

УДК 7.01

Родькин П.Е.

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»

E-mail: prdesign@yandex.ru

ИСКУССТВО И ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМО ПОСТАВИТЬ

Аннотация. В статье критически анализируется находящейся на стадии становления феномен ИИ-искусства. Поставлены ряд принципиальных вопросов, которые становятся актуальным содержанием теории искусства и дизайна, а также культурной политики общества позднего капитализма. Искусственный интеллект в искусстве рассматривается как автономный не-человеческий (nonhuman) агент, представляющий фундаментальный вызов всей сфере искусства и креативных индустрий на уровне творчества и трудовых отношений, которые до сих пор считались «непреодолимыми» для не-человеческих форм присутствия. ИИ-искусство проблематизируется в контексте новой культурной ситуации постгуманистического сдвига, который заключается в том, что произведения искусства могут создавать автономными программами, машинами и машинно-человеческими гибридами. Практическая значимость постановки критических вопросов на концептуальном уровне обуславливается отказом пассивного принятия радикальных изменений привычного мира.

Ключевые слова: искусство и нейросети, ИИ-искусство, искусственный интеллект, современное искусство, дизайн, генеративное искусство, постгуманизм.

Введение. Динамика стремительно и неумолимо меняющегося мира заставляет обращаться к исследованию культурных, социальных и технологических явлений и феноменов, которые еще недавно могли рассматриваться как предмет литературной и кинофантастики. ИИ-искусство (AI-искусство, от англ. AI art, Artificial intelligence art) сегодня как правило описывается в превосходных тонах в качестве колоссальной возможности и уникального инструмента для современных художников, с помощью которого они могут реализовывать свои идеи. ИИ-искусство корректнее было бы назвать генеративным искусством, создающимся с помощью технологий глубокого обучения генеративно-состязательных нейросетей на основе математических, механических и биологических алгоритмов [22]. Но генеративность является плохим «брендом» для традиционного восприятия искусства, по крайней мере, человеческого. Генеративность и алгоритмичность ассоциируются с механистичностью, что противоречит представлениям об искусстве, как результате и продукте творчества. ИИ-искусство – искусство, произведения которого созданы с помощью технологий искусственного интеллекта (далее – ИИ), или же автономно сгенерированы непосредственно ИИ без участия человека. ИИ как инструмент художника и разработчика не требует глубоко анализа и не стоит тех страхов, переживаний и интеллектуальных усилий, которые всегда возникают при столкновении общества с чем-то революционно новым. Ключевой интерес представляет ИИ в искусстве как автономный не-человеческий агент.

Доминирующий дискурс, связанный с ИИ-искусством, «предписывает» восхищаться его произведениями и работающими в данной области художниками и программными решениями, а также всячески поддерживать и пропагандировать их. Однако, восхищение прогрессом является диалектической стороной ужаса, который человек испытывает при столкновении с технологиями, меняющими привычный уклад жизни, переворачивающими и уничтожающими устоявшиеся культурные практики и нормы. Страх и ужас, который охватывает массового человека перед наступающим будущим, небезоснователен, так как ИИ имеет достаточно негативную репутацию надсмотрщика в «цифровом концлагере», который контролирует и просчитывает каждый шаг работника, штрафует его и лишает средств к существованию. Работники складов маркетплейсов, курьеры и офисные клерки уже существуют в реальности цифрового контроля и «надзорного капитализма» [4]. Как замечает Д. Ури, «дискурс прогресса используется для обоснования многих экономических, социальных и политических преобразований – подобно тому, как это делается в хорошо известной фразе: «Мы не должны стоять на пути прогресса». Значительная часть мер развития рассматривается в качестве некоего безусловного прогресса. Часто говорят, что интересы влиятельных компаний, занимающихся добычей и переработкой

ископаемого топлива либо развитием цифровых или медицинских технологий, следует активно поддерживать – именно так и можно обеспечить наступление будущего в ходе продолжительного, поступательного прогресса» [15, с. 130–131]. Требования безоговорочной поддержки новых корпоративных технологий касаются и сферы искусства.

Практическая значимость критической оптики заключается в политическом выборе между безоговорочным принятием ИИ-искусства в качестве «прогресса», который «остановить нельзя», и переосмыслением и возможной корректировкой данного тренда, особенно в контексте порождаемых им социокультурных эффектов. В противном случае, художник и зритель приглашаются к «дискуссии», которая не имеет никакого смысла, так как все уже решено и никакие разумные аргументы или опасения не принимаются во внимание. Речь, разумеется, идет не об остановке прогресса, или «замораживании» искусства в какой-то «допустимой» точке, после которой все новое отрицается и к которой, с позиции культурной логики консерватизма, необходимо «вернуться». Искусство и культура – динамическая, постоянно развивающаяся система, однако важно чтобы этот процесс не был «автоматическим». Об этом, в частности говорил Мартин Лютер Кинг: «Прогресс человечества не отличается ни автоматизмом, ни неизбежностью» [цит. по: 15, с. 132]. Автоматическое «нет», равно как и автоматическое «да» по отношению к новым средствам производства и формирующимся благодаря им культурным практикам одинаково вредны для развития массового общества в XXI веке. Изменения важны и, более того, необходимы, но они не должны сопровождаться пассивным принятием. Поэтому перед новой реальностью нужно учиться не только испытывать наивное восхищение, но и выражать критическое сомнение, которое должно носить не эмоциональный, а аналитический характер. Чтобы осуществить логическую операцию, связанную с переходом от состояния эйфории и восхищения к сомнению и критике прежде всего необходимо артикулировать ряд проблем, которые, при всей своей открытости и «элементарности», являются фигурами умолчания.

