



УДК:7.038.51:004.8"20"(043.2)

МИСТЕЦТВО ГЕНЕРОВАНЕ ШТУЧНИМ ІНТЕЛЕКТОМ: ПОП-АРТ ХХІ СТОЛІТТЯ МАЙСТРЕНКО-ВАКУЛЕНКО Ю.В.

Національний авіаційний університет, м. Київ.

к. мист., доц, заслужений художник України

yuliia.maistrenko_vakulenko@npp.nau.edu.ua

У дослідженні йдеться про виявлення проблематики авторства візуального контенту, створеного користувачами у співпраці зі штучним інтелектом (ШІ), окреслення дихотомії аматор-професіонал у контексті використання можливостей ШІ. Переосмислено роль автора та глядача у процесі створення мистецького продукту в добу постмодернізму; визначено професіоналізм у мистецтві не як комплекс технічних навичок, як здатність до генерування нових, оригінальних актуальних у сучасному соціокультурному контексті ідей.

Ключові слова: мистецтво ХХІ століття, візуальне мистецтво, цифрове мистецтво, генеративне мистецтво, штучний інтелект, поп-арт, автор.

Вступ. Всесвітня мережа інтернет (World Wide Web) цього року відзначатиме 35-річний ювілей. Пройде ще декілька десятиліть, і на земній кулі не залишиться людей, які будуть пам'ятати безцифровий світ. Штучний інтелект як мистецький інструмент, запроваджений до масового використання в останні роки, є принципово новим за своєю сутністю, адже візуальний продукт створюється шляхом вербалізації ідеї і трансформується, реагуючи на потреби та вплив користувача.

Метою дослідження є виявлення проблематики авторства візуального контенту, створеного користувачами у співпраці зі штучним інтелектом (ШІ), окреслення дихотомії аматор-професіонал у контексті використання можливостей ШІ.

Результати. Постмодернізм почав використовувати мистецтво минулих століть у якості сировини для творчості. Із впровадженням інтернету поняття авторства та плагіату стають все більш розпливчастими, адже мистецтво в якісному цифровому вигляді стало доступне всім, і наразі будь-хто може використати будь-який оцифрований твір для власної репліки. Існує думка, що «розумно культивованій смак може бути набутий виключно через досвід репродукцій» [3]. Залучення глядачів до творення мистецького продукту, яке розпочалося у 60-х роках минулого століття шляхом їхньої участі у перформансах та хеппенінгах, отримало нову, набагато глибшу форму: споживач частково перебрав на себе функції творця, межа між об'єктом та суб'єктом стала максимально розмитою.

Можливість обмінюватися самостійно згенерованими зображеннями стало новим щаблем у розвитку сучасних комунікацій й визначило привабливість соціальних мереж, адже «зображення є набагато привабливішими для підписників, аніж написаний текст» [1, с. 120]. На симпозіумі, присвяченому генеративному мистецтву, художник Мауріціо Болоніні зауважив, що спостерігається «тенденція до дієвого мистецтва», а саме: «завдяки цифровим технологіям твір починає виходити за межі символічної площини. Він впливає на пристрій, на реальність, а не на репрезентацію реальності» [2]. Таким чином, в основі сучасного генеративного мистецтва лежить зміна реальності, а не її відтворення.

Завдяки технологіям відбувається «прискорення часу набуття навичок від новачка до експерта» [4], – стверджують дослідники можливостей ШІ у галузі мистецтв Рулоф Пітерс та Самім Вінігер. Поняття митця, таким чином, перестало бути безпосередньо пов'язане із професіоналізмом як таким, зокрема із наявністю професійної освіти. Візуальне мистецтво, яке на певному етапі розвитку кожної цивілізації поділялося на високе та народне, а протягом ХХ століття невтомно шукало шляхи до злиття цих потоків у реді-мейді, поп-арті й акціонізмі, остаточно зруйнувало цю межу у сучасному світі технологій. Мауріціо Болоніні зауважує, що сучасне мережеве мистецтво «не завжди можна відрізнити від онлайн-контенту (користувацького контенту), що виробляється і поширюється в Інтернеті користувачами, які



не займаються мистецтвом» [2]. Протиставлення професійного (високого) та непрофесійного (аматорсько-народного) мистецтва набуло зовсім іншої акцентації через появу ще одного полюса – машинного мистецтва, згенерованого ШІ.

