

Место художественного творчества нейросетей в российском выставочном пространстве

Чистова Анастасия Дмитриевна

Институт философии человека, Санкт-Петербург

E-mail: chistova.kult@gmail.com

Нейросети используются в разных сферах деятельности, в том числе и в создании объектов художественного творчества. Однако, вопрос о принадлежности таких продуктов к искусству вызывает множество споров.

В 2014 году Ян Гудфеллоу, бывший директор компании Apple в сфере машинного обучения, создал генеративно-состязательный сетевой механизм GAN, который создавал новые изображения на основе загруженных файлов. Эта система предполагает конкуренцию двух частей программы: генератора и дискриминатора. Задача генератора заключается в создании изображения по промтам (набору заданных требований), а дискриминатор в свою очередь анализирует уникальность полученного изображения. На этом работа программы заканчивается.

Исследователи и разработчики программы пришли к выводу, что необходимо продолжить цепочку механизма. На основе этой идеи была создана программа CAN – креативно-состязательная сеть, принцип работы которой заключается в том, что дискриминатор не только критикует полученное изображение и дополняет его. Основная цель работы CAN-сети – креативность в создании новых работ на основе шедевров мирового искусства. В художественном пространстве России объекты, созданные при помощи CAN-сети стали пользоваться популярностью несколько лет назад. Сейчас творческая деятельность нейросетей выходит из сетевого пространства к выставочному.

В апреле 2023 года в барнаульской арт-галерее «Бандероль» открылась выставка, где были представлены художественные работы, сгенерированные нейросетью. Цифровое искусство создавалось с помощью программ DALL-E 2, Midjourney и Stable Diffusion, которые также использовались по системе CAN, когда одна нейросеть дополняет другую. Автор выставки – Данил Шубин, заявляет, что его задача показать, что рисовать могут не только художники, но и те желающие, которые не имеют необходимых для письма навыков. Картины выставлялись в одном ряду с произведениями «настоящих» художников. Можно было наблюдать то, как отличаются детали, особенно отмечали прорисовку фона, которой компьютерная графика не уделяла столько внимания, сколько человек.

В эти же даты, в Нижнем Новгороде, состоялась уличная выставка произведений нейросети, которая называется «Этого искусства не существует». Ее название обусловлено тем, что в общепринятом понятии, этих картин нет в мире искусства. Они не были никем нарисованы, на них не были потрачены материалы, а лишь пиксели и запрос, который был задан при генерации работ. И здесь был использован такой же метод «доработки» картин, что и у Данилы Шубина: Фил Марков, который занимался созданием работ, сначала изготавливал их в одной нейросети, а затем прогонял через вторую программу, которая сравнивает с имеющимися мировыми шедеврами и улучшает картину.

Нейросети создают новый художественный продукт, который в своей основе использует примеры мирового искусства. Этот процесс генерации изображения отчасти похож на создание художником своей работы. Но, для искусствоведов и критиков, работающих в 21 веке, важным становится актуальным вопрос относительно принадлежности таких работ к искусству.