Новую реальность необходимо не осуждать или отрицать (над этим обязательно посмеются потомки), ее нужно понять и выработать определенную политическую позицию и осмысленную культурную стратегию. Отрицая политическую составляющую ИИ-искусства, зритель и критик неизбежно становятся пассивными. К. Маркс в «Тезисах о Фейербахе» критиковал философов за то, что они лишь объясняют мир, в то время как, «дело заключается в том, чтобы изменить его» [8, с. 382]. В ситуации дезориентации, которую вносит активное и бесповоротное внедрение технологий ИИ, необходимо сделать шаг «назад», к теории, чтобы увидеть всю картину целиком, тем более что искусство и творчество до сих пор считались последним рубежом и пределом человеческого, в который не может вторгнуться искусственный разум. С практической точки зрения объяснение и понимание является первой ступенью к выработке культурной политики, содержанием которой становится взаимодействие с ИИ.

Является ли ИИ-искусство – искусством? Кураторы музеев современного искусства Кён Ан и Д. Черрази в название своей книги выносят вопрос: кто боится современного искусства? Одноименная работа не дает ответа, являясь скорее актуальным путеводителем по миру современного искусства [1]. Но может быть этого и не требуется, ответ слишком очевиден. Современного – современного (modern), и в еще большей степени контемпорари (contemporary) искусства – боятся все, кроме художников, даже несмотря на то, что его находки, «выходки» и практики должны были бы стать привычными. Но ИИ-искусства боится не зритель, не потребитель культуры, а сами художники, которые сегодня испытывают те же опасения, что и рабочие на производстве или работники сферы услуг. Художники боятся «не вписаться в рынок» и потерять средства к существованию. Так, в 2022 году пользователи крупнейшей онлайн площадки для профессиональных художников в сфере цифровых медиа ArtStation массово поддержали протестную акцию против публикации картин от нейросетей, начатую иллюстратором Н. Коулом и художницей по костюмам И. Чайес. Художники разместили в своих аккаунтах знак с перечеркнутыми буквами AI и лозунгом «нет рисункам, сгенерированным ИИ». Политика публикации произведений показалась художникам несправедливой с точки зрения затрачиваемого труда и получаемого вознаграждения. Возмущение, в частности, вызвало то, что сгенерированные буквально за секунды работы попадают в топовый раздел сайта без какой-либо пометки, в то время как художники тратят часы кропотливой работы [20]. Пространство страха расширяется и захватывает все новые и новые творческие профессии. Только в 2023 году в США прошли акции протеста и забастовки Американской гильдии сценаристов (Writers Guild of America, WGA), Американской федерации актеров телевидения и кино (SAG-AFTRA), а также Американской гильдии писателей (Authors Guild). Условия,

которые представителям творческих профессий кажутся несправедливыми, для рынка являются наиболее эффективными, выбор автоматически делается в пользу ИИ, которому требуется несравнимо меньше времени на производство единицы художественной продукции, как искусство понимает рынок. Такие понятия как «эффективность», «производительность», «рентабельность» и т.п. применяются к искусству в качестве критериев измеримости его ценности. В капиталистическом обществе нет иных форм операционализации действительности, капитализм органически неспособен описать культурную реальность по-другому. И хотя разработчики в области ИИ настойчиво просят не обращать внимание на возникающие тревоги, поверить в позитивную корпоративную риторику сегодня может только крайне наивный человек. Большинство представителей креативных индустрий являются верными сторонниками рынка и готовы безоговорочно принять все его «решения» и тенденции, даже если они направлены против самих представителей креативных индустрий. Наиболее лояльна ко всем рыночным изменениям сфера маркетинга и брендинга, пиара, медиакommunikаций и дизайна, тогда как художники, по мере того как все больше превращаются в рыночных аутсайдеров, проявляют робкое «неповиновение» рынку, но именно адепты и евангелисты ИИ становятся главными претендентами на технологическое замещение [6]. В любом случае проблематизация искусства нуждается в содержательной корректировке, а именно: нужно ли бояться ИИ-искусства, которое становится по-настоящему современным?

