

11.04.2025

*“Müasir incəsənət məkanında süni intellekt: problemlər və perspektivlər” Beynəlxalq elmi-nəzəri konfrans
‘Artificial Intelligence In The Space Of Contemporary Art: Problems And Prospects’ International Scientific and
Theoretical Conference*

*«Искусственный интеллект в пространстве современного искусства: проблемы и перспективы»
Международная научно-теоретическая конференция*

UOT 7.01

DOI: 10.25045/ASUCAAI.2025.47

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И ЕГО ВЛИЯНИЕ НА ТРАНСФОРМАЦИЮ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

Наталья Синявина Владимировна

Доктор культурологии, доцент

Московский государственный институт культуры

Московский государственный лингвистический университет

Аннотация

Сложность описания переходного периода связана с его фронтальностью, с сосуществованием уходящего и формирующегося. Современная цивилизация переживает переход к информационному типу культуры, одним из элементов которой выступает массовая цифровизация. В статье анализируются возможности использования искусственного интеллекта в современном искусстве. Автор начинает рассмотрение с определения терминов «современное искусство» и «компьютерное искусство», прослеживает этапы формирования этих феноменов в творчестве М. Мора, Г. Ниса, М. Нолла, В. Молнар. Далее подчеркивается, что происходящие в связи с использованием ИИ изменения в искусстве, приводят к трансформации рынка искусства, требуют выработки новых методологических подходов к его исследованию и обновления терминологической базы. Автор описывает варианты использования ИИ современными мастерами, различные алгоритмические системы. Несмотря на высказываемые рядом специалистов опасения о вытеснении ИИ художника, генератором творческих идей по-прежнему выступает человек.

Natalya Sinyavina

Süni intellekt və onun müasir incəsənətin transformasiyasına təsiri

Xülasə

Keçid dövrünün təsvirinin mürəkkəbliyi onun sərhəd xarakteri ilə, gedən və yarananların birgə mövcudluğu ilə bağlıdır. Müasir sivilizasiya elementlərindən biri kütləvi rəqəmsallaşma olan informasiya tipli mədəniyyətə keçidi yaşayır. Məqalədə müasir incəsənətdə süni intellektdən istifadə imkanları təhlil edilir. Müəllif araşdırmasına “müasir incəsənət” və “kompüter sənəti” anlayışlarının tərifindən başlayır və M.Mora, Q.Nys, M.Noll, V.Molnarın əsərlərində bu hadisələrin formalaşma mərhələlərini izləyir. Daha sonra vurğulanır ki, süni intellektdən istifadə ilə bağlı incəsənətdə baş verən dəyişikliklər incəsənət bazarının transformasiyasına gətirib çıxarır, onun öyrənilməsinə yeni metodoloji yanaşmaların işlənilib hazırlanmasını və terminologiya bazasının yenilənməsini tələb edir. Müəllif süni intellektdən müasir ustalar tərəfindən istifadə variantlarını, müxtəlif alqoritmik sistemləri təsvir edir. Bir sıra ekspertlərin süni intellektin rəssamı yerindən tərpətməsi ilə bağlı narahatlıqlarına baxmayaraq, insanlar hələ də yaradıcı ideyaların generatoru kimi çıxış edirlər.

Natalya Sinyavina

Artificial Intelligence and Its Impact on the Transformation of Contemporary Art

Abstract

The complexity of describing the transition period is associated with its frontier nature, with

the coexistence of the outgoing and the emerging. Modern civilization is experiencing a transition to an information type of culture, one of the elements of which is mass digitalization. The article analyzes the possibilities of using artificial intelligence in contemporary art. The author begins the consideration with the definition of the terms “contemporary art” and “computer art”, traces the stages of the formation of these phenomena in the works of M. Mora, G. Nys, M. Noll, V. Molnar. Further, it is emphasized that the changes in art due to the use of AI lead to the transformation of the art market, require the development of new methodological approaches to its research and updating the terminology base. The author describes options for using AI by modern masters, various algorithmic systems. Despite the concerns expressed by a number of experts about the displacement of the artist by AI, a person is still the generator of creative ideas.

