

Научная статья
УДК 304.2
DOI 10.52070/2542-2197_2023_8_876_144



К проблеме дигитализации современного искусства

А. О. Гетманенко

Московский государственный лингвистический университет, Москва, Россия
ana2170@yandex.ru

Аннотация. Рассматривается проблема использования искусственного интеллекта как инструмента создания произведений искусства. Автор приходит к выводу, что развитие функциональности нейросети с неизбежностью порождает вопросы, требующие дальнейшего анализа и изучения: авторство продуктов, их художественно-смысловая ценность, возможности злоупотребления технологиями с целью усиления манипулятивной силы искусства, а главное – воспитание личности и формирование у нее системы ценностей. Обоснование вышеуказанной проблематики основывается на элементах методологии синергетического, средового и системного подходов.

Ключевые слова: современное искусство, современная культура, дигитализация искусства, искусственный интеллект, нейросеть

Для цитирования: Гетманенко А. О. К проблеме дигитализации современного искусства // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2023. Вып. 8 (876). С. 144–149. DOI 10.52070/2542-2197_2023_8_876_144

Original article

On the Problem of Digitalization of Contemporary Art

Anastasiia O. Getmanenko

Moscow State Linguistic University, Moscow, Russia
ana2170@yandex.ru

Abstract. The article is devoted to the problem of using artificial intelligence as a tool for creating works of art. The author comes to the conclusion that the development of the functionality of a neural network inevitably gives rise to questions that require further analysis and study: the authorship of products, their artistic and semantic value, the possibility of abusing technologies in order to enhance the manipulative power of art, and most importantly, the education of a person and the formation of a system of values in him. The substantiation of the above issues is based on the elements of the methodology of synergistic, environmental and systemic approaches.

Keywords: contemporary art, contemporary culture, digitalization of art, artificial intelligence, neural network

For citation: Getmanenko, A. O. (2023). On the Problem of Digitalization of Contemporary Art. Vestnik of Moscow State Linguistic University. Humanities, 8 (876), 144–149. 10.52070/2542-2197_2023_8_876_144

ВВЕДЕНИЕ

Дигитализация – внедрение новых технологических средств в процесс создания произведений искусства. Уже сейчас казавшиеся раньше фантастикой примеры создания произведений искусства «искусственным разумом» становятся реальностью: нейросети способны генерировать литературные произведения, сочинять стихотворения, писать картины, снимать фильмы и т. д. Вопрос оценки таких произведений с точки зрения их художественной и культурной ценности является спорным, однако рост их количества, соотносимый со скоростью обработки и генерирования шедевров нейросетями, впечатляет.

Творец произведения искусства – это всегда создатель смыслов. Рассмотрение проблемы творчества в культурологическом аспекте преломляет психические процессы под призмой эстетического отношения. Эстетическое отношение – способность эмоционально переживать и «прочувствовать» явления жизни и окружающего мира. Произведение искусства – это отражение картины мира творца, наполненное семиотическими кодами, раскрываемыми каждым из реципиентов в процессе восприятия и взаимодействия с произведением искусства.

Дигитализация современного искусства – процесс необратимый: современные технологии, а также нарастающие темпы жизни общества требуют наращивания скорости создания произведений искусства, которым человек (творец) объективно не способен соответствовать. Вместе с тем на поверхность выходят два вопроса:

- достаточно ли для создания современного произведения цифрового искусства обладать исключительно знаниями в области цифровых технологий, создавать нейросети и программировать устройства?
- являются ли смыслы, заложенные в них, отражением идеи создателя нейросети? Или технологии создают собственные смыслы в процессе генерации произведений искусства? В таком случае кто является творцом?

Исходя из вышесказанного, **целью исследования** является характеристика проблематики дигитализации искусства в современном социокультурном контексте.

МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

- Теоретический анализ трудов отечественных авторов, основанный на общенаучных методах познания (сравнение, абстрагирование, анализ, синтез, индукция, дедукция);

- Системный: понимание культуры как системы, в центре которой стоит человек, а функциональную основу представляют коммуникации, интегрирующие внутренние процессы (в том числе творческую деятельность) и материал культуры [Путеводитель по основным понятиям и схемам методологии организации, руководства и управления, 2012].
- Средовой подход: под средой также подразумевается культурное пространство (множество феноменов культуры, переплетающихся и взаимодействующих между собой [Кармин, 1997], вокруг которого формируется знаковое, семиотическое, наполняющее культуру смыслами [Лотман, 1999].
- Синергетический, в соответствии с которым культура понимается как целостная эмерджентная система, обладающая способностью к самоорганизации и «самотворению» при сохранении идентичности ее элементов [Астафьева, Делокаров, 2000], а также как открытая система, имеющая ресурсы для взаимного обмена с окружающей средой [Гелих, Книзева, 2003].

