К.Н. ГАВРИЛИН

Кандидат искусствоведения, профессор, зав. кафедрой истории искусств и гуманитарных наук РГХПУ им. С.Г. Строганова. Член-корреспондент Российской академии художеств
e-mail: gavrilin_strog@mail.ru

K.N. GAVRILIN

Candidate of Art History, Professor, Head of the Department of Art History and Humanities at the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts. Corresponding Member of the Russian Academy of Arts
e-mail: gavrilin_strog@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_3_3_ 180_191

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В ДЕКОРАТИВНОМ ИСКУССТВЕ И ПРЕДМЕТНОМ ДИЗАЙНЕ: PRO ET CONTRA

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN DECORATIVE ARTS AND OBJECT DESIGN: PRO ET CONTRA

Стремительное развитие генеративного искусственного интеллекта существенно меняет художественные и проектные практики, особенно в сфере декоративного и декоративно-прикладного искусства, тесно связанного с материалом, технологией изготовления и ремесленной традицией. В статье рассматриваются основные преимущества и ограничения применения искусственного интеллекта в предметном дизайне, керамике, текстиле, ювелирном искусстве и проектировании орнамента. Анализируются реализованные отечественные и международные проекты, включая стул A.I., созданный совместно Филиппом Старком и Kartell, проект Sender Unknown Азизы Кадыри, эксперимент с керамикой художника Веры ван дер Бург под названием From Text-to-Clay, исследования генеративного проектирования дуньхуанских орнаментов и ювелирных изделий, а также нейросетевые костюмные образы Оли Астры, основанные на визуальных кодах культур народов России. Особое внимание

уделяется проблемам авторства, утраты культурного контекста, технологической реализуемости нейросетевых решений и возможной девальвации ремесленного знания. Мы приходим к выводу, что наибольший потенциал ИИ в декоративном искусстве и предметном дизайне связан не с автономной генерацией произведения, а с моделью взаимодействия человека, алгоритма и материала.

The rapid development of generative artificial intelligence is significantly transforming artistic and design practices, particularly in the fields of decorative and applied arts, which are closely connected with materiality, production techniques, and craft traditions. The article examines the main advantages and limitations of using artificial intelligence in product design, ceramics, textiles, jewelry, and ornamental design. It analyzes a number of Russian and international case studies, including Philippe Starck and Kartell's A.I. chair, Aziza Kadyri's Sender Unknown, Vera van der Burg's ceramic experiment From Text-to-Clay, research on the generative design of Dunhuang ornaments and jewelry, as well as Olya Astra's AI-generated costume concepts based on the visual codes of the cultural traditions of the peoples of Russia. Particular attention is paid to issues of authorship, the loss of cultural context, the technical feasibility of AI-generated solutions, and the possible devaluation of craft knowledge. The article concludes that the greatest potential of AI in decorative arts lies not in the autonomous generation of artworks, but in a model of interaction between the human creator, the algorithm, and the material.

Ключевые слова: искусственный интеллект, декоративное искусство, декоративно-прикладное искусство, генеративный дизайн, ремесло, орнамент, керамика, текстиль, традиционный костюм, искусство и технологии, креативные индустрии, креативный творческий кластер.
Keywords: artificial intelligence, decorative arts, applied arts, generative design, craft, ornament, ceramics, textiles, traditional costume, art and technology, creative industries, creative cluster.

Активное внедрение искусственного интеллекта заметно меняет современную художественную и проектную практику. Генеративные модели используются для поиска художественных идей, создания изображений и орнаментов, разработки предметных форм, анализа исторических коллекций и визуализации будущих изделий. В отечественной научной литературе постепенно формируется круг исследований, посвященных применению нейросетевых технологий в музейной практике, проектировании и средовом дизайне [1; 2]. В частности, рассматривается применение генеративных систем для разработки паттернов и интерьерного декора, позволяющее существенно ускорить процесс поиска и визуализации проектных решений в креативных индустриях.

