

“Генеративное искусство”: инструмент, предмет и экспозиция

Научный руководитель – Веселова Инна Сергеевна

Матвеев Петр Александрович

Студент (бакалавр)

Санкт-Петербургский государственный университет, Филологический факультет,
Кафедра истории русской литературы, Санкт-Петербург, Russia

E-mail: peter.apsbox@gmail.com

В докладе алгоритмы машинного обучения рассматриваются как инструмент и пространство выразительных возможностей. В приложении к объектам искусства, его развитие прослеживается от нового прикладного инструмента для “традиционных” форм через манифестацию себя как самостоятельного произведения к среде, в которой существует искусство (от непосредственного произведения искусства к экспозиции в терминах В. Беньямина)[3]. Под традиционными формами здесь подразумевается как конвенциональное, так и экспериментальное искусство. В качестве рабочей гипотезы принимается наличие трёх качеств, в которых модели машинного обучения (ML) могут быть приложены к производству искусства:

- 1) Инструмент для традиционных форм — произведение искусства создаётся при помощи ML.
- 2) Инструмент как предмет искусства — выполняющийся алгоритм ML является неотрывной частью произведения искусства.
- 3) Инструмент как экспозиция — приложение ML создаёт условие, “точку зрения”, посредством которой некий объект может быть рассмотрен как произведение искусства.

Выражаясь иначе: инструмент как знак, как текст и как контекст. Эти качества описаны на трёх соответствующих примерах: трёх программных комплексах, построенных вокруг алгоритмов ML и представленных зрителю посредством web-интерфейса.

Персонаж искусственного интеллекта — особенным образом Другого — наглядно иллюстрировал этические, эстетические и даже лингвистические проблемы прошлого века. Тот, кто занимается ML профессионально, вынужден брать “поношенные” имена — ИИ, компьютерное зрение, эмерджентные системы — для того, чтобы его поняли хотя бы другие технические специалисты. Развитие индустрии идёт в тени ожидания, созданного философской, популярной и художественной литературой. Ожидание влечёт за собой появление “нейросетевого китча”, технически обоснованного дешёвым производством индивидуального образа. Творческая работа, построенная не при помощи ML, а вокруг ML, должна была бы понимать преимущество “серийной индивидуальности”; в этой связи наглядны первый и второй примеры.

Первый пример — сайты `this***doesnotexist`: посетитель видит несколько уникальных изображений одного типа (лица, кошки, дома, etc.), здесь и сейчас сгенерированных программой. Характерная черта здесь — странность (*das Unheimliche* в терминах Ф. Шеллинга)[1,2], едва определимая, но ощутимая явственно: вроде бы взрослые глаза на вроде бы детском лице, неуловимая и неестественная ямка на краешке рта, etc. Алгоритм, обученный для составления изображений, всегда нем объясниться. Врождённая немота — первый проблеск чуждости ожидаемой; неизбежная недосказанность не как приём, а как часть формы.

Второй пример — `greetingsfromthepast.net`: галерея анимированных фотопортретов солдат, погибших во Вторую Мировую. Здесь массовость наследует общей традиции российского мемориала ВОВ, как бы предлагает новый ракурс в общей канве; но странность становится более явной. Неестественные движения грубо отретушированных лиц с солдатских фотокарточек — новая условность, прорывающаяся сквозь старую и усиливаемая ей. Так раскрывается двойная природа, единение внутренней странности и внешнего ожидания: та часть эстетики произведения искусства, которая должна была остаться за гранью непосредственного восприятия и отринута, невольно помещается в центр внимания зрителя. От человека-автора здесь — только отбор материала, соответствующего его эстетической задаче.

Третий и наиболее важный пример, иллюстрирующий способность ML стать самой экспозицией: `aidungeon.io` — текстовая ролевая игра, где машина ведёт партию, т.е. генерирует сюжетные повороты, персонажей и встречи с ними, и проч. В диалоге на заданную тему человек и алгоритм выясняют подробности некоего приключения, шире — истории. Странность и ожидание проявляются здесь двояко:

Во-первых, `AI Dungeon` — разговор на заданную тему. В отличие от настольной или форумной ролевой игры, игрок волен проходить и перепроходить один и тот же участок сценария до тех пор, пока сюжет не повернётся интересным ему образом. Это необходимо — алгоритм способен генерировать ситуации в очень широком спектре; спектре, границы которого никогда и никем в явном виде не задавались. Ожидание закрывает глаза на эту условность, однако каждый раз ставит перед выбором: оставить этот фрагмент и двигаться дальше или посмотреть на альтернативное развитие событий? Новация `AI Dungeon` — радикальная свобода принимать или отрицать казуальность (т.е. травматический характер реального в рамках геймплея). Когда классическая игра ставит игрока перед моральным выбором с конечным числом вариантов, `AI Dungeon` предлагает счётно много способов избежать этого выбора, равно как и принять его возможность. Такого рода множественность едва ли была бы возможна без методов ML.

Во-вторых, `AI Dungeon` — это разговор-диктовка. Его результатом является записанный текст, удовлетворяющий общим представлениям о художественном. Как и в предыдущих примерах, ожидание придаёт ему ценность, однако оно не компенсирует странность — вся она остаётся уделом творца-игрока. Текст, равно его написание интересно постольку, поскольку существует в соавторстве с Другим, чья роль куда скорее не в оригинальности, которую обычно ожидают от ML, а в феномене участия. Так создаётся причина, платформа для существования и созерцания нового пласта старых форм, и предпосылки для пересмотра существовавших ранее произведений: обучение алгоритма на большом корпусе текстов без сообщения их, текстов, “важности” и места в культурологическом дискурсе — эксперимент, который бы мог уточнить представления о “классическом”. Это и есть новое пространство экспозиции.

Таким образом, качественно различные приложения алгоритмов машинного обучения к различным художественным задачам демонстрируют единство их в необходимости реализации свойств странного и ожидания. Свойства эти органически следуют из характера “серийной индивидуальности” образов, порождаемых такими алгоритмами.

Источники и литература

- 1) Фрейд З. Жуткое // Художник и фантазирование (сборник работ), — М.: Республика, 1995. 400 с.
- 2) Шеллинг Ф.В. Философия мифологии. В 2-х т. Т. 1. Введение в философию мифологии / Пер. с нем. В. М. Линейкина; под ред. Т. Г. Сидаша, С. Д. Сапожниковой;

вст. ст. Т. Г. Сидаша. — СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2013. — xxiv + 480 с.

- 3) Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости [Электронный ресурс] URL: http://forlit.philol.msu.ru/Pages/Biblioteka_Benjamin.htm (дата обращения: 27.02.2023).