Galactica Media: Journal of Media Studies. 2024. No 3 | ISSN: 2658-7734
Neural Networks and Technology | https://doi.org/10.46539/gmd.v6i3.517

Neurosurrealism in the Service of Revolution: Aesthetic Features and Critical Potential of Neural Network Art

Alexandra A. Tanyushina

Lomonosov Moscow State University. Moscow, Russia. Email: a.tanyushina[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0002-0690-548X

Received: 15 May 2024 | Revised: 30 June 2024 | Accepted: 6 July 2024

Abstract

The rapid development of neural network technologies in recent years has given rise to the formation of many interdisciplinary research areas, including neural network aesthetics. The aesthetics of generative creativity today is studied not only in the context of the history of digital art, but also in comparison with the practices of other artistic trends and schools. Thus, the expression "neural surrealism", which has become entrenched in popular discourse, undoubtedly refers to the aesthetics of classical surrealism, framed and fixed in Andre Breton's program texts: neural network algorithms allow you to create images that seem both realistic and absurd due to unexpected combinations of objects, distorted proportions and presence of uncanny images. Although "neural surrealism" can be seen as a depoliticized and unbiased game of generated images in contrast to the surrealism of the 1920s and 30s, which was not merely an artistic movement but a radical social project, it appears that the very ability of neural networks to generate extraordinary and unpredictable images holds a certain critical potential. Using the methods of formal-stylistic and ideological-content analysis, the author of the article concludes that "neurosurrealism" in a sense continues the line of classical surrealism to undermine the automatism of perception and patterns of thinking. Generative algorithms become a kind of "exclusion production machines" that allow you to see reality from an unexpected angle. In addition, the very fact of using neural networks in art raises important questions about the nature of creativity, the limits of artificial intelligence and the future of man in the world of smart machines. Neurosurrealism problematizes well-established ideas about the originality and intentionality of artistic expression, which indicates the close connection of generative artistic practices with the aesthetics of classical surrealist creativity. The conducted research will be useful to specialists of a wide profile: media theorists, art historians, philosophers, cultural scientists, as well as developers and representatives of the creative industries.

Keywords

Generative Art; Neural Network Aesthetics; Generative Artificial Intelligence; Surrealism; Neural Surrealism; Andre Breton; "Convulsive Beauty"; Uncanny; Media Art; Aura

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2024. No 3 | ISSN: 2658-7734
Нейросети и технологии | https://doi.org/10.46539/gmd.v6i3.517

Нейросюрреализм на службе революции: эстетические особенности и критический потенциал нейросетевого искусства

Танюшина Александра Александровна

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова. Москва, Россия.
Email: a.tanyushina[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-0690-548X

Рукопись получена: 15 мая 2024 | Пересмотрена: 30 июня 2024 | Принята: 6 июля 2024

Аннотация

Происходящее в последние годы стремительное развитие нейросетевых технологий дало толчок к становлению многих междисциплинарных исследовательских направлений, в число которых вошла и нейросетевая эстетика. Эстетика генеративного творчества сегодня изучается не только в контексте истории цифрового искусства, но и в сопоставлении с практиками других художественных направлений и школ. Так, закрепившееся в популярном дискурсе выражение «нейросетевой сюрреализм» отсылает к эстетике классического сюрреализма, оформленной и закрепленной в программных текстах Андре Бретона: нейросетевые алгоритмы позволяют создавать изображения, кажущиеся одновременно реалистичными и абсурдными за счет неожиданных сочетаний предметов, искаженных пропорций и присутствия «нездешних» образов. И несмотря на то, что нейросетевой сюрреализм может быть расценен как деполитизированная и неангажированная игра сгенерированных образов, в то время как сюрреализм 1920-30-х годов был не просто художественным направлением, но радикальным социальным проектом, в статье демонстрируется, что в самой способности нейросетей порождать неординарные и непредсказуемые образы заложен определенный критический потенциал. С помощью методов формально-стилистического и идейно-содержательного анализа автор приходит к выводам, что «нейросюрреализм» в некотором смысле продолжает линию классического сюрреализма на подрыв автоматизма восприятия и шаблонов мышления. Продемонстрировано, что генеративные алгоритмы становятся своего рода «машинами по производству остранения», позволяющими увидеть реальность в неожиданном ракурсе. Кроме того, показано, что сам факт использования нейросетей в искусстве поднимает важные вопросы о природе творчества, границах искусственного интеллекта и будущем человека в мире умных машин. Нейросюрреализм проблематизирует устоявшиеся представления об оригинальности и интенциональности художественного высказывания, что свидетельствует о тесной связи генеративных художественных практик с эстетикой классического сюрреалистического творчества. Проведенное исследование будет полезно специалистам широкого профиля: медиа-теоретикам, историкам искусства, философам, культурологам, а также разработчикам и представителям креативных индустрий.

Ключевые слова

генеративное искусство; нейросетевая эстетика; генеративный искусственный интеллект; сюрреализм; нейросетевой сюрреализм; Андре Бретон; «конвульсивная красота»; «нездешнее»; медиа-искусство; аура

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение и методология

Активное развитие нейросетевых технологий, а также последовательное внедрение ИИ-инструментов во многие креативные практики оказывают существенное влияние на формирование современной визуальной культуры. Распространение генеративных образов как в институциональном художественном творчестве, так и в популярном дизайне, рекламе и кинематографе стало поводом для формирования междисциплинарной исследовательской дисциплины, известной сегодня как нейросетевая эстетика.

