

УДК 004.8, 7.01

DOI: 10.32326/2618-9267-2024-7-1-15-21

СВОЕВОЛЬНЫЙ ПОМОЩНИК: НЕЙРОСЕТИ КАК ИНСТРУМЕНТ ХУДОЖНИКА

Фейгельман Артем Маркович
– кандидат философских наук,
доцент, Нижегородский госу-
дарственный университет им.
Н.И. Лобачевского. Российская
Федерация, 603022, г. Нижний
Новгород, просп. Гагарина,
д. 23;
e-mail: artf1986@gmail.com

В статье рассматриваются вопросы, касающиеся применения искусственного интеллекта (ИИ) в рамках художественного творчества. Приводятся кейсы, демонстрирующие влияние ИИ на современные художественные практики и институции. Утверждается, что возможности ИИ проблематизируют саму субъективность художника и его онтологический статус. В статье подчёркивается, что произведения, созданные при помощи нейросетей, следует отнести к генеративному искусству. В качестве примера приводится «Игра жизни» Джона Конвея. Далее в статье рассматриваются нейросети, работающие на основе модели «от текста к образу». Подчёркивается значение правильно введенных промптов (запросов) для достижения необходимого результата. Утверждается, что искусство ввода промптов требует особых навыков и опыта, что сближает его с традиционным искусством. Делается вывод о том, что использование нейросетей повышает значение случайности в художественном творчестве. Художник как будто делегирует часть своей субъективности нейросети, которая сохраняет определённую автономность. Ставится под вопрос способность нейросети создавать оригинальные произведения искусства в связи с тем, что она обучается на уже готовых образцах. Однако эта особенность сближает нейросеть с обычными художниками, чьё становление немыслимо без влияния других авторов. В конце статьи подчёркивается, что широкое использование нейросетей в художественных практиках соответствует более общему тренду на демократизацию искусства, характерному для XX и XXI вв.

Ключевые слова: искусственный интеллект, нейросеть, генеративное искусство, креативность, Midjourney

Цитирование: Фейгельман А.М. Своевольный помощник: нейросети как инструмент художника // Цифровой учёный: лаборатория философа. 2024. Т. 7. №1. С. 15-21. DOI: 10.32326/2618-9267-2024-7-1-15-21

Рукопись получена: 21 декабря 2023

Пересмотрена: 14 марта 2024

Принята: 15 марта 2024

SELF-WILLED ASSISTANT: NEURAL NETWORKS AS AN ARTIST'S TOOL

Artyom M. Feigelman – PhD in Philosophy, Associate Professor, Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod.
23 Gagarin Ave., Nizhny Novgorod 603950, Russian Federation;
e-mail: artf1986@gmail.com

The article discusses issues related to the use of artificial intelligence (AI) within the framework of artistic creativity. Cases are presented demonstrating the influence of AI on modern artistic practices and institutions. It is argued that the capabilities of AI problematize the very subjectivity of the artist and his or her ontological status. The article emphasizes that works created using neural networks should be classified as generative art. An example is given in John Conway's The Game of Life. The rest of the article discusses neural networks that work based on the "text-to-image" model. The author accentuates the importance of correctly entered prompts (requests) to achieve the desired result and argues that the art of entering prompts has special skills and experience, which brings it closer to traditional art. He assumes that the use of neural networks increases the importance of randomness in artistic creativity. The artist seems to delegate part of his or her subjectivity to a neural network, which retains a certain autonomy. The ability of a neural network to create original works of art is called into question, given that it is trained on ready-made samples. However, this feature also brings the neural network closer to ordinary artists, whose development is unthinkable without the influence of other authors. In conclusion, the author emphasizes that the widespread use of neural networks in artistic practices corresponds to a more general trend towards the democratization of art, characteristic of the 20th and 21st centuries.