Техноутопия второй половины XX века заключалась в обещании высвобождения свободного времени массового человека для саморазвития и в том числе занятия искусством. Но теперь заниматься искусством будет не человек, а автономный ИИ. Отчуждение, как базовое проявление и системная болезнь капитализма, раскрытое К. Марксом, затронуло все сферы труда, включая творческий труд, в цифровом мире оно распространилось и на сферу досуга и творчества. Логика капитала, напоминает китайский философ Юк Хуэй, является логикой замещения, которая работает в отношениях человека и машины [17, с. 273]. Может показаться, что эта реальность «навязана» и является проявлением некоей «злой воли». Но данный процесс является результатом социально-экономической модели и способа производства товаров, услуг, культуры и прежде всего денег в позднем капитализме, который убыстряет и революционизирует технологическое развитие и растущие аппетиты капитала. Замещение человеческого творчества машинным в логике капитализма и конъюнктуре неолиберального рынка является наиболее вероятным и оправданным. Проблема заключается в том, что человек не может существовать автономно от техники, даже самой примитивной, но техника, как утверждают современные техноутописты и постгуманисты, может и должна быть автономной от человека. Пугает не техника как таковая, от которой невозможно отказаться так как от нее зависит наше выживание. Само искусство является техникой, что отличает искусство и культуру в целом от природы. Пугает автономность техники от человека, особенно в условиях, когда рушится и трансформируется привычный человеческий мир.

Каждый переход к новым технологиям, инструментам, выразительным и коммуникативным средствам требует критического напряжения, получающим выражение в культурном производстве на уровне теории и практики. Интересно, что для высших представителей государственного и корпоративного управления, таких как бывший госсекретарь и советник президента США Г. Киссинджер, бывший генеральный директор Google Э. Шмидт и ведущий эксперт в области ИИ, декан Шварцманского компьютерного колледжа Массачусетского технологического института Д. Хаттенлокер, интерес представляют не технические обсуждения ИИ, а его влияние на все сферы человеческой деятельности [5, с. 9]. Проблема ИИ и ИИ-искусства соответственно носит не технологический, а философский и концептуальный характер. Практики ИТ-сферы отмахиваются от теории, им хочется конкретики и технических решений, но сами практики являются заложниками теоретических и философских концепций и парадигм, особенно сильна эта зависимость именно в сферах связанной с разработкой, развитием и внедрением ИИ. Современный массовый человек находится в самом эпицентре драматической ситуации культурного перелома, и у общества нет возможности отойти на позицию стороннего наблюдателя. Мейнстримное и «евангелическое» описание траектории развития технологии ИИ «по умолчанию» исключает все возможные негативные последствия и «темные» стороны нового цифрового мира.

«Оцифруйся или умри», – девиз новой корпоративной реальности и конкурентной борьбы [19]¹, который уже не следует принимать как риторическую фигуру или удачный, но не к чему не обязывающий слоган. Но апология ИИ принципиально мало чем отличается от апологий потребительского общества эпохи глобализации, наподобие концепции «плоского мира» Т. Фридмана, в котором «Золотые арки» должны были сделать невозможными войны, потому что в каждой стране есть «Макдональдс» [23]. Тот же Э. Шмидт в работе «Новый цифровой мир», написанной в 2013 году в ситуации когда мир поздней глобализации казался незыблемым, переводит войну в информационное и коммуникационное поле, настаивая на ограничивающем эффекте информационных технологий и «коллективной мудрости виртуального сообщества» [18, с. 222]. Именно дискуссия вокруг ИИ вернула тему войны в интеллектуальное пространство [5]. Сегодня не принято вспомнить о некогда популярной литературе, мероприятиях, разнообразном медиаконтенте, студенческих диссертациях, которые с тем же пафосом и безапелляционностью провозглашали наступление новой реальности и окончательному изменению привычного мира благодаря очередной цифровой технологии, социальной сети, платформе, медиаформату и т.п.

Искусство, неразрывно связано с человеческой субъективностью, умозрительностью, эвристикой, интуицией, непредсказуемостью и в конце концов свободой, что позволяет поставить вопрос, который принципиален для понимания феномена ИИ-искусства, и который может показаться неприемлемыми и в текущем векторе цифровизации и развития технологий ИИ «невозможным». А именно, является ли ИИ-искусство – *искусством*, и следует ли его атрибутировать таковым? Не следует считать данный вопрос «наивным», уже «решенным» и не требующим ответа. Из этого, главного и фундаментального, вопроса следуют все остальные. Он перезапускает старую дискуссию о том – что такое искусство? С антимодернистской точки зрения далеко не все может стать искусством, даже если используется техника и какие-то понятия и критерии искусства. Авангардная, модернистская, и конечно же постмодернистская, позиция, наоборот, заключается в том, что в буквальном смысле все что угодно может стать искусством. Модернизм и постмодернизм доказали эту возможность на практике. Данная позиция всецело разделяется и поддерживается рынком позднего капитализма. Парадоксальным образом, ИИ-искусство в теоретическом пространстве представляет собой не движение вперед, а возвращение «назад», когда дискуссию об искусстве и ее формах необходимо начать заново.