Однако именно декоративное искусство, дизайн (и связанные с ними креативные творческие кластеры) представляют собой особенно интересную область для оценки возможностей искусственного интеллекта. В отличие от цифрового изображения, которое может существовать исключительно на экране, произведение керамики, стекла, текстиля, ювелирного искусства или художественно спроектированный предмет должны быть реализованы в материале. Художнику приходится учитывать вес, прочность, структуру, пластические свойства, особенности обжига или литья, взаимодействие цвета и поверхности, технологические ограничения производства. Более того, значительная часть декоративного искусства исторически связана с ремесленными традициями, в которых знания передаются не только через изображения и тексты, но посредством практического опыта мастера, поэтому вопрос об использовании ИИ здесь выходит далеко за рамки спора о том, способен ли алгоритм «создавать красивые изображения». Гораздо существеннее вопрос о том, какую часть художественного процесса можно алгоритмизировать и что происходит с произведением при переходе от вычислительной модели к материальному объекту.

Одним из наиболее известных ранних примеров использования искусственного интеллекта в предметном дизайне стал стул A.I., представленный в 2019 году французским дизайнером Филиппом Старком совместно с итальянской мебельной компанией Kartell и американской технологической компанией Autodesk, разработчиком программного обеспечения для проектирования и 3D-моделирования. Перед системой генеративного проектирования была поставлена конкретная задача: создать комфортный и конструктивно прочный стул, используя минималь-

но необходимое количество материала. При этом алгоритм должен был учитывать требования промышленного производства, включая технологию литья под давлением. Генеративная система перебирала большое количество возможных конфигураций, после чего дизайнер совместно с инженерами уточнял исходные условия и оценивал полученные варианты. Таким образом, конечная форма возникла не в результате единственной «генерации», а в ходе многократного взаимодействия между человеком и вычислительной системой [3].

Этот пример хорошо показывает одно из очевидных преимуществ искусственного интеллекта: способность за короткое время исследовать десятки вариантов, которые практически невозможно полностью перебрать вручную. В традиционной проектной практике художник или дизайнер последовательно создают эскизы, сопоставляя несколько решений. Генеративная система способна рассчитать десятки или сотни конфигураций, меняя толщину конструкции, расположение опор или распределение материала. Однако в данном случае алгоритм не заменяет автора: именно человек формулирует задачу, определяет ограничения, выбирает направление развития проекта и оценивает художественные качества результата. Показательно, что разработчики проекта сами отмечали первоначальное несоответствие между ожиданиями Филиппа Старка и возможностями системы: дизайнеру приходилось постепенно уточнять условия, буквально «обучаясь разговаривать» с алгоритмом.

Сходная ситуация складывается и в области орнаментального искусства. Генеративные модели способны чрезвычайно быстро создавать вариации композиционных структур, цветовых сочетаний и декоративных мотивов. В отечественной практике уже исследовались возможности нейросетевого генерирования изображений и паттернов для интерьерного декора. Исследования И.Б. Волкодаевой и Н.В. Соловьевой показывают, что нейросетевые инструменты могут применяться на разных этапах проектирования, ускоряя разработку художественной концепции [2].

Особый интерес представляет применение искусственного интеллекта к работе с историческими орнаментальными системами. В этом случае алгоритм используется не только для создания новых изображений, но и для анализа уже существующей художественной традиции. Показателен проект группы китайских исследователей, опубликованный в 2026 году и основанный на орнаментах кессонов в декоративном убранстве сводов пещерных храмов Дуньхуана. Сначала авторы систематизировали

характерные элементы этих композиций — растительные, зооморфные и геометрические мотивы, а затем использовали их для дополнительного обучения моделей Stable Diffusion и Flux. В результате нейросети генерировали новые варианты орнаментов, сохранявшие узнаваемые особенности исторического прототипа. Полученные композиции были далее адаптированы для современных предметов декоративно-прикладного искусства и дизайна — ковров, сумок, кружек и текстильных изделий [4]. Этот пример важен тем, что показывает возможность использования ИИ не как автономного автора, а как инструмента переработки и вариативного развития, трансформации исторического художественного наследия. Одновременно именно здесь возникает принципиальный вопрос: где проходит граница между творческим переосмыслением традиции и ее имитацией.

