

*С. И. Зайцева<sup>1\*</sup>, Н. А. Беспалова<sup>1</sup>*

## **Искусственный интеллект – художник завтрашнего дня**

<sup>1</sup>Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики,  
г. Новосибирск, Российская Федерация  
*\*sofiya.zaitseva@mail.ru*

**Аннотация.** Искусственный интеллект, часть информационных технологий, в настоящее время является самой горячей точкой в информационных технологиях, основным предметом исследований которых являются знания, а основными направлениями исследований являются методологии, методы и алгоритмы для получения знаний, представления знаний и использования знаний. В статье описывается основное научное содержание этих направлений, излагается их современное состояние и кратко анализируются новые тенденции и перспективы исследований и разработок в области искусственного интеллекта на ближайшие годы.

**Ключевые слова:** искусственный интеллект, информационные технологии, интеллектуальные системы, цифровое искусство, уникальность, исследование

*S. I. Zaitseva<sup>1\*</sup>, N. A. Bepalova<sup>1</sup>*

## **Artificial Intelligence is the Artist of Tomorrow**

<sup>1</sup>Siberian State University of Telecommunications and Informatics, Novosibirsk,  
Russian Federation  
*\*sofiya.zaitseva@mail.ru*

**Abstract.** Artificial intelligence, a part of information technology, is currently the hottest point in information technology, the main subject of research of which is knowledge, and the main areas of research are methodologies, methods and algorithms for obtaining knowledge, presenting knowledge and using knowledge. The article describes the main scientific content of these areas, outlines their current state and briefly analyzes new trends and prospects for research and development in the field of artificial intelligence as an artist of tomorrow.

**Keywords:** artificial intelligence, information technology, intelligent systems, digital art, uniqueness, research

«Новый человек, живущий в условиях новой технологии,  
есть, прежде всего – новая идея о человеке...»  
Н.Н. Берберова

Искусственный интеллект в настоящее время является самым популярным направлением в области информационных технологий. С самого начала 2000-го года искусственный интеллект стал главной движущей силой информационных технологий, обеспечивающей ускорение научно-технического прогресса в цифровом мире, то есть в промышленности, экономике, в том числе и в образовательной среде.

Искусственный интеллект (ИИ), обычно выражаемый широкой общественностью как способность машин или компьютеров мыслить и действовать так, как

это делают люди, представляет собой усилия по созданию компьютеризированных систем, имитирующих человеческий разум. Углубленное развитие искусственного интеллекта повлияет на многие ситуации, начиная с реструктуризации социального порядка в самом широком смысле для процессов цифрового образования, а также искусства в целом [1].

Стоит задуматься о том, что ведь и правда, стремительный рост нейросетей и обучение машин все чаще приводят нас к ситуациям, которые все больше оцениваются вне компьютерного контроля, и наконец, осваиваются на уровне шедевров. И это не только «вычислительные» шедевры, но еще и искусство, литература, живопись и даже музыка. Тогда назревает следующий вопрос: сможет ли искусственный интеллект заменить человека и стать художником завтрашнего дня?

Для того чтобы дать ответ на поставленный вопрос, следует разобраться с самим понятием «искусственный интеллект». В научных источниках данное понятие выражается как «свойство интеллектуальных систем выполнять творческие функции, традиционно считавшиеся прерогативой человека; наука и технология создания интеллектуальных машин, особенно интеллектуальных компьютерных программ». То есть можно прийти к выводу о том, что, в основе данного понятия лежит идея соревнования машины с человеком в изначально творческой инициативе, это нас и наводит на дальнейшие размышления [2].

Можно считать, что уже наступила новая творческая эра, в которой искусственный интеллект и художники являются сотворцами, дополняя друг друга своими специализированными навыками и умениями. Новые технологии цифровой техники, в том числе искусственного интеллекта, сильно меняют не только «традиционные» технические профессии, но и проникают в искусственную среду, оказывают влияние на процессы творчества, вследствие чего возник даже феномен «цифровое искусство».

Цифровое искусство уже играет важную роль в творчестве, например, в музыке, архитектуре, изобразительном искусстве. Современные фильмы и музыкальные произведения невозможно представить без использования компьютерной цифровой обработки и эффектов. На сегодняшний день компьютер фактически является холстом, кистью и музыкальными инструментами. По всей видимости, следующий шаг в развитии такого столь нового искусства будет использование «компьютера» не только в качестве инструмента реализации идей человека, но и как самостоятельного творческого существа. Этот подход породил новую ступень искусственного интеллекта.

На сегодняшний день, цифровые технологии фактически присутствуют во всех сферах жизнедеятельности человека. К тому же очевидно, что развитие таких технологий как искусственный интеллект и определяет выход человека на новый этап развития – постиндустриальный, информационный. Под цифровым искусством понимается направление в искусстве, основанное на использовании компьютерных программ и технологий, результатом которых является художественное произведение в цифровой форме. Что касается развития цифрового искусства, то возникает вопрос: а сможет ли искусственный интеллект стать не просто инструментом художника, а самостоятельным автором? Конечно, если

бы критерии гениальности были в таком виде искусства более-менее четкими, то можно надеяться, что искусственный интеллект в скором времени научится самостоятельно творить шедевр [3].