Нейросетевая эстетика находится на стыке истории искусств, теории медиа, философии и информатики и строится на методологических аппаратах всех упомянутых дисциплин: так, помимо приемов искусствоведческого анализа, предполагающего рассмотрение современного генеративного творчества в контексте истории искусства и разбор его стилистических, композиционных и формально-образных особенностей (Lambert, 2020; Dreher, 2021), в нейросетевой эстетике используются методы социокультурного анализа, посредством которых цифровое творчество изучается как часть современной пост-интернет культуры, тесно связанной с такими феноменами как большие данные, алгоритмическое управление и платформенный капитализм (Samman, 2023). Применяются и методы философской рефлексии: нейросетевое искусство становится поводом для переосмысления фундаментальных вопросов о природе творчества и авторства, традиционно поднимаемых в рамках классической эстетики, философии искусства и философии техники (Manovich, 2018). Многие исследования фокусируются на собственно алгоритмическом и техническом аспектах генеративного искусства: изучаются архитектуры нейросетей (сверточные, генеративно-состязательные и др.) и методы их обучения, а также оцениваются выразительные возможности и ограничения различных моделей, их способность порождать осмысленные и эстетически интересные образы (Du Satoy, 2019). Наконец, нельзя не упомянуть методы когнитивистского подхода, предполагающего исследование параллелей между работой генеративных алгоритмов и естественными ментальными процессами, а также применение методов естественнонаучных дисциплин в исследованиях восприятия нейросетевого искусства (Zylinska, 2020, 2023).

В рамках настоящего исследования будет представлена попытка объединить многие из упомянутых выше приемов и методов в целях изучения критического потенциала современного нейросетевого творчества. На примере художественной практики, получившей в современном популярном дискурсе условное название «нейросетевой сюрреализм», будут рассмотрены наиболее общие черты генеративного изобразительного искусства, связанные не только с его формально-стилистическими свойствами, но и с особенностями его применения в целях критического осмысления текущих социокультурных и медиакоммуникационных практик.

Задачи исследования можно описать следующим образом: 1) определить историко-культурные и социальные предпосылки популяризации сюрреалистической эстетики в современном цифровом творчестве; 2) описать технико-алгоритмические основания нейросетевого сюрреализма и сопоставить их с некоторыми ключевыми техническими методами и приёмами классического сюрреализма; 3) сравнить эстетические и идейно-содержательные мотивы творчества представителей классического сюрреализма и современных цифровых художников, работающих в направлении «нейросюрреализм»; 4) кратко охарактеризовать потенциал развития сюрреалистической эстетики в контексте становления современных генеративных художественных практик.

Краткая история «нейросюрреализма»

Ровно сто лет назад, в октябре 1924 года французским поэтом и писателем Андре Бретоном был опубликован первый манифест сюрреализма, ставший программным документом, заложившим основы сюрреалистического движения. В нем Бретон дает знаменитое определение сюрреализма как чистого психического автоматизма, «имеющего целью выразить устно или письменно, или другим способом, реальное функционирование мысли вне всякого контроля со стороны разума, вне каких бы то ни было эстетических или нравственных соображений» (1986, с. 56). По мнению поэта, сюрреализм был призван выявить творческие потенции, скрытые в глубинах человеческой психики, освободить воображение от оков рациональности и здравого смысла. Цель сюрреализма – бескомпромиссное исследование внутренней реальности человека и его мира сновидений, грез, галлюцинаций, призванное стать инструментом радикального преобразования социальной жизни и революционным орудием против репрессивной буржуазной идеологии. Критикуя традиционные эстетические каноны, в том числе принцип «искусства ради искусства», Бретон призывал к освобождению живописи от диктата разума, морали и вкуса, подчеркивая, что сюрреализм для него – не просто новый художественный стиль, но способ жизнетворчества, неотделимый от этической и политической позиции художника.

Анализируя в своих последующих текстах творчество ряда художников, близких сюрреализму (Джорджо де Кирико, Макс Эрнст, Андре Массон, Жоан Миро, Ив Танги и др.), Андре Бретон показывал, что каждый из них по-своему воплощает принципы сюрреалистической эстетики, хотя всех их объединяет общий мотив сюрреалистического творчества – автоматизм и спонтанное выражение бессознательных импульсов и образов. Художник должен, по выражению Бретона, стремиться к «психическому реализму» и передаче внутренней реальности без оглядки на внешнее правдоподобие (2002, p. 29). Любая попытка рационализировать или упростить свое искусство воспринималась теоретиком как предательство движения.

И хотя в 1920-е годы сюрреализм действительно представлялся радикальным и революционным художественным направлением, приобретавшим все большее влияние за счет своего интернационального характера, уже к концу 1930-х годов стало очевидно, что критический потенциал сюрреалистов исчерпал себя. Во многом это было связано с массовой эмиграцией французских художников в США на фоне начавшейся в 1939 году оккупации Франции нацистами. Некоторые историки искусства полагают, что датой окончательного распада организованного сюрреалистического движения можно считать 1947 год, когда в парижской галерее Мейт Марселем Дюшаном и Фредериком Джоном Кислером была организована очередная Международная сюрреалистическая выставка, на которой стало очевидно, что сюрреализм к тому времени уже начал постепенно растворяться в других направлениях (Декс, 2010; Фостер и др., 2015).

Идеи и методы сюрреализма, безусловно, оказали значительное влияние на многие послевоенные художественные школы и направления, включая поп-арт, «новый реализм», движение «Флюксус» и др. Несмотря на то, что, многие неовангардные течения 1950–1960-х годов в большей степени подвергались влиянию дадаизма, русского конструктивизма и американского формализма (Crow, 1996), а влиятельные арт-критики того времени определяли сюрреализм как «парадоксальный авангард, увлеченный инфантильными состояниями и старомодными формами, который модернизмом-то назвать сложно» (Greenberg, 1986, p. 56), сюрреализму удалось «взять реванш» в 1970–1980е: именно в этот период, согласно утверждениям историков искусства, его «контрмодернистский статус» начинает активно переосмысляться в связи со становлением постмодернистских теорий культуры (Huyssen, 1986; Rorimer, 2001). Постмодернизм радикализировал общую установку сюрреализма на подрыв традиционных смыслов, норм и представлений о реальности, чья обнаженная зыбкость и текучесть теперь акцентируются посредством обращения к философским концепциям симулякров, гиперреальности и виртуализации. В условиях общества позднего капитализма и массовой культуры такие важные для сюрреализма приемы и методы, как использование алогичных, абсурдных и нелинейных нарративов, любовь к иронии и интеллектуальным парадоксам, опора на табуированные темы, связанные с телесностью и сексуальностью – все они находят свое продолжение в постмодернистской эстетике с ее акцентом на маргинальном, игровом и трансгрессивном. Эти факторы стали причиной возврата популярности сюрреалистической эстетики, в итоге оказавшей глубокое влияние на популярную культуру последней четверти XX века и ставшей одним из ключевых источников ее художественного языка и мировоззрения.

