектики между человеческой интенцией и статистической логикой культурного машинного обучения. Как утверждает С.Л. Уразова, «...для нашего современника устанавливается алгоритм взаимодействия «человек–машина», когда обращение к машинному обучению становится массовым...» [4].

Произведение, сгенерированное при посредничестве вероятностных моделей искусственного интеллекта, перестает функционировать как классическая художественная репрезентация — опосредованное выражение уникального субъективного опыта и интенции творца. Вместо этого оно обретает статус «статистического оттиска» или «семантического снимка» агрегированного культурного поля, кристаллизованного в параметрах обученной нейросетевой модели. Эта трансформация влечет за собой ряд фундаментальных сдвигов в понимании природы художественного объекта.

Происходит радикальная смена онтологического статуса. Если традиционное произведение онтологически укоренено в биографии и психике автора, являясь «автографом» субъективности, то алго-

ритмический артефакт укоренен в корпусе данных. Его бытие производно не от индивидуального сознания, а от выявленных в датасетах корреляций, частотностей и скрытых паттернов. Это делает произведение инстанцией коллективного, но обезличенного культурного бессознательного, материализованного в математических распределениях.

Логика смыслопорождения смещается от интенциональности к корреляционной логике. Ценность и смысл произведения перемещаются из плоскости расшифровки авторского замысла в плоскость анализа того, как именно и на основании каких данных была вычислена данная визуальная конфигурация. Критика превращается в форму корреляционного анализа, исследующего, какие элементы культурного поля — стили, иконографии, композиционные схемы — оказались статистически сопряженными в модели для порождения конкретного «оттиска».

«Статистический оттиск» лишен традиционно понимаемой психологической или экзистенциальной глубины, связанной с творческим процессом. Его «глубиной» становится глубина латентного пространства модели — многомерного континуума, где культурные значения существуют как векторы. Интерпретация произведения превращается в акт картографирования его позиции в этом абстрактном семантико-визуальном ландшафте.

Кураторский жест утверждается как новая доминантная форма смыслопорождения. Поскольку исходный материал — культурное поле — дан как бессубъектный статистический ресурс, ключевая творческая роль человека смещается к акту кураторского выбора и контекстуализации. Значение «оттиска» конституируется не в момент его генерации алгоритмом,

а в момент его селекции, наименования и помещения в определенный дискурсивный ряд человеком-оператором. Смысл оказывается не имманентным свойством объекта, а продуктом постфактумного кураторского жеста.

Следовательно, формула «статистический отпечаток культурного поля» маркирует исторический переход от парадигмы выражения к парадигме извлечения и рекомбинации. Произведение становится не сообщением от автора к зрителю, а временным, стохастическим, но репрезентативным сгустком визуальной информации, кристаллизовавшимся из гигантского корпуса культурных данных. Адекватное изучение таких объектов требует разработки новых междисциплинарных методов, синтезирующих анализ больших данных, теорию вероятностей и социологию культуры, что знаменует собой кризис классической герменевтики и рождение новой аналитической оптики для искусства эпохи ИИ.

Исследуемая технологическая конвергенция инициирует не инструментальную эволюцию, а глубинный парадигмальный кризис, пронизывающий эпистемологические, социокультурные и этические основания современной аудиовизуальной культуры. Этот кризис проявляется как системный разрыв в трех взаимосвязанных сферах, составляющих историческое ядро экранных искусств.

Во-первых, происходит эпистемологический кризис художественного познания. Классические модели интерпретации, основанные на анализе авторского замысла, стилистического единства и интенциональной репрезентации, утрачивают объяснительную силу перед лицом алгоритмически опосредованного творчества. Объект познания — художественное произведение — трансформируется из уни-

кального артефакта, укорененного в субъективности, в «статистический отпечаток» культурного поля. Это требует формирования новой гносеологии постцифрового образа, способной концептуализировать знание, порождаемое во взаимодействии с непрозрачными вероятностными системами. В результате познавательная парадигма смещается от герменевтики скрытых смыслов к корреляционному анализу паттернов данных и картографированию латентных пространств.

