

# ОБЗОРЫ И РЕЦЕНЗИИ

---

DOI: 10.31857/S023620070025709-6

©2023 А.Р. АПРЕСЯН

## ПОИСКИ АВТОРА В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ



**Апресян Армен Рубенович** — кандидат философских наук, доцент кафедры эстетики философского факультета.

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова.

Российская Федерация, 119991 Москва, Ленинские горы, д. 1.

armapr@gmail.com

**В** апреле 2023 года цифровой художник Майк Винкельман опубликовал в социальных сетях свою новую работу «ИИ Дрейк в студии» (см. последнюю сторону обложки). Поводом для ее создания стала новость о появлении в виртуальном пространстве музыкального трека под названием «Heart On My Sleeve». Особенность композиции в том, что она была создана пользователем одной из социальных сетей, скрывшимся под псевдонимом Ghostwriter977, который использовал нейросеть для того, чтобы сгенерировать голоса рэп-исполнителя Обри Дрейка Грэма и группы «The Weeknd». Эта композиция является цифровым артефактом — сами музыканты не принимали участия в создании «дуэта».

Дрейк довольно лаконично выразил свое отношение к происходящему, опубликовав в социальной сети ссылку на видеоролик, сопроводил ее комментарием: «Это последняя капля».

Специалисты полагают, что в самом ближайшем будущем любой пользователь сети Интернет сможет создавать неограниченное количество «новых треков» своих любимых артистов по запросу

в нейросети. Но даже сейчас в виртуальном пространстве появляется немало видео- и аудиороликов, в которых популярные музыкальные композиции исполняются голосами других артистов. Возникает вопрос, кто же является автором: музыкант, чей голос был позаимствован, анонимные обитатели сети, использующие программное обеспечение, или, быть может, программисты, создающие подобные инструменты? На первый взгляд кажется вполне логичным, что в данном случае автор — это тот самый аноним, воспользовавшийся программой. Однако, как показывает практика, подобное утверждение далеко не всем кажется верным.

Пожалуй, впервые бурная дискуссия по поводу авторства цифрового артефакта была спровоцирована не музыкальным, а художественным произведением: в октябре 2018 года картина, созданная с помощью нейросети, была продана за 432 тысячи долларов на торгах аукционного Christie's в Нью-Йорке.

При этом эстимейт — предварительная оценка — составил всего 7 тысяч: рост более, чем в 60 раз, встречается, мягко говоря, нечасто и, как правило, является результатом не вполне корректной оценки рынка.

Авторами «Портрета Эдмона Белами» была названа арт-группа Obvious: Хьюго Каселль-Дюпре, Пьер Фотрель и Готье Вернье. Все они программисты, разработавшие алгоритм, который проанализировал около 15 тысяч портретов, написанных за последние 700 лет. В результате ИИ сгенерировал оригинальный, хотя и несколько странно выглядящий портрет мужчины, которому члены группы дали имя Эдмон Белами.

В 2018 году критики недоумевали, как такое вообще возможно: заплатить столь впечатляющую сумму за картину, созданную программой? Игроки арт-рынка предрекали большое будущее генеративному искусству, полагая, что интерес к подобным работам будет только расти. Однако спустя два месяца после проведения аукциона обсуждение «Портрета Эдмона Белами» перешло на новый уровень.

Выяснилось, что при создании картины арт-группа Obvious использовала не собственную разработку — в основе их алгоритма лежал код, созданный художником и программистом из Стэнфордского университета Робби Барратом. Он опубликовал свой код в сети Интернет для того, чтобы им пользовались все желающие. Баррат отметил, что хотел бы демократизировать искусство, созданное с помощью искусственного интеллекта, поэтому он не видит смысла в том, чтобы делать доступ к коду платным. Однако, узнав, что Obvious выставили портрет, созданный с его помощью, на аукцион, Баррат выразил протест. В серии публикаций социальной сети он писал о том, что его не беспокоит

финансовая сторона вопроса, но претендует на то, чтобы считаться, как минимум, соавтором картины. Участники Obvious сочли претензии совершенно не обоснованными: программное обеспечение находилось в открытом доступе, поэтому никаких обязательств по отношению к его создателю они не несут. Более того, отвечая Баррату, члены арт-группы уточнили, что, по их мнению, авторское право принадлежит алгоритму, создавшему картину.