В отечественной практике показательным примером подобного подхода является проект художника и AI-креатора Оли Астры (Astraolyaa), использующей генеративные нейросети для создания костюмных образов на основе визуальных кодов различных культур народов России [13]. Исторический костюм, традиционные орнаменты, символика и элементы народной эстетики становятся в этих работах не материалом для буквальной реконструкции, имитации, но отправной точкой для художественного проектирования, интерпретации фольклорных и исторических мотивов в современной фэшн-культуре. Возможности искусственного интеллекта позволяют свободно экспериментировать с силуэтом, пропорциями, декором и фактурами, проверять необычные сочетания и фантазировать о формах костюма, которые сложно или невозможно было бы быстро разработать традиционными средствами. Подобная практика представляет особый интерес именно как способ предварительного эскизирования и поиска новых художественных решений, их осмысленного отбора: нейросеть позволяет не воспроизводить этнографический образец, а создавать на его основе широкий круг современных интерпретаций. При осознанной работе с историческими источниками такой подход способен стать продуктивным инструментом проектирования и одновременно способом привлечь внимание к многообразию культурных и ремесленных традиций России.

Преимущество подобных методов состоит не только в скорости. Они позволяют работать с огромными массивами визуальной информации, обнаруживать устойчивые морфологические признаки, сравнивать

различные варианты композиции и создавать персонализированные решения. Однако одновременно возникает один из центральных вопросов применения ИИ в декоративном искусстве: является ли внешнее воспроизведение визуального языка сохранением традиции?

Чрезвычайно точно эта проблема сформулирована в проекте узбекского художника Азизы Кадыри Sender Unknown, представленном в лондонском Музее Виктории и Альберта в 2026 году. Проект посвящен традиции сюзане — декоративной вышивке, исторически связанной с женским трудом, семейной жизнью, приданым и межпоколенческой передачей знаний. Кадыри использовала специально разработанную модель искусственного интеллекта для создания новой системы мотивов на основе визуального языка сюзане. После цифрового этапа эти изображения были переданы мастерицам из Нураты в Узбекистане, которые выполнили орнаменты вручную в традиционной технике вышивания [5]. Проект одновременно выявляет и ограничения подобного подхода. В V&A подчеркивают, что при переводе исторического визуального материала в массив данных существует риск утраты культурного контекста: орнамент может быть сведен к набору формальных признаков, тогда как связанные с ним ремесленные практики, локальные традиции и способы передачи знания остаются за пределами алгоритмической обработки. При этом Sender Unknown не отвергает технологию, а предлагает альтернативную модель ее использования. Алгоритм создает варианты, но материальное воплощение возвращается в пространство живой ремесленной культуры. Новые изображения оказываются результатом взаимодействия художника, программиста, цифровой модели и мастериц-вышивальщиц.

Именно такая модель представляется одной из наиболее продуктивных для современного декоративного искусства. Искусственный интеллект может не заменять традицию, а создавать дополнительный механизм ее исследования. Это особенно актуально в тех случаях, когда ремесленные сообщества сталкиваются с проблемой исчезновения практических знаний. Показательно исследование традиционного ткачества Таиланда, проведенное исследователями Университета Касетсарт Чанья-нут Нантхакванг и Данупоном Сангнаком и опубликованное в 2026 году в журнале Social Sciences & Humanities Open. Авторы рассматривали возможности искусственного интеллекта для сохранения неформализованного ремесленного знания, которое передается непосредственно от мастера к мастеру. Исследование показало, что сами ткачи положительно

оценивают использование ИИ для фиксации и передачи накопленного опыта, однако преимущественно как инструмента, дополняющего работу человека, а не заменяющего ее. Одной из основных обозначенных проблем стала возможная утрата традиционных орнаментов вследствие разрыва межпоколенческой передачи ремесленного опыта [6].

Одним из аргументов pro становится способность технологий фиксировать, систематизировать и актуализировать культурные знания. В ситуации, когда носителей определенного ремесла становится меньше, цифровой архив или специализированная модель могут сохранить сведения о композиции, орнаментике, последовательности операций и характерных художественных решениях. Однако принципиальным остается вопрос, что именно фиксируется. Изображение орнамента — еще не само ремесло. Между визуальной формой и произведением существует совокупность «телесных навыков»: давление руки, натяжение нити, ощущение пластичности глины, понимание температуры, поведения глазури или металла. Значительная часть подобных знаний существует только внутри практики и трудно переводится в формализованную систему данных.