Açar sözlər: Süni intellekt, incəsənət, müasir incəsənət, kompüter incəsənəti, texniki inkişaf.

Keywords: Artificial Intelligence, Art, Contemporary Art, Computer Art, Technical Progress.

Ключевые слова: Искусственный интеллект, искусство, современное искусство, компьютерное искусство, технический прогресс.

В 2021 г. в Empirical Studies in the Arts была опубликована статья профессора Харши Гангадхарбатлы, преподававшего в Университете Колорадо. Он занимается проблемами искусственного интеллекта (ИИ), поэтому им был проведен опрос: он предлагал участникам опроса определить, какие картины были созданы с помощью ИИ, а какие написаны человеком. Полученные данные удивили ученого: 75 % респондентов не смогли определить, кто является автором картины. Результаты опроса вызывают вопросы, однозначных ответов на которые пока нет.

Заявленная тема многоаспектна, поэтому в рамках статьи раскрыть все их не получится. Однако широта постановки проблемы связана с происходящими сегодня дискуссиями о каждом из включенных в название явлений:

- Что такое современное искусство, и есть ли оно?
- Какой период считать началом компьютерного искусства?
- Каковы возможности искусственного интеллекта?
- Какое воздействие ИИ оказывает на искусство?

И еще одна ремарка: факт существования искусственного интеллекта бесспорен, как и современных художественных практик. Мы стали свидетелями их взаимодействия, но способ описания этих процессов сегодня вызывает вопросы. Терминологическая база, унаследованная нами от предшествующей эпохи, которой свойственны иные характеристики, которая жила в другой системе координат, не корректно отражает процессы, протекающие сегодня. Она сформирована риторикой другого типа, следовательно, предстоит выработать новый понятийный аппарат, адекватно описывающий состояние современного искусства.

Таким образом, целью данной статьи видится обозначение отдельных проблемных точек, осмысление и проработка которых задача для научного сообщества в целом.

Начнем, пожалуй, с самого сложного вопроса, связанного с современным искусством. Многие задаются вопросом, а существует ли оно? Приходя на выставки современных мастеров часть публики говорит, что экспонируемые работы вызывают лишь любопытство, но не производят эстетического воздействия. Действительно, некоторые проекты (театральные постановки, выставки) нельзя отнести к художественной сфере, поскольку их создатели ставят перед собой, прежде всего, коммерческие цели, а именно, получение максимальной прибыли.

Однако дискуссионность вокруг современной художественной культуры связана и с

трансформацией искусства как системы. Мы воспитывались в контексте антропоцентричной парадигме искусства, в рамках которой выстраивались и особые взаимоотношения между творцом и публикой, где первый решает, что «им делать, а публика из сентиментальных соображений это принимает» [Марков, А., 2022, с. 6].

В англоязычной литературе искусство после 1950-х гг. обозначали contemporary art, хотя это словосочетание появилось еще в 1910 г. Именно в этот момент Роджер Фрай основал «Общество современного искусства», деятельность которого была связана с покупкой работ живших в те годы художников и дальнейшей их перепродажей как состоятельным людям, так и музеям. Лондонское общество стало первым, но чуть позже подобные организации, ставящие перед собой коммерческие интересы, открылись во многих странах.

Таким образом была заложена институциональная основа «для различения искусства и не-искусства. Куратор, эксперт, знаток не просто объяснял, что означает это искусство, какие смыслы несет, но прямо говорил, что именно это является искусством» [Марков, А., 2022, с. 15].

Лишь в 1960-е гг. это понятие получило современное смысловое наполнение, что связано, с одной стороны, с попытками определить характеристики послевоенного искусства, с другой, с трансформацией взаимоотношений творца и публики. Это тот момент, когда приходит осознания возможности множественности позиций в любой из сфер, в том числе и в искусстве.

Сегодня не существует единого определения современного искусства, ведутся дискуссии относительно его хронологических границ. Более того, художников, которые были современниками во второй половине XX века, относят к разным эпохам (например, С. Дали и Йозефа Бойса, которого Дали пережил: но Бойса рассматривают как часть современного искусства, а Дали нет).

