



Рисунок 14



Рисунок 15



Рисунок 16

Задание 3. Знакомство с «Тайнами древнего океана» в выставочном зале г. Новополюцка. Итог: создание эскизов на тему «Тайны древнего океана», по мотивам изученных форм и фактуры экспонатов, представленных на выставке (рисунки 17–19).



Рисунок 17



Рисунок 18



Рисунок 19

Заключение. Результаты работы творческого лагеря «Art-Camp» показали высокую заинтересованность и повышенную мотивацию к познавательной деятельности, выраженную в самостоятельном изучении экологических и исторических тем, что в свою очередь способствовало расширению их кругозора, повышение интереса к окружающему миру, и мотивировало на создание оригинальных творческих работ.

1. Соколова, Е. О. Художественная одаренность школьников, ее выявление и развитие в рамках профессиональной деятельности педагога-художника / Е.О. Соколова // Искусство и культура. – 2019. – № 1. – С. 100–105. – Режим доступа: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/18074>. – Дата доступа: 10.09.2022.

ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВЕННЫХ НЕЙРОННЫХ СЕТЕЙ НА СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО

Кузьменкова М.В.,

студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Глуцук Д.П., ст. преподаватель

Ключевые слова. Искусственный интеллект (ИИ), нейросеть, компьютерная графика, искусство, программное обеспечение, проектирование.

Keywords. Artificial intelligence (AI), neural network, computer graphics, art, software, design.

Совершенствование средств информационных технологий влияет на сферу художественной культуры. Естественным образом это оказывает воздействие на восприятие искусства человеком. Современное специализированное программное обеспечение, основанное на алгоритмах искусственного интеллекта, вносит изменения в технологии создания художественных произведений и искусство в целом [1]. Актуальность нашего исследования заключается в том, что работы, создаваемые нейронными сетями на основе искусственного интеллекта, вызывают весьма неоднозначное отношение как среди научного сообщества в области искусства, так и среди общественности.

Цель исследования – проанализировать процесс влияния нейронных сетей на современное искусство.

Материал и методы. В процессе исследования был выполнен анализ научных статей и интернет-публикаций, освещающих представленную проблему. Основными методами для исследования являются описательно-аналитический, сравнительно-сопоставительный, а также обобщение полученных сведений.

Результаты и их обсуждение. Нейросети (искусственные нейронные сети) представляют собой вычислительные системы, построенные по принципу организации и функционирования биологических нейронных сетей – сетей нервных клеток живого организма [2]. Они представляют собой результат исследования процессов, протекающих в мозге и попытки смоделировать эти процессы.

Определение нейронной сети было сформировано в середине 40-х годов XX века американскими учеными в одной из фундаментальных научных статей. Данное понятие тесно перекликается с биологией, психологией, математикой, программированием, кибернетикой и многими другими науками. В XXI веке нейросети находят применение в области изобразительного искусства. Эта область всегда была делом воображения, которое лучше всего предоставлялось творцам. У художников есть уникальный способ выразить себя и время, в котором они живут, через уникальную линзу, специфичную для того, как они смотрят на мир вокруг себя. Будь то Леонардо Да Винчи и его удивительные работы, или Ван Гог и его своеобразный взгляд на мир, искусство всегда вдохновляло миллионы людей на протяжении многих поколений [3].

Технологии всегда вдохновляли художников расширять границы и исследовать возможности, выходящие за рамки того, что уже было сделано. Например, первая пленочная камера была изобретена не как технология, помогающая искусству, а просто как инструмент для запечатления реальности. Понятно, что каждый из художников видел это по-разному, воздействуя на всю кино- и анимационную индустрию. Данное утверждение справедливо для каждой крупной технологии, которую создает и развивает человек, ведь художники всегда находили способ творчески использовать новый инструментарий [4].

Создание работ при помощи нейросети это совершенно новая и достаточно интересная возможность для художников, дизайнеров, иллюстраторов, позволяющая повысить художественный поиск и полет фантазии. Это способ отойти от существующих рамок, придумать что-то новое и безумное и посмотреть на это со стороны. Нейросеть поможет реализовать самые смелые идеи за короткое время, достаточно дать ей ключевые слова, где она собирает основную информацию по заданной команде и на ее базе создает картинку (рисунок 1). Это совершенно новые возможности и небывалые горизонты для людей из мира искусства.