Показателен в этом отношении проект Веры ван дер Бург From Text-to-Clay, созданный в период работы для резиденции в European Ceramic Work Centre и представленный на Dutch Design Week в 2025 году. Художник обучил собственную генеративную модель на фотографиях созданных ею ранее керамических произведений. Однако вместо стандартных описаний объекты были связаны с эмоциональными переживаниями и воспоминаниями. В ответ на запросы наподобие «керамическая грусть» или «керамическая ревность» система создавала изображения новых объектов, которые затем художник пытался воплотить в глине [7].

Здесь обнаружилось фундаментальное противоречие между изображением и объектом. Нейросеть достаточно убедительно воспроизводила визуальные признаки керамики, но не понимала законов физики материала: предлагала невозможные соединения, игнорировала гравитацию или создавала формы, которые не могли существовать в реальности. Однако именно эта ошибка стала художественным методом. Вместо того чтобы исправлять алгоритм, ван дер Бург интерпретировала невозможные конструкции средствами традиционной керамической практики. Возник своеобразный цикл: материальный объект превращался в данные, данные — в нейросетевую визуализацию, а визуализация вновь переводилась в глину. Художник определяет этот подход как «медленную

и рефлексивную» практику работы с ИИ, противопоставленную распространенному представлению об искусственном интеллекте исключительно как об инструменте ускорения производства [7].

Этот проект позволяет сформулировать важнейший аргумент contra. Генеративная модель прежде всего производит изображение возможного объекта, но изображение не тождественно самому объекту.

Особенно отчетливо проблема проявляется в ювелирном искусстве. Исследование Манци Лу и Хе Син Ан, посвященное технологической реализуемости нейросетевых ювелирных проектов, показало, что многие визуально убедительные генерации невозможно непосредственно изготовить из-за толщины элементов, особенностей конструкции, материала и стоимости производства. Для преодоления этой проблемы авторы разработали четырехступенчатый процесс: создание концепции посредством ИИ, оценка художественного замысла, проверка технологической реализуемости и изготовление прототипа. Экспериментальным результатом стало кольцо Mother's Aura Ring, прошедшее этап 3D-прототипирования [8].

Таким образом, физическая реализация становится своеобразной проверкой алгоритмического воображения. Современная генеративная система может предложить эффектный стул, вазу или украшение, не имея полного представления о прочности конструкции, усадке керамики, свойствах стекла, толщине металла или технологии соединения элементов. Исследования генеративного проектирования для промышленного производства также фиксируют этот разрыв: геометрически правдоподобная форма еще не гарантирует функциональности или производственной реализуемости.

Однако технические ограничения, вероятно, будут постепенно уменьшаться. Значительно сложнее решить проблему культурной достоверности. При работе с декоративным искусством алгоритм сталкивается не просто с набором форм, но с системами символических значений. Орнамент может обозначать социальный статус, принадлежность к определенному сообществу, семейную память, религиозные представления или участвовать в ритуале. Генеративная модель, обученная преимущественно на изображениях, способна воспроизвести внешние морфологические признаки, но не обязательно распознает систему отношений, благодаря которой эти признаки приобретают значение.

Современные исследования подтверждают эту проблему. Эксперименты с генеративным ИИ в области нематериального культурного

наследия показывают, что универсальные модели нередко создают стилистически обобщенные изображения, смешивая различные региональные традиции и превращая культурно специфические мотивы в условную «этническую» эстетику, поэтому исследователи предлагают использовать специализированные наборы данных, дополнительное обучение моделей и обязательную экспертную оценку результатов [9]. Так, например, в исследовании традиции китайской вышивки этнической группы хуаяо подчеркивается необходимость учитывать не только визуальное сходство, но локальность, живой характер практики и коллективное понимание того, что внутри сообщества считается содержательно правильным решением [10].

В этом отношении Sender Unknown представляет почти программный пример. Художник не пытается доказать, что нейросеть «научилась создавать сюзане». Напротив, проект демонстрирует разницу между способностью воспроизводить систему визуальных признаков и принадлежностью к культурной традиции. Алгоритм может синтезировать новый мотив, однако смысл возникает только после возвращения этого мотива в человеческий контекст — через решение художника, работу мастериц, материал и интерпретацию зрителя.