ПОДХОДЫ К ПОНИМАНИЮ РОЛИ ДИГИТАЛИЗАЦИИ ИСКУССТВА

Феномен произведений искусства, созданных посредством использования технологий искусственного интеллекта (нейросетей) – уникальное явление современности.

Конец XX века был ознаменован интенсивным развитием компьютерных технологий, начало XXI века – повсеместным массовым распространением информационных технологий.

Изучая проблему информатизации, исследователи указывают на то, что это «не просто внедрение компьютерной техники в различные области социально-экономической практики, а формирование целостных машинизированных информационных технологий, их массовое «встраивание» в социальный организм и использование, ведущее к новым моделям деятельности» [Каныгин, 1988, с. 2].

Информатизация стимулировала развитие культуры и возникновение новых жанров искусства: графический дизайн, веб-дизайн, звукообработка и написание музыки, виртуальные театральные декорации и пр. В этой связи в контексте нашего исследования под дигитализацией искусства будет пониматься создание произведения посредством использования информационных и компьютерных технологий, в том числе, искусственного интеллекта (нейросетей).

Очевидно, что развитие техники и создание нового информационного глобального пространства требовали возникновения новых форм искусства, которые могли бы стать отражением «духа времени», явиться его художественно-эстетическим оформлением.

Безусловно, дигитализация способствовала упрощению процесса создания, тиражирования, распространения произведений искусства. Однако уже на заре развития компьютерной графики, в 80-е г. XX века, стали подниматься вопросы об авторстве и профессиональной подготовке «художников»: многие из них не имели базового художественного образования, а задачи по композиции, цветосочетанию и пр. решались посредством использования постоянно расширяющегося технического функционала специальных компьютерных программ. Кроме того, отдельные жанры «дигитализированного» искусства (например, звукообработка и графический дизайн) предполагают не создание новых выразительных средств, а оперирование уже заложенными техническими возможностями (набором музыкальных «петель», эффектов, ограниченным набором графических элементов, шрифтов и т. д.). Это привело к тому, что абсолютно любой человек, владеющий компьютерной грамотностью, имел возможность создать произведения. Более того, часть художников (в данном контексте понятие используется в широком смысле – создатели произведений искусства), прошедших академическую школу, не имеют доступа к новым формам и жанрам искусства, так как у них нет навыков работы с программным обеспечением и техникой.

Следует отметить, что на начальном этапе дигитализации информационно-компьютерные технологии рассматривались исключительно как инструменты помощи, способствующие развитию искусства в контексте развивающейся культуры.

Развитие технологий искусственного интеллекта и нейросетей обусловило возникновение нового проблемного поля: является ли искусственный интеллект автором произведения, закладывающим в него собственные смыслы? Основа работы нейросети – работа с заложенной в нее базой данных, то есть, создавая произведение, система действует на основе заложенных в нее алгоритмов, генерируя произведение на основе предзаданных «шаблонов». При этом, как отмечают Г. С. Шумников и Н. А. Смирнова, «искусственный интеллект может решить эту проблему путем добавления «случайных шумов» к изображению, что на самом деле означает, что искусственный интеллект, по существу, воспроизводит оригинал, добавляя некоторые штрихи и заменяя стиль рисунка» [Шумников,

Смирнова, 2021, с. 188]. Таким образом, подчеркивается, что на современном этапе развития технологий искусственный интеллект не является самостоятельным художником, а лишь инструментом, обеспечивающим возможности новых творческих поисков человека: искусственный интеллект воспроизводит алгоритм, но не способен оценивать и осознавать смысл действий.

В этой связи возникает вопрос этики: человек, вносящий определенные данные, необходимые для генерирования продукта нейросетью, не является в полной мере его автором, так как не создает самостоятельно «форму», в которую заключается произведение. Следовательно, возникает эффект «двойного авторства»: человека и искусственного интеллекта. На основе имеющейся базы данных нейросеть создает некую форму закладываемых человеком смыслов, при этом привнося в нее и элемент «технической индивидуальности». Соответствие же «формы – содержанию» напрямую зависит от «обученности» нейросети.

Вместе с тем следует учитывать, что искусственный интеллект как технология ориентирован на универсализм, функциональность и простоту использования, обеспечивающих решение посредством его использования общечеловеческих проблем. Очевидно, что в подобных условиях решение общечеловеческих проблем посредством использования искусственного интеллекта является ориентиром его совершенствования и достижения уровня функционирования, превышающего человеческий. В подобных условиях достижение нейросетью уровня, обеспечивающего способность к анализу и осознанным действиям, видится обозримой перспективой, а значит вполне вероятно, что искусственный интеллект будущего сможет стать полноценным автором произведений.