В самом названии – ИИ-искусство – уже заложено его недвусмысленная атрибуция. ИИ-искусство определяется как искусство и ничто другое, что автоматически ведет к признанию за ним всех положительных качеств, которые признаются за искусством. Быть отнесенный к искусству и к производству искусства практически для любой сферы деятельности или явления является своеобразным социальным «признанием». Выдающиеся исторические деятели и мыслители оперируют такими понятиями, как «искусство войны» (Сунь-Цзы), «искусство любить» (Эрих Фромм), в повседневной жизни же можно столкнуться с «искусством ремонта», «искусством укладки волос» и т.п. «Низкое искусство» нехотя, но все равно атрибутируется как «искусство». Искусство – это бренд, за которое разворачивается ожесточенное сражение. Однако Ан и Чераци напоминают о том, что «искусство всегда значило не одно и то же для разных людей» и что, «не существует единой истории искусства, но существуют его истории – и их не меньше, чем различных культур» [1, с. 14–15]. Позиция Ан и Чераци не является релятивистской, но она в очередной раз репрезентует, действительно, одну из самых принципиальных проблем современного искусства.

В том чтобы не быть искусством нет ничего плохого, тем более что ИИ-искусство представляет собой совершенно другой, отличный от человеческого опыт, усиливающий свою референтность в ситуации постгуманистического сдвига в культуре, экономике и повседневной жизни. Возможно, необходимо открыто и жестко сепарировать искусство и ИИ-искусства, дав последнему иное терминологическое определение. «Если вся информация и развлечения станут иммерсионными, персонализированными, синтетическими – "новости", отвечающие предпочтениям людей, и фильмы, созданные ИИ с участием давно умерших актеров, – останется ли у нас общее понимание истории и текущих событий? Сможем ли мы иметь общую культуру? Чем станут произведения искусства, созданные ИИ, и кем будут в новых условиях считаться и считать себя писатели, актеры, художники и другие творцы, чей труд

¹ Русский перевод книги М. Янсита и К. Р. Лакхани гораздо точнее, чем оригинальное название (Iansiti M., Lakhani K. R. *Competing in the Age of AI: Strategy and Leadership When Algorithms and Networks Run the World*. Harvard Business Review Press, 2020) предает пафос цифрового евангелизма (*прим. автора*).

традиционно считался отражением уникального человеческого отношения к реальности и жизненному опыту?», – задаются вопросами Киссинджер, Шмидт и Хаттенлокер [5, с. 169]. Чтобы ответить на них необходим пересмотр всего теоретического и понятийного аппарата. Актуальной задачей теории искусства и теории дизайна будущего является работа одновременно в двух культурных реальностях, которые необходимо разметить и дать определения. Как замечает А. Рябов: «Если машина будет имитировать живопись, создавая картину искусственным путем и подражая технике живого художника, можно ли будет назвать конечный продукт живописью? Русский термин с корнем "жив" в данном случае окажется неуместным, и потребуются подобрать другой, более подходящий, термин» [12, с. 130]. И если сама теория не будет заменена и сгенерирована ИИ, то она получает новое содержание, делающее ее вновь актуальной и востребованной для концептуализации новой культурной реальности в двух ее базовых измерениях – человеческом и не-человеческом; в реальном физическом пространстве и теперь уже не менее реальном пространстве метавселенных [10].

Проблема ИИ-искусства является политической, она сводится к власти. Философы и социологий, объясняющие и концептуализирующие феномен ИИ-искусства не вполне понимают этот процесс с точки зрения интересов художника, как творца художественного произведения. Быть творцом означает обладать властью над своим творением. Неважно, какие технические средства использует художник, важно то, что он их полностью контролирует. Для художника ИИ является «черным ящиком», который до конца ясно как работает. Рынок и потребитель пытается отнять эту власть у художника. В цифровой экономике художник не до конца контролирует эти средства и даже не вполне владеет ими, исходный алгоритм и код, программное обеспечение являются собственностью частных корпораций. Лишается власти, однако, не просто художник, а человек. Признать ИИ-искусство – искусством означает поделить власть, а возможно тем самым и лишиться ее, разделив участь короля Лира из одноименной трагедии У. Шекспира. Тем более что современные технологии уже не поддаются тому контролю, который существовал еще в начале XX века. В культовой статье «Вычислительные машины и разум» А. Тьюринг ставит вопрос: может ли машина мыслить [14]. Но сегодня подобная постановка, пожалуй, является не столь актуальной и вторичной по отношению к более главному вопросу, который заключается не в том, может ли машина мыслить, а в том, зачем человеку позволять ей это делать. Капитал отвечает на это утвердительно. ИИ-искусство необходимо для извлечения прибыли в условиях цифрового капитализма, а его содержание берется под контроль генеративных алгоритмов.

Вопрос о технике в искусстве не является чем-то принципиально новым. В искусстве он возникает регулярно, потому что искусство неразрывно связано с техникой. Оно само является техникой, от которой, однако, сохраняет определенную дистанцию. Искусство – это всегда нечто большее, чем техника. ИИ-искусство размывает и уничтожает эту дистанцию – искусство является техникой и в этом заключается ее основная положительная характеристика, которая легитимизирует существование искусства в сверхрациональном мире больших данных. У зрителя и потребителя произведений, созданных с помощью нейросетей, вызывает детский восторг сама техническая возможность создания реалистических изображений неотличимых от работ художников. Но какова художественная ценность произведений ИИ-искусства? Для человеческого искусства техническая реализуемость создания даже самых сложных изобразительных форм является явно недостаточной. Умение «хорошо рисовать» еще не делает человека художником, а его произведение – художественным произведением. Но умение рисовать для машины как будто бы дает такое алиби. ИИ-искусство на сегодняшний день является самоценным благодаря «удивительным» способностям «думающих» машин. Нейросеть может написать текст или картину также как человек, только несопоставимо быстрее и основываясь на больших данных, учитывая кастомизированные предпочтения целевой аудитории потребителей. Ценность данных продуктов заключается не в качестве, а в способе их производства, который превращается в техно-фетиш. Общество позднего капитализма расширяет фетишизм потребления товаров и затем брендов до уровня фетишизма способа производства и затем, используя язык К. Маркса, способа коммуникации. Ценность ИИ-искусства только предстоит установить, или критически оспорить. Так что позволим себе не восхищаться собственно техникой и попытаться критически переосмыслить ценность ИИ-искусства именно в рамках искусства, причем искусства человеческого.

