УДК 004.8:7.06"20"
DOI https://doi.org/https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.3.34

Венгер Олена Миколаївна,
старший викладач кафедри майстерності актора
Київського національного університету культури і мистецтв
orcid.org/0000-0002-8520-9369
vengerelena@ukr.net

ЕСТЕТИКА ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В КУЛЬТУРОЛОГІЧНІЙ КОНЦЕПЦІЇ ЛЬВА МАНОВИЧА

Статтю присвячено аналізові теорії естетики штучного інтелекту – напряму культурологічних студій Льва Мановича, який він почав активно розвивати з 2018 р.

У статті схарактеризовано підхід, представлений у спільній з Емануелем Аріеллі праці «Штучна естетика: генеративний ШІ, мистецтво та візуальні медіа» (2024), в якій автори досліджують, як генеративний штучний інтелект (ШІ) трансформує розуміння естетики, креативності, дизайну та сприйняття мистецтва. При цьому автори формують міждисциплінарне поле дослідження через співпрацю шести галузей – естетики, філософії та психології мистецтва, теорії медіа, студій з цифрової культури та інформатики, зважаючи на досвід роботи Л. Мановича як художника, що працює з генеративним ШІ. Усі ці інтенції та перспективи синтезуються з метою аналізу того, що автори називають як візуальним, так і культурним ШІ.

Л. Манович застосовує термін «візуальний ШІ» для позначення обчислювальних методів, що використовують машинне навчання для створення та редагування візуального контенту, укомплектованого на величезній кількості зображень та відео, знайдених в інтернеті, тобто це скорочення від генеративного ШІ, що використовується для створення та редагування зображень, відео та анімації. Через те, що зображення, згенеровані ШІ, існують у замкнутій системі візуального синтезу, ми отримуємо фрагменти в новій системі культурної пам'яті, яка складається з приватних ідіосинкратичних просторів зображень, дискретних і модульних візуальних репрезентацій, створених за допомогою CG.

У підсумку констатовано, що ШІ-естетика є не просто технологічною інновацією, а трансформаційним зсувом у візуальній культурі: фрагментація, вибіркова рекомбінація та синтез, що ініціюються генеративним ШІ, реконфігурують значення, автоматизують творчість, ставлять під сумнів реалізм, а також актуалізують етичні та політичні дилеми, виявляють глибоку суперечність естетичного канону, змушуючи нас переосмислити усталені візії щодо природи зображень, того, як вони функціонують та яку роль відіграють у суспільстві.

Ключові слова: Лев Манович, генеративний ШІ, ШІ-естетика, візуальна культура, візуальний контент, фрагментація, машинне навчання.

Venger Olena,
Senior Lecturer at the Department of Actor's Skills
Kyiv National University of Culture and Arts
orcid.org/0000-0002-8520-9369
vengerelena@ukr.net

AESTHETICS OF THE ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE CULTUROLOGICAL CONCEPT BY LEV MANOVYCH

The article is dedicated to the analyzing theory of AI aesthetics as a direction of the culturological studio by Lev Manovych which he began to actively develop since 2018. The article characterizes the approach introduced in the common work with Emanuele Arielli "Artificial Aesthetics: generative AI, art and visual media" (2024), where the authors research how generative AI transforms aesthetics understanding, creativity, design and acceptance of art. At the same time, the authors form an interdisciplinary field of study through the cooperation of six fields – aesthetics,

© Венгер О. М., 2025
Стаття поширюється на умовах ліцензії CC BY 4.0

philosophy and psychology of art, media theory, studios in digital culture and computer science, including Lev Manovych's experience as an artist who works with AI. All these intentions and perspectives are synthesized to analyze what the authors call as a visual so as a cultural AI.

Lev Manovych applies the term "visual AI" to refer to computational methods that use machine learning to create and edit visual content based on the vast number of images and videos found on the Internet, i.e. it is short for generative AI used to create and edit images, videos, and animations. Because the images generated by AI exist in a closed system of visual synthesis, we get fragments in a new system of cultural memory, which consists of private idiosyncratic image spaces, discrete and modular visual representations created with the help of CG.

In conclusion, it is stated that AI aesthetics is not just a technological innovation, but a transformational shift in visual culture: The fragmentation, selective recombination, and synthesis initiated by generative AI reconfigure meaning, automate creativity, question realism, and actualize ethical and political dilemmas, revealing a deep contradiction in the aesthetic canon, forcing us to rethink established visions of the nature of images, how they function, and what role they play in society.