Как уже было упомянуто выше, существуют разные мнения об использовании нейросетей в искусстве. Например, большинство художников, работающих в компьютерной графике считает, что нейросети – инструмент, который пригодится художнику для более удобной работы над проектами. Многие художники, работая с нейронными сетями находят свои оригинальные решения и обретают свой узнаваемый почерк. Достаточно привести пример того, что в широко используемом графическом редакторе растровой графики Photoshop достаточно давно имеются алгоритмы, ускоряющие работу над изображением. Гонконгский художник Виктор Вонг с помощью робота A.I. Gemini создает картины традиционного китайского стиля живописи Xieyi. Используются техники каллиграфии, рисования линий и штриховки чернилами. Он создает близкие к импрессионизму картины на рисовой бумаге [5].

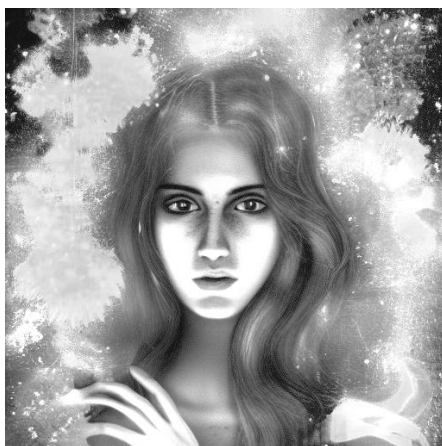


Рисунок 1 – Изображение, созданное в нейросети путем текстового описания

Стоит отметить, что нейросети пока далеки от совершенства. В некоторых случаях при создании изображений может получиться нечто не имеющее смысла. Даже во время поиска схожего изображения системой может быть выведена абсолютно произвольная иллюстрация.

К существенным минусам, по мнению многих обывателей, можно отнести и то, что нейросеть создает графические работы за считанные секунды. Это порождает вопрос о необходимости в творческой деятельности присутствия художника, ведь иллюстрации, выполненные искусственным интеллектом менее трудозатратны и не требуют особого творческого таланта, достаточно лишь грамотно дать команду нейросети, для выполнения работы. Однако мнение художников другое. Например, художник-иллюстратор Беата Куркуль, которая зачастую прибегает к использованию нейросети, а в частности к программе Midjourney говорит, что если художник сможет включить искусственный интеллект как инструмент в выполнении творческой деятельности, например, в качестве чернового наброска для основы будущего произведения, это будет помощником современному художнику.

Заслуживает внимания событие, которое произошло совсем недавно – в августе этого года. Джейсон Аллен успешно выставил свою графическую работу, созданную нейросетью Midjourney на государственном конкурсе изящных искусств в штате Колорадо. Представленная картина заняла первое место в номинации «Цифровое искусство». При этом картина производит впечатление рукотворной. Этот случай вызвал не только шквал критики со стороны общественности, но и породил серии художественных творений, созданных посредством искусственного интеллекта пользователями, желающими легко заработать.

Заключение. Подводя итог, следует сказать, что, по нашему мнению, в сердцах людей, связанных с искусством есть и всегда будет благоговение перед художественными произведениями и ремесленными изделиями ручной работы. Технологические творения обладают большой полезностью и эстетической ценностью, но картины и ремесла, как правило, имеют то, что называют «художественной ценностью». Человеческое творчество – это то, чем является искусство, а технологии – это помощь, а не полная замена. В настоящее время создание изображений посредством нейросетей представляет собой относительно новое направление и многих это может озадачить. В свое время широкое распространение цифровой живописи было довольно острой проблемой в искусстве. Однако, как показало время традиционное искусство и компьютерная графика вполне успешно могут взаимодействовать, занимая достойное место в жизни человека.

1. Загорулько, Р.В. Интернет-ресурсы как средство неформального образования / Р.В. Загорулько, Ю.П. Беженарь // Гражданское образование молодежи в современном медиапространстве: возможности и риски информационного общества: материалы междунар. науч.-практ. конф., Витебск, 23 марта 2022 г. – Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2022. – С. 52–56. – Режим доступа: <https://rep.vsu.by/bitstream/123456789/32487/1/52-56.pdf> – Дата доступа: 08.09.2022.

2. Нейронная сеть // Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – 2022. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Нейронная_сеть – Дата доступа 08.09.2022.

