

УДК 7.01:004

doi:10.35853/vestnik.gu.2023.4(43).08

5.7.3

Современная эстетика: философия искусства, генерируемого искусственным интеллектом

Ирина Митрофановна Лисовец

Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина,
Екатеринбург, Россия, irlisovec@yandex.ru

Аннотация. Искусство в качестве центральной подсистемы духовной культуры испытывает исторически все социокультурные трансформации, изменяясь в соответствии с ними. В современной российской эстетике сложилось понимание искусства как системы взаимодействия трех типов деятельности: художественного творчества, художественного исполнительства и художественного восприятия. Особенности и соотношение этих подсистем определяются развитием цифровых технологий в современной культуре. В развивающейся цифровой художественной культуре происходят радикальные изменения всех субъектов художественной деятельности: место художника занимает нейросеть, медиасреда становится исполнителем, а также и продюсером результата художественного творчества, публику такого искусства составляют пользователи медиа, имеющие навыки контакта с цифровым артефактом. Целью статьи является анализ изменений предмета современной эстетики, определяемых развитием искусства, генерируемого искусственным интеллектом. Перед современной философией искусства возникают затруднения при ответе на вопрос о сущности, художественной и эстетической ценности, новой выразительности и функционировании этого искусства в социокультуре. Проблемы развивающейся эстетики искусственного интеллекта обсуждались в работах западных и российских ученых на рубеже веков, практика цифрового искусства активно рассматривается на эстетических и культурологических конгрессах в настоящее время. Необходимость развития теоретико-эстетического анализа искусства, генерируемого искусственным интеллектом, и нового определения традиционных для эстетики категорий, таких как художественное творчество, художественный образ, язык искусства, ценность художественных артефактов, продиктованы экстенсивным расширением поля нового искусства в культуре. В статье сделан вывод, что ключевой для анализа такого искусства является философская методология, что обусловлено внутренним взаимодействием искусства и философии в истории культуры. Эстетика как философия искусства должна выработать категориальный аппарат для понимания современных феноменов искусства.

Ключевые слова: генеративное искусство, медиасреда, нейросети, художественная культура, художественная ценность, технологическое эстетическое, цифровое общество

Для цитирования: Лисовец И. М. Современная эстетика: философия искусства, генерируемого искусственным интеллектом // Вестник Гуманитарного университета. 2023. № 4 (43). С. 77–83. DOI 10.35853/vestnik.gu.2023.4(43).08.

Modern Aesthetics: Philosophy of Art Generated by Artificial Intelligence

Irina Lisovetc

Ural Federal University named after the First President of Russia B. N. Yeltsin,
Yekaterinburg, Russia, irlisovec@yandex.ru

Abstract. Art, as a central subsystem of spiritual culture, historically experiences all sociocultural transformations, changing in accordance with them. In modern Russian aesthetics, an understanding of art has developed as a system of interaction between three types of activity: artistic creativity, artistic performance and artistic perception. The features and correlation of these subsystems are determined by the development of digital technologies in modern culture. In the developing digital artistic culture, radical changes are taking place in all subjects of artistic activity: the place of the artist is taken by a neural network, the media environment becomes a performer, as well as a producer of the result of artistic creativity, the audience of such art consists of media users who have the skills to contact a digital artifact. The purpose of the article is to analyze changes in the subject of modern aesthetics, determined by the development of art generated by artificial intelligence. Modern philosophy of art faces problems in answering the question of the essence, artistic and aesthetic value, new expressiveness and functioning of this art in socioculture. The key to the analysis of such art is philosophical methodology, which derives from the internal interaction of art and philosophy in historical and modern culture. Aesthetics as a philosophy of art should determine the categorical apparatus for studying modern phenomena of art. The problems of the developing aesthetics of artificial intelligence were considered in the works of Western and Russian scientists at the turn of the century; the practice of digital art is being actively considered at aesthetic and cultural congresses at present. The need to develop a theoretical and aesthetic analysis of art generated by artificial intelligence and to coin a new definition of categories traditional for aesthetics, such as artistic creativity, artistic image, language of art, the value of artistic artifacts, is determined by the extensive expansion of the field of new art in culture. The article concludes that the key to the analysis of such art is philosophical methodology, which is due to the internal interaction of art and philosophy in the history of culture. Aesthetics as a philosophy of art must develop a categorical apparatus for understanding modern phenomena of art.

