

ФИЛОСОФИЯ НАУКИ И ТЕХНИКИ

УДК 62:7

DOI: 10.18384/2310-7227-2023-2-77-91

ОРИГИНАЛ И КОПИЯ: ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ВЫЗОВ ИСКУССТВУ

Быльева Д. С., Краснощеков В. В.

Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого

195251, г. Санкт-Петербург, ул. Политехническая, д. 29, Российская Федерация

Аннотация

Цель. Оценка влияния развития технологии на визуальное искусство, в частности на отношения копии и оригинала.

Процедура и методы. Влияние технологий раскрыто на материале произведений искусства разных эпох. Проанализированы технологии, используемые для массового копирования и создания объектов визуального искусства.

Результаты. Традиционно в искусстве ценилась подлинность. Художник-творец должен владеть мастерством работы с материей, доступным лишь избранным. Развитие технологий позволило делать копии проще и дешевле, чем был сделан оригинал (гравюра, литография, фотография). Технологии способствовали широкому распространению произведений искусства, однако разница между подлинником и копией не вызывала сомнений, хотя в истории искусства и были случаи художественной имитации массового. Оригиналу имеет огромную ценность, материальную и культурную, и может служить предметом паломничества. Только цифровая эпоха полностью уничтожила возможность найти различия между оригиналом и копией. Цифровизация означает эпоху визуальных симулякров (по Ж. Бодрийяру), утраты ауры материально присутствующих произведений (В. Беньямин). Цифровые технологии служат не только для копирования произведений искусства разных эпох, но и для создания произведения, которое не утрачивает своих особенностей при тиражировании. Но и в цифровую эпоху оригинал и копия принципиально отличались технологическим процессом создания. Однако при работе с технологиями искусственного интеллекта от человека требуются умелое оперирование словами и выборы наиболее подходящих вариантов, что окончательно размывает грань оригинала и копии.

Теоретическая и/или практическая значимость заключается в раскрытии роли технологии в искусстве. Показано, что современные цифровые технологии требуют нового подхода к пониманию и оценке художественного творчества.

Ключевые слова: искусственный интеллект, искусство, оригинал, технологии, творчество

THE ORIGINAL AND A COPY: A TECHNOLOGICAL CHALLENGE TO ART

D. Bylieva, V. Krasnoschekov

Peter the Great St.Petersburg Polytechnic University

ul. Polytechnicheskaya 29, St. Petersburg 195251, Russian Federation

Abstract

Aim. Evaluation of the impact of technological developments on visual art, and in particular on the relationship between a copy and the original.

Methodology. The influence of technology is revealed on the material of works of art from different eras. The technologies used for mass copying and creation of objects of visual art are analyzed.

© СС ВУ Быльева Д. С., Краснощеков В. В., 2023.

Results. Traditionally, authenticity has been valued in art. The artist-creator must at the same time master the skill of working with matter, accessible only to the elite. The development of technology has made it possible to make copies easier and cheaper than the original (engraving, lithography, photography). Technology has contributed to the widespread distribution of works of art, but the difference between the original and a copy was not in doubt. The original is of great value both material and cultural, and can serve as an object of pilgrimage. Only the digital age has completely destroyed the possibility of distinguishing between the original and a copy. Digitalization means the era of visual simulacra (according to J. Baudrillard), the loss of the aura of materially present works (V. Benjamin). Digital technologies serve not only to copy works of art from different eras, but also to create a work that does not lose its features when replicated. But even in the digital age, the original and a copy were fundamentally different in the technological process of creation. However, when working with artificial intelligence technologies, a person is required to skillfully operate with words and choose the most suitable options, which finally blurs the line between the original and a copy.

Research implications. The study reveals the role of technology in art. It is shown that modern digital technologies require a new approach to understanding and evaluating artistic creativity.

Keywords: artificial intelligence, art, original, technology, creative activity

Введение

Искусство, наиболее тесно связанное с материальностью, – живопись, графика, скульптура – традиционно чувствительны к понятию оригинала и копии. Суть музыкальных произведений в повторении, литературные тексты воспроизводятся вновь и вновь, их существование находится во времени, а визуальные произведения привязаны к пространству. Именно поэтому изначально считалось возможным наличие только одного оригинального произведения.

Между уникальным и тиражированным произведениями искусства всегда существовали неоднозначные отношения [5], которые приобрели совершенно особое звучание с наступлением эры цифровизации. Технологии создания, тиражирования и распространения с течением времени всё больше влияют на саму суть искусства.

Копирование художественных произведений существовало во все эпохи: копии мог изготавливать сам автор, обучающиеся его мастерству, или, например, преступники с целью наживы. Однако возрастание роли технологий в воспроизводстве не только кардинально расширило возможности распространения произведений, сделав искусство общедоступным, но и в итоге поставило под сомнение ценность оригинала.

Технологии и искусство

Технология и искусство сегодня воспринимаются как явления, чуждые друг другу и подчас противоположные, однако изначально в них виделось скорее общее. Слово «арт» происходит от латинского ‘ars’, в то время как «технология» – от древнегреческого ‘tekhne’, означающего «искусство, мастерство». Оба слова *ars* и *tekhne* изначально означали примерно одно. Аристотель писал: «Всякое искусство имеет дело с возникновением, и быть искусным – значит разуместь, как возникает нечто из вещей, могущих быть и не быть, и чьё начало в творце, а не в творимом. Искусство ведь не относится к тому, что существует или возникает с необходимостью, ни к тому, что существует или возникает естественно, ибо это имеет начало в себе самом» [1]. Во взаимодействии человека с материей, приводящем к появлению артефакта, неважно, утилитарного или эстетического, главным представлялась именно активная преобразующая деятельность. При этом Платон выделяет в искусстве две составляющие: подражание (*mimēsis*) и мастерство (*technē*).

