

2. Галерея классического и современного искусства «DKGALLERY» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://artdk.by/>. – Дата доступа: 27.02.2021.

3. Кодэкс Рэспублікі Беларусь аб культуры : уступ. у сілу з 3 лютага 2017 года / адк. за вып. Н. В. Судзілоўская. – Мінск : Нац. цэнтр прававой інфарм. Рэсп. Беларусь, 2016. – 271 с.

4. Кравченко, А. И. Культурология: учебное пособие / А. И. Кравченко. – 4 изд. – М. : Академический Проект, 2003. – 496 с.

5. Минский областной центр народного творчества [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://cultur.by/>. – Дата доступа: 09.11.2020.

6. Национальная библиотека Беларуси [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.nlb.by/>. – Дата доступа: 17.10.2020.

7. PROBELARUS [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://probelarus.by/>. – Дата доступа: 10.11.2020.

8. Пушко, Д. Арт-рынок: галереи / Д. Пушко // Клуб интеллектуального досуга Факультатив. – 2019.

9. Савчук, Е. 10 новых белорусских спектаклей, которые должен увидеть каждый культурный человек / Е. Савчук // КУКУ. – 2018.

Ананьева Д. Р., студент 313к группы
Научный руководитель – Кривошеева С. В.,
кандидат искусствоведения, доцент кафедры

НЕЙРОСЕТИ КАК НОВЫЙ ЭТАП РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

В последнее время возрастает популярность искусственного интеллекта. Искусственная нейронная сеть (сокращенно «нейросеть») – это компьютерная программа, работающая по принципу человеческого мозга: она прогоняет входные данные через систему «нейронов» – более простых

программ, взаимодействующих между собой, после чего выдает некий результат вычислений на основе этого взаимодействия, а также опыта и ошибок прошлых запусков программы. Это значит, что любая нейросеть является самообучаемой системой «искусственного интеллекта» [4]. Эту технологию используют во многих сферах, например, в области телекоммуникаций, средств массовой информации и цифровых способов представления произведений искусства и привлечения к ним внимания [6, с. 76].

Алгоритмы машинного обучения помогают решать как рутинные вычислительные задачи (распознавание образов, быстрая обработка больших массивов данных и пр.), так и нетривиальные творческие задачи – создание по простому текстовому описанию или наброску новых образов и идей, упрощая процесс воплощения задумки художника. В комбинации с творческим подходом таким образом можно получать довольно интересные результаты. Многие художники, работая с нейронными сетями, находят свои оригинальные решения и обретают собственный узнаваемый почерк [3].

Кроме того, нейронные сети ускоряют процесс получения необходимых навыков и знаний, что является подспорьем для молодых художников, помогая сократить путь от новичка до эксперта. Это оказывает влияние на привлечение более широкого круга лиц в творческую деятельность.

Нейросети уже сейчас используются в различных видах искусства, начиная от генерации случайных пейзажей и логотипов, заканчивая написанием стихов, песен и созданием видео лишь по текстовому сценарию.

Есть разные мнения насчёт искусственного интеллекта. С одной стороны – это помощник, своеобразный инструмент для художника; с другой стороны – это отдельное направление, так называемое «генеративное искусство».

Искусственный интеллект может быть полезен творческим людям в реализации идеи. Например, рисуя, человек может указывать расположение

объектов на электронном холсте, задавать направления, а программа создаст готовое изображение. Человеку останется только выбрать понравившуюся основу, вложить в неё свою душу, настроение и смысл.

Нейросеть может быть хорошим помощником для художника в процессе поиска для своей будущей работы. Допустим, художнику надо придать изображению определённую стилистику. Для этого может быть полезна программа Runway ML. Выбрав одну из нейронных сетей, например, StyleTransfer, и используя два изображения: оригинал и картинку-референс, уже через пару минут можно получить стилизованное изображение [3].

Достаточно старой является нейросеть Deepart, которая превращает любое изображение в рисунок, позволяя выбрать стилистику. Эта технология уже была использована в популярном графическом редакторе Photoshop – стилизация фотографий под традиционные методы (карандаш, масло и т.д.).