К этой проблеме непосредственно примыкает вопрос авторства. Генеративное декоративное искусство почти всегда оказывается результатом распределенного процесса. В проекте Старка форму определяли замысел дизайнера, параметры Autodesk, алгоритмическая генерация и требования производства Kartell. В Sender Unknown участвуют художник, разработчик цифровой модели и коллектив вышивальщиц. У ван дер Бург алгоритм работает с архивом произведений, созданных самим художником, после чего она вновь вручную интерпретирует результат. Попытка обозначить в таких случаях единственного «автора» неизбежно упрощает реальную структуру творческого процесса.

Ситуация становится проблематичнее при использовании универсальных коммерческих моделей, обученных на огромных массивах изображений неизвестного происхождения. В таком случае художник часто не способен определить, какие произведения или традиционные мотивы повлияли на результат. UNESCO в своих исследованиях влияния искусственного интеллекта на культуру обращает внимание на целый комплекс связанных с этим рисков: несанкционированное использование произведений для обучения моделей, вопросы справедливого вознаграждения художников, алгоритмическое смещение и постепенную

унификацию культурного производства. Вместе с тем организация подчеркивает и значительный положительный потенциал ИИ для сохранения культурного наследия и расширения доступа к нему [11].

Опасность унификации особенно заметна в декоративном искусстве. Генеративные системы чрезвычайно эффективны в производстве вариаций уже существующих визуальных форм. Но историческое развитие декоративных традиций никогда не сводилось к механическому комбинированию мотивов. Оно происходило благодаря индивидуальным решениям мастеров, локальным материалам, ошибкам, технологическим ограничениям и постепенным изменениям, возникающим внутри сообщества. Алгоритм, настроенный на быстрое получение привлекательного изображения, напротив, склонен сглаживать различия и предлагать наиболее вероятное решение. UNESCO охарактеризовала эту тенденцию как движение к стандартизированным и предсказуемым результатам, подчеркивая необходимость сохранения человеческого намерения и художественной ответственности.

Парадоксально, но именно ограничения материала могут стать одним из способов противодействия подобной унификации. Физические и технологические свойства материала ограничивают возможность прямого воплощения цифрового образа, поэтому автору приходится адаптировать предложенную форму и принимать дополнительные художественные и конструктивные решения. Поэтому декоративное искусство позволяет увидеть принципиальное различие между генерацией формы и созданием произведения.

Наиболее продуктивным представляется использование искусственного интеллекта не как замены мастеру, а как вспомогательного инструмента на отдельных этапах работы в области креативных индустрий. Нейросеть может помочь проанализировать визуальные архивы, предложить несколько вариантов композиции или формы, ускорить поиск идеи и предварительное моделирование объекта. Однако выбор окончательного решения, его соответствие художественной задаче и традиции, а также адаптация цифрового образа к свойствам конкретного материала остаются задачей художника или дизайнера. Исследователи современного проектирования также отмечают, что с распространением генеративных технологий все большее значение приобретает способность автора отбирать, корректировать и критически оценивать предложенные системой варианты [12].

Таким образом, применение искусственного интеллекта в декоративном искусстве, дизайне и креативных индустриях в целом имеет как очевидные преимущества, так и существенные ограничения. Генеративные технологии расширяют возможности поиска формы, работы с визуальными архивами, моделирования и прототипирования, однако одновременно ставят вопросы об авторстве, сохранении культурного контекста, технологической реализуемости цифровых решений и роли ремесленного знания. Особенно важно, что в декоративном искусстве результат не исчерпывается созданием изображения: окончательная форма произведения определяется свойствами материала, технологией изготовления и решениями мастера. Именно поэтому наиболее продуктивным представляется использование ИИ как вспомогательного инструмента, не способного заменить автора. Дальнейшего изучения требуют влияние генеративных технологий на трансформацию традиционных художественных практик, изменение роли мастера в процессе проектирования, вопросы авторства и профессиональной ответственности, а также выработка критериев, позволяющих отличать творческое переосмысление культурного наследия от его формальной стилизации.