Британский антрополог Тим Ингольд утверждает, что вплоть до XVII в. различий между искусством и техникой не приводилось, когда художники воспринимались как ремесленники, методы работы в той или иной отрасли искусства можно охарактере-

ризовать как технические, а термин «технология» только начал использоваться для обозначения научного изучения этих методов [9, р. 17–18]. Примечательно изменение значения слова «искусственный» ('artificial') с «демонтирующего глубокое мастерство и искусство» на «простое, надуманное и почти ничего не стоящее» [13, р. 206]. Искусство стало восприниматься возвышенно, как проявление свободной творческой воли человека, а техника – как всего лишь механическое повторение определённых последовательностей. Решающий разрыв произошёл в Англии в конце XVIII в., когда гравёры были исключены из вновь образованной Королевской академии, куда принимались практикующие изящные искусства живописи, рисунка и скульптуры [17, р. 33]. Изысканными искусствами стали называть те, чьей целью является создание прекрасного, в отличие от ремёсел, от ремесленной искусности, занятой изготовлением изделий. По мнению Мартина Хайдеггера, в произведении искусства раскрывается потаённая суть: «сущее вступает в нескрытость своего бытия» [7]. С негодованием отказываясь от того, что искусство есть подражание действительности (мимесис), Хайдеггер настаивает на воспроизведении в нём всеобщей сущности вещей.

В то время как технология в отличие от «свободного искусства» подразумевает «механическое применение набора определённых принципов – нечто схожее с инструкцией, которую практик обязан ввести в действие» [9, р. 30]. Однако в инструкции можно видеть две составляющие: одна, предписывающая последовательность шагов при взаимодействии с техническими объектами, которая «чаще всего встречается в области программирования, в случаях, когда машине, приложению, устройству или всей системе предписывается вести себя в определённом образом, выполняя задания или решая проблемы» [16, р. 8]; вторая, связанная с обучением, овладением техникой человеком, который должен оказаться способен добиваться результата в реальных условиях [8], что редко укладывается в набор правил.

Копия и оригинал: история вопроса

До наших дней преимущественно в массовом сознании сохранилось представление, что подлинным произведением искусства может служить только уникальное, а тиражированному отводится роль копии, эрзаца, созданного для замены уникального в силу значительно меньшей стоимости большинства тиражных произведений. В лучшем случае тиражированное призвано популяризовать уникальное.

Действительно, так и было на протяжении столетий или даже тысячелетий. Изначально копирование требовало мастерства, сопоставимого с созданным оригиналом. Яркий пример – древнеримские копии древнегреческих скульптур, оригиналы подавляющего большинства из которых не сохранились. Эти шедевры известны по римским копиям, но мотив удешевления здесь неуместен, поскольку копии или реплики изготавливались из столь же дорогих материалов и зачастую первоклассными мастерами. Мы же можем любоваться гипсовыми или металлическими отливками всевозможных размеров и фактур в сувенирных магазинах и интерьерных салонах. Техническое воспроизводство принципиально отличается от «художественного копирования», т. к. в ходе совершенствования технологии процесс лишался творческой составляющей.

В Древней Греции существовали только два способа технического копирования художественного произведения: литье и штамповка. В Средние века наступил черёд гравюры, как репродукционной (рис. 1), так и оригинальной (рис. 2).

Мотивы для создания тиражированных произведений сохранялись – это популяризация оригинала при репродуцировании и относительно невысокая стоимость создания и воспроизведения в обоих случаях. Необходимо отметить, что лучшие репродукционные произведения несли отпечаток индивидуальности гравёров, имена которых в значительной части сохранились историей.



Рис. 1 / Fig. 1. Д. Вагнер с оригинала Я. Амигони «Пётр Первый с Минервой». 1730. / D. Wagner from the original by J. Amigoni “Peter the Great with Minerva”. 1730.

Источник: Гравюра. Пётр Первый с Минервой // Тамбовский областной краеведческий музей [сайт]. URL: https://archivogram.top/35586603-gravyura__petr_pervyy_s_minervoy?ysclid=ldx7ihbzlc186701545 (дата обращения: 12.12.2022).



Рис. 2 / Fig. 2. А. Дюрер. Меланхолия I. 1514 / A. Dürer, Melencolia I, 1514.

Источник: Melencolia I, 1514 // National Gallery of Art: [сайт]. URL: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.35101.html> (дата обращения: 2.12.2022).

В XVIII в. наступил черёд менее трудоёмкой и более дешёвой литографии. Иногда литографии раскрашивались акварелью или маслом либо автором, либо другими художниками, что повышало индивидуальность, а, значит, и стоимость разных экземпляров, приближая, таким образом, тиражированное к уникальному. Современным примером раскрашенной тиражной художественной продукции является авторская роспись размноженного цифровым способом графического рисунка. Такой подход используется для создания уникальных и недорогих изображений достопримечательностей. Раскрашивание акварелью придаёт отпечатанному на принтере или копире сувенирному рисунку черты уникальности.