Спор ни к чему не привел — каждый остался при своем мнении, а решить его в суде — по крайней мере, пока — не представляется возможным: законодательство не защищает авторские права ИИ. Стоит лишь упомянуть, что Робби Баррат изменил условия использования своих программ, теперь он просит указывать его имя при публикации получившихся произведений и воздерживаться от их продажи.

Стороннему наблюдателю этот случай может показаться странным, однако он привлек пристальное внимание арт-сообщества и спровоцировал дискуссию в СМИ и социальных сетях. Главный вопрос, который занимал участников сетевых обсуждений, — как атрибутировать произведения, созданные с помощью ИИ? Иными словами, кто же является автором?

Вот уже несколько лет это обсуждение продолжается, тем более что регулярно появляются новые поводы. Так, в сентябре 2022 года в мировых СМИ появилась новость о том, что картина, созданная искусственным интеллектом, получила художественную премию. Джейсон М. Аллен, один из участников ежегодного художественного конкурса, который проводится в рамках Ярмарки штата Колорадо, представил картину, созданную с помощью нейросети Midjourney, программы искусственного интеллекта, которая превращает строки текста в гиперреалистичную графику.

Реакция других участников была весьма эмоциональной: Аллена обвинили в обмане и нарушении правил. Сам же художник убежден, что он был абсолютно честен, по его словам, в описании картины было указано, что она создана с помощью нейросети. Эти объяснения многим показались неудовлетворительными, более того, художники, использующие традиционные техники, поставили под сомнение этичность искусства, созданного искусственным интеллектом, а некоторые и вовсе назвали его высокотехнологичной формой плагиата.

Одни участники обсуждения, разгоревшегося в социальной сети, говорили, что мы становимся свидетелями смерти художественного творчества, другие выражали сомнения, может ли человек, использующий нейросети, вообще называться автором?

Некоторые и вовсе утверждали, что использование ИИ для создания произведений искусства, ничем не отличается от применения

■■■■■■■■■■  
ОБЗОРЫ И  
РЕЦЕНЗИИ  
■■■■■■■■■■

фоторедакторов или других инструментов обработки цифровых изображений, и что человеческое творчество по-прежнему необходимо хотя бы для того, чтобы корректно сформулировать набор слов, на основе которых нейросеть сгенерирует изображение. И если подобное сравнение допустимо, то, кажется, отпадает вопрос об атрибуции произведений, созданных с помощью ИИ. Сложно представить, что сегодня у кого-то возникнет идея указать в качестве автора (или соавтора) создателя программы, с помощью которой обрабатывается изображение. Подобное правило, вероятно, должно распространяться и на программы, генерирующие изображения.

В конце концов произведение искусства изменило свой статус еще в 1917 году, когда Марсель Дюшан представил свой объект под названием «Фонтан», являвшийся, по сути, обычным писсуаром, который был помещен в выставочное пространство. Дюшан отказался от творческого акта, объявив предметом искусства не то, что сделано руками художника, а объект, купленный готовым в магазине. Более того, он предложил новые правила игры: с его легкой руки форма и содержание перестали быть значимыми, важным оказался лишь контекст, в котором представлен тот или иной объект. И несмотря на то что Дюшан использовал существующий предмет, никто не усомнился в его авторстве и не предложил в качестве соавтора указать еще и дизайнера писсуара или компанию-производителя.

Остается вопрос о правилах использования «исходного материала». Нейросеть генерирует изображения, «изучив» тысячи картин, написанных реально существующими художниками, или создает музыкальные произведения, «заимствуя» голоса настоящих исполнителей. Как с этим быть?

Возможно, ответ можно найти в истории искусства. В 1926 году скульптор Константин Бранкузи создал бронзовую скульптуру «Птица в пространстве» и отправил ее из Парижа в Нью-Йорк. Его работа выглядела настолько странно (весьма условное изображение птичьего пера высотой чуть более полутора метров), что американские таможенники отказались признать ее художественным произведением и классифицировали как предмет утилитарного назначения, описав как нечто, относящееся к разделу «Кухонная утварь и больничные принадлежности».

Бранкузи подал иск в суд в защиту своего творения и выиграл его. Судья Дж. Уэйт был вынужден признать существование новой школы искусства, представители которой изображают абстрактные идеи, а не имитируют природные объекты. Быть может, и в случае с определением авторства произведений, созданных с помощью ИИ, необходим подобный прецедент?