Keywords: artificial intelligence, neural network, generative art, creativity, Midjourney

How to cite: Feigelman, A.M. (2024). Self-willed assistant: neural networks as an artist's tool. *The Digital Scholar: Philosopher's Lab*, 7 (1): 15-21. DOI: 10.32326/2618-9267-2024-7-1-15-21 (In Russian)

Received: 21 December 2023

Revised: 14 March 2024

Accepted: 15 March 2024

Сегодня искусственный интеллект (ИИ) вторгается в те области, которые ранее считались сферой исключительно человеческого гения. Вторжение ИИ в сферу творчества актуализирует множество сложных вопросов. Во-первых, это проблема авторства – кто же всё-таки творит, когда мы создаём что-то с помощью нейросетей? Во-вторых, вновь осмысливается вопрос о демаркации искусства и не-искусства, художника и не-художника. Если все могут тво-

рять с помощью нейросетей, значит ли это, что каждый, воспользовавшийся нейросетью, является художником? Чтобы определить отличие художника от не-художника, нам нужно понять, что такое вообще сущность искусства и каковы его критерии. Вместе с тем, так как нейросеть генерирует относительно случайный результат, возникает проблема случайности в искусстве – насколько она помогает или мешает художнику добиться искомого эффекта. Кроме того, встаёт проблема ИИ как творящего субъекта, что подразумевает вопрос – может ли ИИ быть художником? Может быть, тогда и человек не нужен, если ИИ способен творить? Является ли ИИ конкурентом человека в этой области?

В 2018 г. на аукционе *Christie's* за 432,5 тыс. долларов была продана картина «Портрет Эдмона Белами» за авторством французских художников и программистов из группы *Obvious* (Маркина, 2018). Когда стало известно, что за такие деньги на престижном аукционе продана картина, сделанная при помощи ИИ, это вызвало большой ажиотаж и даже скандал.

Другой пример – работа Джейсона Аллена, сделанная с помощью нейросети *Midjourney* в 2022 г. Она называется «Пространство Оперного театра» (Gault, 2022). Эта работа заняла первое место на местечковой, но тем не менее вполне серьёзной выставке в Колорадо в номинации «Цифровое искусство». Этот кейс важен тем, что первое место заняла работа, сделанная нейросетью, а не с помощью, например, фотошопа или графических планшетов и других более привычных художнику инструментов.

И последний пример. Работа «Псевдоамнезия: электрик» Бориса Эльдагсена победила в номинации «Свободное творчество» на *Sony World Photography Awards-2023*. Работа представляет собой псевдофотографию, стилизованную под довоенные фото и созданную автором с помощью нейросети. Эльдагсен отказался от своей награды. Этим жестом он хотел привлечь внимание к проблеме творчества, при котором в качестве инструмента используется ИИ. Ведь Эльдагсен использовал нейросеть вместо того, чтобы фотографировать, и образ, сгенерированный нейросетью, выиграл конкурс у «настоящих», «живых» фотографий, сделанных с помощью фотоаппаратов.

Вышеприведённые кейсы свидетельствуют о том, что нейросети не только властно вторгаются в художественные практики отдельных авторов, но и оказывают влияние на связанные с искусством институты, распределяющие как реальный, так и символический капитал. Кроме того, нейросети проблематизируют саму субъективность художника и его онтологический статус. Но чтобы детальнее говорить об этих изменениях, нужно более пристально взглянуть на механизмы нейросетей, которые производят художественный или близкий к нему контент.

Художественные проекты, произведения искусства, созданные с помощью ИИ, относятся к генеративному искусству. Генеративное, или процедуральное, искусство известно со второй половины

XX в. К генеративному искусству относится любая художественная практика, при которой художник создаёт набор правил для машины или какого-либо другого процедурного устройства, обладающего определённым уровнем автономии (Galanter, 2016). Другими словами, художник создаёт автономную систему, устанавливает правила – практически как кантовский Бог, а потом отходит в сторону и смотрит, как этот механизм работает и порождает сам себя, порождает художественное высказывание.

Пример процедурального искусства – это «Игра жизни» Джона Конвея (1970 г.). Конвей создал систему, состоящую из клеток, которые подчиняются определённым правилам. Эти правила подразумевают варьирование и элемент случайности, благодаря чему клетки каждый раз взаимодействуют друг с другом по-разному, создавая иной рисунок. Здесь художник остаётся творящим субъектом, но при этом создаёт автономную систему, которая может сама производить какие-то смыслы и/или визуальные образы уже без помощи художника, становится в каком-то смысле его соавтором (Beer, 2004).