Итак, несмотря на сложность определения границ современного искусства, мы все же не можем отнести к сфере искусства вещь, не имеющей для этого оснований. Однако искусством вдруг может оказаться предмет, представленный в необычном ракурсе, но только в том случае, если он становится объектом дискуссий, благодаря чему происходит пересмотр как уже сложившихся теорий искусства, так и системы искусства в целом.

Возникает вопрос об уникальности создаваемых ИИ вещей, возможности их технической воспроизводимости, проблема авторства. Но разве мы не были свидетелями того, как технические устройства меняли сферу искусства? В свое время В. Беньямин пишет, что «кино, в особенности звуковое, открывает такой взгляд на мир, который прежде был просто не мыслим» [Беньямин В., с. 46].

Потрясающих результатов в области синтеза звука и электронной музыки добился Эдуард Николаевич Артемьев, который в начале 1960-х гг. познакомился с создателем одного из первых в мире синтезаторов (АНС, 1958 год) и основателем Московской экспериментальной музыкальной студии электронной музыки Евгением Александровичем Мурзиным. Более того, если проанализировать этапы развития современной музыки, то они напрямую связаны с появлением новых технологий и технических устройств.

Примерно к этому же времени относится и становление компьютерного искусства. Уже с конца 1950-х гг. Манфред Мор, Георг Нис, Майк Нолл начали эксперименты в этой области, начали писать коды для создания алгоритмов. В этот момент они задумались о возможности использования компьютерных технологий в искусстве. Любопытно, что Манфред Мор был еще и саксофонистом, из чего следует, что атональность и абстрактность, чувственность и импровизационность присущие джазу, повлияли на его работу с алгоритмами. Сначала он пытался обучить компьютер традиционным принципам рисования, но скоро понял, что необходимо выработать новые приемы, благодаря которым компьютерные технологии будут встроены в сферу искусства. То есть он задумался об ином использовании машины, у которой должен появиться собственный эстетический язык.

Однако одним из лидеров в развитии этой сферы была все-таки Вера Молнар, которая с самого начала поставила перед собой задачу использовать компьютер для создания произведений искусства. С этим запросом она и приехала в Парижский университет, где крайне скептически отнеслись к ее идее, но все же предоставили возможность попробовать с помощью алгоритмов «писать». Она обладала особым типом мышления и в ее работах еще предшествующего периода уже заметна тенденция на автоматизацию и алгоритмизацию (например, цвета). Однако первые «компьютерные» произведения Молнар вызвали возмущение и упреки в «дегуманизации искусства». Примечательно, что один из основоположников этого направления – Фридер Наке, математик, информатик – опубликовал небольшую статью в бюллетене Общества компьютерного искусства «Компьютерного искусства не должно быть» [Nake, F.], где он рассматривает разные точки зрения, сформировавшиеся к началу 1970-х гг. на эту проблему. Он отмечает, что появление компьютерного искусства не способствовало прогрессу искусства, но признает, что возможности, которые предлагает компьютер, интересны и расширяют используемые художниками методы создания произведений искусства. Более того, он подчеркивает, что благодаря им выстраиваются новые взаимоотношения между автором и машиной. В дальнейшем он будет одним из первых, кто начнет изучать взаимосвязи между теорией информации и эстетикой («Эстетика как обработка информации», 1974). Манфред Мор, начиная с 1968 г., начал проводить семинар «Искусство и информатика» в Парижском университете. Таким образом, постановка данной проблемы относится не к сегодняшнему дню, она имеет уже полувековую историю.

И в случае с кино, и в случае с электронной музыкой, техника выступала лишь одним из инструментов с помощью которой автор создавал произведение искусства.

