Развитие цифровых технологий привело к значительным изменениям в области искусства и творчества. Существуют два противоположных мнения относительно влияния технологий на художественное выражение.

Первое мнение гласит, что искусство, где участвуют машины и технологии, не может считаться искусством в его классическом понимании. Поддержатели этой точки зрения утверждают, что искусство должно быть проявлением человеческой креативности, эмоций и индивидуальности. Машины и технологии не обладают этими качествами, поэтому работы, созданные с их помощью, лишены глубокого художественного содержания и оригинальности. Аргументируют это тем, что машины могут только повторять заранее заданные алгоритмы и не способны на истинную художественную творческую интуицию.

Второе мнение, напротив, утверждает, что искусство со включением технологий по-прежнему остается искусством. Они считают, что главным фактором, определяющим искусство, является задумка и намерение автора, а также контекст, в котором произведение создано и интерпретируется. Технологии могут быть средством для расширения художественных возможностей, воплощения идей и достижения желаемого эффекта. Например, использование компьютерной графики, виртуальной реальности или интерактивных установок может создать новые впечатления и вызвать сильные эмоции у зрителей.

В заключение, стоит отметить, что суть искусства остается неизменной во все времена. Оно всегда заключалось в изначальном смысле и контексте, созданном автором. Квадрат Малевича - один из примеров, который подтверждает это утверждение. Это абстрактное произведение вызвало ожесточенные дебаты и бросило вызов общественности своей простотой и отсутствием традиционного художественного представления. Таким образом, вопреки различным технологическим изменениям, искусство сохраняет свою ценность и значимость через контекст, задумку автора и эмоциональное взаимодействие с публикой.