Однако, как отмечают исследователи, в конце XX – начале XXI в.в. критический посыл упомянутых выше эстетических приемов и сюжетов окончательно инкорпорировался системой, становясь просто одной из рыночных

стратегий взаимодействия с аудиторией (Wallis, 1994; Alberto & Sabeth, 2007). Несмотря на то, что классический сюрреализм подвергнул значительному переосмыслению принципы художественной репрезентации и референции, в современной популярной культуре это движение стало преимущественно ассоциироваться с рядом визуально-стилистических и иконографических решений, представляющих собой аллюзии на творчество наиболее ярких представителей данного направления.

По этой причине не удивительно, что эстетика сюрреализма также остается неотъемлемой стилистической чертой современного цифрового творчества: сегодня, когда развитие архитектур глубоких нейронных сетей открыло новые возможности для создания изображений с уникальной стилистикой, созвучной художественным принципам представителей раннего авангарда, в популярном дискурсе плотно закрепилось выражение «нейросетевой сюрреализм». Тем не менее, простое образное и стилистическое подобие нейросетевого искусства сюрреалистическим произведениям 1920-30х годов является не единственной причиной обращения современных исследователей к данному понятию: многие медиа-теоретики отмечают сходство между технико-методологическими художественными приемами ранних сюрреалистов и принципами алгоритмической работы современных нейросетей (Galloway, 2013; Manovich, 2018; De Satoy, 2019; Zylinska, 2023), что может стать основанием для переосмысления «нейросюрреализма» как чисто развлекательного и декоративного художественного феномена.

«Нейросетевое бессознательное»: особенности создания генеративных образов

История развития современного «нейросетевого сюрреализма» тесно связана с прогрессом в области искусственных нейронных сетей и алгоритмов глубокого обучения. Первые опыты использования нейронных сетей для создания изображений относятся еще к 1970-1980-м годам (например, работы британского художника Гарольда Коэна, выполненные посредством программы AARON), однако историки искусства обычно сходятся на мнении, что подобные ранние произведения были реализованы относительно простыми алгоритмическими архитектурами и зачастую представляли собой не особо примечательные с художественной точки зрения композиции (Taylor, 2014, p. 23). Ситуация кардинально меняется в 2010-е годы с развитием технологий глубокого обучения, в том числе технологии сверточных нейронных сетей, чьи алгоритмы, первоначально разработанные для задач компьютерного зрения, начинают применяться и для генерации изображений[1]. Настоящим прорывом стало изобретение генеративно-состязательных сетей, состоящих

1 Ключевую роль сыграла работа 2016 года Леона Гатиса и его коллег, в которой описывалась способность сверточных нейронных сетей «переносить» стиль одного изображения на другое (Gatys, Ecker & Bethge, 2016).

из двух моделей, «генератора» и «дискриминатора», чья обоюдная работа позволяет создавать высококачественные реалистичные изображения. Основываясь на статистических закономерностях, выявленных в процессе анализа огромных массивов визуальных данных, нейросеть учится распознавать и воспроизводить характерные черты объектов, сцен и стилей, встречающихся в обучающей выборке. Наконец, следующий важный этап – популяризация генеративных систем, способных создавать изображения на основе текстовых описаний. Прорывной стала модель DALL-E от OpenAI (2021), а также такие нейросети, как Midjorney и StableDiffusion. Подобные системы, как правило, представляют из себя диффузионные модели, работающие по принципу последовательного «очищения» случайного шума, постепенно моделируемого в осмысленное и детализированное изображение (Atwood & Towsley, 2015).

По мере развития вышеописанных моделей появлялись попытки сопоставить работу нейросетей и алгоритмов машинного зрения с различными психоаналитическими категориями, на которые в свое время ссылались и теоретики сюрреализма: речь идет о таких понятиях, как «коллективное бессознательное», «психический автоматизм», «воображаемое», «галлюцинации» и т. д. (Schmitt, 2018; Zylinska, 2020; Audry, 2021). Будучи обученной на большой выборке параметров, накопленных на протяжении почти всей истории человеческой культуры, нейросеть действительно репрезентирует собирательные образы, отсылающие не к конкретным визуальным артефактам, а к абстрактным и обобщенным данным. Как выразился философ Борис Гройс, нейросети фактически визуализируют некоторый генерализированный образ целой эпохи: «Поскольку эту массу данных можно рассматривать как воплощенный Zeitgeist, работа нейросети принимает форму диалога между отдельным автором и духом времени» (Groys, 2023). Исходя из подобных соображений и появляются различные спекулятивные рассуждения о возможном подобии внутренних нейросетевых процессов человеческой психике, а также об аналогиях между порождаемыми генеративными моделями образами и некоторыми культурными архетипами.