Keywords: generative art, media environment, neural networks, artistic culture, artistic value, technological aesthetic, digital society

Вопрос о том, что такое искусство, возникает в философии задолго до выделения эстетики в самостоятельную науку в системе философского знания, вновь возвращаясь с появлением нового миропонимания в развитии культуры, на что обращает внимание А. Данто в своих исследованиях [Данто 2018, с. 8–10]. Такое взаимодействие искусства и философии не случайно, и в современной эстетике искусство рассматривается в качестве центрального компонента духовной культуры как воплощение духовного богатства, ее ценностей и многоаспектности, радости и перспективы человеческого бытия [Еремеев 1987, с. 171–172]. Философские вопросы – что есть мир, общество, человек? – рассматриваются в искусстве в единстве понимания и переживания и часто задолго до их аналитики философским сознанием.

Искусство, представляя смыслы духовной культуры в конкретно-чувственной и, в то же время, чувственно-сверхчувственной форме, зависит от развития практических и духовно-практических способов освоения мира. На каждом исторически определенном этапе развития общества с трансформацией социокультурных параметров этого периода, включая уровень технико-технологического развития, искусство и художественная культура изменяются в зависимости от актуальных технологий деятельности.

Уникальная ситуация по масштабам и темпам развития такого взаимодействия складывается в XX веке: начиная с технологической революции и утверждения власти

технических устройств, машины в начале века, далее, в развивающемся информационном обществе, установилось господство информационных технологий и искусственного интеллекта во всех сферах человеческой деятельности [Закс 2018, с. 41–48]. Новые технологии создания и передачи художественных образов изменили форму и содержание художественной деятельности, определили возможность увидеть мир с другой стороны и качественно по-другому. Как отмечал А. Данто, рассматривая исторически определенную миметическую сущность искусства, появление фотографии позволило пристально посмотреть на окружающий мир, а кино затем добавило в образ движение и событийный статус понимания мира [Данто 2018, с. 13–14].

Следующий этап технологического развития социокультурной деятельности связан с появлением компьютерных технологий, аналоговой и цифровой среды в настоящее время. Возникло цифровое искусство как самостоятельное направление, отличающееся от доцифрового. Цифровые технологии значительно продвинули изобразительные возможности фотографии и кино уже в конце прошлого века, определили появление нового медиаарта, а затем и созданной «цифрой» художественной реальности [Раш 2018, с. 182–236]. Вместе с этим произошло смысловое и пространственное расширение и конкретно-чувственное продвижение классических видов искусства – театра, литературы, музыки, живописи.

Обращаясь к эстетическому анализу современного искусства, созданного искусственным интеллектом, или генеративному искусству, необходимо отметить, что это искусство составляет предмет академической философской, а не практической, прикладной эстетики, которая активно развивается в эпоху новых медиа. С увеличением современных форм техно-искусства в философии искусства возникают вопросы, касающиеся не столько разновидности и функционирования такого искусства, сколько его символической, художественной и социокультурной ценности.

Культура современного цифрового общества представляет многообразие цифровых медиа, которые обеспечивают ее принципиально иное существование и развитие. Как замечает Дм. Булатов в своем предисловии к книге «По ту сторону медиума: искусство, наука и воображаемое технокультуры», «несмотря на то что мы уже привыкли жить в условиях, когда серьезные научные открытия становятся почти обыденностью, нам еще предстоит свыкнуться с тем фактом, что главные направления технонауки XX века – робототехника, инфо- и когнитивные технологии, биомедицина – представляют собой качественно иную ступень развития общества» [По ту сторону медиума ... 2016, с. 6]. Во всех компонентах художественной деятельности – творчестве художника, трансляции созданного художественного мира, художественном восприятии цифровые технологии определили не просто технологический сдвиг, но радикальное изменение процесса и результата.