Коллингвуд писал, что «искусство – это основная и фундаментальная деятельность сознания» [Collingwood, R.G., 1925, p. 14]. Но можем ли мы говорить о наличии сознания у ИИ? Под искусственным интеллектом, прежде всего, имеется в виду, способность компьютера учиться на собственном опыте, находить решение для сложных задач. Очень схоже с тем, что проделывает и человеческий мозг. Но компьютер пока не способен понимать окружающий его мир, чувствовать и, следовательно, проявлять эмоции. Безусловно, по сравнению с первыми экспериментами в этой области в 1960-1970-е гг. благодаря возможности современного компьютера обрабатывать большие массивы данных, у художников появились новые возможности.

Уже сегодня существуют программы, обучающие компьютер и в этом направлении. Комплекс этих программ обозначен термином Artificial Intelligence Art, базирующиеся на алгоритме, благодаря которому ИИ учится распознавать художественные стили и атрибутировать произведения искусства, а потом, на основе изученного материала он создает свои работы. Таким образом, разнообразие методов обучения ИИ поражает:

- нейронная передача стиля (NTS), благодаря которой есть возможность имитировать стиль известнейших мастеров. На входе даются два изображения – оригинал и шаблон стиля, основанный на параметрах уже обученной нейросети. Благодаря данному методу как бы воспроизводится оригинал, что ставит вопрос об авторстве, поэтому ИИ в окончательный вариант изображения всегда включает некую деталь, отличающую его от оригинала.

- метод Generative Adversarial Network (GAN, генеративно-сопоставительная сеть), изобретенный в 2014 г. Яном Гудфеллом и базирующийся на взаимодействии двух нейросетей (генератора и дискриминатора): одна из них создает изображение из включенных в нее шаблонов, а другая пытается верифицировать его и определить его оригинальность. Первым в художественной сфере в 2015 г. этот метод применил сотрудник Google Александр Мордвинцев. К 2018 г. GAN-система изучила 15 тысяч произведений мирового искусства XIV – XX вв.

Указанные методы стали использовать и для произведений, которые по разным причинам не были авторами завершены. ИИ сначала «знакомит» с творчеством художника, с особенностями его стиля, а затем уже помещают незаконченное произведение. Одну из первых подобных манипуляций провели с недописанным Гилбертом Стюартом портретом Джорджа Вашингтона (или «Атенеумским портретом», 1796). В течение жизни художник создал более 100 портретов первого президента США, при этом почти 70 из них были авторскими копиями Атенеумского портрета. Этот портрет писался по заказу жены Джорджа Вашингтона, Марты, которая надеялась стать его владелицей (в 1795 г. художник уже написал портрет Вашингтона, который так понравилась жене президента, что она попросила мужа еще раз попозировать Стюарту). В ходе работы над картиной живописец понял, что он создал эталонный образ президента, с которым не готов расстаться, поэтому под разными предлогами откладывал ее завершение. Действительно, именно этот портрет стал для Стюарта ориентиром при создании образа Джорджа Вашингтона уже после его смерти. При проведении эксперимента по «достраиванию» Атенеумского портрета использовали нейросеть *ruDALI-E*, которая выдала 4 его варианта.

Однако есть работы, полностью созданные ИИ, но продаваемые как произведения искусства. Уже ставший хрестоматийным пример «Портрета Эдмона де Белами», созданный творческим коллективом «Obvious» («Очевидность») с помощью GAN-системы в 2018 г. и проданный на аукционе Christie’s за сумму свыше 400 тыс. долларов. Почему были созданы именно портреты (кроме Эдмона Белами были и портреты «его семьи», всего в эту серию входят 11 картин)? На основании проведенных тестов было установлено, что лучше всего алгоритм справляется с портретным жанром. Эта работа вызвала дискуссию, главной темой которой был вопрос о возможности отнесения ее к сфере искусства. Кроме того, продажа подобной работы на одном из крупнейших аукционов за столь внушительную сумму подрывала основы современного арт-рынка. Однако создатели этой портретной серии неоднократно подчеркивали, что GAN-система способна лишь копировать стиль того или иного художника, но создать что-то оригинальное, авторское не в состоянии.

Таким образом, ИИ-искусство есть всегда изображение, к созданию которого причастны креативщик (творец, художник) и ИИ, при этом степень участия обеих сторон зависит от проекта.