Искусство в ситуации постгуманистического сдвига. Можно, пожалуй, согласиться с утверждением, что искусство является результатом определенной культурной конвенции или общественного договора о том, что признается искусством, а что нет. Этот, основанный на гуманистической традиции, «договор», постгуманизм отвергает как устаревший. Однако при этом его предлагается автоматически «пролонгировать» на ИИ-искусство, что крайне выгодно сторонникам тотальной цифровизации жизни и внедрения ИИ во все ее сферы жизни и снимает все критические сомнения относительно ИИ-искусства. Возможно, необходимо отсечь отсылки к предыдущему позитивному опыту технической воспроизводимости, например, в таких видах искусства как фотографии и кино. ИИ в искусстве как технический инструмент в постгуманизме ставится фактически «выше» ИИ-художника (AI-художник, от англ. AI-artist). Дискуссии вокруг новых технических средств и форм искусства, в рамках которых, например, фотография противопоставлялась живописи, кино противопоставлялось театру и т.д. велись в пространстве гуманистического опыта. Все эти новые медиа своего времени и инструменты производства создавались людьми, субъект и агент творчества оставался неизменным. За мольбертом, за фотоаппаратом или за кинокамерой до сих пор находился человек. ИИ-искусство исключает человека из уравнения, представляя качественно новую ситуацию, в которой ИИ больше не является «инструментом». Ситуация постгуманистического сдвига заключается в том, что произведения искусства могут создавать *не-люди* (nonhumans) – автономные программы, киборги, андройды, роботы, машины, машинно-человеческие гибриды и т.п., которые находятся на новом уровне бессмертия, и которые в логике транс- и постгуманизма необходимо ставить на один уровень со всеми шедеврами человеческого искусства.

Проблема не-человеческого искусства была поднята задолго до возникновения ИИ применительно к так называемому искусству животных. К. Верманом в первом томе «Истории искусства всех времен и народов» было отмечено, что некоторые виды животных создают сооружения (соты, гнезда, плотины и т.п.), сравнимые с архитектурным творчеством [2]. К. Верман всего лишь поставил вполне формальный вопрос, предваряющий его всеобщую историю искусства, который в свое время мог казаться чисто гипотетическим и не нуждающимся в серьезном обсуждении. Доминирующая позиция сводится к тому, что подлинным искусством обладает только человек. На этой позиции твердо стоят авторы Словаря художественных терминов Г.А.Х.Н. (1923–1929), так как в противном случае, «самое понятие искусства пришлось бы безгранично расширять вплоть до потери всякого характерного значения» [13, с. 210]. Сегодня вопрос К. Вермана приобретает совершенно иной, актуальный смысл, а традиционный взгляд на человеческое искусство признается устаревшим и негибким. Центральным «нервом» философии постгуманизма является лишение человека привилегированного положения в мире. Философская проблематика постгуманизма, которую Ф. Феррандо определяет через пост-гуманизм, пост-антропоцентризм и пост-дуализм, заключается в том человек признается не единственным, а «одним из многих», децентрируется по отношению к нечеловеческому, теряет главенствующее место в иерархической шкале и онтологическую привилегию, его идентичность теряет дихотомическую замкнутость [16, с. 109–110]. Постгуманизм и отношения с не-человеком порождают феномен «черной чувственности», выраженной в принципиально непреодолимой биологической границе и невозможности понять и «проникнуть» в чувства и разум не-человека [9].

Базовая гуманистическая парадигма подвергается критике и присмотру и анализ ИИ-искусства невозможно вести исключительно с ее «нерушимых» позиций. Опыт человеческой интерпретации и герменевтики ИИ-искусства крайне сложен, почти невозможен. Тем не менее, важно сохранить «характерное значение» искусства, как человеческого творчества. Искусство развивается в пространстве диалога, который ведется одновременно художником с другими художниками, художником с властью и обществом, разными общественными группами и силами между собой часто игнорируя самого художника и т.д. Этот диалог возникает часто вопреки художнику и художественному течению, даже если оно занимает «диктаторскую» позицию. По аналогии с понятием «антифилософии», традиция которой по Б. Гройсу связана не с поиском истины, а с ее волевым и «приказным» утверждением [3], искусство без возможности диалога можно назвать антиискусством. Но с кем вести диалог, с промпт-инженером, непосредственно с нейросетью или с ее корпоративными владельцами, как одним из источников социальной власти? Как справедливо замечают М. Маццукато и Ф. Герноне: «Появление модного технологического дизайна или бизнес-модели является результатом борьбы за власть между