Соответственно и проблемы определения различия творчества нейросети и художника, соотношения технообраза и художественного образа, а затем и особенностей восприятия сгенерированной алгоритмами художественной реальности и, далее, художественной ценности артефактов, сгенерированных искусственным интеллектом, определили предметную область современной эстетики. Вместе с появлением «нечеловеческой», генеративной модификации искусства вопрос «что такое искусство?» вновь возник для эстетики.

Эти вопросы начали активно обсуждаться на рубеже XX–XXI вв. при анализе техно-искусства. Французской исследовательницей Анной Коклен было предложено понятие «технообраз» (*technimages*. – *фр.*) [Коклен 2002]. Технообраз создается в технологическом искусстве, существует и распространяется в Сети, поэтому иногда встречается термин «сетевой образ». Технообраз предполагает интерактивность и взаимодействие со стороны зрителя, он нестабилен, не определен и подвижен, так как является объектом виртуальным. Сравнивая технообраз с образом классического искусства, можно отметить их общность с точки зрения подвижности и зависимости от восприятия. Многоаспектное рассмотрение искусства новых медиа в российских и зарубежных иссле-

дованиях было представлено, например, в коллективной монографии «Медиа: между магией и технологией» в анализе особенностей переживания цифрового изображения (М. Б. Н. Хансен), его особого времени (В. Эрнст), качества (не)человечности медиа (Н. Сосна) [Хансен 2014; Эрнст 2014; Сосна 2014].

Вопрос о необходимости выделения инфо-эстетики (Info Aesthetics) как науки, рассматривающей искусство цифровых медиа, поставил Лев Манович (L. Manovich) в публикациях на своем сайте в начале 2000-х, а затем и в своих опубликованных московскими издательствами работах [Манович 2018].

В последней, опубликованной «Strelka Press» в 2018 году, книге Мановича под названием «AI Aesthetics» (издана на английском языке), он прямо определяет предметную область современной философии искусства – эстетику искусственного интеллекта, уточняя заявленную в работах начала века проблематику инфо-эстетики [Manovich 2018]. А в 2021 году, в совместной с Эммануэлем Ариелли (E. Arielli) публикации, размещенной на сайте academia.edu, авторы рассматривают особенности творений искусственного интеллекта с точки зрения их эстетической ценности.

Появление и стремительное развитие «нечеловеческого» искусства определила экспансия «цифры» в культуре второго десятилетия XXI века. Генеративные алгоритмы, создающие изобразительное искусство в настоящее время, использовались для статистического анализа на протяжении десятилетий, но в 2014 году Иэн Гудфеллоу, в то время студент Монреальского университета, предложил новый подход к генеративным моделям – написал алгоритм, названный Generative Adversarial Network (GAN) (Генеративно-сопоставительная сеть), который после обучения был способен создавать изображения простых объектов, лиц и более сложных сцен, напоминающих реальные фотографии, и выход на качественно новый уровень изобразительного творчества нейросети был определен. Создание улучшенных версий GAN в последующие годы закрепило творческую репутацию алгоритма. В 2016 году команда из Мичиганского университета и Института Макса Планка в Германии продемонстрировала, как пользователь может генерировать изображения, вводя конкретный текстовый запрос. В 2017 году проект под названием Cycle GANG показал, что алгоритмы могут комбинировать визуальные компоненты из разных изображений. В 2019 году компания Nvidia поразила пользователей сети Интернет, представив основанный на GAN алгоритм для генерации фотореалистичных лиц. Вскоре генераторы изображений стали общедоступными, а 2022 год знаменует так называемый “AI art explosion” и может считаться годом прорыва в генерации изображений, когда на сцену вышел целый ряд программ, генерирующих изображения высокого качества (Midjourney, DALL-E 2, Craiyon, OpenAI, Stability AI). Так, в июне 2022 года независимый проект Craiyon стал онлайн-сенсацией, поскольку пользователи начали соревноваться в создании сюрреалистичных и комичных изображений. Более того, в 2022 году Джейсон М. Аллен выиграл ежегодный художественный конкурс на ярмарке штата Колорадо. Он создал свое произведение не кистью с красками, а с помощью Midjourney, программы, которая превращает строки текста в гиперреалистичную графику. Работа Дж. М. Аллена “Théâtre D’opéra Spatial” получила «Голубую ленту» на конкурсе и явилась одним из первых произведений, созданных с помощью искусственного интеллекта, получивших награду. Интерес к этой отрасли и ее финансирование в 2023 году растут, и технологии продолжают совершенствоваться. Так, Google анонсировал инструмент для создания изображений под названием Muse, построенный на основе уже новой технологии. Исследователи продолжают улучшать алгоритмы, стремительный прогресс побуждает предпринимателей создавать продукты и целые компании на основе алгоритмов генерации изображений.

