

Компьютерно-генерируемое искусство: в поиске новых эстетических форм

Гринберг Илья Станиславович

Студент (магистр)

Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н.Ельцина,
Екатеринбург, Россия

E-mail: greenberg.ilia@gmail.com

Современные художники создающие работы в сфере цифрового искусства часто обращаются к компьютерно-генерируемому методу создания работ. Это может быть как и написанная специально для этой цели программа, зачастую, художник выступает и в роли программиста в таком случае, так и использование средств, изначально не созданных для производства цифрового искусства. В данной статье мы планируем рассмотреть специфику визуальной составляющей компьютерно-генерируемого искусства. Данный аспект интересует нас, поскольку в формообразовании не участвует художник напрямую, как поступает скульптор, живописец, etc., а формообразование это задача программы. В качестве примера можно привести нейросети и программу созданную Google - Deep Dream.. «Идея проекта заключалась в том, чтобы проверить уровень того, насколько нейросети научились распознавать различных животных и ландшафты, если попросить компьютер описать, что он видит. Таким образом, вместо того, чтобы просто показывать компьютеру изображение дерева и говорить «Скажи мне, что это?», инженеры показывают компьютеру изображение и говорят «Улучши то, что ты видишь» [1] Таким образом, авторы программы выяснили, что если она будет обрабатывать изображение с белым шумом, то программа все равно отобразит объекты, которые она старается найти.

Нельзя заранее предугадать, какое изображение выйдет в итоге, и сами изображения выглядят абстрактно, но, при этом, визуально они выглядят приятно, и не вызывают отторжения, когда их наблюдаешь. Так же, в результате миллионы пользователей начали создавать арток - «Арток (термин впервые предложен Аристархом Чернышевым в 2007 году) — легкий арт (слово образовано по аналогии с «джаз» — легкий джаз) искусство, сделанное в сжатые сроки и с минимальным бюджетом (исключение составляет мегаарт, см. ниже), основными приемами в производстве которого является рекомбинация, совмещение несовместимого, помещение объектов в парадоксальный контекст. Рекомбинация в отличие от деконструкции подразумевает сборку деконструированных объектов в новый объект, отличающийся от оригиналов совершенно новыми, иногда противоположными по отношению к оригиналам свойствами, что, собственно, и создает парадоксальный, прикольный или смешной эффект. (Наиболее ярким проявлением приема рекомбинации является «фотожаба» — народная версия артка, в которой отсутствует объект как таковой, а есть лишь цифровое изображение, которое дорабатывается пользователями сети. В «фотожабе» эффект прикола является главной задачей.» [2]. Доступный всем, требующий от пользователя-реципиента только предоставить исходное изображение, а остальное предоставить машине. Следует отметить, что данные работы отличаются сложностью (complexity), дисорганизацией, и больше соответствуют хаотичному духу интернет-среды. Работы созданные с помощью deep dream экспонируются в формате полноценной выставки, что свидетельствует о вхождении данного формата в современную арт-среду. [3]

Но если подобный арток является испытательным полигоном для новых технологий, то нас больше может заинтересовать generative design. Если цифровое искусство обращается к тем или иным формам с позиции некой чистой эстетики, то дизайн должен быть

функционален. Можно говорить о том, что на смену человеческому расчету, приходит расчет компьютерный, когда форма объекта основана на определенной математической формуле, и вмешательство человека минимально. Формообразование основанное на бионических структурах и математических расчетах, например, компания Airbus, представляющая проект разработки самолета, основанного на генерируемом дизайне [4], несмотря на машинное происхождение, визуально более приближенно к чему-то созданному природой. Принцип мимесиса [5] словно возвращается в новой форме, но уже на микроуровне, подражания самой структуре природного. Современные цифровые художники обращаются к биологическим формам, генетическому искусству, естественному, насколько естественно оно может быть смоделировано, формообразованию.

Источники и литература

- 1) Adrienne Lafrance When Robots Hallucinate: theatlantic.com/technology/archive/2015/09/robots-hallucinate-dream/403498/
- 2) Чернышев Аристарх, Шульгин Александр, Прикольное искусство будущего: <http://os.colta.ru/art/projects/15960/details/16489/?expand=yes#expand>
- 3) DeepDream: The art of neural networks: <http://grayarea.org/event/deepdream-the-art-of-neural-networks/>
- 4) Pioneering bionic 3D printing Learning from nature: <http://www.airbusgroup.com/int/en/story-overview/Pioneering-bionic-3D-printing.html>
- 5) Бычков В.В. Эстетика М., 2004