Во-вторых, наблюдается фундаментальная трансформация социальных практик производства смысла. Распределенное со-агентство человека и ИИ реконфигурируют саму социальную архитектуру смыслопорождения. Традиционные иерархии (автор — зритель, профессионал — дилетант) размываются, уступая место сетевым, диалогическим и кураторским моделям. Смысл произведения перестает быть имманентным свойством, закрепленным в момент создания, и начинает перформативно конструироваться в процессе его итеративной генерации, селекции, ремикса и контекстуализации различными акторами — оператором, алгоритмом, сообществом пользователей, платформой. Этот сдвиг ведет к становлению новой политики эстетического, где вопросы доступа к инструментарию, контроля над данными и видимости в алгоритмически курируемых потоках становятся центральными.

В-третьих, осуществляется деконструкция и последующая пересборка этических консенсусов. Сложившаяся система этических норм в искусстве, — включая принципы оригинальности, авторского права и ответственности за высказывание, — сталкивается с вызовами, которые не могут быть разрешены в рамках прежних категорий. Формируется

зона этической неопределенности, порожденная тремя ключевыми факторами: кризисом атрибуции, вызванным невозможностью четко распределить моральную и правовую ответственность между человеком-оператором, разработчиками модели и владельцами данных; эффектом алго-предвзятости, приводящим к воспроизводству и усилению социальных неравенств и культурных стереотипов, закодированных в обучающих датасетах; эпистемическим ущербом, связанным с подрывом общественного доверия к аудиовизуальным медиа как источнику достоверного знания через технологии дипфейк и синтетических медиа.

Парадигмальный кризис приобретает триединую природу: он одновременно ставит под сомнение то, как мы познаем искусство (гносеология), как мы его совместно создаем и понимаем (социальная практика) и на каких нормативных основаниях мы выстраиваем отношения с ним и друг с другом в поле культуры (этика). Преодоление этого кризиса, или выработка стратегий существования в его условиях, представляет собой центральную интеллектуальную и практическую задачу для теории и практики экранных искусств в XXI веке, требующую междисциплинарного синтеза и постоянной концептуальной рефлексии.

Технологическая конвергенция искусственного интеллекта и экранных искусств инициирует не инструментальную эволюцию, а парадигмальный сдвиг, реконфигурирующий саму аксиоматику творческого акта. Этот процесс характеризуется фундаментальной трансформацией оснований, на которых строится понимание и практика художественного творчества в цифровую эпоху. В отличие от инструментальной эволюции, предполагающей усовершенствование средств

для достижения целей в рамках существующей системы координат, парадигмальный сдвиг изменяет саму эту систему, внося радикальные коррективы в базовые допущения творческого процесса.

Ключевые аксиомы творчества подвергаются системной реконфигурации.

Аксиома агентности. Традиционный постулат о едином, суверенном источнике замысла и исполнения заменяется моделью распределенного или гибридного агентства, где творческая воля рассредоточена между человеческой интенцией и стохастической логикой алгоритмической системы. Художник трансформируется из единственного творца в куратора, режиссера или оператора, ведущего диалог с нечеловеческим интеллектом.

Аксиома интенциональности и контроля. Классическое представление о произведении как материализации авторского замысла, находящегося под полным контролем создателя, уступает место принципу фундаментальной неопределенности. Вероятностные модели ИИ вводят элемент непредсказуемости, возникающий из «черного ящика» алгоритма, что преобразует аксиому полного контроля в аксиому диалогического со-творчества и управления вероятностями.

Аксиома уникальности и оригинальности. Идеал модернистского искусства, основанный на создании уникального объекта, замещается парадигмой комбинаторики и статистической рекомбинации. Алгоритмическое «творчество» строится не на создании «ничто», а на вычислении новых, но вероятных конфигураций из существующего культурного материала, что заменяет аксиому уникальности аксиомой вариативной производности.