Наконец, в XIX в. появилась фотография как универсальное средство копирования. Сначала казалось, что дагерротипы только повышают качество репродуцирования, поскольку, например, портреты или пейзажи, созданные художниками и литографами, характеризовались значительно более вы-

сокими художественными достоинствами, чем первые фотографии (рис. 3).

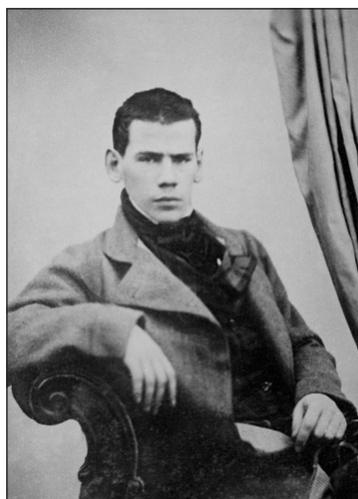


Рис. 3 / Fig. 3. Лев Толстой. 1848 / Lev Tolstoy. 1848

Источник: Толстой Л. Н. (в молодости) // Русский биографический словарь: [сайт]. URL: <http://www.rulex.ru/rpg/portraits/27/27085.htm> (дата обращения: 02.12.2022).

Но уже к концу XIX в. качество съёмки и обработки настолько повысилось, что можно стало говорить об авторской фотографии, которая расцвела уже в XX в. (рис. 4).



Рис. 4 / Fig. 4. Наппельбаум М. Анна Ахматова. 1924 / Nappelbaum M. Anna Akhmatova. 1924.

Источник: Энциклопедия фотографии (1891–1991) // Cultobzor: [сайт]. URL: <http://cultobzor.ru/2016/12/entsiklopediya-fotografii-1891-1991-vdnh/05-3517> (дата обращения: 02.12.2022).

В настоящее время фотографии вводятся в экспозиции музеев и в собрания коллекционеров не только как свидетельства истории, но и как художественные произведения. Цены на наиболее редкие экземпляры фото достигают 10 тыс. долл., хотя, как и на традиционном художественном рынке, аукционные цены прежде всего являются плодом конъюнктуры и результатом деятельности по продвижению.

Примерами одних из самых дорогих фотографий в настоящее время являются портреты художницы Джорджии О'Киф (1887–1986), выполненные её супругом Альфредом Штиглицем (1864–1946) (рис. 5).

Именно Штиглица считают человеком, который перевернул представление о фотографии исключительно как средстве фиксации действительности. Интересно отметить, что произведения самой Джорджии О'Киф в духе сюрреализма (рис. 6, рис. 7) оказали и продолжают ока-

зывать огромное влияние на актуальное искусство, в том числе и на цифровое, которое является важной темой для настоящего исследования.



Рис. 5 / Fig. 5. Штиглиц А. Джорджия О'Киф, Проспект-Маунтин, Лейк-Джордж, 1927 г. / Stieglitz A. Georgia O'Keeffe, Prospect Mountain, Lake George, 1927.

Источник: National Gallery of Art: [сайт]. URL: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.60199.html> (дата обращения: 02.12.2022).

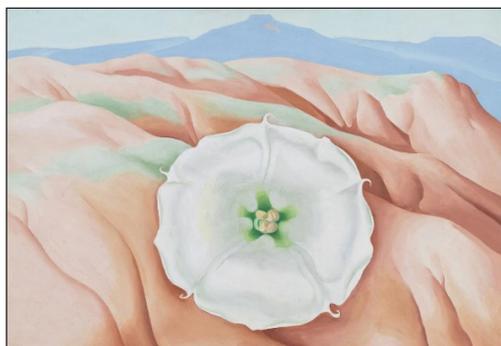


Рис. 6 / Fig. 6. О'Киф Дж. Серые линии с чёрным, синим и жёлтым / O'Keeffe G. Grey Lines with Black Blue and Yellow

Источник: Georgia O'Keeffe: [сайт]. URL: <https://www.georgiaokeeffe.net/grey-line-with-black-blue-and-yellow.jsp> (дата обращения: 12.01.2022).

В то же время технология создания фотографии принципиально исключает существование оригинала, с негатива может быть сделано множество отпечатков, из которых невозможно выделить подлинный.



Рис. 7 / Fig. 7. О'Киф Дж. Дурман и Педернал / O'Keeffe G. Datura and Pedernal

Источник: Orlando Museum of Art: [сайт]. URL: https://omart.org/artwork/detail/collections/american_art/6 (дата обращения: 12.01.2022).

Примерно с конца XIX в. репродукционная и художественная функции тиражированного существенно обособляются. Качество репродукций становится всё лучше, а авторский компонент уходит на второй план. В настоящее время в книгах по живописи если и указываются фамилии фотографов, то известны они лишь узкому кругу специалистов. В этом аспекте роль цифровых технологий огромна, достаточно сравнить кажущиеся теперь жалкими репродукции картин середины XX в. и качественные современные принты. Взять, например, несовмещение красок при нецифровой офсетной печати.

Нельзя не отметить также интересного «обратного хода», который случился в истории искусства по крайней мере дважды. Речь идёт не об обычном движении от уникального к тиражированному, а наоборот, от тиражированного к уникальному. Впервые это произошло в 1960-е гг., когда в русле поп-арта Рой Лихтенштейн стал имитировать печатную продукцию – комиксы (рис. 8) и собственно растровую печать (рис. 9).