Иллюстрации



Рис. 1. before Deep Dream



Рис. 2. after Deep Dream

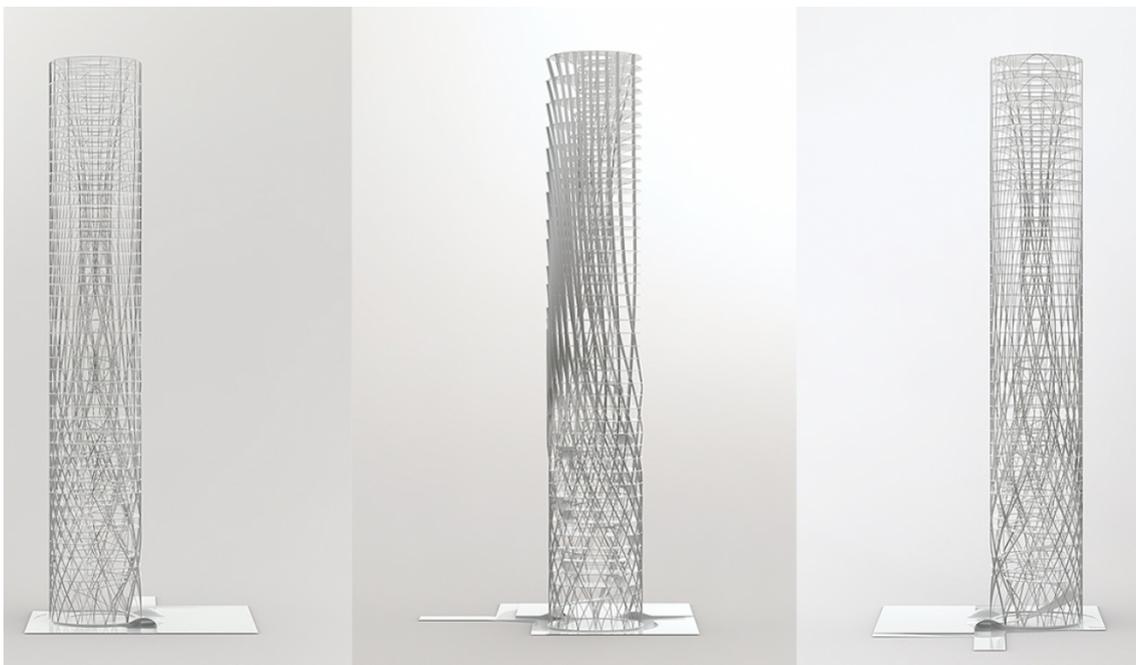


Рис. 3. Генерируемый дизайн, башни