Аксиома онтологической определенности. Понимание произведения как за-

вершенного, стабильного объекта с фиксированными границами трансформируется под влиянием свойства метастабильности и процессуальности алгоритмически генерируемых артефактов. Эти артефакты существуют как одна из бесчисленных потенциальных версий в латентном пространстве модели и могут подвергаться бесконечной модификации, превращая произведение из статичной вещи во временной снимок непрерывного вычислительного процесса.

Парадигмальный сдвиг представляет собой переход от антропоцентрической, интенциональной и онтологически стабильной модели творчества к модели постгуманистической, диалогической, стохастической и процессуальной. Этот переход требует не адаптации прежних теоретических построений, а разработки принципиально новой философской и концептуальной рамки для осмысления искусства, возникающего на пересечении человеческой культуры и машинного интеллекта. Реконфигурация творческой аксиоматики ставит под радикальный вопрос не только способы создания искусства, но и сами фундаментальные категории — творческий акт, авторство и произведение — в контексте наступающей антропотехнической эпохи.

Процесс технологической конвергенции характеризуется дуальной трансформацией, представляющей собой два взаимозависимых и коэволюционных процесса, которые в своей совокупности фундаментально переопределяют экосистему экранных искусств.

С одной стороны, происходит фундаментальная метаморфоза агентности творческого субъекта. Агентность творца претерпевает не эволюционное расширение, а категориальную метаморфозу, затраги-

вающую саму природу художественной субъективности. Это переход от автономного демиурга, чья творческая воля реализуется через прямое воздействие на материал, к гибридному оператору-стратегу.

Субъективность последнего реализуется через три ключевые практики: семиотическое моделирование (где промпт-инжиниринг выступает как акт лингвистического скульптинга латентных пространств), диалогическую навигацию в вероятностной среде (где каждый запрос, оценка и селекция суть шаги в переговорах с алгоритмической «инаковостью») и эпистемическое кураторство (где критический отбор и интерпретация стохастических выходов становятся основными творческими компетенциями). Эта новая, распределенная и интерсубъективная агентность существует в постоянном диалоге с логикой «черного ящика» — непрозрачной стохастической системой, обладающей собственной эпистемической активностью.

С другой стороны, наблюдается генезис нового класса визуальных объектов с принципиально иной онтологией — «алгообразов». Их онтология определяется не материальной субстанцией или цифровым кодом, а вероятностной природой их генезиса. Ключевые онтологические характеристики этого класса включают: процессуальную метастабильность (алгообраз существует как временная актуализация в континууме возможных состояний, его бытие — это «бытие-в-потенции»); комбинаторную гипер-интертекстуальность (каждый образ является статистической суперпозицией паттернов из всего корпуса обучающих данных, материализацией коллективного культурного бессознательного); эпистемическую неопределенность (онтологический статус алгообраза

проблематичен — это не репрезентация и не вымысел, а вычислительная конфигурация вероятностных связей между культурными знаками); стохастическую аутографию (уникальность объекта определяется не авторским почерком, а вероятностным отпечатком конкретных параметров генерации, создающим новую форму «технической уникальности»).

Эти трансформации образуют диалектическую петлю взаимозависимости. Новая агентность, основанная на стратегическом управлении вероятностями, порождает новый класс объектов — алгообразы. В свою очередь, онтология этих объектов — их метастабильность и стохастичность — требует и конституирует именно такую, кураторскую и диалогическую, агентность. Вместе они формируют замкнутую экосистему постцифрового творчества, где субъект и объект взаимно определяют друг друга через единую логику вероятностного вычисления.

Дуальная трансформация создает не просто новые практики и артефакты, но новую онтолого-агентную конфигурацию, в рамках которой искусство становится пространством переговоров между человеческой интенциональностью и нечеловеческой эпистемической логикой, а художественное произведение — материализацией этих переговоров в форме визуальной вероятности.