различными игроками – корпорациями, правительством, академическими институтами – с конфликтующими интересами и расходящимися приоритетами. Отражая эту борьбу, результирующая технология может быть более или менее централизованной, более или менее частной и так далее. Рынки, окормляющиеся вокруг новых технологий, следуют той же схеме, что имеет важные последствия для пространства. <...> В случае с ИИ задача управления инновациями в настоящее время находится в руках крупных частных корпораций, что приводит к созданию инфраструктуры, которая служит интересам инсайдеров и усугубляет экономическое неравенство» [24]. В этом стоит разобраться исходя из общественного интереса и выгоды, которые часто не совпадают с интересами большого корпоративного бизнеса и игнорируются креативными индустриями [11, с. 35–36]. Проблема заключается в том, что сегодня понятие диалога в значительной степени дискредитировано, общество и культура позднего капитализма декларативно построены на «диалоге» и делиберативности как базовом принципе политической, социальной и культурной коммуникации, но при этом являются одними из самых репрессивных и несвободных систем. Художник в таком «диалоге» из творца и автора произведения становится посредником для ИИ, который используется для разметки данных и ведения персонифицированного диалога со зрителем, пока он еще нужен. Позиции творца, посредника, инструмента принципиально меняются. Правда, на это опасение тут же следует постгуманистическое возражение, связанное с тем, что сама оппозиция и различие между человеком и не-человеком является более недействительной.

Страх того, что ИИ заменит человека в создании шедевров искусства, музыки, человеческой мысли, духа и воли и т.д. сложно подавить даже с помощью корпоративных индустрий сознания. Но в действительности массовая коммуникация производит культурный «мусор». Цифровые сети и платформы содержательно глупы. Мусор и глупость очень легко заменить на алгоритмизированный аналог, тем более что в массовом медиаконтенте нет ничего, чего бы не смог бы сделать ИИ. У бизнеса возникает соблазн удешевления производства медиаконтента, зачем иметь дело с творческими личностями, которые капризны, труд которых часто сложно измерить, в то время как ИИ всегда выдает точно ожидаемый результат, и с точки зрения стоимости ее легко оценить. Если та же самая глупость быстрее, лучше, с алгоритмически безошибочным попаданием в целевую аудиторию производится ИИ, то человек и в самом деле не нужен, так как не может составить конкуренцию генераторам контента, включая, разумеется, произведения искусства, на базе ИИ. Впрочем, установить точную границу между глупостью и содержательностью, между высоколобостью и низколобостью крайне трудно, еще У. Эко для описания массовой культуры второй половины XX века вынужден был прибегнуть к определению «высоколобая низколобость» и «низколобая высоколобость» [21]. Разница между «высоким» и «низким» искусством также размыта и практически неотличима, над чем «постарались» сами люди, а не машины.

Заключение. ИИ-искусство, по крайней мере вот в той форме, с которой мы сталкиваемся с ним сегодня представляет собой прогнозируемый и контролируемый алгоритм. Однако, вычислительные пространства не ограничиваются математическими и механическими уровнями. Значимым достижением массового общества стало то, что алгоритмизации поддается в буквальном смысле все – действия, отношения, мышления, чувства. Все может быть «переведено» в алгоритм и социальные сети и цифровые платформы вносят в этот процесс значительный вклад. Алгоритм уничтожает всегда немного вздорный и болезненный человеческий дух, выражающий себя в искусстве, которому свойственна неконтролируемость и субъективность. Но может быть настороженность относительно ИИ-искусства является всего лишь постыдным «луддизмом» и отражением наивных и нелепых страхов перед всем новым, которые в свое время возникали вокруг фотографии (фотография уничтожит живопись), кино (кино уничтожит театр), телевидения (телевидение уничтожит книгу), интернета (интернет уничтожит телевидение) и т.д. Как показала история, ни кино, ни фотография, ни компьютеры не «убили» искусство и культуру. Разумеется, глупо и вредно отрицать роль и значение ИИ в науке, медицине, бизнесе, управлении и военном деле. Не следует также и уподобляться буржуазному сознанию, которое хочет закончить историю и провозгласить ее «конец» [7, с. 147]. История искусства продолжается, порождая новые формы, важно понять на каких условиях для современного (модерного) человека и массового общества происходит.

ИИ-искусство – это не область готовых ответов и «решений», в чем хотят убедить общество корпоративные евангелисты, оно представляет собой критическое пространство тяжелых и сложных сомнений. Не следует поддаваться убеждению, что все эти вопросы больше не требуют обсуждения. Политические вопросы никогда не поздно поставить. Именно как политический, вопрос о ИИ-искусстве становится актуальным и практически значимым.