В настоящее время существует огромное разнообразие нейросетей, способных помочь художнику. Например, искусственный интеллект AI Portraits рисует в академическом стиле, Nvidia InPainting ретуширует фото, Logojoy очень полезна для начинающих дизайнеров, создает логотипы, Colorize раскрашивает черно-белую фотографию. Для создания концепций, персонажей, генерации новых форм и образов подойдет сайт Artbreeder.com [5].

Тут возникает вопрос: «Может ли искусственный интеллект создать не только форму, но и содержание, заложить в свое произведение идею?» На мой взгляд, в ближайшее время – нет, создать что-то новое он не способен. Мир искусственного интеллекта ограничен только информацией и вещами, которые создал и вложил в машину человек [2]. Нейросеть может анализировать и создавать свой вариант уже того, что существует, лишая произведение чувственности и эмоциональности.

В связи с этим мы имеем все основания усомниться в том, что созданное искусственным интеллектом можно считать искусством. Достаточно интересное мнение высказал на эту тему Владислав

Шершульский, директор по перспективным технологиям Microsoft в России: «Произведение становится явлением искусства не столько в момент создания, сколько в момент восприятия – автором и, конечно, публикой» [1].

Нейросети – относительно молодая технология, тем не менее, на выставках современного искусства уже представлены картины, сгенерированные искусственным интеллектом. Многие творческие люди беспокоятся, что потеряют востребованность на рынке труда, но на данный момент нейросети не развиты настолько, чтобы полностью заменить людей. Художник должен учитывать психологию человека, психологию цвета, форм и влияния их на зрителя, необходимо иметь эмпатию, что не в состоянии обеспечить искусственный интеллект. Однако художник, подчинив себе эти новейшие инструменты творчества, может получить отличного помощника со своими неординарными идеями. И в этом заключается, несомненно, высокий потенциал как для развития искусственного интеллекта в целом, так и более полного использования нейросетей во всех направлениях современного искусства.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Искусственный интеллект завоевывает искусство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rozetked.me/articles/6285-iskusstvennyu-intellekt-v-iskusstve-glazami-hudozhnika>. – Дата доступа: 26.03.2021
2. Люди больше не нужны: роботы тоже займутся искусством [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rb.ru/longread/ai-art>. – Дата доступа: 26.03.2021
3. Нейронные сети и современное искусство: наш опыт с Artlife 2020 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://medium.com/phygitalism/neural-networks-art-fe9fa6b7d79f>. – Дата доступа: 26.03.2021
4. Нейросеть – что это такое? Определение, значение, перевод [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://chto-eto-takoe.ru/neural->

network. – Дата доступа: 26.03.2021

5. Artbreeder – нейросеть, которая генерирует случайные лица, абстракцию, обложки и пейзажи [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/flood/70860-artbreeder-neyroset-kotoraya-generiruet-sluchaynye-lica-abstrakciyu-oblozhki-i-peyzazhi>. – Дата доступа: 26.03.2021

6. Скорнякова, М. Г. Сценическое пространство в театре постклассической эпохи / М. Г. Скорнякова // Театр XX века: закономерности развития / Гос. ин-т искусствознания ; [отв. ред. А.В. Бартошевич]. – М., 2003. – С. 76–103.

Артёмов А. В., студент 408 группы
Научный руководитель – Бачурина Т. В.,
старший преподаватель

**РЕКЛАМА И СВЯЗИ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ
В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МУЗЫКАЛЬНОГО КОЛЛЕКТИВА
(НА ПРИМЕРЕ РОК-ГРУППЫ «SHINEDOWN»)**

Зарождение профессионального музыкального коллектива представляет собой сложный многоуровневый процесс, который может длиться годами. Большинство организационных вопросов может решить звукозаписывающая компания, но для начала нужно подписать с ней контракт, а чтобы лейбл мог подписать новых артистов, они должны предоставить образцы своего творчества, демо-версии. Итак, рассмотрим процесс становления современного музыкального коллектива на примере американской рок-группы SHINEDOWN.

Данный коллектив образовался в 2001 году, в городе Джексонвилл, штат Флорида. Основателями группы являются Brent Smith (вокал) и Barry Kerch (барабаны). В первоначальный состав также входили Бред Стюарт