Key words: Lev Manovych, generative AI, AI-aesthetics, visual culture, visual content, fragmentation, automate learning.

Вступ. Головною метою розробників штучного інтелекту (далі – ШІ) у 1950-х рр. було навчити комп'ютер виконувати кілька когнітивних завдань. Вони включали гру в шахи, математичні опції, розуміння письмової та усної мови, розпізнавання змісту зображень тощо. Нині ШІ (кероване машинне навчання) перетворився на ключовий інструмент сучасних економік, що використовується для підвищення ефективності й безпеки: прийняття рішень щодо споживчих кредитів, фільтрація заявок на роботу, виявлення шахрайства тощо. Менш очевидним видавався трансформаційний вплив ШІ на культурне життя, який з кожним роком лише збільшувався, все більше автоматизуючи сферу естетики. Наприклад, культура іміджу. Екран Instagram Explore рекомендує зображення та відео на основі того, що подобалося раніше. Artsy.net рекомендує твори мистецтва, схожі на ті, які ви зараз переглядаєте на сайті. Усі програми для зображень можуть автоматично змінювати зроблені фотографії відповідно до норм «хорошої фотографії». Інші додатки заохочують селфі або ж автоматично редагують необроблене відео для створення коротких фільмів у різних стилях. Так, додаток The Roll від EyeEm автоматично оцінює естетичну якість фото.

Осмислюючи ці та інші кейси, американський митець і теоретик цифрової культури Лев Манович у спільній з Емануелем Аріеллі праці «Штучна естетика: генеративний ШІ, мистецтво та візуальні медіа» досліджують, як генеративний ШІ трансформує наше розуміння естетики, креативності, дизайну та сприйняття мистецтва. Вони використовують підходи із шести галузей – естетики, філософії та психології мистецтва, теорії медіа, студій з цифрової культури та інформатики, тим самим формують міждисциплінарне поле дослідження, враховуючи досвід роботи Л. Мановича в статусі художника, що працює генеративним ШІ. Усі ці інтенції і перспективи в рамках міждисциплінарного поля синтезуються з метою аналізу того, що автори називають «культурним ШІ».

Аналіз досліджень і публікацій. Звісно ж, основним джерелом тут постає вищезазначена праця двох дослідників (Manovich & Arielli, 2024), яка фактично є збіркою робіт: перший розділ було опубліковано у грудні 2021 р., а останній – у вересні 2024 р. У ній вони намагаються з'ясувати, як ШІ пов'язаний з естетикою, використовуючи обчислення та психологію, хто такий «художник» в епоху ШІ, якою є креативність в епоху програмного забезпечення, з ким конкуруватиме ШІ в майбутньому і як це вплине на мистецтво, чи потрібен ШІ-естетиці загальний (штучний) інтелект, чого взагалі очікувати від т. зв. «естетичних» машин, а також пропонують поглянути на ШІ як на критичне дзеркало людських здібностей та культурну оптику тощо. Розглядають автори й естетику ШІ в контексті еволюції медіа, беручи до уваги візуальний ШІ й накопичення медіа, стиснення, генерацію та реалізм, естетику фрагментів, досліджують питання штучного авторства та авторської інтенціональності, проблему естетичного узгодження та машинного судження, у кореляції із синтетичними даними виокремлюють та характеризують концепт «ШІ-канібалізму».

Для кращого розуміння теоретичного контексту також важливо звернути увагу на сучасне дослідження колективу авторів (Qadri et al., 2024), в якому вони розглянули діалог

як новий та експериментальний якісний метод оцінювання генеративних інструментів штучного інтелекту для культурно детермінованої творчої практики. Спираючись на концепцію соціолога Г. Беккера, зазначений метод розширює сферу традиційних оцінок ШІ та креативності за межі бенчмарків, досліджень користувачів із краудворкерами або фокус-груп, проведених з художниками. Він включає два взаємопов'язані діалоги: «діалоги зі світами мистецтва», що ведуть художників до розмови з експертами, як-от історики мистецтва, куратори та архіваріуси, та «діалоги з машиною» через структуровані експерименти під керівництвом художників і критиків із новітніми інструментами генеративного ШІ. Автори демонструють цінність методу на прикладі художників та експертів, які працюють у незахідних мистецьких світах, зокрема в Перській затоці, а також простежують, як ці діалоги допомагають створювати культурно насичені та ситуативні форми оцінювання репрезентативних можливостей генеративного ШІ, які імітують сприйняття генеративного мистецтва в ширшій арт-екосистемі.