Критика ИИ-искусства в настоящей статье касалась исключительно сферы искусства, которое еще недавно считалась «неприступным» для алгоритмов и иных не-человеческих форм присутствия. Именно в сфере искусства критическая дискуссия о будущем приобретает особый драматизм и ведется она с позиции проигравшей стороны. Ведь у людей осталось не так уж и много аргументов, чтобы не лишиться искусства полностью. Попытки описать и проанализировать нечеловеческое творчество с помощью человеческого языка, человеческого аппарата мышления во всей его интеллектуальной и чувственной полноте и сложности, наконец, ценностей человеческого мира натывается на непреодолимую онтологическую границу. Теоретики транс- и постгуманизма утверждают, что проблема заключается лишь в нежелании, основанном на исключительности человека, понять и принять «другую» форму жизни. Принципиальная непреодолимость границы между человеческим и не-человеческим, действительно, продиктована чисто политическим мотивом, а именно «наивным», «глупым», «никчемным» и «ламповым», с точки зрения современного рынка, желанием подольше оставаться людьми.

Список литературы

1. Ан Кён. Кто боится современного искусства? Путеводитель по миру современного искусства от А до Я. Москва: Ад Маргинем Пресс, АВСдизайн, 2018. 136 с.
2. Верман К. История искусства всех времен и народов: Т. 1: Искусство первобытных племен, народов дохристианской эпохи и населения Азии и Африки с Древних веков до XIX столетия. Книга 1-3. Москва–Берлин: Директ-Медиа, 2015. 877 с.
3. Гройс Б. Введение в антифилософию. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2021. 224 с.
4. Зубофф Ш. Эпоха надзорного капитализма. Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти. Москва: Издательство Института Гайдара, 2022. 784 с.
5. Киссинджер Г., Шмидт Э., Хаттенлокер Д. Искусственный интеллект и новая эра человечества. Москва: Альпина ПРО, 2022. 200 с.
6. Коллинз Р. Технологическое замещение и кризисы капитализма: Выходы и тупики // Политическая концептология. 2010. № 1. С. 35-50.
7. Лукач Г. История и классовое сознание. Москва: Логос-Альтера, 2003. 416 с.
8. Маркс К. Избранные произведения в двух томах. Т.1. Москва: Государственное издательство политической литературы, 1940. 440 с.
9. Родькин П. Диалектика темной чувственности: Кодзи Вакамацу, Ким Ки Дук, Ян Гэ. Москва: Совпадение, 2024. 264 с.
10. Родькин П. «Хороший дизайн» в пространстве метавселенной: к постановке проблемы // Техническая эстетика и дизайн-исследования. 2023. Т. 5, № 2. С. 5-13. DOI: 10.34031/2687-0878-2023-5-2-5-13.
11. Родькин П. Дизайн будущего и будущее дизайна. Москва: Совпадение, 2020. 200 с.
12. Рябов А. Культура / дизайн. Начало XXI века. Москва: Новое литературное обозрение, 2021. 248 с.
13. Словарь художественных терминов. Г.А.Х.Н. 1923–1929 гг. Москва: Логос-Альтера, Ессе Ното, 2005. 504 с.
14. Тьюринг А. Вычислительные машины и разум. Москва: АСТ, 2018. 128 с.
15. Ури Д. Как выглядит будущее? Москва: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2018. 320 с.
16. Феррандо Ф. Философский постгуманизм. Москва: Изд. дом Высшей школы экономики, 2022. 360 с.
17. Хуэй Юк. Искусство и космотехника. Москва: Издательство АСТ, 2024. 384 с.
18. Шмидт Э., Коэн Д. Новый цифровой мир. Как технологии меняют жизнь людей, модели бизнеса и понятие государства. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2013. 368 с.
19. Янсита М., Ляхани К. Оцифруйся или умри. Как трансформировать компанию с помощью искусственного интеллекта и обойти конкурентов. Москва: Бомбора, 2021. 320 с.

20. Artists Protest After ArtStation Features AI-Generated Images, 2022. URL: <https://kotaku.com/artstation-ai-art-generated-images-epic-games-protest-1849891085> (дата обращения: 30.05.2024).
21. Eco U. Lowbrow Highbrow, Highbrow Lowbrow. Times Literary Supplement. London, 8 Oct. 1971.
22. Fleck R. An intro to Generative Art (& tools to create your own unique patterns), 2020. URL: <https://dribbble.com/stories/2020/06/23/intro-to-generative-art> (дата обращения: 30.05.2024).
23. Friedman T. The World Is Flat: A Brief History of the Twenty–First Century. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2005. 488 p.
24. Mazzucato M., Gernone F. Governments Must Shape AI’s Future, 2024. URL: <https://www.project-syndicate.org/onpoint/governments-must-shape-ai-future-by-mariana-mazzucato-and-fausto-gernone-2024-04> (дата обращения: 30.05.2024).

**Информация об авторе*

Родкин Павел Евгеньевич, кандидат искусствоведения, доцент Школы коммуникаций
E-mail: prdesign@yandex.ru
Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»
Россия, 109028, Москва, Покровский бульвар, д. 11.

UDC 7.01

Rodkin P.E.