ФУНКЦИИ ИСКУССТВА В УСЛОВИЯХ ДИГИТАЛИЗАЦИИ

Искусство – это смыслы, облеченные в эстетически значимую форму. Произведение искусства в первую очередь ориентировано на трансляцию определенной, заложенной творцом идеи, причем не в случайной, а в специально определенной и подобранной форме. В этом случае форма – лишь элемент художественного языка, а не самоцель.

Искусство часто выступает в качестве инструмента познания мира. Очевидно, что построение ясной картины мира в опоре только на отдельные виды искусства невозможно. При этом само искусство заключает в себе баланс реального (иллюстрирующего действительность) и художественного (эмоционального, интуитивного; с одной

стороны – выражающего позицию и взгляд автора, с другой – стимулирующего зрителя к интеллектуальному поиску). Зритель, являясь реципиентом заложенных автором в произведение смыслов, перекодирует их под призмой индивидуального восприятия, анализирует и включает вновь родившиеся в его сознании образы в собственное мировоззрение. Следовательно, искусство выступает и в роли канала коммуникации, стимула внутреннего диалога: «Внутренний диалог позволяет личности осмыслить контуры собственного жизнетворчества, чтобы прийти к уникальному смыслу «своим неповторимым путем» [Ковбасюк, 2009, с. 30]. таким образом, искусство является пусковым моментом развития способности человека мыслить в различных культурных перспективах. В этой связи значимым становится вопрос ответственности, осознанности художника как творца, важности роли и функции выразительности. При этом существенной задачей художника, как указывают Е. А. Гаврилюк и Н. В. Мартынова, является выявление и усиление выразительности, передаваемой направленной напряженностью, характеризующей визуальную модель [Гаврилюк, Мартынова, 2009].

Человек познает произведения искусства посредством специально-подобранных и используемых творцом художественно-выразительных средств, ориентированных на возникновение у человека эмоционального отклика – эстетического переживания. Данный элемент восприятия характеризуется запуском у реципиента механизмов ассоциативного, логического, образного мышления. Именно поэтому процесс восприятия произведений, как и процесс их создания, относятся к творчеству: способность увидеть и интерпретировать произведение искусства не менее сложна, чем способность создать его. Исследуя процесс восприятия произведений искусства как акт коммуникации, О. Б. Павленкович указывает, что «художественная внутренняя структура произведения должна быть способной формировать восприятие на уровне заложенных в ней мыслей, идей, чувств» [Павленкович, 2009, с. 70].

По нашему мнению, в случае, если человек взаимодействует с объектом искусства, созданным искусственным интеллектом, возникает феномен, когда транслируемые идеи могут не нести авторски закодированных смыслов, а их формальное выражение может привести человека к искаженному пониманию и восприятию.

Отсюда следует, с одной стороны, проблема художественно-формального соответствия данных продуктов предполагаемому содержанию, а с другой – проблема внедрения в нейросеть сторонней

информации и работы алгоритмов (имеются в виду случаи, когда изначально заложенные человеком смыслы искажаются и дополняются, в результате чего продукт имеет совершенно иное художественно-смысловое значение, часто – противоположное, что влечет за собой соответствующий социальный эффект). Здесь представляется важным упомянуть о «суггестивной силе» искусства как о способности гипнотического воздействия на человека, «заражения» чувствами, мыслями, идеями, и о манипулятивной функции искусства – возможности использования его как инструмента пропаганды и управления. В контексте продуктов искусственного интеллекта эти элементы могут быть усилены, а значит, представляется необходимым обеспечение функции контроля массового распространения продуктов, содержащих неоднозначные символы.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРОДУКТЫ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В КОНТЕКСТЕ КУЛЬТУРЫ

Современное искусство часто становится совокупностью форм, торжеством художественного языка. При этом возникают ситуации, когда стремление к созданию уникального продукта превращается к стремлению к излишней оригинальности форм. Как отмечает А. И. Иконников, оно далеко не всегда способно выступать в роли интеллектуального упражнения или быть инструментом выражения своего взгляда на мир, но, скорее, является «воплощением мечты о торжестве невиданного по своей свежести живописного языка» [Иконников, 2009, с. 14].