Рис. 8 / Fig. 8. Саймон Дж., Кирби Дж. Романы девушек, № 78, 1961 vs. Лихтенштейн Р. В автомобиле. 1963 / Simon J., Kirby J. Girls' Romances, no. 78, 1961 vs. Lichtenstein R. In the Car, 1963

Источник: Hilarious Blog Points Out Artwork Doppelgangers And Asks You 'Who Wore It Better' // Huffpost: [сайт]. URL: https://www.huffpost.com/entry/who-wore-it-better-art_n_3764206?gucounter=1 (дата обращения: 12.05.2022).

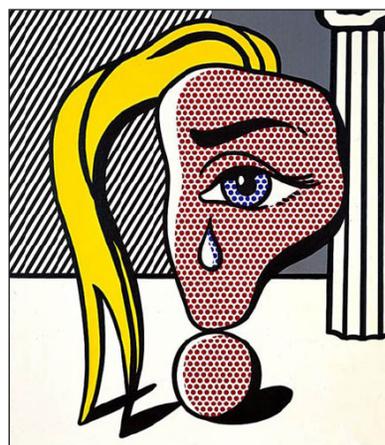


Рис. 9 / Fig. 9. Лихтенштейн Р. Девушка со слезой III. 1977 / Lichtenstein R. Girl with a Tear III. 1977

Источник: Fondation Beyeler: [сайт]. URL: https://www.fondationbeyeler.ch/en/beyeler-collection/work?tx_wmdbbasefbey_pi5%5Bartwork%5D=292&cHash=613e63ffa4cfd1b31e213844528fff0d (дата обращения: 12.05.2022).

Второй раз разворот от тиражируемого к уникальному сделали фотореалисты в 1970-х гг. (рис. 10, рис. 11). Фотореализм сначала осмеивался художественной критикой, которая считала нелепым перевод фотографии в масляную живопись. Затем эти картины осели в экспозициях музеев, вызывая определённый интерес посетителей. Более того, это направление, несмотря на незамысловатость идей, живо до сих пор. Возможно, благодаря благожелательной реакции публики, уставшей от неfigurативного искусства и инсталляций.



Рис. 10 / Fig. 10. Бектл Р. Бьюик 71. 1972 / Bechtle R. '71 Buick. 1972

Источник: Guggenheim Museum: [сайт]. URL: <https://www.guggenheim.org/artwork/501> (дата обращения: 12.05.2022).

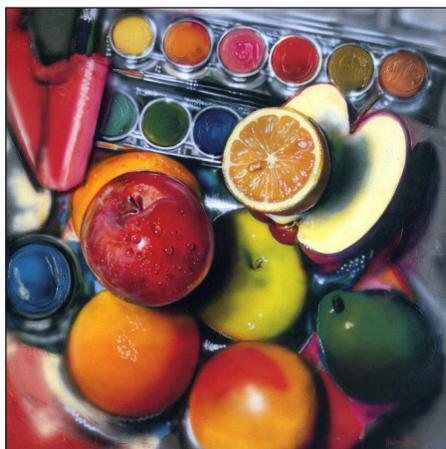


Рис. 11 / Fig. 11. Флак Э. Энергетические яблоки. 1980 / Flack A. Energy apples. 1980

Источник: Louis K. Meisel gallery: [сайт]. URL: <https://www.meisलगallery.com/artwork/energy-apples> (дата обращения: 12.05.2022).

Эта идея вполне укладывалась в русло подходов Энди Уорела, делавшего объектом своей живописи образцы массовой продукции (рис. 12), но отличалась подчеркнутым обращением именно к печатной графике.



Рис. 12 / Fig. 12. Уорхол Э. Банки с супом Кэмпбелл. 1962 / Warhol A. Campbell's Soup Cans. 1962

Источник: Origins: [сайт]. URL: https://origins.osu.edu/milestones/november-2012-andy-warhol-s-campbell-s-soup-cans-1962?language_content_entity=en (дата обращения: 12.05.2022).

Цифровые технологии в искусстве

Цифровая эпоха ещё больше изменила соотношение понятий оригинала и копии. Известные слова Ж. Бодрийера о развитии образа во многом описывают изменения отношений копий и оригиналов вплоть до цифровой эпохи: «он является отображением некоей фундаментальной реальности; он маскирует и искажает фундаментальную реальность; он маскирует отсутствие фундаментальной реальности; он вообще не имеет отношения к какой бы то ни было реальности, являясь своим собственным симулякрот в чистом виде» [3].

Цифровые технологии, с одной стороны, вывели техническое воспроизводство на принципиально новый уровень, с другой – стали сами частью художественного процесса, позволяя как обрабатывать изображения (уже существующие или авторские), так и создавать оригинальные цифровые художественные произведения. Сущность цифровых произведений искусства (копий или оригиналов) в их неограниченной тиражируемости и неосяз-

емости, до этого момента не свойственной визуальным артефактам.