Искусственный интеллект, сгенерированная человеком нейросеть, которая оказалась обучаемой, и обученная алгоритмам создания художественного текста в различных видах искусства – от изобразительных, пространственных – живописи, до неизобразительных, временных – музыки, занимает прочное место в мире искусств.

«Художественное творчество» искусственного интеллекта (далее ИИ) признано в современной культуре, свидетельством чему являются выставки в галереях современного искусства, музыкальные, театральные и кинофестивали, развитие public art. Произошло полномасштабное включение творений ИИ в культурный оборот, в том числе в сферу арт-бизнеса. Для философии искусства возникают закономерные вопросы: в чем отличие этого творчества, а затем и его восприятия от «человеческого» искусства, что определяет его стремительное распространение и потребление, каковы его преимущества в сравнении с тем, что создано художником, и в чем его художественная ценность?

«Человеческое искусство» необходимо взять в кавычки в настоящее время, поскольку современный художник практически во всех видах искусства использует технологические возможности культуры, что, конечно, меняет эстетическую выразительность его творения. Мы рассматриваем артефакты, созданные искусственным интеллектом «в чистом виде», хотя кавычки ставим и здесь, так как в этом искусстве не технологии помогают художнику визуализировать замысел, а художник обучает их «творить».

И здесь возникает вопрос относительно решающего параметра в определении творческой деятельности.

Побудительный мотив творчества художника – желание явить миру свое понимание-переживание важной, но и проблемной в жизни человека ситуации, представляющей жизненно значимый вопрос, противоречие. Для художника необходимо выразить на языке вида искусства, которому он обучен и которым владеет, эту ситуацию. Человек, желающий стать творцом искусства, обучается технологиям творчества в системе художественного образования. Созданная человеком нейросеть тоже обучается алгоритмам создания образов в различных видах искусства. Освоение технологий художественного творчества в данном случае необходимо и живому, и нейросетевому творцу. Но обучение и затем творчество художественных артефактов человеком и алгоритмом отличаются: человек обучает ИИ на существующих изображениях, музыкальных произведениях и текстах, чат-боты выделяют в них паттерны, а затем комбинируют их. Здесь есть некоторое сходство с творчеством художника, который, обучаясь в системе художественного образования, осваивает художественную традицию и искусство предшественников. Не случайно многие художники во всех видах искусства начинали с подражания, но становились великими и признанными, открывая новые образы и смыслы.