HSE University

E-mail: prdesign@yandex.ru

ART AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: QUESTIONS TO BE RAISED

Abstract. *The article critically analyzes the emerging phenomenon of AI art. A number of fundamental questions are posed, which become the actual content of the theory of art and design, as well as the cultural policy of the late capitalist society. Artificial intelligence in art is seen as an autonomous nonhuman agent, which presents a fundamental challenge to the whole sphere of art and creative industries at the level of creativity and labor relations, which have so far been considered “insurmountable” for nonhuman forms of presence. AI art is problematized in the context of a new cultural situation of posthumanist shift, which is that works of art can be created by autonomous programs, machines and machine-human hybrids. The practical significance of raising critical questions at the conceptual level is conditioned by the refusal of passive acceptance of radical changes in the habitual world.*

Keywords: *art and neural networks, AI art, artificial intelligence, contemporary art, design, generative art, posthumanism.*

References

1. An K. & Cerasi J. Who’s Afraid of Contemporary Art? An A to Z Guide to the Art World. Moscow: Ad Marginem Press, ABCdesign, 2018. 136 p.
2. Werman K. History of Art of All Times and Peoples : Vol. 1: Art of Primitive Tribes, Peoples of the Pre-Christian Era and Population of Asia and Africa from the Ancient Ages to the 19th Century. Book 1-3. Moscow-Berlin: Direct Media, 2015. 877 p.
3. Groys B. Introduction to Antiphilosophy. Moscow: Ad Marginem Press, 2021. 224 p.
4. Zuboff S. The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. Moscow: Gaidar Institute Press, 2022. 784 p.
5. Kissinger H., Schmidt E., Huttenlocher D. The Age of AI: And Our Human Future. Moscow: Alpina PRO, 2022. 200 p.
6. Collins R. Technological Substitution and Crises of Capitalism: Exits and Dead Ends // Political Conceptology. 2010. No. 1. Pp. 35–50.
7. Lukacs G. History and Class Consciousness. Moscow: Logos-Altera, 2003. 416 p.
8. Marx K. Selected Works in Two Volumes. Vol.1. Moscow: State Publishing House of Political Literature, 1940. 440 p.

9. Rodkin P. Dialectic of Dark Sensuality: Koji Wakamatsu, Kim Ki Duk, Yang Ge. Moscow: Sovpadenie, 2024. 264 p.
10. Rodkin P. "Good design" in the Metaverse: Toward a problem statement. // Technical Aesthetics and Design Research. 2023. 5(2). Pp. 5-13. DOI: 10.34031/2687-0878-2023-5-2-5-13.
11. Rodkin P. The Design of the Future and the Future of Design. Moscow: Sovpadenie, 2020. 200 p.
12. Ryabov A. Culture / design. Beginning of the 21st century. Moscow: New Literary Review, 2021. 248 p.
13. Dictionary of Artistic Terms. G.A.H.N. 1923–1929. Moscow: Logos-Altera, Ecce Homo, 2005. 504 p.
14. Turing A. Computing Machinery and Intelligence. Moscow: AST, 2018. 128 p.
15. Urry J. What is the Future? Moscow: Delo Publishing House, RANEPА, 2018. 320 p.
16. Ferrando F. Philosophical Posthumanism. Moscow: Publishing House of the Higher School of Economics, 2022. 360 p.
17. Hui Yuk. Art and Cosmotronics. Moscow: AST Publishing House, 2024. 384 p.
18. Schmidt E., Cohen J. The New Digital Age. Reshaping the Future of People, Nations and Business. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber, 2013. 368 p.
19. Iansiti M., Lakhani K. R. Competing in the Age of AI: Strategy and Leadership When Algorithms and Networks Run the World. Moscow: Bombora, 2021. 320 p.
20. Artists Protest After ArtStation Features AI-Generated Images, 2022. URL: <https://kotaku.com/artstation-ai-art-generated-images-epic-games-protest-1849891085> (accessed 30.05.2024).
21. Eco U. Lowbrow Highbrow, Highbrow Lowbrow. Times Literary Supplement. London, 8 Oct. 1971.
22. Fleck R. An intro to Generative Art (& tools to create your own unique patterns), 2020. URL: <https://dribbble.com/stories/2020/06/23/intro-to-generative-art> (accessed 30.05.2024).
23. Friedman T. The World Is Flat: A Brief History of the Twenty-First Century. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2005. 488 p.
24. Mazzucato M., Gernone F. Governments Must Shape AI's Future, 2024. URL: <https://www.project-syndicate.org/onpoint/governments-must-shape-ai-future-by-mariana-mazzucato-and-fausto-gernone-2024-04> (accessed 30.05.2024).

**Information about the author*

Pavel E. Rodkin, PhD (Art criticism), Associate professor of the Schools of Communication
E-mail: prdesign@yandex.ru
HSE University
Pokrovsky Boulevard, 11, Moscow, 109028, Russia.

© Родькин П.Е., 2024

Для цитирования:

Родькин П.Е. Искусство и искусственный интеллект: вопросы, которые необходимо поставить // Техническая эстетика и дизайн-исследования. 2024. Т. 6. № 2. С. 117-126.

For citation:

Rodkin P.E. Art and artificial intelligence: questions to be raised // Technical aesthetics and design research. 2024. Т. 6. No. 2. P. 117-126.