Разумеется, подобные аналогии и сопоставления возникают не только из-за ошибочной антропоморфизации моделей генеративного искусственного интеллекта, в целом характерной для современной популярной культуры. Внутренние процессы нейросетевых структур до сих пор остаются относительно малоизученными, а потому нередко описываются в соответствии с принципом «черного ящика», в силу чего различные когнитивно-ориентированные метафоры зачастую начинают активно применяться и в среде профессиональных разработчиков и программистов. Так, распространенное выражение «нейросетевые галлюцинации», применяемое сегодня для обозначения различного рода ошибок, возникающих вследствие недостаточного количества или качества обучающих данных, применяемых для тренировки больших языковых моделей, безусловно, способно навести на мысль о возможном

сходстве между сбоями в работе подобных моделей и биологическими галлюцинациями, свойственными человеку. Однако процессы, происходящие в нейросетевых алгоритмах, крайне сложно напрямую сопоставить с работой естественных нейронов мозга: большие языковые модели работают по принципу предсказания математических вероятностей токенов в заданной последовательности (слов, пикселей или символов), что, в свою очередь, определяется структурой векторных представлений. То, что мы привыкли называть «знанием» у людей, в данных моделях представлено миллионами числовых весов и параметров, и поэтому наблюдаемые сегодня «нейросетевые галлюцинации» являются ничем иным как результатом внутренних стохастических ошибок модели.

Однако на художественном уровне подобные «галлюцинации» зачастую применяются для достижения определенных эстетических и стилистических эффектов: целенаправленно увеличивая степень ошибки в предсказаниях, а также повышая уровень нейросетевой стилизации, некоторые медиа-художники используют ИИ-модели для генерации причудливых, иррациональных, гротескных изображений, далеких по своей образной структуре от изначальных данных для обучения нейросети. Странное и неодназначное совмещение разнородных объектов и текстур, порождение гибридных, текучих, постоянно трансформирующихся пластичных образов, характерных для логики человеческих сновидений – все это частые результаты работы генеративных процессов, происходящих в больших языковых моделях. Нейросетевые «галлюцинации» можно рассматривать как своего рода технический аналог автоматического письма в классическом сюрреализме: подобно тому, как сюрреалисты стремились передать на бумаге или холсте образы, всплывающие из глубин психики, минуя контроль разума, медиа-художники запускают процесс автоматической генерации изображений, непредсказуемый и неподконтрольный естественному разуму[1].

Заметим, что, будучи определяющей чертой современного генеративного творчества, галлюцинаторная эстетика выделяет нейросетевое искусство среди многих других практик медиа-искусства, намеренно подчеркивающих «медиальную изнанку» цифровых артефактов. Медиа-теоретики отмечают, что характерное для цифрового художественного творчества 1990-2000-х годов применение эстетики цифровых сбоев, ошибок и глитчей было нацелено на критическое осмысление структуры информационных технологий и подрыв доверия к распространяемым ими виртуальным образам (Darley, 2000, p. 30-31; Пол, 2017, с. 175). Однако в нейросетевом искусстве подобные сбои и пробелы в работе технического обеспечения нивелируются во имя порождения цельного и сглаженного образа. По этой причине современное нейро-

1 Как говорил Андре Бретон, сюрреализм в живописи – это «искусство, подвешенное, между автоматическим жестом и отображением галлюцинации» (1994, с. 301). Однако если метод автоматического письма Бретона предполагал «чистую фотографию мысли», то нейросетевой автоматизм – это схватывание «бессознательного», порожденного агентом без сознания.

сетевое искусство можно уподобить классическому сюрреалистическому изобразительному искусству и фотографии, отказавшимся в свое время от эстетики пробелов, свойственной дада-коллажам. Так, искусствовед Розалинд Краусс пишет:

> «Фотографы-сюрреалисты редко прибегали к фотомонтажу. Их целью была гладкость, однородность отпечатка, без вторжений белого листа. Сохраняя целостность изображения, они могли апеллировать к фотографическому прочтению этого изображения – то есть к прочтению, подразумевающему прямой контакт фотоизображения с реальностью» (Краусс, 2014, с. 156).

Нейросетевое искусство тоже подчеркивает цельность и правдоподобность своих изображений, отсылая зрителя к обобщенным образам тех визуальных элементов, на которых обучалась модель. И несмотря на то, что «нейросюрреализм» зачастую демонстрирует принципиально нереалистичные сюжеты, он, тем не менее, обозначает свою неразрывную связь с современной действительностью, которая с каждым днем сама становится все страннее и неоднозначнее.

Как показывает историк искусства Дон Адес, именно тесная связь с опытом реальности как репрезентации лежит в сердце сюрреалистической мысли: фотография как индексальный слепок действительности или живопись «академического ответвления» сюрреализма не столько интерпретируют реальность, сколько расшифровывают и репрезентируют ее (1978, p. 134). В свою очередь, генеративные фотореалистичные изображения также нацелены на «схватывание» реальности в силу похожей связи, которую уже, однако, можно описать как постиндексальную: будучи результатом обучения нейронной модели на огромном количестве реальных изображений, сгенерированные образы являются «индексами индексов», но, тем не менее, все-таки осуществляют опосредованную связь с реальным миром (Kathöfer, 2019, p. 19).

По этой причине представляется важным разобрать не только художественно-технические методы и приемы сюрреализма, связанные с автоматическим захватом образов бессознательного, но и проанализировать ключевые категории, традиционно используемые в сюрреалистической эстетике для осмысления подобных отношений между «реальностью» и «сюрреальностью».

«Конвульсивная красота», «нездешнее» и «чудесное» в генеративном искусстве

Иррациональная образность, ставшая своеобразной визитной карточкой классического сюрреализма, зачастую основывается на принципах соединения причудливых, алогичных и фантасмагоричных сюжетов с узнаваемыми реалистичными и достоверными изображениями действительности. «Что восхищает в фантастическом, так это то, что в нем не остается ничего фантастического, а есть одно только реальное», – пишет Андре Бретон в своем манифесте

1924 года (1986, с. 48). Данный принцип французский писатель развивает в своих теоретических и художественных текстах, работая с такими понятиями, как «конвульсивная красота», «объективная случайность» и «чудесное».