Традиционная парадигма художественного агентства, воплощенная в фигуре человека-создателя, основана на принципе прямой каузальности между творческой волей, телесным действием и материальным результатом. В этой модели агентность реализуется через неопосредованное формообразование физического носителя, где инструмент служит пассивным продолжением авторской интенции, а произ-

ведение выступает как непосредственный след телесного жеста художника.

Технологическая конвергенция с искусственным интеллектом инициирует фундаментальный сдвиг к принципиально иной конфигурации агентности — метаавторству или алгорежиссуре. Этот переход характеризуется четырьмя взаимосвязанными трансформационными векторами, которые реконфигурируют саму онтологию творческого акта.

Смена операционного режима: от формообразования к стратегическому управлению. Метаавтор осуществляет не прямое воздействие на материал, а стратегическое управление сложной вероятностной системой. Его действия носят директивный и кураторский характер: формулирование семиотических задач, настройка гиперпараметров, итеративный отбор и редакция стохастических результатов системы. Творчество становится метадеятельностью по проектированию условий для возникновения формы.

Переход от материальной каузальности к семиотической опосредованности. Если творец работает в логике физической причинности, то метаавтор функционирует в логике семиотического посредничества. Его основной инструмент — язык, который транслируется алгоритмом в визуальные паттерны. Агентность реализуется через акт лингвистического и концептуального моделирования латентного пространства модели.

От единоличного демиурга к диалогическому со-агенту. Метаавторство предполагает распределенную или гибридную агентность. Автор вступает в диалог с нечеловеческим со-творцом, обладающим собственной, часто неполностью прозрачной логикой. Произведение рождается в интересубъективном пространстве

этого диалога, где авторская интенция постоянно переопосредуется и трансформируется ответами системы.

Новая темпоральность творческого акта: от линейного процесса к итеративной петле. Процесс алгорезиссуры развивается как нелинейная итеративная петля взаимодействия по схеме «запрос → генерация → оценка → уточнение». Произведение кристаллизуется через серию проб и неожиданных открытий, предлагаемых алгоритмом.

Таким образом, переход от человека-творца к метаавтору представляет собой не инструментальную эволюцию, а онтологическую трансформацию творческого акта. Это движение от модели, основанной на прямом воздействии, материальной каузальности и суверенном авторстве, к модели, построенной на стратегическом управлении, семиотическом опосредовании, диалогической со-агентности и итеративной темпоральности. Данная новая конфигурация требует фундаментального переосмысления традиционных категорий эстетики — от авторства и оригинальности до самой природы художественного жеста в эпоху со-творчества с искусственным интеллектом, где произведение становится материализацией диалога между человеческой интенцией и алгоритмической логикой.

В контексте новой агентной конфигурации метаавтор осуществляет стратегическое управление сложными вероятностными системами, что порождает радикальную трансформацию компетентностного профиля художника. Это не эволюционное дополнение навыков, а парадигмальный сдвиг в самой архитектуре творческих компетенций, затрагивающий эпистемические, операциональные и рефлексивные способности. Данная транс-

формация реализуется через четыре взаимосвязанных компетентностных перехода.

От технического мастерства к эпистемическому моделированию. Традиционное мастерство, основанное на моторных навыках, замещается способностью к семантическому и концептуальному структурированию. Ключевой компетенцией становится промпт-инжиниринг — искусство перевода художественного замысла в систему лингвистических и параметрических дескрипторов. Это требует понимания семиотики визуальных языков, логики латентных пространств модели и методов управления вероятностями через взвешивание терминов и настройку параметров.

От линейного исполнения к итеративной навигации. Вместо следования линейному плану метаавтор развивает компетенцию нелинейной навигации в пространстве возможностей. Это включает: циклическое прототипирование (генерация, оценка и модификация сотен вариаций), распознавание эмерджентных качеств (выявление непреднамеренных, но ценных паттернов) и управление креативной петлей обратной связи, где каждый ответ алгоритма становится новым входным сигналом.

