

Искусственный интеллект как создатель социокультурного продукта

Научный руководитель – Клюева Наталья Юрьевна

Андреева Мария Алексеевна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра истории и теории мировой культуры, Москва, Россия

E-mail: aleksing938@mail.ru

С каждым годом искусственный интеллект совершенствуется и предлагает миру все более качественные работы. Искусственный интеллект, в первую очередь, обширное понятие, включающее в себя множество алгоритмов, задач и методов. На данный момент совсем необязательно быть программистом, чтобы создавать продукт с помощью искусственного интеллекта — создано уже немало программ, где можно реализовать свои задумки, но на основе уже существующих произведений искусства. В таком случае, человек создает симулякр — термин, известный еще с античных времен, но понимаемый в постмодернистском дискурсе, благодаря Ж. Бодрийяру, как «псевдовещь, замещающая „агонизирующую реальность“ постреальностью посредством симуляции» [2].

Искусственный интеллект применяется во многих сферах: в медицине, кибербезопасности, экономике, рекламе, при создании видеоигр, а также в искусстве. Соответственно, выполняет сложнейшую задачу в виде распознавания и классификации объектов, и обладает широчайшими возможностями и функциями: от вспомогательной до просветительской и досуговой — для улучшения человеческой жизни. Примерами просветительской и досуговых функций служат социокультурные проекты, которые также могут создаваться искусственным интеллектом совместно с человеком.

Мы раскроем историю создания и применения искусственного интеллекта в различных сферах. Будут даны определения понятий «искусственный интеллект» и «социокультурный продукт». Типология понятий «искусственный интеллект». Появление нового понятийного аппарата — «компьютерная креативность» [5]. Будет раскрыто понятие «симулякр», относительно творческого процесса в эпоху постмодерна, а также применимость этого понятия к социокультурным проектам, созданными искусственным интеллектом.

В докладе будут рассмотрены социокультурные предпосылки создания искусственного интеллекта. За реализованной компьютером идеей стоит историко-культурная база, которая нашла современное воплощение [4].

Будут подняты проблемы использования искусственного интеллекта. Можно ли рассматривать технологии как отдельную творческую единицу? Будет ли человек полностью исключен из алгоритма создания художественного продукта? Как человек оценивает продукты, полностью выполненные алгоритмами, без его участия?

В докладе будут раскрыты аспекты применения искусственного интеллекта непосредственно в социокультурной сфере. В настоящее время создатель и искусственный интеллект могут выступать соавторами. Благодаря взаимодействию человека и компьютера появляется феномен современного цифрового искусства. Технологии способны создавать художественные произведения, порой совершенно неотличимые от тех, что создает человек, не использующий алгоритмы. При этом, у алгоритмов нет ограничений — они могут использоваться для создания абсолютного любого творения: от музыки [12] до скульптуры.

Нейросеть и человек выступают соавторами. Некоторые примеры программ, которые используются для создания цифрового искусства: Neural style transfer — для создания стилизованного произведения искусства в духе любого художника. Основа программы — сверхточные нейронные сети [1] [13]. Программа особенно остро поднимает вопросы о симулякрах в постмодернистском творчестве, и даже выводит на новый уровень — первые копии были созданы вручную; Deep Dream — программа, в которой нейронная сеть также стилизует изображения [11]; artbreeder — программа, сочетающая в себе множество функций, основная — создание портретов. Работает на основе изображений, уже имеющихся в базе программы [10]; а также алгоритмы GAN, CAN (creative adversarial networks).

Нейросеть, заменившая человека. В 2020 году мир дизайна потрясла новость — студия Артемия Лебедева разработала нейросеть, которая успешно выполняла коммерческие проекты, будучи замаскированной под человека по имени Николай Иронов [3]. Нейросеть создавала логотипы, совершенно технически неотличимые от работ обычного человека. В этом случае может начаться массовая коммерциализация творчества.

Выставки. Известно немало выставок, при создании которых художником был применен искусственный интеллект. Известные примеры: «Умные машины: искусство и дизайн в компьютерную эпоху, 1959-1989» в МоМА, «Unhuman: Art in the Age of AI», проходившая в Лос-Анджелесе и Франкфурте при поддержке Google во время аукциона Grey Area Foundation и др. Будет проанализирован предшествующий опыт создания и сравнение способов создания произведений искусства, а также изучено отношение публики к подобным мероприятиям.

Источники и литература

- 1) Каменщиков С., Суетин Н., Степаненко А. Искусственный интеллект в современном искусстве // Инновационный центр «Сколково». [Электронный ресурс]. — Режим доступа: свободный. URL: <https://sk.ru/news/iskusstvennyy-intellekt-v-sovremennom-iskusstve/>. — Дата публикации: 8 июня 2020.
- 2) Маньковская Н. Б. Эстетика постмодерна. — СПб. : Алетейя, 2000. — С. 60.
- 3) Николай Иронов // Студия Артемия Лебедева. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: свободный. URL: <https://www.artlebedev.ru/ironov/>. — Дата публикации: 26.06.2020.
- 4) Что такое искусственный интеллект (ии): определение понятия простыми словами // Теории и практики. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: свободный. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/17550-что-такое-iskusstvennyy-intellekt-ii-opredelenie-ponyatiya-prostymi-slovami#anchor1> (дата обращения 24.10.2020).
- 5) Lopez de Mantaras R. Artificial intelligence and the Arts: Toward computational creativity // OpenMind [Электронный ресурс]. — Режим доступа: свободный. URL: <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/artificial-intelligence-and-the-arts-toward-computational-creativity/> (дата обращения 24.10.2020).
- 6) Extend your imagination // Artbreeder. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: свободный. URL: <https://artbreeder.com/> (дата обращения 24.10.2020).
- 7) Human AI collaboration // Deep Dream Generator. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: свободный. URL: <https://deepdreamgenerator.com/> (дата обращения 24.10.2020).
- 8) MuseNet // OpenAI. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: свободный. URL: <https://openai.com/blog/musenet/> (дата обращения 24.10.2020).

- 9) Turn your photos into art // Deepart.io. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: свободный. URL: <https://deepart.io/> (дата обращения 24.10.2020).