Далее перейдём к нейросетям, работающим на основе модели «от текста к образу» (text-to-image): *Midjourney*, *DALLÉ-2*, Кандинский и др. Пользователь вводит промпт (prompt) – подсказку, инструкцию, запрос, на основе которых программа выдаёт визуальный образ. Если мы используем нейросети, то наша творческая деятельность превращается в искусство продумывания промптов. Серьёзные работы, созданные с помощью нейросетей, часто требуют сотен запросов, сотен промптов для того, чтобы достичь нужного результата. Более того, в сети функционирует даже биржа промптов, где продаются наиболее интересные креативные подсказки, которые можно скормить нейросети, и она выдаст вам нужный результат. Другими словами, нейросеть – обладающий серьёзным потенциалом инструмент, но для того, чтобы с этим инструментом работать и добиваться желаемого результата, нужна определённая степень изобретательности, упорства и терпения, а также своеобразные ремесленные навыки. И это сближает работу автора, использующего ИИ, с работой условного художника XIX столетия, пишущего свои холсты с помощью масляных красок.

В рамках нейросетей, работающих по принципу «от текста к образу», используются две основные технологии. Первая технология – это языковая модель, способная понимать естественный язык. В рамках этой модели нейросети «скармливают» очень много «языковой» информации, а затем эту языковую модель заставляют взаимодействовать с моделью образной (это вторая технология). В результате нейросеть научается переводить языковые запросы, промпты, в визуальные образы. Обе модели обучаются на содержании сети Интернет – в случае с образной моделью машина находит в сети подписанные изображения и понимает, что определённый текст соотносится с конкретным изображением и наоборот.

И когда пользователь вбивает в нейросеть свой запрос, она воспроизводит ту взаимосвязь текста и образа, которую уже знает.

Использование нейросетей в искусстве, очевидно, повышает элемент случайности. В ходе художественного процесса результат запроса часто бывает неожиданным и зависит не столько от автора запроса, сколько от особенностей той или иной нейросети. Более того, одна и та же нейросеть может отвечать по-разному. Таким образом, художник делегирует часть своей субъективности нейросети и поэтому не обладает абсолютным контролем над получившимся произведением. В то же время степень контроля можно увеличить, вводя как можно большее количество промптов и добываясь нужного художнику результата. Однако даже после тысячной итерации элемент случайности не может быть полностью элиминирован. Следовательно, никуда не денется и субъективность, относительная автономность нейросети. Поэтому художник, чей инструмент – кисти и краски или графический планшет, и художник, вбивающий промпты, – это два (или даже три) разных художника, потому что их как субъектов во многом определяет тот инструмент, которыми они пользуются. Также как в известном примере Б. Латура человек с ружьём является совокупностью двух акторов, а не отдельными объектом и субъектом (Latour, 1999, pp. 178-179).

В случае с нейросетью мы сталкиваемся с инструментом, который может работать автономно, без человека. В теории нейросеть сама может генерировать случайные фразы, а после этого создавать на их основе образы. Причём эти образы некоторыми людьми вполне могут считываться как искусство (Lyu, 2022, p. 5). С другой стороны, есть те области искусства, куда компьютерный интеллект просто-напросто не может дотянуться. Речь идёт, например, о перформансе, где один из инструментов – это тело художника. А какое тело у нейросети? Может быть, у неё есть какое-то особое цифровое тело, тело без органов, но нейросеть не может выйти за пределы экрана компьютера или телефона, чтобы осуществить «реальное» действие. В этом смысле нейросеть может попытаться сгенерировать видео перформанса, но всё равно это будет чистый симулякр, документация художественной акции, которой никогда не было.

Размышления по поводу креативных возможностей ИИ упирается в другой важнейший вопрос – а что такое вообще искусство и каковы его критерии? Это «проклятый» вопрос, не имеющий однозначного ответа, но я бы попробовал ответить на него так – искусство появляется там, где возникает что-то новое, какая-то новация, то, что или даёт новый взгляд на уже известное нам, или показывает те явления и процессы, которые мы ещё не видим; именно искусство способно эти феномены проявить, проблематизировать, осветить и т. д. Может ли нейросеть самостоятельно прийти к подобному результату? Здесь проблема в том, что нейросеть учится на тех работах, которые уже есть в культурной копилке че-

ловечества. Она может подражать им или смешивать их, используя их как базу для создания своих работ. Кажется, что здесь не идёт речь о какой-то инновации, ведь нейросеть производит результат, опираясь на уже готовые объекты, стили, тенденции и т. д.