От авторского суверенитета к диалогической интерпретации. Поскольку значительная часть смыслопорождения делегирована алгоритмической системе, художник развивает компетенцию критической интерпретации и кураторской селекции. Это предполагает: герменевтику стохастических выходов (умение «читать» результаты, порожденные статистической моделью), эпистемическую скромность (признание со-агентности системы) и кураторский критицизм (развитый критерий для отбора наиболее релевантных вариантов).

От работы с материей к работе с метаданными и контекстом. Творческий процесс расширяется до управления экосистемой данных. Это включает компетенцию работы с обучающими данными (понимание влияния датасетов и методов их коррекции) и контекстуальное моделирование (способность проектировать место образа в более широком семиотическом поле). Как считает Н.А. Кочеляева, «метаданные представляют собой структурированную информацию, описывающую технические и организационные аспекты кинопроизводства» [5].

Новая компетентностная модель представляет собой синтез стратега, семиотика, критика и системного архитектора. Художник трансформируется в метаоператора, чья основная задача заключается не в непосредственном создании формы, а в проектировании условий ее вероятностного возникновения через сложную медиацию между языком, данными, алгоритмической логикой и культурным контекстом. Этот сдвиг знаменует переход от искусства как ремесла к искусству как стратегическому проектированию эстетических вероятностей.

Конвергенция искусственного интеллекта и экранных искусств знаменует собой не очередной технологический этап, а глубокий парадигмальный разрыв, пересобирающий основы художественного творчества, восприятия и теории. Мы находимся не в фазе адаптации, а в устойчивой зоне перманентной рефлексивной нестабильности, где скорость технологических изменений систематически опережает способность существующих концептуальных аппаратов к их осмыслению. Эта нестабильность, однако, не является патологией — она становится конститу-

тивным условием для генерации нового знания об искусстве в антропотехническую эпоху.

Центральным итогом анализа является выявление дуальной трансформации, переопределяющей экосистему экранных искусств. С одной стороны, происходит метаморфоза агентности: фигура суверенного автора-демиурга уступает место метаавтору или алгорежиссеру. Его творчество заключается не в прямом формировании, а в стратегическом управлении вероятностями, семиотическом моделировании (пром프트-инжиниринг), итеративной навигации и кураторской селекции в диалоге с непрозрачной логикой «черного ящика». С другой стороны, наблюдается генезис новой онтологии образа — рождается класс артефактов, принципиально определяемых не материалом или авторским замыслом, а вероятностно-алгоритмическим процессом генерации, — «алгообраз». Его бытие характеризуется процессуальной нестабильностью, комбинаторной гиперинтертекстуальностью и эпистемической неопределенностью. Алгообраз есть «статистический отпечаток» агрегированного культурного поля, материализация корреляций и паттернов, извлеченных из данных.

Эта дуальная трансформация влечет за собой триединый парадигмальный кризис, пронизывающий все уровни современной культуры. Во-первых, эпистемологический: классические герменевтические модели, ориентированные на раскрытие авторского замысла, утрачивают силу. На смену им приходит корреляционный анализ и картографирование латентных пространств, где произведение познается через логику данных, на которых обучена модель. Во-вторых, социально-практиче-

ский: размываются традиционные иерархии (автор/зритель). Смыслопорождение становится распределенным, сетевым и перформативным процессом, осуществляемым в диалоге человека, алгоритма, платформы и сообщества. В-третьих, этический: возникает зона принципиальной неопределенности вокруг атрибуции, ответственности, предвзятости алгоритмов и эпистемического ущерба от синтетических медиа. Сложившаяся система художественных конвенций и правовых норм требует фундаментальной пересборки.