Цифровизация не только позволила перевести художественные произведения, созданные за всю историю человеческой цивилизации, в электронный вид, создав общедоступную базу данных, но и в очередной раз поставила вопрос о ценности оригинала. Существующие цифровые копии позволяют ознакомиться с оригиналом с гораздо большими подробностями, чем это было бы возможно в художественном музее, где ценные экземпляры подчас скрыты под пуленепробиваемыми стёклами. Цифровые копии могут вернуть яркость красок и восстановить утраченное или изменённое с течением времени. Необходимость обращения к подлиннику ставится под вопрос.

Интересным экспериментом стало использование цифровых технологий для воспроизведения картины Веронезе 1563 г. «Свадьба в Кане» площадью 67,29 м². Использовалась бесконтактная система цветного сканирования, трёхмерного сканирования и печать на левкасе с помощью планшетного принтера¹. В итоге была создана копия, по словам создателей, более оригинальная, чем сильно отреставрированная картина в Лувре [12].

Вальтер Беньямин утверждал, что «в эпоху технической воспроизводимости произведение искусства лишается своей ауры» [2, с. 22], той самой, что обеспечивала ритуальную ценность подлинного произведения. Подлинность произведения тесно связана с его материальностью, феноменологической реальностью: от возраста, который оставляет отпечаток в его материалах и не может быть сфальсифицирован, до истории существования, возникновения и перемещения, его пространственной культурно-значимой определённости. Тиражирование заменяет уникальное массовым, позволяя репродукции приближаться к воспринимающему её человеку. При этом в репродукции теряется возраст, история и в итоге и авторитет вещи

[2, с. 22]. Возможность использования технологий виртуальной и дополненной реальности для знакомства с произведениями искусства ещё в большей степени размывает физическую составляющую произведения искусства. Хотя многие авторы утверждают, что речь идёт не о полной потере ауры произведения в результате тиражирования, а о моменте, когда быстро технологические преобразования ускорили «кризис», «в котором переживание ауры то подвергается сомнению, то подтверждается» [10, р. 275]. Некоторые авторы предлагали вместо акцентирования «биографии оригинала» рассматривать всю совокупность, состоящую из одного – или нескольких – оригинала(ов) вместе со свитой его постоянно воспроизводимых копий [11, р. 278]. Оказавшись в легко изменяющейся цифровой среде, любые изображения претерпевают изменения, и цифровые технологии применяются для преобразования визуальных объектов. Разумеется, даже первые дагерротипы подвергались обработке. Методы этой обработки совершенствовались, возникли многослойная печать, совмещение нескольких негативов с выставленным по-разному светом и, наконец, ретуширование (рис. 13).



Рис. 13 / Fig. 13. Актриса театра Ионе Брайт. Ретушированный портрет. 1912 / Stage actress Ione Bright. Retouched portrait. 1912

Источник: Wikipedia: [сайт]. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Ione_Bright (дата обращения: 15.05.2022).

¹ A facsimile of the Wedding at Cana by Paolo Veronese [Электронный ресурс]. URL: <https://www.factum-arte.com/pag/38/a-facsimile-of-the-wedding-at-cana-by-paolo-veronese> (дата обращения: 12.05.2022).

С ретуширования начинал, например, выдающийся русский художник И. Н. Крамской. Ретуширование было аналогом современного фотошопа, говоря строго, применения растрового графического редактора Adobe Photoshop. Современных мастеров ретуши, разумеется, трудно назвать художниками, да и большинство из них не претендует на это звание, поскольку их деятельность носит сугубо прикладной характер. Первичную обработку фотопортретов осуществляют уже нейросети в смартфоне, позволяя настроить разглаживание, омоложение кожи, свежий цвет лица, большие глаза и т. п. Более сложные приложения позволяют радикально изменить внешний вид несколькими нажатиями на кнопки. К сожалению, сейчас можно только представить, как выглядела девушка эдвардианской эпохи (рис. 13) без ретуши.

Более художественными и уникальными выглядят фотографии, имитирующие различные стили живописи. Для их создания используются такие программы, как Tilt Brush, Open Brush, CoolPaint VR, Graffiti Paint VR, Kingspray Graffiti Simulator, Painting VR, AR magic 3D [6].

Однако преобразования могут носить и гораздо более радикальный характер. Цифровые технологии используются для «расширения» оригинала в разных аспектах, например, придают движение пейзажам, оживляют портреты, дорисовывают оставшееся за пределами холста или позволяют попасть внутрь картины. В духе постмодернизма классические произведения искусства также переосмысливаются, переписываются в новом, чаще всего ироническом ключе. Цифровые технологии позволяют делать цитирование более лёгким. От самого произведения подчас остаётся только узнаваемый фрейм, в который помещается новое значение.

Вторая функция цифровых технологий в изобразительном искусстве состоит в создании авторских объектов художественного творчества, и, возвращаясь к истокам, можно отметить, что идея создания новой реальности – отнюдь не изо-

бретение рубежа XX–XXI вв. Уже в XIX в. творчески настроенные фотографы осознали возможности преобразования образов реального мира с помощью пока ещё не изощрённых манипуляций с арсеналом фотографических средств. Пример – фото молодой японки под дождём (рис. 14).



Рис. 14 / Fig. 14. Молодая японка под дождём. Около 1890 г. / Young Japanese Girl in the Rain. Circa 1890s.

Источник: Wikipedia: [сайт]. URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wind_Costume.jpg (дата обращения: 15.08.2022).