Також Л. Манера в роботі «Технології перетворення тексту на зображення. Естетичні імплікації зображень, створених ШІ» (Manera, 2024), спираючись на нові естетичні теорії зображень, згенерованих ШІ, розглядає Європейський закон про ШІ, опублікований у березні 2024 р. По-перше, він аналізує перспективу Акта стосовно синтографій, і зазначається, що він інтерпретує генеративний ШІ у парадигмі копіювання та технічної відтворюваності. По-друге, обговорюються регуляторні проблеми, що виникають через контент, згенерований ШІ, який розмиває межу між оригінальними творами та репліками, спричиняючи острах на рахунок авторського права та автентичності творчих результатів. По-третє, досліджує параграф Закону щодо систем ШІ, які створюють контент, схожий на наявні зображення, оскільки він стосується цінності зображень. Нарешті, у цій статті також розглянуто можливий внесок зображень, згенерованих ШІ, у сферу візуального мистецтва.

Неможливо оминути увагою і конференцію «Естетика цифрового синтезу зображень», яка пройшла 7–9 листопада минулого року в Клагенфурті (Австрія) і була присвячена аналізові естетики та різних стилів репрезентації, створених ШІ, критичному дослідженні потенційного впливу технологій на світ мистецтва, культуру, соціум та розуміння творчості (Aesthetics of Digital Image Syntheses, 2024). На ній були представлені такі доповіді: «Зображення, створені ШІ, та спадщина сюрреалізму та попарту» (Ф. Гучер), «Постмодернізм та естетика ШІ: ідеологія натуральності» (Л. Філіпсен), «Від кібернетики до ШІ: еволюція генеративного мистецтва» (А. Гільєрме), «Латентні простори та картографія зображень, створених ШІ» (А. Сомайні), «Упередженість у побутових просторах, згенерованих ШІ: монокультурна естетика» (Б. Крейс), «Реалізм, згенерований ШІ, проти цифрових субкультур: стирання недосконалості» (М. Масуді), «Метакреативність: ШІ та поява нових художніх суб'єктів» (Б. Мерсманн), «Візуальні тропи в портретах, згенерованих ШІ: посилення нормативності» (А. Шобер) та ін. До речі, у межах конференції виступив і Л. Манович із доповіддю «Естетика ШІ: синтез цифрових зображень та його недоліки», обговоривши те, як зображення, згенеровані ШІ, втілюють у собі «насправді нове», водночас залишаючись зображеннями без прямої кореляції з реальністю.

Актуальність цієї наукової розвідки полягає у відсутності системного інтересу серед українських дослідників до тематики естетичного потенціалу креативності ШІ в цифровому мистецтві, медіа та дизайні, не кажучи вже про розробки Л. Мановича в цьому напрямку, роботи якого й досі залишаються маловідомими українському читачеві.

Мета статті полягає в аналізі ШІ-естетики як напряму культурологічних студій Льва Мановича. Для досягнення цієї мети використано: комплексний культурологічний підхід, ґрунтований на взаємозв'язку та взаємодоповненні форм соціогуманітарного (культурології, філософії, естетики) та технологічного (computer studies) знання: метод контент-аналізу праць Л. Мановича; герменевтичний метод; методи аналізу та синтезу.

Виклад основного матеріалу. Осмислюючи ситуацію наприкінці першої третини XXI ст., доводиться констатувати, що нині людство знаходиться на порозі нового трансформаційного етапу в історії мистецтва, коли геніальні мазки пензля здійснюються вже не

людськими руками, а алгоритмами та нейронними мережами. Виникає царина, де синхронізуються мистецтво та ШІ, порушуючи зрештою фундаментальні питання про автентичність, креативність і майбутнє художньої творчості. Ще донедавна сфера мистецтва ґрунтувалася на традиціях фізичної майстерності, коли художники вміло володіли пензлями, скульптори різьбили мармур, а музиканти грали на інструментах, силкуючись втілити свої художні задуми. Цих митців шанували за їхні унікальні здібності передавати емоції, розповідати історії та провокувати своїми творами роздуми. Однак поява ШІ призвела до зміни парадигми, кидаючи виклик традиційним уявленням про художню автентичність. В епоху ШІ полотно більше не обмежується фізичними вимірами, а художник не зв'язаний плоттю та кров'ю. Комп'ютери, колись просто інструменти для художників, тепер стали самостійними творцями. Алгоритми, що живляться величезними наборами даних і складними нейронними мережами (Nosrati et al., 2020), продукують твори мистецтва, які розмивають межу між людиною та машиною. Ці технології створюють картини, скульптури та навіть музичні композиції, що викликають благоговіння та споглядання, як-от роботи «AIVA», композитора ШІ, який створює симфонії, здатні зворушити людську душу, або «DALL-E», де ШІ породжує сюрреалістичні та захопливі образи з текстових описів, пробуджуючи уяву. Ці творіння, керовані ШІ, кидають виклик нашим стереотипам щодо того, чого можна досягти у сфері мистецтва та культури (Aris, Aeini & Nosrati, 2023).