Це додатково підкреслює, що ігрове поле, на якому відбувалися пошуки різних за смисловими сенсами трансформацій здобутків минулих мистецьких стилів та культурних кодів, які насичували мистецтво постмодернізму, наразі несподівано опинилось у розпорядженні любителів. Кожен може стати творцем своєї реальності. Ступінь злиття «користувача і використовуваного, споживача і виробника досягає свого піку в сучасній інтернет-парадигмі» [5, с. 133]. Таким чином, поп-арт набуває зовсім іншої структури: це вже не продукт створений професіоналом для потреб мас, а продукт створений самою масою для власних потреб. Псевдореалізм зображень, згенерованих за допомогою штучного інтелекту, є теперішнім «народним» мистецтвом, сучасним лубком, таким собі мальованим «базарним килимком з лебедями» [6], який масово виготовлявся й продавався в Україні повоєнного десятиліття, у 1945–1955 роках. Проте родовід сучасних аматорських творів не містить в собі «обрядово-сакральних образів-архетипів» [6], не є національно-історичним, а отже, не несе у собі цінностей, притаманних народному примітиву доцифрової доби.

Можливості, запропоновані ШІ, суттєво зменшують час, необхідний для створення мистецького продукту, звужуючи коло трудомістких процесів. Використання ШІ – це ще один крок до суттєвого полегшення у виконанні рутинної, ремісничої роботи, яка має місце у будь-якому творчому процесі. Тривалий час вагомим, якщо не провідним, мірилом професійності художника були його технічні навички. Авангард зруйнував цей принцип, а мистецтво постмодернізму продовжило препарувати поняття й сутність митця та мистецтва як таких. Таким чином, ШІ, з одного боку, надає аматорам доступ до легкого створення зображень «демократизуючи мистецтво» [4], а з другого, – несподівано – ще виразніше прокреслює межу між аматорами та професіоналами.

Висновки. ШІ, на нашу думку, може виступати завершальною фазою у процесі переосмислення сутності митця й мистецтва, визначивши професіоналізм у мистецтві не як комплекс технічних навичок, а як здатність художника до генерування принципово нових, оригінальних актуальних у сучасному соціокультурному контексті ідей, у тому числі й до вибору нестандартних способів їхнього втілення. Отже, поле професійної мистецької ліги природним чином пересувається у новий ігровий простір. Простір, де професіонали мають можливість конструювати нову власну реальність, а також змінювати фізичну реальність шляхом провокативного вторгнення людини-творця.

Список використаних джерел

1. Bejan, A. Time and Beauty: Why Times Flies and Beauty Never Dies. New Jersey : World Scientific Publishing Co.Pte.Ltd., 2022. 189 p.
2. Bolognini M. From Interactivity to Democracy. Towards a Post-Digital Generative Art. // Artmedia X, Proceedings, Paris, December 2008. URL: <http://www.bolognini.org/lectures/amx.htm> (дата доступу: 09.04.2024).
3. Moonie S. Mapping the Field: Lawrence Alloway's Art Criticism-as-Information. Tate Papers. No. 16, 2011. URL: <https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/16/mapping-the-field-lawrence-alloway-art-criticism-as-information> (дата доступу: 09.04.2024).
4. Pieters R.& Winiger S. Creative AI: On the Democratisation & Escalation of Creativity. // Medium. 2016. URL: <https://medium.com/@creativeai/creativeai-9d4b2346faf3> (дата доступу: 09.04.2024).
5. Salemy, M. Our World: McLuhan's Idea of Globalized Presence as the Prehistory of Computational Temporality. // Imaginations 8:3 (2017): Web (date accessed) 129-138. DOI: 10.17742/IMAGE.MA.8.3.9
6. Найден О. “Базарні килимки” // Народне мистецтво. 2001. No 1–2. С. 36–37.