Список литературы:

1. *Гаврилин К.Н.* Технологии искусственного интеллекта в музейной практике: от инноваций к интеграции // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. — 2024. — № 4/2. — С. 475–483. — URL: https://doi.org/10.37485/1997-4663_2024_4_2_475_483 (дата обращения: 08.10.2026).

2. *Соловьева Н.В., Волкодаева И.Б.* Декорирование интерьеров нейросетевым генерированием изображений и паттернов // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. — 2024. — № 4/2. — С. 76–84. — URL: https://doi.org/10.37485/1997-4663_2024_4_2_76_84 (дата обращения: 08.10.2026).

3. *Deplazes R.* Philippe Starck Partners With Intelligent Generative Design to Co-Create His Next Masterpiece for Kartell // Autodesk. 2019. — URL: https://adsknews.autodesk.com/en/news/starck-intelligent-generative-design/ (дата обращения: 08.10.2026).

4. *Fang Y., Zhang Y., Tu H., Yang W., Wu B., Zhu W., Li S*. Application of Dunhuang Caisson Patterns in Cultural and Creative Product Design Based on Artificial Intelligence Generated Content Technology // Engineering Applications of Artificial Intelligence. — 2026. — Vol. 177. —114816. — URL: https://doi.org/10.1016/j.engappai.2026.114816 (дата обращения: 08.10.2026).

5. Aziza Kadyri — Sender Unknown // Victoria and Albert Museum. 2026. — URL: https://www.vam.ac.uk/event/B9k2ex7pwq2/ldf-sept-2026-aziza-kadyri-sender-unknown (дата обращения: 08.10.2026).

6. *Nanthakwang C., Sangnak D.* Weaving the Future: AI-driven Tacit Knowledge Capture and Digital Servitization in the Thai Textile Heritage Industry // Social Sciences & Humanities Open. — 2026. — Vol. 13. — 102815. — URL: https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2026.102815 (дата обращения: 08.10.2026).

7. *Van der Burg V.* From Text-to-Clay: Material Dialogues Between Ceramics and AI // Dutch Design Week. 2025. — URL: https://ddw.nl/index.php/en/programme/archive/2025/from-text-to-clay (дата обращения: 08.10.2026).

8. *Lu M., Ahn H.S.* A Study on the Manufacturability of AI-Generated Jewelry Designs // The Journal of the Korea Society of Art & Design. — 2025. — Vol. 28. — № 4. — P. 137–156. — URL: https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artiId=ART003294738 (дата обращения: 08.10.2026).

9. *Yu T., Li Y.* Enhancing Heritage-Oriented Design Learning through a Value-Sensitive Approach to Generative AI in Higher Education Aesthetic Pedagogy // Scientific Reports. — 2026. — Vol. 16. — Article 29360. — URL: https://doi.org/10.1038/s41598-026-71408-2 (дата обращения: 08.10.2026).

10. *Yuan X. et al*. Toward a Culturally Situated Perspective: Rethinking the Role of AI in Intangible Cultural Heritage Pattern Creation // DRS2026: Edinburgh. 2026. DOI: 10.21606/drs.2026.2791. — URL: https://doi.org/10.21606/drs.2026.2791 (дата обращения: 08.10.2026).

11. AI and Culture // UNESCO. 2026. — URL: https://www.unesco.org/en/articles/ai-and-culture (дата обращения: 08.10.2026); Report of the Independent Expert Group on Artificial Intelligence and Culture. UNESCO, 2025. — URL: https://www.unesco.org/en/mondiacult/themes/artificial-intelligence-and-culture (дата обращения: 08.10.2026).

12. *Ананьева Т.В., Сметанникова Т.А., Каковкин Д.В.* Трансформация процесса дизайн-проектирования под влиянием генеративного искусственного интеллекта // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. — 2025. — № 4/2. — С. 548–555. — URL: https://doi.org/10.37485/1997-4663_2025_4_2_548_555 (дата обращения: 08.10.2026).

13. Astraolyaa [Электронный ресурс] // VK. — URL: https://vk.com/wall-201780945_423 (дата обращения: 24.02.2026).