Как подчеркивает историк искусства Хэл Фостер в своей знаковой книге «Компульсивная красота» (Фостер, 2022), в эстетике сюрреализма значительную роль играет концепция «нездешнего» (нем. “das Unheimliche”; англ. “uncanny”). Этот термин, заимствованный из психоаналитической теории Зигмунда Фрейда, обозначает нечто странное, жуткое, пугающее, но в то же время притягательное и завораживающее. По Фрейду, ощущение «нездешнего» возникает, когда нечто знакомое и привычное вдруг предстает в новом, неожиданном свете, вызывая тревогу и беспокойство: это может быть связано с вытесненными в подсознание страхами, желаниями и комплексами, которые прорываются наружу, нарушая привычный ход вещей[1].

На ощущении «нездешнего», как подчеркивает американский исследователь, базируется и толкование категории «чудесное», описываемой Андре Бретоном в его литературных работах, в том числе в романах «Надя» и «Безумная любовь». Для французского писателя «чудесное» тесно связано, с одной стороны, с категорией «объективной случайности», проявляющейся в неожиданных встречах (лотреамоновская случайная встреча швейной машинки и зонтика на анатомическом столе) и найденных объектах (как известная ложечка-туфелька, найденная Бретоном на блошином рынке), и, с другой стороны, с концепцией «конвульсивной красоты» (Фостер, 2022, с. 48). Последняя является своеобразной максимой сюрреалистической эстетики; ведь, как указывает Бретон в финале романа «Надя», «красота будет конвульсивной или не будет вовсе» (2003, p. 160). «Конвульсивная красота» представляет собой высшую форму эстетического переживания, в котором соединяются противоположные начала: влечение и отвращение, восторг и ужас, статика и динамика, реальное и воображаемое. Это красота «судорожная», «эпилептическая», порожденная столкновением несовместимых элементов, короткими замыканиями смысла. Она не подчиняется законам гармонии и меры, а напротив, стремится к эксцессу, трансгрессии и преодолению границ. Примерами «конвульсивной красоты» для Бретона были некоторые образы из романов маркиза де Сада, картины Джузеппе Арчимбольдо, фотографии истерических пациенток Жан-Мартена Шарко. Упомянутые выше категории «чудесного», «объективной случайности» и «конвульсивной красоты» призваны, по Фостеру, указывать на соединение «не/одушевленного и не/подвижного, эротического-и-завуалированного, взрывного-и-застылого, магического-и-обыденного», трансформируя болезненную тревогу, вызываемую проявлениями «нездешнего», в эстетику прекрасного (2022, с. 55).

1 Отметим, что в русскоязычной литературе термин “Unheimliche” обычно переводится как «жуткое», что, однако представляется нежелательным в контексте рассуждений Хэла Фостера, так как термин «жуткое» практически не указывает на амбивалентный характер описанных переживаний.

Эстетика современного генеративного творчества также может быть описана с помощью вышеуказанных категорий и концепций. Алгоритмы глубокого обучения часто порождают образы, которые могут восприниматься как «нездешние»: сгенерированные изображения, будь то стилизации под известные художественные направления, гибридные портреты или абстрактные композиции, нередко вызывают у зрителя ощущение чего-то знакомого и в то же время глубоко чуждого, странного, почти пугающего (недаром для генеративного искусства особенно характерен «эффект зловещей долины» (uncanny valley)). Нейросетевые модели часто создают изображения, которые напоминают реальные объекты или сцены, но содержат те или иные аномалии, вроде неправильного количества зубов или пальцев на портретах людей; использование этих искажений в ИИ-творчестве призвано вызывать у зрителя ощущение, свидетельствующее об обнаружении им чего-либо неправильного и, одновременно, тревожного. Подобные образы, будучи визуализацией скрытых паттернов, укорененных в массиве данных, на которых обучаются нейронные сети, могут восприниматься как своего рода «возвращение вытесненного», а сам процесс создания генеративного изображения может метафорически рассматриваться как своеобразная техническая параллель к психоаналитическому методу свободных ассоциаций.

В силу того, что алгоритмы глубокого обучения могут генерировать изображения, нарушающие обычные физические и пространственные законы, создавая невозможные, но в то же время реалистичные сцены, некоторые исследователи поднимают характерную проблему валидности восприятия нейросетевых продуктов. Так, медиа-теоретик Анна Пераица отмечает, что, будучи результатом работы ИИ-системы, не скованной человеческими перцептивными ограничениями, подобные синтетические образы (т. н. «тотальные изображения») могут представлять собой своеобразную компиляцию разных ракурсов, перспектив и точек зрения на один и тот же привычный объект (2019, p. 78). В качестве наглядного примера Пераица упоминает панорамные кадры, созданные современными ИИ-программами для картографирования городских пространств и представляющие собой результат бесшовного соединения множества разрозненных одиночных фотографий. Восприятие отображаемых на них пространств вызывает у зрителя сомнения в достоверности своего перцептивного опыта, и зачастую приводит к таким когнитивным эффектам, как, например, визуальный диссонанс, дежавю и жамевю. Подобные эффекты упоминались и Андре Бретоном, описывавшим принцип «объективной случайности» как предполагающий одновременно непредвиденный и неизбежный опыт, спонтанный и свободный от причинной связи: будучи вытесненным, воспоминание повторяется, вследствие чего любая случайность и кажется человеку заранее предопределенной (2006, с. 24).

Одной из особенностей нейросетевого творчества является непреднамеренная многократная экспозиция изображения, особенно свойственная генеративно-состязательным алгоритмам, которую можно интерпретировать как «компульсивное повторение» – прием, также часто встречавшийся в творчестве представителей классического сюрреализма. Так, описывая особенности применения данного приема на примере классической сюрреалистической фотографии, Розаланд Краусс пишет:

> «Наиболее эффективен здесь прием удвоения, которым задается формальный ритм разбивки, па-де-де, отменяющее единство мгновения и поселяющее прямо внутри него чувство разрыва. Удвоение внушает догадку, что к оригиналу прибавили его копию. Двойник – всего лишь симулякр, представитель оригинала, он появляется во вторую очередь, в дополнение, а потому может существовать только как представление, образ. Но стоит нам увидеть двойника одновременно с оригиналом, как он разрушает внутреннюю единичность последнего» (Краусс, 2014, с. 158).