Разумеется, в то время съёмка под дождём была затруднена, поэтому дождь, ветер, развевающиеся полы кимоно, метущиеся кусты – все антуражные детали сконструированы фотографом, который использовал многократную съёмку, ретуширование и раскраску. Тогда же появились широко известные в настоящее время благодаря интернету фантастические сюжеты с полётами, отдельно существующими частями тела, размерами людей и предметов.

Большое развитие фантастическая линия получила в фотографических работах сюрреалистов (рис. 15).

Разумеется, цифровые технологии вывели фотоискусство сюрреалистического направления на недостижимые прежде высоты (рис. 16).



Рис. 15 / Fig. 15. Байер Г. Одинокий метрополитен. 1932 / Bayer H. Lonely Metropolitan. 1932

Источник: Vogel C. A Collection of Many Hands to Be Sold in Sotheby's Auction // The New York Times: [сайт]. URL: <https://www.nytimes.com/2012/03/09/arts/design/henry-buhls-collection-of-hands-photographs-at-sothebys.html> (дата обращения: 15.09.2022).



Рис. 16 / Fig. 16. Сюрреалистический фотомонтаж / Surreal photo montage

Источник: Pxhere: [сайт]. URL: <https://pxhere.com/ru/photo/163819> (дата обращения: 15.09.2022).

Неослабевающий интерес широкой публики к сюрреализму свидетельствует о том, что интерес к погружению в собственное или чужое подсознание, анализу скрытых проблем, многократной рефлексии за

100 лет только возрос, отягощённый новыми глобальными феноменами и угрозами.

Наконец, цифровые технологии позволили творцам и вовсе избежать карандаша, кисти и красок и творить виртуально, не преодолевая физического сопротивления материала. Общее название для этого вида изобразительного искусства – собственно digital art в узком смысле этого термина. В широком смысле к digital art относят любые произведения, которые выполнены с помощью цифровых технологий, в том числе и фотомонтажи, приведённые выше [14].



Рис. 17 / Рис. 17. Хьюстон Т. Цветы на фортране. 1972 / Houston T. Flowers on Fortran. 1972

Источник: Хабр: [сайт]. URL: <https://habr.com/ru/post/378305> (дата обращения: 12.09.2022).

Первые цифровые технологии не располагали к художественному творчеству, однако с помощью самых скромных средств первые пользователи компьютеров пытались творить (рис. 17) и делать оригинальные копии – достаточно вспомнить «репродукцию» Моны Лизы из фильма Э. Рязанова «Служебный роман» из букв и знаков (наподобие приведённой на рис. 18).



Рис. 18 / Рис. 18. Пример копии Моны Лизы, созданной с помощью первых ЭВМ / An example of a copy of the Mona Lisa created using the first computers

Источник: Штейнгарц Л. «Джоконда» как график функции, или Построение функции со всюду плотным графиком // Forallxyz: [сайт].

URL: <https://forallxyz.net/a-44>
(дата обращения: 12.09.2022).

Несмотря на относительно короткую историю – с 1980-х гг. – цифровое искусство (digital art) прошло большой путь. Начинаясь оно с простой векторной графики. В настоящее время его лучшие образцы представляют собой авторские произведения, мало отличающиеся от творений актуального искусства, выполненных с использованием традиционных технологий (рис. 19), однако лишённые определённости материально существующего оригинала.

Технологии NFT (невозмозаменяемые токены), которые призваны закрепить ответственность за цифровым произведением, фактически демонстрируют условность любого представления о нематериальном уникальном оригинале. Единственное, что роднит данную технологию с традиционными представлениями о собственности на уникальный объект – это возможность сохранения истории покупок данного цифрового объекта, которому присваивается статус оригинала, в остальном оно не даёт собственнику никаких особых юри-



Рис. 19 / Fig. 19. Картина Эмили Арну / Arnoux E. Peinture

Источник: Wikipedia: [сайт]. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:85ed03_7215c23fea924137a78bae67291747d0_mv2_d_3019_3791_s_4_2.webp
(дата обращения: 15.08.2022).

дических прав на объект, а его свободное копирование и распространение в сети никак не ограничивается. Зато NFT создаёт до этого практически невозможную собственность на небольшую часть произведения искусства (так, в 2018 г. впервые 31,5% физически существующей картины Энди Уорхола «14 маленьких электрических стульев» был продан нескольким людям как NFT). Подобный способ «закрепления владения» подчас связан со значительными финансовыми вложениями и может рассматриваться как попытка нового экономического подхода к миру цифровых изображений, однако в нём виден конфликт цифровой и материально-определённой культуры. Что может быть ярко проиллюстрировано, например, сожжением оригинальной гравюры Бэнкси (1/500 под названием «Придурки») до продажи её NFT. А художник Дэмиен Херст в 2021 г. предлагал покупателям его картины из серии «Валюта» (картины выполнены маслом на одинаковых листах бумаги и представляют собой уникальную комбинацию разноцветных точек, имеющую собственное название, рис. 20) либо получить физическую работу или сохранить её токен

после уничтожения физического оригинала. 4180 человек решили обменять свои NFT на физическое произведение искусства, а 5820 человек предпочли сохранить свои NFT¹.



Рис. 20 / Fig. 20. Картины Дэмиен Херста из серии Валюта / Paintings by Damien Hirst from the Currency series

Источник: Tarmy J. Damien Hirst Has Created 10,000 Artworks That Can Be NFTs, If You Want // Bloomberg: [сайт]. URL: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-07-14/damien-hirst-the-currency-artworks-10-000-pieces-for-2-000-each> (дата обращения: 15.09.2022).