Человек, художник, творец формирует свое «художественное высказывание» во многом из логики понятия, которого для машины вообще нет, так что искусственный интеллект не будет действовать в точности, как человек, пусть и результаты своей деятельности будет очень трудно понять. Но еще более важным является то, что искусственный интеллект не сможет никогда создать действительно новаторские боевые полотна, поскольку такие полотна являются принципиально новым сочетанием цветов, которые в частности содержат старые смыслы, все те же погибшие или атакующие солдаты, если смысловое непостоянство прерывается, то полотно не может быть идентифицировано как битва. Современные машины мало чего знают о солдате, но созданные ими комбинации будут похожи чему-то подобному старым.

Правда, все же надо сказать, что до сих пор ни одна машина не творит в одиночку. Все самые важные стратегические решения принимает за него человек: он ответственен за «настройку» компьютера художника, поэтому пока это не творчество машин, это «партнерство» человека и машин с ведущей ролью человека. Но это пока.

Как эпиграф, к статье было выбрано не случайное высказывание про деятеля российской культуры Серебряного века. Эта историческая эпоха характерна для того, чтобы обратить внимание на проблемы человека и своего места на свете. Цифровой век он лишь изменил внешний вид жизни, а изменилась ли человеческая сущность? Она стала более информированной, мобильной, быстрее принимает свое решение. Даже привычный жанр частной жизни изменился: место личных дневников, предназначенных для самого себя и самоанализа, интерактивный дневник, предназначенный не для одного человека, а для неопределенной группы подписчиков, то есть произошла трансформация личного опыта в мир внешнего мира [4].

Да, люди меняются, а эти изменения в традиционном плане выглядят странно и неожиданно. Найти и осознать свое место в мире изменения, сохранить свою индивидуальность для человека – является непростой задачей, но решение ее поможет бороться с дегуманизацией личности посредством ее решения.

В истории развития цифровое изобразительное искусство было предсказуемо. В. Беньямин считает, что «С древнейших времен одной из важнейших задач искусства было порождение потребности, для полного удовлетворения которой время еще не пришло». «В истории каждой формы искусства есть критические моменты, когда она стремится к эффектам, которые без особых затруднений могут быть достигнуты лишь при изменении технического стандарта, т.е. в новой форме искусства». Автор приводит элементы дадаизма, развивающего эффекты, которые на сегодняшний день реализуются в кино, с помощью картин или литературы. Также есть и другие мнения по данной теме, например, французский философ, социолог П. Вирильо считает, что феномен реальности давно сменился процессом его изменения. Он считает, что «общество как бы погружается в ночь

сознательного ослепления, в которой горизонт наблюдений и знаний затемняет его волю к цифровым властям». Однако Ж.Ф. Лиотар и У. Эко предлагают более оптимистичное мнение: «Мы считаем, что визуализация искусства – закономерный процесс в условиях создания информационного сообщества» [5].

Цифровое искусство, как было показано выше, делает все эти особенности еще более очевидными. Особенности существования искусства невозможно рассматривать в отрыве от социально-культурных процессов. В данном аспекте стоит заметить, что общество, в котором появились возможности повысить остроту восприятия искусства, значительно отличается от обществ, которые существуют в условиях развития промышленного производства. В таких благоприятных условиях процесс создания произведения меняется, а также его восприятие реципиентом. В ходе творческого процесса исчезает смысл искусства, отношения художника к реальности, сама искусственная деятельность становится общедоступной. Чувственное восприятие обуславливает единство, преодоления уникальности и преобладания ценностных установок.

При более широком использовании искусственного интеллекта в цифровом искусстве можно предвидеть серьезные преобразования в системах цифрового образования и его процессах. Искусственный интеллект может обеспечить доступ к соответствующим и лучшим возможностям цифрового творческого обучения для изолированных людей и сообществ, людей с ограниченными возможностями, беженцев, людей, не посещающих образовательные организации, и те, кто живет в изолированных общинах.

Искусственный интеллект, включает в себя волнующие и многообещающие разработки. Важно управлять новыми разработками, тщательно обсуждая контекст и последствия. Технологии искусственного интеллекта - захватывающая область для человечества; однако, это не лекарство от всего или улучшение, которое принесет абсолютное благо. Следовательно, этические, педагогические, психологические и социологические вред и выгоды должны быть рассмотрены. Поскольку именно человечество больше всего страдает от технологий, важно, чтобы весь этот процесс осуществлялся на законной основе, чтобы никому не навредить.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что представленные взгляды авторов на современной ИИ как его часть, демонстрируют его междисциплинарный характер, определяют знания как базовый предмет исследования ИИ и описывает сущность и содержание основных научных направлений исследований и разработок в области ИИ. Ведь действительно, искусственный интеллект с каждым днем становится более совершеннее и конкурировать с ним человеку становится все трудней. Но это тот случай, когда творение едва ли когда-нибудь сможет полностью превзойти своего творца...

#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Берберова, Н. Н. Курсив мой: Автобиография / Н. Н. Берберова. – Москва : АСТ, 2015. – 12 с.
2. Ерохин, С. В. Цифровые технологии в современном изобразительном искусстве / С. В. Ерохин. – Москва, 2008. – 145 с.

3. Беньямин, В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин. – Москва, 1936. – 23 с.
4. Москвин В. А. Станет ли искусственный интеллект умнее человека / В. А. Москвин // Инвестиции. – 2018. – № 7 (282). – С. 29–40.
5. Борисова, Е. В. Современный тренд образовательной среды – искусственный интеллект и цифровая педагогика / Е. В. Борисова // Традиции и новации в профессиональной подготовке и деятельности педагога (Тверь, 29-30 марта 2018 г.) : сб. науч. трудов Всероссийской научно-практической конференции. – Тверь, 2018. – С. 84–87.

© С. И. Зайцева, Н. А. Беспалова, 2023