Рассматривая искусство XX века как отражение культуры постмодерна, исследователи выделяют такой жанр современного искусства как поп-арт (popular art). Отмечается, что в отличие от произведений искусства в общепринятом понимании, произведения этого жанра являются скорее артефактами – отражением обыденного мышления и обыденного сознания. Поп-арт оперирует объектами реального мира, вещами и действиями, опирается на обыденную жизненную практику, в то время как произведения искусства являются обличением смыслов в эстетически значимую форму. Следовательно, поп-арт опирается на обыденное мышление, а не на художественное. В этой связи возникает следующий дискуссионный вопрос: насколько «продукты», создаваемые посредством использования искусственного интеллекта, являются произведениями искусства? Опираются ли они на художественное мышление зрителя или же являются артефактами, отражающими обыденность?

По нашему мнению, дигитализированные произведения не являются в полной мере художественными, так как их создание обусловлено случайным генерированием нового на основе изначально заданного набора данных и алгоритмов, а также не являются отражением обыденного мышления, поскольку часто генерируемые нейросетью «продукты» не являются отражением реального мира. В данном случае правильнее будет именовать художественные объекты, созданные посредством использования искусственного интеллекта, «художественным продуктом».

Возникновение новых форм искусства с неизбежностью влекло за собой новый опыт чувствования, и тенденцией развития искусства XX века было получение человеком нового чувственного опыта на основе информации, выступающей от разных органов чувств (отсюда берут начало такие жанры, как ассамбляж, инсталляции, боди-арт, инвайромент, акционизм). Новое искусство, активно развивающееся на рубеже XX–XXI вв., подразумевает, что зритель становится активно действующим элементом произведения.

Цифровое искусство влияет на формирование новой системы ценностей. В контексте развития культуры изменение ценностных ориентиров обусловливается также кризисным характером современности: разрушением концепции глобализма, одновременного бытия человека в мире информационного излишества, иронии, искаженности.

Человек, с одной стороны, становится открытым каналом для восприятия бесконечного потока смыслов, с другой – часто неспособен проанализировать, осознать, сориентироваться в достоверности данных.

Тенденцией развития современного искусства становится потеря авторства, и в этой связи проблематика внедрения технологий искусственного интеллекта представляется остро актуальной: «Перед нами системная концепция искусства, в которой собственно искусства нет: ни художника, ни художественного умения, ни произведения» [Праздников, 2011, с. 17].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Реальность, в которой использование искусственного интеллекта становится нормой, а не фантастикой, уже наступил. Выстраиваясь в современную культуру и определяя векторы ее развития, он стал инструментом, активно используемым художниками, музыкантами и авторами литературных произведений. Развитие функциональности данной системы с неизбежностью порождает вопросы, требующие дальнейшего анализа и изучения: авторство продуктов, их художественно-смысловая ценность, возможности злоупотребления технологиями с целью усиления манипулятивной силы искусства, а главное – воспитание личности и формирование у нее системы ценностей.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Путеводитель по основным понятиям и схемам методологии организации, руководства и управления. Хрестоматия по работам Г. П. Щедровицкого. М.: Альпина паблишер, 2012.
2. Кармин А. С. Основы культурологии: морфология культуры. СПб.: Лань. 1997.
3. Лотман Ю. М. Внутри мыслящих миров: Человек – текст – семиосфера – история. М.: Языки русской культуры, 1999.
4. Астафьева О. Н., Делюкаров К. Х. Теория самоорганизации и образование // Лицейское и гимназическое образование. 2000. № 3. С. 92–96.
5. Гелих О. Я., Князева Е. Н. Синергетические основы социального управления // Менеджмент и маркетинг в социальной сфере. Учебное пособие. СПб.: Книжный дом, 2003.
6. Каныгин Ю. М. Информатизация и управление научно-техническим прогрессом. Киев, 1988.
7. Шумников Г. С., Смирнова Н. А. Искусственный интеллект в современном искусстве // Цифровые технологии в культуре и искусстве: материалы студенческой научно-практической конференции. Екатеринбург, 2021. С. 157–160.
8. Ковбасюк О. В. Смыслы как ресурс развития личности в новом глобальном мире // Современное искусство в полилоге культур: материалы Международной научно-практической конференции. Хабаровск, 2009. С. 24–33.
9. Гаврилюк Е. А., Мартынова Н. В. Роль восприятия и визуального мышления в познании современной действительности будущего художника // Современное искусство в полилоге культур: материалы Международной научно-практической конференции. Хабаровск, 2009. С. 55–57.
10. Павленкович О. Б. Восприятие произведений искусства как акт коммуникации // Современное искусство в полилоге культур: материалы Международной научно-практической конференции. Хабаровск, 2009. С. 68–71.
11. Иконников А. И. Что такое современная живопись? // Современное искусство в полилоге культур: материалы Международной научно-практической конференции. Хабаровск, 2009. С. 9–15.
12. Праздников Г. А. Старое и новое в смысловом пространстве современной художественной культуры // Современное искусство в контексте глобализации: наука, образование, художественный рынок: материалы Всероссийской научно-практической конференции. СПб., 2011. С. 15–18.