3. Обучи себя сам. Что такое нейронные сети и как они, развлекаая, меняют нашу жизнь? // Дирекция информационных технологий Уральского федерального университета имени первого Президента России Б.Н. Ельцина [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://dit.urfu.ru/ru/blog/28689>. – Дата доступа 10.09.2022.

4. Пол, Кристиана. Цифровое искусство / Кристиана Пол. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 272 с.

5. Токсик, К. Нейронные сети и современное искусство: наш опыт с Artlife 2020 / К.Токсик, П. Постников, В. Крутенюк // Phygitalism [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://medium.com/phygitalism/neural-networks-art-fe9fa6b7d79f>. – Дата доступа: 04.09.2022.

ОТРАЖЕНИЕ ДЕНЕЖНОЙ РЕФОРМЫ 1922–1924 гг. В СОВЕТСКОЙ ПЕРИОДИЧЕСКОЙ ПЕЧАТИ

Луца Ю.А.,

*студент 4 курса УО «МГУ имени А.А. Кулешова», г. Могилев, Республика Беларусь
Научный руководитель – Лавринович Д.С., доктор ист. наук, профессор*

Ключевые слова. Денежная реформа, Г. Скольников, карикатуры, внутренняя политика СССР.

Keywords. Monetary reform, G. Sokolnikov, caricatures, internal policy of the USSR.

Актуальность. Развитие и становление молодого советского государства в 1920-е гг. невозможно представить без ее финансовой политики. Одним из важнейших процессов той эпохи стала денежная реформа 1922–1924 гг., которая смогла произвести неоднозначное впечатление на все советское общество, включая и печатные органы. Формирование образа советской денежной валюты, а также отражение в журналах и газетах реформы для крестьянского населения демонстрировало преданность и всяческую поддержку агитационных органов политико-экономической программы партии, где ключевое значение связано с популяризацией разного рода периодических изданий.

Цель работы – выявить основное содержание и важнейшие аспекты интерпретации денежной реформы 1922–1924 гг. в органах советской периодической печати.

Материал и методы. Исследование проведено на основе разнообразных советских

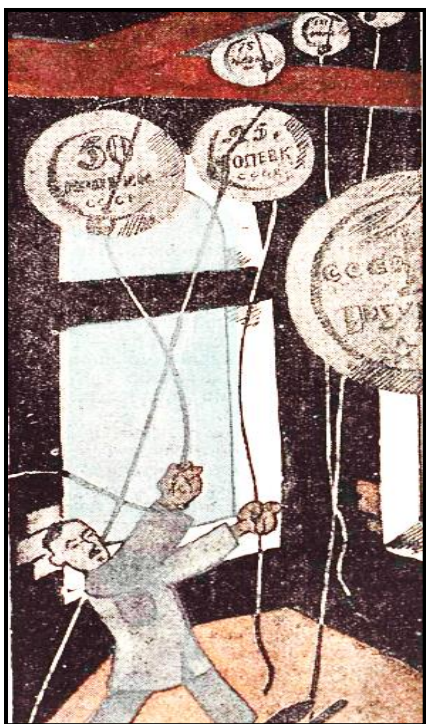


Рисунок 1 – «Дружеские шаржи
«Крокодила»» (1924 г.)

Автор рисунка – К. Ротова

сатирических журналов, в которых наблюдается демонстрация указанной проблемы. Наиболее весомый вклад в накоплении аналитической части связано с зарисовками и сатирическими памфлетами из журнала «Крокодил», который начиная с 1921 г. являлся главным органом Агитпрома. При написании работы автором были использованы базовые научные методы, такие как: анализ, синтез и историко-системный метод.

Результаты и их обсуждение. После принятия на X съезде РКП(б) в марте 1921 г. новой экономической политики (НЭП) в высшем финансовом органе большевистского правительства – Народного комиссариата финансов происходят изменения. В частности, наблюдая за уровнем и качеством жизни советских граждан, многие представители в верхах политической власти стали задумываться об улучшении экономической жизни рабочего и крестьянского населения, в том числе и о введении самостоятельной денежной единицы. По сохранившимся данным, можно сказать, что ведущую роль в принятии такого рода решений отводилось не только В.И. Ленину, но и наркомку Г.Я. Сокольникову, который стал в это время не только главным финансистом СССР, но и двигателем к «постепенному восстановлению экономической жизни России» [1, с. 125].