Но, с другой стороны, и про человека-художника мы отчасти можем сказать то же самое. Каждый художник воспитывается на работах других художников. И чтобы стать индивидуальностью, он влияние других художников перерабатывает, перемалывает и создаёт собственный оригинальный материал. Способна ли нейросеть произвести что-то своё – что-то отличающееся от работ других художников, на работах которых она училась? Это большой вопрос. Очевидно, большинство контента, производимого при помощи ИИ, не является искусством, а скорее выполняет рекреативную функцию, что делает нейросети похожими на компьютерные игры.

В то же время, например, работы таких художников, как Евгений Никитин, Станислав Львовский, Олег Пашенко, Лев Манович и др. (Понировская, 2022), свидетельствуют о том, что многие произведения, созданные при помощи нейросетей, являются, очевидно, чем-то большим, чем просто развлечением. Доступность этого инструмента не означает его непригодности для создания аутентичного произведения искусства. В этом смысле использование нейросетей в рамках художественных практик – это часть общего тренда на демократизацию искусства, который возник далеко не вчера. В XX столетии искусство становится всё более доступным даже для тех, кто не может по тем или иным причинам освоить ремесло художника. Чтобы быть современным художником, не обязательно уметь пользоваться кистями и красками или световым пером. Например, можно обратиться к технике *found object*, делать хэппенинги или перформансы или, что ближе к нашей теме, программировать генеративное искусство и/или вбивать в нейросети оригинальные промпты. ИИ помогает миллионам людей воплотить те образы, которые есть только в их воображении, и хотя бы небольшая часть этих образов вполне может претендовать на статус искусства.

Информация о конфликте интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Declaration of Conflicting Interests

The author declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

Список литературы

Маркина, 2023, web – Маркина Т. Картину, созданную искусственным интеллектом, впервые продали на аукционе // Art Newspaper Russia.

26.10.2018. URL: <https://www.theartnewspaper.ru/posts/6232> (дата обращения: 10.12.2023).

Пони́ровская, 2022 – Пони́ровская З. Эксперименты с Midjourney // Пражская школа медиа. 08.10.2022. URL: <https://www.pragueschool.media/post/midjourney-experiments> (дата обращения: 14.12.2023)

Galanter, 2016 – Galanter P. Generative art theory // *A Companion to Digital Art* / Ed. by C. Paul. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2016. Pp. 146-180.

Gault, 2022 – Gault M. An AI-generated artwork won first place at a State Fair Fine Arts Competition, and artists are pissed // *Vice*. 31.08.2022. URL: <https://www.vice.com/en/article/bvmvqm/an-ai-generated-artwork-won-first-place-at-a-state-fair-fine-arts-competition-and-artists-are-pissed?ref=dtf.ru> (дата обращения: 07.12.2023).

Beer, 2004 – Beer R. Autopoiesis and cognition in the game of life // *Artificial Life*. 2004. Vol.10. No. 3. Pp. 309-326.

Latour, 1999 – Latour B. *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1999. 324 p.

Lyu Y. et al., 2022 – Lyu Y., Wang X., Lin R., Wu J. Communication in human-AI co-creation: Perceptual analysis of paintings generated by text-to-image system // *Applied Sciences*. 2022. Vol. 12. No. 22. P. 11312.

References

Beer, R. (2004). Autopoiesis and cognition in the game of life. *Artificial Life*, 10 (3), 309-326.

Galanter, P. (2016). Generative art theory. In C. Paul (ed.). *A Companion to Digital Art* (pp. 146-180). Wiley-Blackwell.

Gault, M. (2022). An AI-generated artwork won first place at a State Fair Fine Arts Competition, and artists are pissed. *Vice*, August, 31. Retrieved December 7, 2023 from <https://www.vice.com/en/article/bvmvqm/an-ai-generated-artwork-won-first-place-at-a-state-fair-fine-arts-competition-and-artists-are-pissed?ref=dtf.ru>

Latour, B. (1999). *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge.

Lyu, Y., Wang, X., Lin, R., Wu, J. (2022). Communication in human-AI co-creation: perceptual analysis of paintings generated by text-to-image system. *Applied Sciences*, 12 (22), 11312.

Markina, T. (2018). Artificial intelligence painting sold at auction for the first time. *Art Newspaper Russia*, October, 26. Retrieved December 10, 2023 from <https://www.theartnewspaper.ru/posts/6232/> (In Russian)

Ponirovskaya, Z. (2022). Experiments with Midjourney. *Prague Media School*, October, 8. Retrieved December 7, 2023 from <https://www.pragueschool.media/post/midjourney-experiments> (In Russian)