Такого рода повторение напрямую связано с концепцией «конвульсивной красоты», которая в данном контексте может быть расценена как действие шока, замирания и даже сбоя в работе алгоритма, в результате которого происходит то, что Андре Бретон называл “petite mort”. Подобная «конвульсия» словно заставляет образ терять свою идентичность: любое сгенерированное изображение, хоть и обладает исторической связью с некоторыми достоверными явлениями, однажды запечатленными на реальных визуальных данных, попавших в обучающую выборку нейросети, тем не менее, уже не может расцениваться как существующий объект, становясь лишь некоторым фантазмом реальности, застрявшим между жизнью и вымыслом. В некоторым смысле подобные генерации можно сопоставить с принципом, который Краусс, рассуждая уже о знаменитых куклах сюрреалиста Ханса Беллмера, назовет «сборкой как расчленением» (2014, с. 255): цельные изображения, ставшие основой для тренировки генеративных алгоритмов, с необходимостью были «разобраны» на абстрактные символические данные, из которых впоследствии реорганизуются новые синтетические образы. Таким образом, появление новых «изображений-франкенштейнов» связано как с агрессивным актом снятия внутренних иерархий в изначальной выборке визуальных параметров, в результате которого исходные картинки становятся гомогенизированными цифровыми данными, так и с актом конструктивной фетишистской игры, позволяющей создавать множественные произвольные рекомбинации подобных параметров.

Наконец, нельзя не упомянуть о еще одной трактовке категории «чудесного», представленной Андре Бретоном в манифесте 1924 года. В данном тексте французский писатель упоминает два характерных примера энигматической неразличимости живого и неживого, здешнего и потустороннего, естественного и искусственного: с одной стороны, это сконструированные человекоподобные манекены, очевидным образом намекающие на социальные

эффекты индустриального капитализма и повсеместной механизации и автоматизации; с другой стороны – это романтические городские руины, говорящие о позабытых и вытесненных культурных формах, связанных с архаичными форматами социальных и культурных отношений. Одновременно противопоставляя и соединяя сюжеты, связанные с механической коммодификацией мира и культурной ностальгией, классический сюрреализм открыл для себя критический потенциал образов, которые немецкий философ Вальтер Беньямин обозначил как «энергию революции, таящуюся в старомодном»:

> «Как нищета, притом вовсе не только социальная и архитектурная, но нищета интерьеров, нищета порабощенных и порабощающих вещей, превращается в революционный нигилизм, до этих ясновидцев и толкователей не понимал никто [...] Они [сюрреалисты] высвобождают чудовищные силы “настроения”, кроющиеся в предметах» (2004, 268-269).

По словам философа, сюрреалисты нашли способ высвободить критическую силу, заточенную в старых исторических формах и «реликтах мира грез», превратив культурную нищету в критический нигилизм. Сочетание бездушных манекенов и людей-автоматов с образами прошлого, связанными, в том числе, с ауратичными символами ручного ремесленного труда, не только придавало сюрреалистическому искусству меланхолично-ностальгический оттенок, но и акцентировало внимание на революционно-критическом характере подобного творчества, демонстрировавшего процесс «руинирования» настоящей жизни: обыгрывание мотивов из прошлого было необходимо для подрыва настоящего.

Ускоренную модернизацию XX века, чья кульминация пришлась как раз на период расцвета деятельности французских сюрреалистов, в некотором смысле можно сопоставить с теми явлениями бурного технологического прогресса, которые мы можем наблюдать сегодня. Внедрение новых информационных систем и, в особенности, технологий искусственного интеллекта становится в нынешние времена поводом для возвращения культурной ностальгии по «старомодному», подлинному и авторскому. По этой причине апелляция к ауратичным образам, близким и одновременно далеким, является одной из определяющих черт и нейросетевого сюрреализма, в рамках которого образы, появившиеся на свет в результате последовательных стохастических взаимодействий генеративных алгоритмов, зачастую отмечены стилизацией под известные произведения или художественные приемы. Так, в популярном цифровом творчестве нередко встречаются креативные адаптации тех или иных современных сюжетов под ретро-стилистику прошлого века, а также под популярные художественно-эстетические жанры (футуризм, киберпанк, соц-арт и т.д.). Подобные эксперименты, безусловно, не только нацелены на достижение определенных развлекательных эффектов, но и призваны показать критический потенциал технологий генеративного ИИ: возможность бесконечно обыгрывать стилистические характеристики того или иного визуального продукта, подражая приемам известных мастеров и компилируя худо-

жественные методы, характерные для различных культурных эпох, дает современным медиа-художникам инструмент для более глубокого осмысления статуса новых технологий и их роли в контексте будущих преобразований популярного визуального языка. И если классический сюрреализм был, по выражению Вальтера Беньямина, «символической смертью XIX столетия», то практики нейросетевого сюрреализма явным образом свидетельствуют о необходимости преодоления реликтов XX века, за многие из которых все еще цепляется наша культура. Этот факт, в свою очередь, вынуждает пересмотреть вопрос, который в свое время Хэл Фостер поместил в заключении своего известного исследования сюрреалистической эстетики:

> «Что насчет сюрреализма сегодня, когда он эксплуатируется как академической, так и культурной индустриями? Когда Минотавр возвращается как Бэтмен, что остается от сюрреального? И что насчет нездешнего – имеет ли и оно исторические границы? [...] Не превратилось ли в постмодернистском мире развитого капитализма реальное в сюрреальное, не стала ли наша чаща символов скорее дисциплинарной в своей бредовости, нежели подрывной в своей нездешности?» (2022, с. 230-231).