Нейросеть, создавая привлекательные и завораживающие творения во всех видах искусства, особенно в визуальных, следует алгоритмам даже другого уровня сложности, нежели внедренные при научении, что остается основным способом ее художественной деятельности. Программы не создают новое, формируя образы, сочетание которых и представляет творчество. Основная проблема при создании произведения искусства чат-ботом состоит в том, что нейросеть не только не понимает, что именно она создает, но и не переживает этого. В этом разница между человеком и ИИ: человек пытается через текст донести смысл своего миропонимания и мироощущения, нейросеть же формирует связный текст-информацию-картинку на заданную тему, выбирая из доступного для нее контента, не заботясь об эмоционально-волевом тоне и смысловом соответствии. Но нейронная сеть, получая обратную связь от тренера – человека, способна модифицировать алгоритм, и в глубоком обучении присутствие человека может быть опущено. В этом случае система учится на собственном опыте и становится тем лучше, чем больше наглядного материала у нее есть.

ИИ способен вытеснить художника, если его произведения представят открытия, новое понимание мира и человека, но это не предполагается при действиях по алгоритму. Художественная ценность произведения искусства определяется уникальностью и смысловой содержательностью созданного художником образного мира как результата творческой деятельности. Не вдаваясь в трансформацию искусства в условиях массовой культуры и развивающегося арт-рынка, необходимо отметить, что любой пред-

ставленный художественный артефакт должен удивить содержательно и выразительно, явить новые смыслы, открытые автором.

Михаил Эпштейн в своей статье, посвященной тайнам творчества, рассмотрел так называемых «черных лебедей» – особые образы-события. Черный лебедь – явление, крайне редко встречающееся в природе, и события с этим названием имеют крайне низкую вероятность. При наличии двух равновероятных исходов – при подбросе монетки выпадет орел или решка; монета, вставшая на ребро – это черный лебедь. Черные лебеди непредсказуемы, они не вписываются в ожидания, разрушают существующие системы и строят новые. Черные лебеди, в представлении Эпштейна, являются обязательным элементом творческой деятельности [Эпштейн 2015, с. 3]. Люди не способны предугадать или запланировать подобное событие. Процесс художественного творчества представляет собой отступление от правил, неожиданный и в этом отношении случайный поворот событий, открывающий новую сторону реальности.

Генеративные алгоритмы не создают непредсказуемых образов и, соответственно, новых художественных стилей, а лишь подражают существующим. Это явление Эмануэль Ариелли обозначил как «вычислительный маньеризм» [Manovich, Arielli 2021, p. 7].

Рассматривая трансляцию художественных произведений с использованием новейших медиатехнологий, нельзя не отметить несомненные преимущества такой презентации. Виды искусства, базирующиеся на цифровых технологиях – кино, фотография, – являются иллюстрацией возможностей расширения чувственной репрезентации окружающего мира, недоступной человеку без новейшей техники. Это ярко представляет развитие эстетической выразительности и эстетической ценности искусства, созданного ИИ. В системе категорий эстетики искусственного интеллекта наряду с понятием технообраза необходим анализ модификаций техно-эстетического. Технологическое возвышенное, например, получило свое осмысление в работе Кс. Федоровой [Федорова 2014]. Дм. Булатов, в свою очередь, в своей статье «“Живой” аспект “неживого” измерения» в сборнике «По ту сторону медиума: искусство, наука и воображаемое технокультуры» предлагает рассмотреть «технологическое бессознательное» как феномен сайенс-арта [Булатов 2016].

Таким образом, если говорить о проблемах философии искусства, генерируемого искусственным интеллектом, то речь идет о необходимости исследования эстетического технологического в соотношении с эстетической ценностью доцифрового искусства, т. е. о развитии той части предмета науки эстетики, которая занимается философией эстетического. Творения искусственного интеллекта открыли новый этап эстетической чувственности, выраженный в языке техно-художественных артефактов.

Наконец, если обратиться к необходимой и замыкающей систему искусства деятельности восприятия созданного ИИ произведения, нельзя не отметить его трансформацию, отвечающую современности: «цифровая чувственность» отличается от обычной экспрессивностью, аттрактивной выразительностью, четкостью стимул-реакции. Но в этой необходимой и замыкающей систему искусства деятельности различия погружения в художественный мир, сгенерированный нейросетью, и живое искусство ясно определяются. Примененный в исследовании восприятия музыкального творчества музыкальный тест Тьюринга показал, что развитые слушатели различают музыку, генерируемую ИИ, и созданную человеком-композитором.