Щоб створити більш креативний ШІ, потрібно, як підкреслює Л. Манович, розуміти нюанси, значення та історію таких понять, як креативність, художник, професіонал, шедевр, експертні судження та формування канону (історію деяких з них він розглядає в розділі 4 «ШІ та міфи про творчість»). Також дослідник зазначає, що не потрібно сприймати за належне сучасне розуміння цих понять або суджень і канонів, які є популярними. Це було б еквівалентом моделювання дуже вибіркових і вузьких прикладів людського пізнання, лише для того, щоб стверджувати, що ми змоделювали всі когнітивні здібності людини.

Між 1966 р. і сьогоденням комп'ютерні пристрої, які генерують, редагують або фіксують медіафайли, численну кількість разів проходили тест Тюрінга, тому використання цього тесту для художнього ШІ не працює. Потрібен інший тест, і тут Л. Манович апелює до тесту Лавлейса, точніше, до його новішої версії, яка була запропонована у 2014 р. (Riedl, 2014). У цій версії штучний агент повинен створити артефакт певного типу (наприклад, «картини, поезія, нарати тощо»), який відповідає набору обмежень, «виражених природною мовою». Людина-оцінювач підтверджує, що цей артефакт є дійсним екземпляром цього типу та відповідає визначеним обмеженням. Крім того, людина-рецензент підтверджує, що поєднання типу та обмежень «не є нереалістичним для пересічної людини». Справа в тому, що пересічна людина не може створювати художні артефакти багатьох типів без спеціальної підготовки чи навчання. Це одна з проблем такого тесту. Друга проблема – це обмеження, які мають бути артикульовані природною мовою. Як транслювати англійською чи іспанською мовами точні обмеження у складній абстрактній картині? Або «систему» мазків пензля у фігуративній картині? Хоча вчені проаналізували кожен мазок пензля на деяких картинах відомих художників, отримані ними описи є математичними (алгебраїчними чи статистичними), на відміну від тексту будь-якою людською мовою. А в парадигмі використання контрольованого машинного навчання (тобто генеративного ШІ) для навчання комп'ютерних стилів художників чи композиторів, «опис», який створює ШІ-модель, ще більше віддалений від того, що виражається у вигляді письмових речень. Натомість цей опис розподілено по мільйонах або мільярдах зв'язків між штучними нейронами, кожен з яких має свої числові параметри, вивчені мережею. Модель ШІ GPT-3 (2020) мала 175 млрд параметрів, а GPT-4 (2023), за оцінками, має близько 1,8 трлн параметрів (компанія не розголошувала точну кількість) (Manovich & Arielli, 2024).

Зображення, генероване ШІ, є подальшою логічною еволюцію процесу, який починається з алгоритмів цифрових медіа у 1970-х рр. і триває наступні десятиліття. Перші комп'ютерні програми для малювання були створені в 1970-х, але ще не могли імітувати різні типи фарб, пензлі та текстуровані поверхні, такі як полотно. У 1990-х рр. програмне забезпечення Coral

Painter (1991) почало пропонувати ці функції. Аналогічно перші алгоритми 3D-комп'ютерної графіки для візуалізації твердих форм, затінення Гуро (1971) та затінення Фонга (1973), ще не могли імітувати зовнішній вигляд різних матеріалів. Пізніше, в 1970-х і 1980-х, дослідники комп'ютерної графіки створили численні алгоритми для імітації зовнішнього вигляду різних матеріалів і текстур, як-от тканина, волосся та шкіра, а також тіней, прозорості, напівпрозорості, глибини різкості, відблисків об'єктива, розмиття руху, відблисків води, диму, феєрверків, вибухів та інших природних явищ, а також кінематографічних технік і ефектів.