Таким образом, аксиоматика творческого акта подвергается тотальной реконфигурации. На смену парадигме уникальности, оригинальности и суверенного выражения приходит парадигма комбинаторной вариативности, статистической рекомбинации и диалогического со-агентства. Искусство становится продуктом диалектики между

человеческой интенцией и машинной логикой культурного машинного обучения.

Перспектива дальнейшего исследования лежит не в попытках вернуться к утраченным категориальным определенностям, а в активном освоении зоны нестабильности как пространства нового теоретического воображения. Это требует разработки междисциплинарных метаязыков, способных описать гибридную природу творчества, процессуальную онтологию алгообразов и этику распределенной ответственности. Вызов состоит не только в том, чтобы понять, как создается искусство с ИИ, но и в том, чтобы переосмыслить, что такое искусство, творчество и образ в условиях симбиоза с нечеловеческим интеллектом. Нахождение в этом концептуальном напряжении и есть путь к адекватному осмыслению нарождающейся реальности экранных искусств XXI века.

ЛИТЕРАТУРА

1. Давыдов С.Г., Замков А.В., Крашенинникова М.А., Лукина М. М. Использование технологий искусственного интеллекта в российских медиа и журналистике // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 10: Журналистика. 2023. № 5. С. 3–21. DOI: 10.30547/vestnik.journ.5.2023.321
2. Зуйков И.В. Особенности использования искусственного интеллекта в кинематографе и медиаиндустрии // Вестник ВГИК. 2022. Т. 14, № 4. С. 65–77. EDN: OOHТJD
3. Андреев А.Л. К характеристике креативного интеллекта: художественное мышление // Вестник ВГИК. 2014. Т. 6, № 3. С. 72–81.
4. Уразова С.Л. Нейромедиа как новый формат образов цифровой реальности // Вестник ВГИК. 2023. Т. 15, № 3. С. 140–150.
5. Кочеляева Н.А. Искусственный интеллект и его возможности в современном кинопроизводстве: предварительные наблюдения // Вестник ВГИК. 2025. Т. 17, № 4. С. 171–179. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-66-4-171-179>

REFERENCES

1. Davydov, S.G., Zamkov, A.V., Krashenninnikova, M.A., Lukina, M. M. Ispol'zovanie tekhnologii` iskusstvennogo intellekta v rossiiskix media i zhurnalistike [The use of artificial intelligence technologies in Russian media and journalism] // Vestn. Mosk. un-ta. Ser. 10: Zhurnalistika, no. 5, 2023, pp. 3–21. DOI: 10.30547/vestnik.journ.5.2023.321 (In Russ.)
2. Zuiikov, I.V. Osobennosti ispol'zovaniya iskusstvennogo intellekta v kinematographe i mediaindustrii [Specific Aspects of Using Artificial Intelligence in Film and Media Industry]. Vestnik VGIK, vol. 14, no. 4, 2022, pp. 65–77. EDN: OOHТJD (In Russ.)

3. Andreyev, A.L. K karakteristike kreativnogo intellekta: xudozhestvennoe my`shlenie [Artistic Thinking as a Characteristic Property of Creative Intellect]. Vestnik VGIK, vol. 6, no. 3, 2014, pp. 72–81. (In Russ.)
4. Urazova, S.L. Nejromedia kak novy`j format obrazov cifrovoj real`nosti [Neuromedia as a New Format of Digital Reality Images] // Vestnik VGIK, vol. 15, no. 3, 2023, pp. 140–150. (In Russ.)
5. Kochelyaeva, N.A. Iskusstvenny`j intellekt i ego vozmozhnosti v sovremennom kino-proizvodstve: predvaritel`ny`e nablyudeniya [Artificial Intelligence and Its Potential in Contemporary Filmmaking: Preliminary Observations]. Vestnik VGIK, vol. 17, no. 4. 2025, pp. 171–179. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-66-4-171-179> (In Russ.)

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **23.02.2026**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **25.03.2026**

Принята к публикации / Accepted for publication **28.03.2025**