Таким образом, очевидно расширение предмета эстетики и появление новой сферы философского знания – эстетики искусственного интеллекта, взаимодействующей с постнеклассической философией искусства в культуре XXI века.

Понимание творческих возможностей человека и ИИ, их соотношения в современной культуре является необходимым условием определения оснований и перспектив развития человека и общества, эстетической науки и ее важнейшего раздела – философии искусства.

Список источников

- Булатов Д. «Живой» аспект «неживого» измерения // По ту сторону медиума: искусство, наука и воображаемое технокультуры / сост. и общ. ред. Д. Булатова. Калининград : БФ ГЦСИ, 2016. С. 74–81.
- Данто А. Что такое искусство / пер. Е. Куровой. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. 168 с.
- Еремеев А. Ф. Границы искусства: социальная сущность художественного творчества. М. : Искусство, 1987. 319 с.
- Закс Л. А. Современная эволюция/революция культуры и формирование культуроцентристской парадигмы сознания (на примере философии и социогуманитарных наук) // Известия Уральского федерального университета. Серия 3 : Общественные науки. 2018. Т. 13, № 4 (182). С. 40–52.
- Коклен А. Эстетика перед лицом технообразов / пер. с фр. Н. Б. Маньковской // Декоративное искусство. 2002. № 1. С. 67–70.
- Манович Л. Язык новых медиа / пер. Д. Кульчицкой. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.
- По ту сторону медиума: искусство, наука и воображаемое технокультуры / сост. и общ. ред. Д. Булатова. Калининград : БФ ГЦСИ, 2016. 156 с.
- Раш М. Новые медиа в искусстве / пер. с англ. Д. Панайотти. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. 256 с.: ил.
- Сосна Н. Человек ли посредник: проект ответа // Медиа: между магией и технологией : [сборник] / под ред. Н. Сосна, К. Федоровой. М. ; Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2014. С. 313–324.
- Федорова К. «Технологическое возвышенное» и проприоцептивные медиа // Медиа: между магией и технологией : [сборник] / под ред. Н. Сосна, К. Федоровой. М. ; Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2014. С. 38–66.
- Хансен М. Б. Н. Время аффекта, или свидетельство жизни // Медиа: между магией и технологией : [сборник] / под ред. Н. Сосна, К. Федоровой. М. ; Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2014. С. 67–127.
- Эпштейн М. Танец «черных лебедей»: О тайнах творчества // Звезда. 2015. № 11. С. 253–261.
- Эрнст В. Время медиа: понятия, археология, наука // Медиа: между магией и технологией : [сборник] / под ред. Н. Сосна, К. Федоровой. М. ; Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2014. С. 144–161.
- Manovich L. AI Aesthetics. М. : Strelka Press, 2018. 68 p.
- Manovich L., Arielli E. Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design. Chapter 2. 2021. 24 p. URL: https://www.academia.edu/68603992/Artificial_Aesthetics_A_Critical_Guide_to_AI_Media_and_Design_Chapter_2_Lev_Manovich_Who_is_an_artist_in_AI_era_ (access date: 04.11.2023).

Информация об авторе

Ирина Митрофановна Лисовец, канд. филос. наук, доцент, доцент кафедры истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина (Екатеринбург, Россия).

Information about the author

Irina Lisovets, Cand. Sci. (Philosophy), Assoc. Prof. at the Department of History of Philosophy, Philosophical Anthropology, Aesthetics and Theory of Culture, the Ural Federal University named after the First President of Russia B. N. Yeltsin (Yekaterinburg, Russia).

Статья поступила в редакцию | The article was submitted 05.11.2023.

Одобрена после рецензирования | Approved after reviewing 20.11.2023.