Моделювання багатьох подібних явищ і методів вимагає кількох окремих алгоритмів, які були розроблені згодом. Власне, окремі сесії, присвячені таким алгоритмам, як «Об'єми та матеріали», «Моделювання рідин» або «Тканина та оболонки», можна знайти в щорічних матеріалах SIGGRAPH (2022). У своїй статті 1992 р. «Збирання реальності: міфи комп'ютерної графіки» Л. Манович проаналізував цей фундаментальний аспект комп'ютерної графіки, пояснивши, що синтетичний фотореалізм принципово відрізняється від реалізму оптичних носіїв, бо є частковим та нерівномірним, а не аналоговим. Цифрове відтворення будь-якого об'єкта передбачає розв'язання трьох окремих проблем: репрезентація форми об'єкта, вплив світла та схема руху. Щоб мати загальне рішення для кожної проблеми, потрібне точне моделювання основних фізичних ознак і процесів, а це неможливо через надзвичайну математичну складність. На практиці дослідники комп'ютерної графіки вдаються до вирішення окремих локальних випадків, розробляючи низку непов'язаних моделей для моделювання деяких видів форм, матеріалів та рухів (Manovich, 1992). Іншими словами, 3D-CG розглядає світ, який ми бачимо, сепаруючи форми, матеріали, відбиття світла, текстури, рухи та поведінку об'єктів. Під час рендерингу ефекти алгоритмів, що моделюють усі ці аспекти, об'єднуються разом. Таким чином, візуальні репрезентації, створені за допомогою CG, власне, є дискретними і модульними, а не континуальними та «моністичними». Це одна з вагомих характеристик середовища комп'ютерної графіки, що відрізняє його від оптичних середовищ зображення на основі лінз.

У певному сенсі можна сказати, що генеративні моделі ШІ продовжують програми декомпозиції та аналізу образотворчого мистецтва, які розпочалися на початку XX ст. Алгоритми ШІ витягують шаблони (або «ознаки») з навчальних даних. Однак, принаймні натепер, ми не можемо переглянути мільярди параметрів у гігантській генеративній мережі та отримати упорядкований каталог шаблонів, які вивчила мережа (Karras, et al., 2020). У 2010-х рр., коли нейронні мережі були простішими і меншими, вчені змогли візуалізувати те, що вивчають їхні нейрони. Мережа спочатку вчиться розпізнавати основні ознаки, перш ніж перейти до розпізнавання об'єктів. На жаль, архітектура генеративних мереж, які синтезують зображення, заважає нам «зазирнути всередину» цих мереж та візуалізувати їх таким самим чином. Під час навчання мережі обробляють мільярди зображень, ефективно навчаючись розпізнавати і відтворювати широкий спектр візуальних елементів і візерунків. Це передбачає кожен аспект зображень, ураховуючи композицію, репрезентацію фігур, обличь та інших об'єктів, техніки освітлення, перспективу та стилістичні елементи. У певному сенсі вони виконують складну форму візуального аналізу, розбиваючи зображення як на основні формальні ознаки, так і на складніші репрезентативні елементи. ШІ вчиться розпізнавати, як ці компоненти взаємодіють і сприяють появі загальної візуальної структури та значенню зображення.

Під час створення нових зображень ШІ-інструменти генерують новий візуальний контент, комбінуючи ці вивчені елементи новими способами. Цей процес відображає (у значно більшому масштабі та автоматизовано) зусилля початку XX ст. щодо деконструкції та розуміння фундаментальних компонентів візуального мистецтва. Так само, як історики мистецтва каталогізували мотиви, а художники досліджували основні візуальні елементи та виміри, системи ШІ створюють внутрішні репрезентації різних візуальних візерунків й принципів. І тут важливо згадати думку Л. Мановича з окремо виданої ще у 2018 р. книги «Естетика ШІ», який у розділі під назвою «ШІ як теоретик культури» зазначав: «[Існує] суттєва різниця між «теоретиком культури на основі ШІ» та теоретиком/істориком-людиною. Останній висуває чіткі принципи, що описують

функціонування культурної сфери ... нейронну мережу можна навчити розрізняти роботи різних художників, модельєрів чи кінорежисерів. А також вона може генерувати нові об'єкти в одному стилі. Але часто ми не знаємо, чого саме навчився комп'ютер ... Чи здатне розширене використання машинного навчання для створення нових культурних об'єктів виявити закономірності в багатьох існуючих культурних сферах, про які ми можемо не знати?» (Manovich & Arielli, 2024).