REFERENCES

1. Shchedrovitsky, G. P. (2012). Putevoditel' po osnovnym ponyatiyam i skhemam metodologii organizatsii, rukovodstva i upravleniya. Hrestomatiya po rabotam G. P. Shchedrovitskogo = Guide to the basic concepts and schemes of the methodology of organization, leadership and management. Reader based on the works of G. P. Shchedrovitsky. Moscow: Al'pina publisher. (In Russ.)
2. Karmin, A. S. (1997). Osnovy kul'turologii: morfologiya kul'tury= Fundamentals of Cultural Studies: Morphology of Culture. St. Peterburg: Lan'. (In Russ.)
3. Lotman, Yu. M. (1999). Vnutri myslyashchih mirov: Chelovek – tekst – semiosfera – istoriya = Inside the thinking worlds: Man – text – semiosphere – history. Moscow: Languages of Slavic Cultures. (In Russ.)
4. Astafeva, O. N., Delokarov K. H. (2000). Teoriya samoorganizatsii i obrazovanie. Licejskoe i gimnazicheskoe obrazovanie= Theory of self-organization and education. Lyceum and gymnasium education, 3, 92–96. (In Russ.)
5. Gelih, O. Ya., Knyazeva, E. N. (2003). Sinergeticheskie osnovy social'nogo upravleniya. Menedzhment i marketing v social'noj sfere = Synergetic foundations of social management. Management and marketing in the social sphere. Tutorial. St. Petersburg: Book House. (In Russ.)
6. Kanygin, Yu. M. (1988). Informatizatsiya i upravlenie nauchno-tekhnicheskim progressom = Informatization and management of scientific and technological progress. Kiev. (In Russ.)
7. Shumnikov, G. S., Smirnova, N. A. (2021). Iskusstvennyj intellekt v sovremennom iskusstve = Artificial intelligence in contemporary art. Cifrovye tekhnologii v kul'ture i iskusstve (pp. 157–160): materials of the student scientific and practical conference. Ekaterinburg. (In Russ.)
8. Kovbasyuk, O. V. (2009). Smysly kak resurs razvitiya lichnosti v novom global'nom mire = Meanings as a resource for the development of personality in the new global world. Sovremennoe iskusstvo v poliloge kul'tur (pp. 24–33): Proceedings of the International Scientific and Practical Conference. Khabarovsk. (In Russ.)
9. Gavrilyuk, E. A., Martynova, N. V. (2009). Rol' vospriyatiya i vizual'nogo myshleniya v poznanii sovremennoj dejstvitel'nosti budushchego hudozhnika = The role of perception and visual thinking in the cognition of the modern reality of the future artist. Sovremennoe iskusstvo v poliloge kul'tur (pp. 55–57): Proceedings of the International Scientific and Practical Conference. Khabarovsk. (In Russ.)
10. Pavlenkovich, O. B. (2009). Vospriyatie proizvedenij iskusstva kak akt kommunikatsii = Perception of works of art as an act of communication. Sovremennoe iskusstvo v poliloge kul'tur (pp. 68–71): materials of the International scientific and practical conference. Khabarovsk. (In Russ.)
11. Ikonnikov, A. I. (2009). Chto takoe sovremennaya zhivopis'? = What is contemporary painting? Sovremennoe iskusstvo v poliloge kul'tur (pp. 9–15): Proceedings of the International Scientific and Practical Conference. Khabarovsk. (In Russ.)
12. Prazdnikov, G. A. (2011). Staroe i novoe v smyslovom prostranstve sovremennoj hudozhestvennoj kul'tury = Old and new in the semantic space of modern artistic culture. Sovremennoe iskusstvo v kontekste globalizatsii (pp. 15–18): nauka, obrazovanie, hudozhestvennyj rynek: Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference. St. Petersburg. (In Russ.)

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ:

Гетманенко Анастасия Олеговна

кандидат психологических наук
преподаватель кафедры мировой культуры
Института гуманитарных и прикладных наук Московского государственного лингвистического университета

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR:

Getmanenko Anastasiia Olegovna

PhD (Psychology)
Lecturer at the Department of World Culture
Institute of Humanitarian and Applied Sciences, Moscow State Linguistic University

Статья поступила в редакцию	20.05.2023	The article was submitted approved after reviewing accepted for publication
одобрена после рецензирования	18.06.2023	
принята к публикации	22.06.2023	