Следующий этап связан с технологиями искусственного интеллекта. Арт, созданный с помощью компьютерных программ, впервые был продемонстрирован так давно, как в 1965 г. в Германии и в США [15], однако нейросетевые технологии позволили людям стать не только зрителями, но и создателями артов. Оцифрованные художественные произведения, а также другой визуальный материал, скопленный пользователями сети, стал датасетом для обучения нейронных сетей. На первом этапе ИИ прежде всего использовался для генерации (или преобразования) изображений в той или иной художественной манере – две нейронные сети, непосредственно создающая и критикующая, добивались со-

ответствия стилю [4]. Данные технологии вполне успешно справлялись с генерацией произведений, не отличимых от человеческих, но не вызывали особого интереса у аудитории, как, впрочем, и большинство произведений людей-художников. Но в 2022 г. произошёл прорыв, позволивший использовать технологии генерации изображений с помощью ИИ людям, не владеющим никакими художественными средствами, т. к. теперь для создания произведения можно использовать слова. Сам творческий процесс заключается в подборе слов и выборе стратегий развития набросков, создаваемых нейросетью (рис. 21).



Рис. 21 / Fig. 21. Примеры работ, созданных с помощью нейросети Midjourney / Examples of works created using the Midjourney neural network

Источник: Midjourney – арты от нейросети // ВКонтакте: [сайт]. URL: <https://vk.com/midjourney> (дата обращения: 15.01.2023)

Хотя данная работа не является строго формализуемым процессом, тем не менее она больше схожа с технологией, чем с «искусством». Но наиболее интересным аспектом технологий ИИ в контексте данного исследования является обучение нейросетей на основе огромной базы данных

¹ Sherwood H. Damien Hirst to burn thousands of his paintings to show art as 'currency' // The Guardian: [сайт]. URL: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2022/jul/26/damien-hirst-to-burn-thousands-of-his-paintings-to-show-art-as-currency> (дата обращения: 15.08.2022).

произведений разных авторов. Хотя здесь не применимы в прямом значении понятия оригинала и копии, однако в широком понимании можно говорить о производности артов, генерируемых ИИ от существующих оригинальных произведений.

Заключение

Вопрос об оригинале произведений искусства, которое само может рассматриваться как подражание эйдосу, в цифровую эпоху переживает трансформацию. Отсутствие в цифровом мире различия между копией и оригиналом влияет на их

взаимоотношения и в физическом мире. Распространение симулякров (копий, не имеющих оригиналов), широкое использование произведений, созданных с помощью искусственного интеллекта, игры с правом собственности на цифровые объекты создают иное цифровое пространство художественных образов, отличное от традиционного, где значительную роль играл оригинал. Вновь, как и было в начале развития, технологии и искусство смешиваются до неразличимости.

Статья поступила в редакцию 13.02.2023.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотель. Никомахова этика / пер. Н. Брагинской. М.: ЭКСМО-Пресс, 1997. 492 с.
2. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / пер. С. А. Ромашко. М.: Медиум, 1996. 239 с.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / пер. А. Качалова. М.: Постум, 2015. 240 с.
4. Быльева Д. С. Искусство и искусственный интеллект // Философия и культура информационного общества. СПб.: Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения, 2021. С. 187–189.
5. Зоркая Н. М. Уникальное и тиражированное: средства массовой информации и репродуцированное искусство. М.: Искусство, 1981. 167 с.
6. Савлучинская Н. В., Лыкова Е. С., Морозкина Е. А. Художественное образование в период цифровой глобализации // Современные наукоёмкие технологии (Modern High Technologies). 2022. № 11. С. 193–197.
7. Хайдеггер М. Исток художественного творения / пер. А. В. Михайлова. М.: Академический Проект, 2005. 526 с.
8. Belyaeva I. Explicit and Implicit Components of Social and Technical Instruction // Technology and Language. 2022. № 2 (3). С. 58–69.
9. Ingold T. Beyond Art and Technology: The Anthropology of Skill // Anthropological Perspectives on Technology. Albuquerque: UNM Press, 2001. P. 17–31.
10. Kenderdine S., Yip A. The Proliferation of Aura: Facsimiles, Authenticity and Digital Objects // The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication. London: Routledge, 2018. P. 274–289.
11. Latour B., Lowe A. The Migration of the Aura, or How to Explore the Original through Its Facsimiles // Switching Codes: Thinking Through Digital Technology in the Humanities and the Arts / ed. T. Bartscherer, R. Coover. Chicago: University of Chicago Press, 2011. P. 275–298.
12. Lowe A. A Note on the Unveiling of the Facsimile of Veronese's Wedding at Cana Copying // Creative Perspectives on Conservation and Restoration / ed. P. Gagliardi, B. Latour, P. Memelsdorff. Florence: Leo Olshki, 2010. P. xiii–xiv.
13. Lowenthal D. The Past is a Foreign Country: For the Motion // Key Dabates in Antropology. London: Routlege, 1996. P. 206–212.
14. Marcos A. F., Branco P. S., Zagalo N. T. The Creation Process in Digital Art // Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts / ed. B. Furht. Boston, MA: Springer US, 2009. P. 601–615.
15. Poltronieri F., Candy L., Edmonds E. Theme: History // Explorations in Art and Technology. Springer Series on Cultural Computing / ed. L. Candy, E. Edmonds, F. Poltronieri. London: Springer, 2018. P. 3–29.
16. Radjenović D. Instructing to and Instructing in: Two Paradigms of Instruction // Technology and Language. 2022. № 2 (3). P. 6–13.
17. Williams R. Keywords. London: Fontana, 1976. 341 p.