Л. Манович використовує термін «візуальний ШІ» для концептуалізації обчислювальних методів, що використовують машинне навчання для створення і редагування візуального контенту, навченого на величезній кількості зображень та відео, знайдених в інтернеті, тобто це скорочення від генеративного ШІ, що використовується для створення та редагування зображень, відео та анімації. Йдеться про четвертий вагомий ефект даних в інтернеті – глобальне накопичення мережевого гіперпосилання культурного контенту, яке почало швидко зростати після 1993 р. І паралельно із цим американський дослідник міркує над різницею компресії (стиснення) в мистецтві як формі людської творчості та в ШІ. Хоча твори мистецтва зображують персонажів, символи або сцени, які конденсують людський досвід, вони також часто містять багато конкретних та чітких деталей. Це поєднання загального та конкретного, передбачуваного та унікального особливо важливе для сучасного мистецтва XIX–XXI ст. Художники стискають людський світ та досвід у шаблони, структури та типи, але вони також зазвичай додають дуже конкретне, рідкісне та неочікуване до цих загальних шаблонів. Навпаки, коли ми навчаємо моделі ШІ, дані також стискаються, а конкретне та унікальне не береться до уваги. Вилучення шаблонів з даних у машинному навчанні передбачає усунення багатьох унікальних деталей. Цей вид компресії є фундаментальною характеристикою генеративного ШІ, машинного навчання та статистики. Коли дані узагальнюються, класифікуються або використовуються для прогнозування майбутніх даних, найпоширеніші зберігаються, а рідкісні відкидаються. З огляду на це чи потрібно очікувати, що ШІ створюватиме унікальні твори мистецтва з достатньою кількістю конкретних і тонких деталей? Якщо вся найунікальніша (тобто рідкісна) інформація не зберігається під час навчання, де вона з'явиться, коли ми генеруватимемо нові артефакти? На думку Л. Мановича, це цікавіше та актуальніше питання, ніж те, яке порушують усі інші дослідники: чи може ШІ бути креативним?

Підсумовуючи цю дискусію, вчений підкреслює, що хоча як мистецтво, що наслідує людину, так і статистика, наука про дані та ШІ оперують стисненням, для мистецтва це лише опція, а не вимога. Більше того, художній твір може мати як загальні шаблони, так і конкретні неагреговані деталі. І останнє – художні твори можуть використовувати різноманітні способи створення своїх шаблонів. Це не означає, що на практиці генеративні інструменти ШІ завжди поступаються дуже досвідченим творцям-людям, бо вони не завжди можуть генерувати достатньо дрібних і специфічних деталей. Часто вони можуть. Однак, як помітили багато користувачів, часто існують труднощі зі створенням достатньої різноманітності унікальних деталей, особливо якщо є запит представити щось, чого не існувало в їхніх навчальних даних. Приміром, якщо попросити ШІ-інструмент для роботи із зображеннями синтезувати фотографію обличчя та детально описати бажані фотографічні ефекти (як-от експозиція, діафрагма і налаштування освітлення), він дасть ідеальні результати. Виняткова продуктивність інструменту випливає з величезного вебрепозиторію фотографій обличчя, знятих за безлічі умов з усіма можливими налаштуваннями камери. Однак, якщо попросити ті ж інструменти створити зображення дуже конкретних просторів, яких зазвичай не існує і які відображаються в дуже специфічному стилі, на відміну від будь-яких популярних онлайн-інструментів, результати часто менш задовільні. Хоча деякі інструменти працюють краще, ніж інші (Midjourney є найкращим, принаймні впродовж 2022–2024 рр.), та їх продуктивність далі покращується, це обмеження все ще залишається й зараз.

Це може не бути проблемою, якщо, наголошує Л. Манович, прагнути схематичної та агрегованої естетики, тобто лише архетипи. Стародавнє, класичне та сучасне мистецтво дають нам безліч прикладів чудових творів мистецтва, які використовують такий підхід. Однак прагнення до інших естетик, які поєднують

загальне та конкретне й мають високий ступінь індивідуалізації, як-от обличчя на картинах Яна ван Ейка, описи почуттів, думок і місць у Марселя Пруста чи архітектурні деталі в будівлях Антоніо Гауді, може бути складнішим, принаймні в цей період генеративного розвитку ШІ.

