

Obraz z komputera

2 stycznia 2023

Piękne, niezwykle, dziwne, przerażające – tak opisywane są dzieła artystów, którzy narodzili się zupełnie niedawno – systemów sztucznej inteligencji wytrenowanych do tworzenia grafiki. Co potrafią, jak wpłyną na sztukę, czy prawdziwi artyści przestaną być potrzebni?



2022 rok przyniósł wiele nowości w świecie nauki i nowych technologii i chyba za jedną z najbardziej zaskakujących można uznać oparte na SI programy, które zaczęły tworzyć graficzne dzieła sztuki. Często wystarczy wpisać kilka słów albo narysować prosty szkic, aby powstał oszałamiający obraz.

Przykład? We wrześniu artysta nazwiskiem Jason Allen wygrał organizowany w ramach Colorado State Fair konkurs artystyczny, w kategorii cyfrowo przetworzonej fotografii. To jeszcze nie globalny sukces, ale wygrana stała się głośna na całym świecie właśnie ze względu na sposób powstania dzieła zatytułowanego „Théâtre D’opéra Spatial”. W znaczącej części jest ono bowiem wytworem artystycznego systemu SI o nazwie Midjourney.

Można taką sztukę lubić lub nie, ale trzeba przyznać, że obraz robi wrażenie. W mediach społecznościowych rozpętała się mała burza – krytycy zarzucali artyście, że sztuczna inteligencja, którą się posłużył, ukradła fragmenty innych prac, albo, że do powstania dzieła wystarczyło naciśnięcie kilku przycisków. To jednak nie takie proste. Allen, jak opowiadał, poświęcił ponad 80 godzin na stworzenie obrazu, a w międzyczasie z pomocą sztucznej inteligencji stworzył ponad 900 innych prac, z których nie był zadowolony. „Sztuczna inteligencja to narzędzie, tak samo jak pędzel” – powiedział w jednym z wywiadów grafik.

Trzeba zauważyć – „pędzel” ten jest niezwykle skomplikowany. W

odpowiedzi na kilka słów czy kresek SI może wygenerować przeróżne, bogate, złożone, przykuwające uwagę prace. W kilka minut może też np. zaproponować cały zestaw przykładowych logo dla firmy. Więc nawet jeśli ktoś jest grafikiem, praca z takim narzędziem może być znacznie krótsza niż z pomocą tradycyjnych narzędzi, a efekt wyjątkowy.

Jak to wszystko jest możliwe?

Sztuczna inteligencja uczy się malować czy rysować przez analizę innych obrazów. Na potężnych klastrach komputerów przetwarza w tym celu nawet miliardy przykładów. Pojedynczemu procesorowi zajęłoby to całe lata. Przypomina to trochę edukację człowieka – artysty, który przygląda się światu oraz innym dziełom. Potem może nawet może nie wiedzieć, w którym momencie zainspiruje się widzianą kiedyś, dawno pracą czy jakimś jej elementem. Trudno, więc chyba mówić o tym, że sztuczna inteligencja kradnie czyjeś pomysły. Tymczasem powstają kolejne systemy tego typu, niektóre już dostępne dla wszystkich. Mowa np. o serwisie DreamStudio, DALL•E 2, czy dosyć prostym DALL-E Mini. Nad swoim systemem o nazwie Imagen pracuje Google.

Pomimo, trzeba przyznać, ogromnych możliwości i pewnej sensacji, warto pamiętać, że artystyczna SI nie jest jeszcze całkiem dojrzała. Właściwie jeszcze jej do tego całkiem daleko. Na przykład może się zdarzyć, że ludzka dłoń będzie miała cztery, albo siedem palców, w otwartych ludzkich ustach pojawi się mała stopa zamiast języka, albo plecy znajdą się z przodu człowieka. Z czasem zapewne uda się te wyzwania pokonać.

Warto się jednak zastanowić, czy aby na pewno SI można uznać za kreatywną w pełnym znaczeniu tego słowa. Komputerowy program nie potrafi odnieść elementów widocznych na jego obrazach do realnego świata. Nie zdaje sobie sprawy z tego, że np. ten oto obiekt to pies – udomowione zwierzę, które zwykle towarzyszy ludziom. Nie rozumie natury relacji, która może

wiązać dwie widoczne na grafice osoby. Czy i tego dałoby się nauczyć komputer? To chyba pytanie do filozofów. Jednak nawet gdy SI nie stanie się pełnoprawnym twórcą, najpewniej będzie to narzędzie, które wniesie wiele do sztuki i być może wręcz odmieni komputerową grafikę. Zamiast miesiącami tworzyć postacie i światy w grach, będzie można zlecić to zadanie sztucznej inteligencji, której poda się tylko wytyczne. Niektórzy eksperci zwracają uwagę, że tak, jak komputery analizują dziś obrazy, z czasem mogą przetwarzać filmy i podobnie tworzyć całe animacje (może nawet zrekonstruuje grę aktorów), czy wirtualne światy wirtualnej rzeczywistości, może nawet dopasowane do konkretnego użytkownika.

I jeszcze jedno filozoficzne pytanie – czy kiedyś będzie miała natchnienie?

Autorstwo: Marek Matacz

Źródło: NaukawPolsce.pl