REFERENCES

1. Aristotle. *Ėthika Nikomacheia* (Rus. ed.: Braginskaya N., transl. *Nikomahova etika*. Moscow, EKSMO-Press Publ., 1997. 492 p.).
2. Benjamin W. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (Rus. ed.: Romashko S. A., transl. *Proizvedenie iskusstva v epohu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti*. Moscow, Medium Publ., 1996. 239 p.).
3. Baudrillard J. *Simulacres et Simulation* (Rus. ed.: Kachalov A., transl. *Simulyakry i simulyacii*. Moscow, Postum Publ., 2015. 240 p.).
4. Byleva D. S. [Art and Artificial Intelligence]. In: *Filosofiya i kul'tura informacionnogo obshchestva* [Philosophy and Culture of the Information Society]. St. Petersburg, Saint-Petersburg State University of Aerospace Instrumentation Publ., 2021, pp. 187–189.
5. Zorkaya N. M. *Unikal'noe i tirazhirovannoe: sredstva massovoy informacii i reproducirovannoe iskusstvo* [Unique and Replicated: Mass Media and Reproduced Art]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1981. 167 p.
6. Savluchinskaya N. V., Lykova E. S., Morozkina E. A. [Art Education in the Period of Digital Globalization]. In: *Sovremennye naukoymkie tekhnologii (Modern High Technologies)* [Modern High Technologies (Modern High Technologies)], 2022, no. 11, pp. 193–197.
7. Heidegger M. *Der Ursprung des Kunstwerkes* (Rus. ed.: Mihailov A. V., transl. *Istok hudozhestvennogo tvoreniya*. Moscow, Akademicheskij Proekt Publ., 2005. 526 p.).
8. Belyaeva I. Explicit and Implicit Components of Social and Technical Instruction. In: *Technology and Language*, 2022, no. 2 (3), pp. 58–69.
9. Ingold T. Beyond Art and Technology: The Anthropology of Skill. In: *Anthropological Perspectives on Technology*. Albuquerque, UNM Press, 2001, pp. 17–31.
10. Kenderdine S., Yip A. The Proliferation of Aura: Facsimiles, Authenticity and Digital Objects. In: *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*. London, Routledge Publ., 2018, pp. 274–289.
11. Latour B., Lowe A. The Migration of the Aura, or How to Explore the Original through Its Facsimiles. In: Bartscherer T., Coover R., eds. *Switching Codes: Thinking Through Digital Technology in the Humanities and the Arts*. Chicago, University of Chicago Press, 2011, pp. 275–298.
12. Lowe A. A Note on the Unveiling of the Facsimile of Veronese's Wedding at Cana Copying. In: Gagliardi P., Latour B., Memelsdorff P., eds. *Creative Perspectives on Conservation and Restoration*. Florence, Leo Olschki Publ., 2010, pp. xiii–xiv.
13. Lowenthal D. The Past is a Foreign Country: For the Motion. In: *Key Dabates in Antropology*. London, Routledge Publ., 1996, pp. 206–212.
14. Marcos A. F., Branco P. S., Zagalo N. T. The Creation Process in Digital Art. In: Furht B., ed. *Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts*. Boston, MA: Springer US, 2009, pp. 601–615.
15. Poltronieri F., Candy L., Edmonds E. Theme: History. In: Candy L., Edmonds E., Poltronieri F., eds. *Explorations in Art and Technology. Springer Series on Cultural Computing*. London, Springer, 2018, pp. 3–29.
16. Radjenović D. Instructing to and Instructing in: Two Paradigms of Instruction. In: *Technology and Language*, 2022, no. 2 (3), pp. 6–13.
17. Williams R. *Keywords*. London, Fontana, 1976. 341 p.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Быльева Дарья Сергеевна – кандидат политических наук, доцент кафедры общественных наук Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого;
e-mail: Bylieva_ds@spbstu.ru

Краснощеков Виктор Владимирович – кандидат технических наук, директор Высшей школы международных образовательных программ Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого;
e-mail: Krasno_vv@spbstu.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Dariya S. Bylieva – Cand. Sci. (Politology), Assoc. Prof., Department of Social Sciences, Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University;
e-mail: Bylieva_ds@spbstu.ru

Victor V. Krasnoschekov – Cand. Sci. (Technical Science), Director of the Higher School of International Educational Programs, Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University;
e-mail: Krasno_vv@spbstu.ru

ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Быльева Д. С., Краснощеков В. В. Оригинал и копия: технологический вызов искусству // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. 2023. № 2. С. 77–91.

DOI: 10.18384/2310-7227-2023-2-77-91

FOR CITATION

Bylieva D. S., Krasnoschekov V. V. The Original and a Copy: a Technological Challenge to Art. In: *Bulletin of Moscow Region State University. Series: Philosophy*, 2023, no. 2, pp. 77–91.

DOI: 10.18384/2310-7227-2023-2-77-91