Американський дослідник має надію, що згодом теоретики ШІ зможуть запропонувати не менш цікаві теорії фрагментації мережі, яка формує основу генеративних медіа. Можливо, ми навіть побачимо гігантські візуалізації неймовірної роздільної здатності, що показують шаблони, витягнуті глибокими мережами з їхніх баз даних зображень. Але як художник, завжди зацікавлений у цифровій естетиці, він просто радий створювати власні приватні ідіосинкратичні простори зображень із цими ледь помітними «фрагментами» чогось, що не існує повністю – фрагментами однієї можливої ШІ-естетики. Тим більше, що історія людської культури – це історія повільного забування та дуже рідкісного, майже статично неможливого запам'ятовування. Відомі художники, письменники, політики, впливові особи, які привертали увагу всіх у свій час, зникають з історичної пам'яті та відсутні в наших записах. А для тих небагатьох щасливчиків, яких пам'ятають, це лише кілька речей. Робота художника за 60 років зводиться до кількох знакових образів. Стиснення історії є жорстоким і безкомпромісним. Механізм фрагментації, вибіркової рекомбінації та синтезу, що пропонується зараз генеративним ШІ, є трохи менш жорстоким. Звичайно, щоб щось можна було оцифрувати після навчання глибоких нейронних мереж, воно повинно бути оцифрованим із самого початку та/або закінчуватися в інтернеті. Одній картині в невеликому музеї міста, який протягом останніх чотирьох років не відвідували туристи, пощастило, бо вона зображена на задньому плані селфі, зробленого місцевою ученицею старшої школи та її хлопцем, які приїхали на вихідні. Але всі інші картини в цьому музеї не були в кадрі, тому жодна нейронна мережа не дізнається про них. Так, переконаний Л. Манович, ми все одно отримуємо фрагменти в цій новій системі культурної пам'яті, але принаймні їх більше, ніж у випадку з обмеженою людською пам'яттю чи більш жорстокою культурою друку. Цей новий, більш милостивий та беззлобний процес забування й воскресіння, мабуть, є найкращим аспектом ШІ-естетики.

Висновки. Підбиваючи попередні підсумки, важливо зазначити, що запропонована стаття аж ніяк не висвітлює всіх аспектів концепції ШІ-естетики Л. Мановича, а лише запрошує українських дослідників до творчої лабораторії американського митця та теоретика цифрової культури. Поява зображень, згенерованих ШІ, знаменує перехід від репрезентації до симуляції – процесу, що резонує з теорією гіперреальності Жана Бодріяра. Замість того, щоб мати зв'язок із зовнішньою реальністю, ці зображення існують у замкнутій системі візуального синтезу, керованого даними, а їх кореляція зі значенням принципово відрізняється від зв'язку в традиційних зображеннях. Ще одна відмінність прослідковується на прикладі компресії (стиснення): художники-люди стискають людський світ і досвід у шаблони, структури та типи, при цьому додають конкретне, рідкісне та неочікуване до цих загальних шаблонів, тоді як моделі штучного інтелекту під час компресії даних часто втрачають конкретне та унікальне. Вилучення шаблонів з даних у машинному навчанні передбачає усунення багатьох унікальних деталей. Цей вид компресії є фундаментальною характеристикою генеративного ШІ, машинного навчання і статистики. Це особливо актуально, коли розглядається автоматизація художніх і фотографічних стилів. Зображення, згенеровані ШІ, часто розроблені для імітації естетики живопису, фотографії та ілюстрації, проте вони роблять це без залучення культурно-історичних чи матеріальних контекстів, які спочатку сформували ці стилі. Результатом постає естетика, яка здається знайомою, але повністю відчужена від свого історичного походження. Поряд із цим Л. Манович зазначає, що ШІ-естетика є не просто технологічною інновацією, а переломним моментом і трансформаційним зсувом у візуальній культурі: механізм фрагментації, вибіркової рекомбінації та синтезу, що пропонується генеративним ШІ, реконфігурує значення, автоматизує творчість, ставіть під сумнів реалізм, а також актуалізує етичні та політичні дилеми, розкриваючи глибоку суперечність естетичного канону, змушуючи нас переосмислити усталені візії щодо природи зображень, того, як вони функціонують та яку роль відіграють у суспільстві.

Наукова новизна дослідження полягає в розгляді в межах українського культурологічного дискурсу теорії ШІ-естетики Л. Мановича як частини його культурологічної концепції.

Перспективними напрямами подальших досліджень є детальний аналіз таких концептів, як «ШІ як культурна перцепція», «техно-анімізм» та «ефект Пігмаліона», «ШІ-канібалізм» у контексті теорії ШІ-естетики, запропонованої Л. Мановичем, ураховуючи історію медіа та досягнення в галузі цифрового мистецтва.

Список використаних джерел:

Aesthetics of Digital Image Synthesis: genealogies, styles, practices. Conference (2024, November 7-9). Visual Culture Unit, Institute for Cultural Analysis University of Klagenfurt Stiftungssaal. Klagenfurt, Austria. URL: https://www.aau.at/wp-content/uploads/2024/10/Abstracts-Aestetics-of-Dital-image-syntheses.pdf

Aris, S., Aeini, B., & Nosrati, S. (2023). A Digital Aesthetics? Artificial Intelligence and the Future of the Art. *Journal of Cyberspace Studies*, 7(2), 219–236.