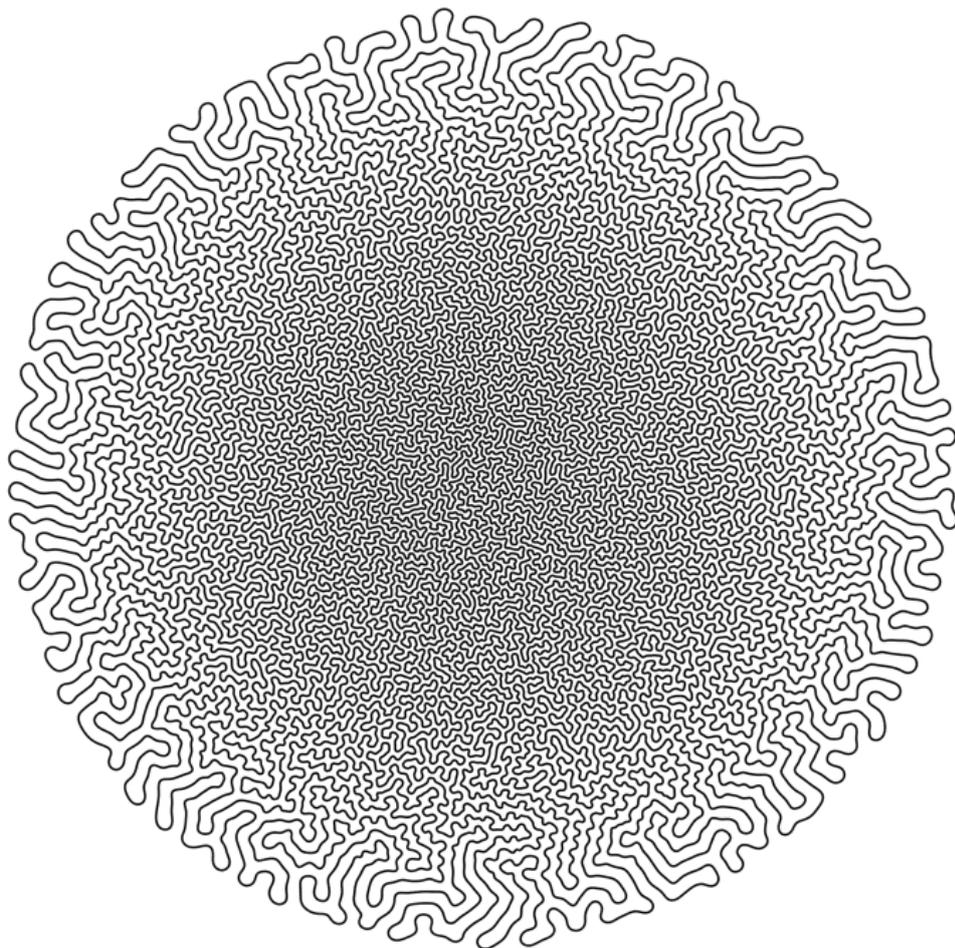


Рис. 4. Биологический алгоритм

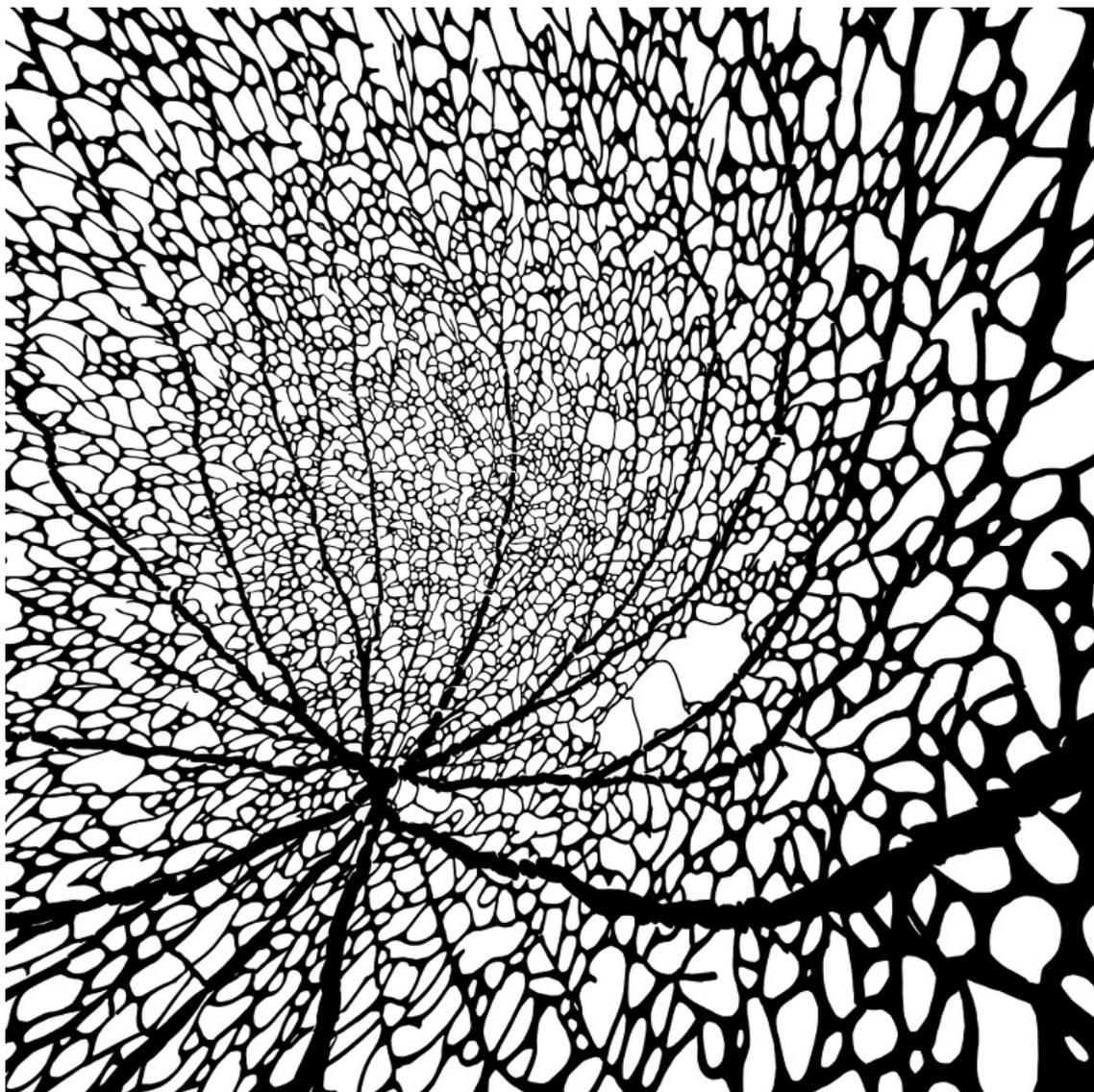


Рис. 5. Мимесис: генерируемый паттерн листьев