Заключение. «Нейросюрреализм»: между развлечением и критикой

Ответ на вопрос Фостера о критическом потенциале современного нейросетевого сюрреализма неоднозначен: с одной стороны, сама технология генеративного ИИ, лежащая в его основе, вносит существенные коррективы в изначальный критический пафос классического сюрреализма, который был не просто художественным движением, но радикальным жизнетворческим проектом. Его целью было не только создание шокирующих, иррациональных образов, но и раскрепощение человеческой психики, освобождение от гнета социальных норм и условностей. Сюрреалисты видели в искусстве инструмент подрыва буржуазного общества и его идеологии, средство революционного преобразования жизни. В этом контексте нейросетевой сюрреализм выглядит скорее как неангажированная игра новой технологии с цифровыми образами: генеративные алгоритмы порождают причудливые, шокирующие картины, но за ними не стоит целенаправленная критическая программа. Если классические сюрреалисты были идейными борцами, то нейросетевые художники чаще всего попросту остаются апологетами цифрового общества потребления образов.

Однако было бы неверно сводить «нейросюрреализм» к чисто развлекательному, декоративному феномену. В рамках данного исследования было показано, что в самой способности нейросетей порождать неожиданные комбинации образов, выходящие за рамки здравого смысла и привычных представлений, заложен определенный критический потенциал: сталкивая несовместимое, обнажая произвольность и относительность устоявшихся категорий и норм, нейросюрреализм продолжает линию классического сюрреализма

на подрыв автоматизма восприятия и шаблонов мышления. Генеративные алгоритмы становятся общедоступным средством по производству остранения, позволяющим увидеть реальность в неожиданном ракурсе.

Кроме того, сам факт использования нейросетей в искусстве поднимает важные вопросы о природе творчества: стилизованные «нездешние» генеративные изображения призваны, с одной стороны, отослать зрителя к таким «вытесненным» культурой XX века категориям, как «подлинность», «авторство» и «аура», и, с другой стороны, окончательно порвать с ними, указав на их неактуальность в свете текущих технологических и культурных трансформаций. Бесконечное воспроизведение подобной «утраты» в генеративном творчестве соотносится со свойственной классическому сюрреализму комедийно-критической функцией и вгоняет зрителя в тревожное состояние, связанное с осознанием изменчивого и текучего характера современности и безвозвратности прошлого. В то же время подобная болезненная тревога, будучи ключевым эмоциональным фоном современного нейросюрреалистического искусства, напрямую связанным с восприятием «нездешнего», может, согласно заветам Андре Бретона, трансформироваться в эстетику прекрасного и приблизить современного зрителя к пониманию сущности «конвульсивной красоты».

Таким образом, иррациональность нейросетевого творчества, размывающего границы между реальным и воображаемым, подлинным и синтетическим, авторским и автоматическим, прекрасно отражает дух нашего непредсказуемого технологизированного времени. На фоне стремительного развития подобных визуальных практик любые сохраняющиеся сегодня попытки цепляться за старые представления об оригинальности и интенциональности художественного высказывания представляются несколько устаревшими, что свидетельствует о необходимости дать дорогу новым формам творческого выражения; ведь только преодолев старые категории, новое искусство сможет встать на службу новых художественных движений.

Благодарности

Работа выполнена при финансовой поддержке Благотворительного фонда Владимира Потанина; материалы подготовлены по результатам участия в мероприятии профессионального развития победителем конкурса «Профессиональное развитие» (договор № ГФПР-0091/23 от 04.12.2023 г.).

Список литературы

Ades, D. (1978). *Dada and Surrealism Reviewed*. Arts Council of Great Britain.

Alberto, A., & Sabeth, B. (2007). *Art After Conceptual Art*. MIT Press.

Atwood, J., & Towsley, D. (2016). Diffusion-convolutional neural networks. *Proceedings of the 30th International Conference on Neural Information Processing Systems*, 2001–2009.

Audry, S. (2021). *Art in the Age of Machine Learning*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/12832.001.0001

Breton, A. (2002). *Surrealism and Painting*. MFA Publications.

Breton, A. (2003). *Nadja*. Folio Plus.

Crow, T. (1996). *The Rise of the Sixties: American and European Art in the Era of Dissent*. Abrams.

Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. Routledge.

Dreher, T. (2021). *History of Computer Art*. Lulu Press, Inc.

Du Sautoy, M. (2019). *The Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI*. Harvard University Press. https://doi.org/10.4159/9780674240407

Galloway, A. R. (2013). *The Interface Effect*. John Wiley & Sons.

Gatys, L., Ecker, A., & Bethge, M. (2016). A Neural Algorithm of Artistic Style. *Journal of Vision*, 16(12), 326. https://doi.org/10.1167/16.12.326

Greenberg, C. (1986). *The Collected Essays and Criticism*. Chicago University Press.

Groys, B. (2023, August 10). *From writing to prompting: AI as Zeitgeist-Machine*. E-Flux. https://www.e-flux.com/notes/553214/from-writing-to-prompting-ai-as-zeitgeist-machine

Huyssen, A. (1986). *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Postmodernism*. Indiana University Press. https://doi.org/10.1007/978-1-349-18995-3

Kathöfer, J. (2019). Not what, but how is the index? On the differentiation of the various indexicalities of photography. *International Journal of Cultural Research*, 4(37), 11–26. https://doi.org/10.24411/2079-1100-2019-00048

Lambert, N. (2020). *Digital Art: A History*. I.B. Tauris Limited.

Manovich, L. (2018). *AI Aesthetics*. https://monoskop.org/images/6/66/Manovich_Lev_AI_Aesthetics_2018.pdf

Peraica, A. (2019). *The Age of Total Images: Disappearance of a Subjective Viewpoint in Post-digital Photography*. Institute of Network Cultures.

Rorimer, A. (2001). *New Art in the 60-70s: Redefining Reality*. Thames & Hudson.

Samman, N. (2023). *Poetics of Encryption: Art and Technocene*. Hatje Cantz.