Karras, T., Laine, S., Aittala, M., Hellsten, J., Lehtinen, J., Aila, T. (2020). Analyzing and improving the image quality of stylegan; Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (13–19 June 2020). Seattle, WA, USA. pp. 8110–8119.

Manera, L. (2024). Text-to-image technologies. The Aesthetic implications of AI-generated images. Itinera, 28. URL: https://riviste.unimi.it/index.php/itinera/article/view/27839/23344

Manovich, L. (1992). Assembling reality: Myths of computer graphics. *Artificial Intelligence Review*, 20(2), 12–14.

Manovich, L., & Arielli, E. (2024). Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media. URL: https://manovich.net/content/04-projects/178-artificial-aesthetics/manovich_and_arielli.artificial_aesthetics.all_chapters_final.pdf

Nosrati, S., Sabzali, M., Heidari, A. & Sarfi, T. (2020). Chatbots, counselling, and discontents of the digital life. *Journal of Cyberspace Studies*, 4(2), 153–172.

Qadri, R., et al. (2024, 18 Dec). Dialogue with the Machine and Dialogue with the Art World: Evaluating Generative AI for Culturally-Situated Creativity. Computers and Society. URL: https://www.researchgate.net/publication/387184137_Dialogue_with_the_Machine_and_Dialogue_with_the_Art_World_Evaluating_Generative_AI_for_Culturally-Situated_Creativity

Riedl, M. O. (2014, December 22). The Lovelace 2.0 test of artificial creativity and intelligence. Arxive.org. URL: https://arxiv.org/pdf/1410.6142.pdf

SIGGRAPH ‘22: Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques Conference (August 7–11, 2022) / Ed.: Munkhtsetseg Nandigjav, Niloy J. Mitra. Association for Computing Machinery, New York. URL: https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/3528233

References:

Aesthetics of Digital Image Synthesis: genealogies, styles, practices. Conference (2024, November 7–9). Visual Culture Unit, Institute for Cultural Analysis University of Klagenfurt Stiftungssaal. Klagenfurt, Austria. Retrieved from: https://www.aau.at/wp-content/uploads/2024/10/Abstracts-Aestetics-of-Dital-image-syntheses.pdf

Aris, S., Aeini, B., & Nosrati, S. (2023). A Digital Aesthetics? Artificial Intelligence and the Future of the Art. *Journal of Cyberspace Studies*, 7(2), 219–236.

Karras, T., Laine, S., Aittala, M., Hellsten, J., Lehtinen, J., Aila, T. (2020). Analyzing and improving the image quality of stylegan; Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (13–19 June 2020). (pp. 8110–8119). Seattle, WA, USA.

Manera, L. (2024). Text-to-image technologies. The Aesthetic implications of AI-generated images. Itinera, 28. Retrieved from: https://riviste.unimi.it/index.php/itinera/article/view/27839/23344

Manovich, L. (1992). Assembling reality: Myths of computer graphics. *Artificial Intelligence Review*, 20(2), 12–14.

Manovich, L., & Arielli, E. (2024). Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media. Retrieved from: https://manovich.net/content/04-projects/178-artificial-aesthetics/manovich_and_arielli.artificial_aesthetics.all_chapters_final.pdf

Nosrati, S., Sabzali, M., Heidari, A. & Sarfi, T. (2020). Chatbots, counselling, and discontents of the digital life. *Journal of Cyberspace Studies*, 4(2), 153–172.

Qadri, R., et al. (2024, 18 Dec). Dialogue with the Machine and Dialogue with the Art World: Evaluating Generative AI for Culturally-Situated Creativity. Computers and Society. Retrieved from: https://www.researchgate.net/

publication/387184137_Dialogue_with_the_Machine_and_Dialogue_with_the_Art_World_Evaluating_Generative_AI_for_Culturally-Situated_Creativity

Riedl, M. O. (2014, December 22). The Lovelace 2.0 test of artificial creativity and intelligence. Arxive.org. Retrieved from: https://arxiv.org/pdf/1410.6142.pdf

SIGGRAPH ‘22: Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques Conference (August 7–11, 2022) / Ed.: Munkhtsetseg Nandigjav, Niloy J. Mitra. Association for Computing Machinery, New York. Retrieved from: https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/3528233

Дата надходження статті: 29.07.2025
Дата прийняття статті: 26.08.2025
Опубліковано: 30.09.2025