Но, в связи с этим, возникает вопрос: может ли человек, исходя из личных, а, следовательно, субъективных предпочтений относительно того, что отнести к искусству, а что нет, не допускать компьютер к той или иной информации? На этот вопрос замечательно ответил старший научный сотрудник отдела корпорации Apple по вопросам ИИ и машинного обучения Карлос Гестрин в 2018 г.: «Результаты последних исследований показали, что, обучая систему посредством загрузки в нее данных из всемирной сети методом случайной выборки, в результате получится агрессивный бот, обладающий наклонностями женоненавистника, сексиста и расиста. К сожалению, данный факт не удивляет, т.к. машина перенимает качества современного социума». Исследователи проводят параллели с «картами Ширли», активно использовавшимися в 60-х гг. прошлого столетия в качестве стандарта, на который опирались при обработке фотографий. На них изображались модели с всегда светлым цветом кожи, от чего оттенки, что были темнее, считались испорченными. Здесь тоже видна сильная связь влияния субъективных исходных данных на конечный результат. Гестрин отметил: «Недостаточно просто выбрать данные для использования, необходимо подумать и о том, в каком свете вводимые данные выставляют нашу культуру, наши ценности и наши жизненные установки».

Таким образом, искусство и технический прогресс тесно взаимосвязаны. Так, графиня Ада Лавлейс, узнав об изобретении ее приятелем, математиком из Кембриджского

11.04.2025

**“Müasir incəsənət məkanında süni intellekt: problemlər və perspektivlər” Beynəlxalq elmi-nəzəri konfrans
‘Artificial Intelligence In The Space Of Contemporary Art: Problems And Prospects’ International Scientific and
Theoretical Conference**

**«Искусственный интеллект в пространстве современного искусства: проблемы и перспективы»
Международная научно-теоретическая конференция**

университета Чарлзом Бэббиджем аналитической машины (или первым в мире компьютером), сразу задумалась о том, как благодаря этой технической вещи создавать картины и музыку. Анализ существующей сегодня практики свидетельствует, что во многом конечный результат работы ИИ зависит от введенных в него данных, на основе которых он учится. То есть осуществляемый ИИ якобы творческий процесс нельзя назвать уникальным, по сути он является всего лишь интерпретацией уже созданных стилей и идей. «С XIX века нам все уши прожужжали речами о смерти Бога, о смерти человека, о смерти искусства» [2], но генератором идей по-прежнему выступает человек.

Список литературы:

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. Москва: «Медиум», 1996. 240 с.
2. Верильо П. Машина зрения [Электронный ресурс] // URL: https://royallib.com/book/verilio_pol/mashina_zrenia.html?ysclid=m85pg2na2c336886441 (дата обращения – 23.03. 2025)
3. Марков А. Теории современного искусства. Москва: РИПОЛ классик, 2022. 238 с.
4. Ноэ А. Все переплетено. Как искусство и философия делает нас такими, какие мы есть. Москва: Издательство АСТ, 2023. 320 с.
5. Collingwood R.G. Speculum Mentis. Oxford: Oxford University Press, 1925. 340 p.
6. Nake F. Computer Art. A Personal Recollection. Bremen: University of Bremen. P. 54 – 62.

References:

1. Benjamin, V. The Work of Art in the Age of its Technical Reproducibility. Selected Essays. Moscow: Medium, 1996. 240 p.
2. Verilio P. The Vision Machine [Electronic resource] // URL: https://royallib.com/book/verilio_pol/mashina_zrenia.html?ysclid=m85pg2na2c336886441 (accessed on March 23, 2025)
3. Markov, A. Theories of Contemporary Art. Moscow: RIPOL classic, 2022. 238 p.
4. Noe, A. Everything is Intertwined. How Art and Philosophy Makes Us Who We Are. Moscow: AST Publishing House, 2023. 320 p.
5. Collingwood, R.G. Speculum Mentis. Oxford: Oxford University Press, 1925. 340 p.
6. Nake, F. Computer Art. A Personal Recollection. Bremen: University of Bremen. P. 54-62.