Schmitt, P. (2018). *Surrealist Networks: Machine Learning Art as Automatism*. Philipp Schmitt. https://philippschmitt.com/archive/2018/notes/surrealist-networks

Taylor, G. D. (2014). *When the Machine Made Art*. Bloomsbury Publishing.

Wallis, B. (1994). *Art After Modernism: Rethinking Representation*. New Museum of Contemporary Art.

Zylinska, J. (2020). *AI Art. Machine Visions and Warped Dreams*. Open Humanities Press.

Zylinska, J. (2023). *Perception Machine: Our Photographic Future between the Eye and AI*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/14471.001.0001

Беньямин, В. (2004). Сюрреализм: Последняя моментальная фотография европейской интеллигенции. В *Маски времени: Эссе о культуре и литературе* (сс. 263–282). Симпозиум.

Бретон, А. (1986). Манифест сюрреализма. В *Называть вещи своими именами. Программные выступления мастеров западно-европейской литературы XX века* (сс. 40–73). Прогресс.

Бретон, А. (1994). Второй манифест сюрреализма. В *Антология французского сюрреализма. Двадцатые годы* (сс. 290–343). Гитис.

Бретон, А. (2006). *Безумная любовь*. Текст.

Декс, П. (2010). *Повседневная жизнь сюрреалистов, 1917-1932*. Палимпсест.

Краусс, Р. (2014). *Фотографическое: Опыт теории расхождений*. Ad Marginem Press.

Пол, К. (2017). *Цифровое искусство*. Ad Marginem Press.

Фостер, Х. (2022). *Компульсивная красота*. НЛО.

Фостер, Х., Краусс, Р., Буа, И.-А., Бухло, Б., & Джослит, Д. (2015). *Искусство с 1900 года. Модернизм. Антимодернизм. Постмодернизм*. Ad Marginem Press.

References

Ades, D. (1978). *Dada and Surrealism Reviewed*. Arts Council of Great Britain.

Alberto, A., & Sabeth, B. (2007). *Art After Conceptual Art*. MIT Press.

Atwood, J., & Towsley, D. (2016). Diffusion-convolutional neural networks. *Proceedings of the 30th International Conference on Neural Information Processing Systems*, 2001–2009.

Audry, S. (2021). *Art in the Age of Machine Learning*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/12832.001.0001

Benjamin, W. (2004). Surrealism: The Last Snapshot of European Intellectuals. In *Masks of Time: Essays on Culture and Literature* (pp. 263–282). Simpozium. (In Russian).

Breton, A. (1986). Manifesto of Surrealism. In *Calling things by their proper names. Program speeches of the masters of Western European literature of the 20th century* (pp. 40–73). Progress. (In Russian).

Breton, A. (2002). *Surrealism and Painting*. MFA Publications.

Breton, A. (2003). *Nadja*. Folio Plus.

Breton, A. (2006). *Mad love*. Tekst. (In Russian).

Breton, A.(1994). The Second Manifesto of Surrealism. In *An Anthology of French Surrealism. The twenties* (pp. 290–343). Gitis. (In Russian).

Crow, T. (1996). *The Rise of the Sixties: American and European Art in the Era of Dissent*. Abrams.

Daix, P. (2010). *Everyday life of the Surrealists, 1917-1932.*. Palimsest. (In Russian).

Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. Routledge.

Dreher, T. (2021). *History of Computer Art*. Lulu Press, Inc.

Du Sautoy, M. (2019). *The Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI*. Harvard University Press. https://doi.org/10.4159/9780674240407

Foster, H. (2022). *Compulsive beauty*. NLO. (In Russian).

Foster, H., Krauss, R., Bois, Y.-A., Buchloh, B., & Joselit, D. (2015). *Art since 1900. Modernism. Antimodernism. Postmodernism*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Galloway, A. R. (2013). *The Interface Effect*. John Wiley & Sons.

Gatys, L., Ecker, A., & Bethge, M. (2016). A Neural Algorithm of Artistic Style. *Journal of Vision*, 16(12), 326. https://doi.org/10.1167/16.12.326

Greenberg, C. (1986). *The Collected Essays and Criticism*. Chicago University Press.

Groys, B. (2023, August 10). *From writing to prompting: AI as Zeitgeist-Machine*. E-Flux. https://www.e-flux.com/notes/553214/from-writing-to-prompting-ai-as-zeitgeist-machine

Huyssen, A. (1986). *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Postmodernism*. Indiana University Press. https://doi.org/10.1007/978-1-349-18995-3

Kathöfer, J. (2019). Not what, but how is the index? On the differentiation of the various indexicalities of photography. *International Journal of Cultural Research*, 4(37), 11–26. https://doi.org/10.24411/2079-1100-2019-00048

Krauss, R. (2014). *Photographic: For a theory of gaps*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Lambert, N. (2020). *Digital Art: A History*. I.B. Tauris Limited.

Manovich, L. (2018). *AI Aesthetics*. https://monoskop.org/images/6/66/Manovich_Lev_AI_Aesthetics_2018.pdf

Paul, C. (2017). *Digital Art*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Peraica, A. (2019). *The Age of Total Images: Disappearance of a Subjective Viewpoint in Post-digital Photography*. Institute of Network Cultures.

Rorimer, A. (2001). *New Art in the 60-70s: Redefining Reality*. Thames & Hudson.

Samman, N. (2023). *Poetics of Encryption: Art and Technocene*. Hatje Cantz.

Schmitt, P. (2018). *Surrealist Networks: Machine Learning Art as Automatism*. Philipp Schmitt. https://philippschmitt.com/archive/2018/notes/surrealist-networks

Taylor, G. D. (2014). *When the Machine Made Art*. Bloomsbury Publishing.

Wallis, B. (1994). *Art After Modernism: Rethinking Representation*. New Museum of Contemporary Art.

Zylinska, J. (2020). *AI Art. Machine Visions and Warped Dreams*. Open Humanities Press.

Zylinska, J. (2023). *Perception Machine: Our Photographic Future between the Eye and AI*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/14471.001.0001