

УДК 377

**М.С. ЗЫРИНА, О.С. КИРИЛЛОВА, Е.Н. РАМЗАЕВА**  
(Волгоград)

## **ПРОБЛЕМЫ МОДЕРНИЗАЦИИ СИСТЕМЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ В КОНТЕКСТЕ ВЫЗОВОВ СОВРЕМЕННОГО ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА**

*Определяются проблемы системы художественного образования в контексте цифровизации современного общества. Рассматривается феномен нейронных сетей, возможности их применения в творческой деятельности, а также педагогический потенциал и риски данного явления.*

**Ключевые слова:** нейронная сеть, нейросеть, художественное образование, дизайн, искусство, педагогический потенциал.

---

**MARIYA ZYRINA, OLGA KIRILLOVA, EKATERINA RAMZAEVA**  
(Volgograd)

## **THE ISSUES OF THE MODERNIZATION OF THE SYSTEM OF THE ARTISTIC EDUCATION IN THE CONTEXT OF THE CHALLENGES OF THE MODERN INFORMATION SOCIETY**

*The article deals with the issues of the system of the artistic education in the context of the digitalization of the modern society. There is considered the phenomenon of the neural networks, the potential of their usage in the creative activity, the pedagogical potential and the risks of this phenomenon.*

**Key words:** neural network, neuronet, artistic education, design, Art, pedagogical potential.

Современный мир стоит на пороге очередных свершений в области научно-технического прогресса. Стремительно развивающиеся информационные технологии, требующие иного подхода к профессиональной художественной деятельности, неизбежно оказывают мощное влияние на сферу изобразительного искусства, а вместе с ним – и на систему художественного образования. Отклик на актуальные запросы современности отчетливо читается в Государственном образовательном стандарте основного общего образования, утвержденного в 2021 г. [3] и в Примерной рабочей программе основного общего образования по изобразительному искусству, ориентированной на новый стандарт [4]. Здесь, уже в рекомендациях для начальной школы мы встречаем подробное описание модуля, посвященного «Изображению в синтетических, экранных видах искусства и художественной фотографии» [Там же]. В рамках данного модуля предполагается раскрытие значения развития технологий в становлении новых видов искусства, а также знакомство с мультимедиа и объединением множества воспринимаемых человеком информационных средств на экране цифрового искусства [Там же]. Обращение к столь серьезной теме в таком раннем возрасте может показаться преждевременным, но наблюдение за темпами развития современных технологий в области дизайна и искусства показывает, что на самом деле система образования постоянно и неизбежно находится на шаг позади [2].

Рубеж 2022 и 2023 гг. был ознаменован разрастающимся ажиотажем вокруг проблемы применения нейросетей в дизайне и изобразительном искусстве. В то время, как искусствоведы и философы демонизировали этот противоречивый инструмент, рекламные агентства и студии по производству компьютерных игр массово записывали своих сотрудников на дорогостоящие курсы по применению нейросетей в иллюстрировании и дизайне, вакантные места на которые разлетались, как «горячие пирожки». Однако, прежде чем мы рассмотрим специфику преподавания этих технологий, рассмотрим вкратце, что же представляют собой нейросети, и каков их потенциал применения в изобразительном искусстве и дизайне.

В общих чертах, нейронная сеть – одно из направлений искусственного интеллекта. Его целью является моделирование аналитических механизмов, которые осуществляются мозгом человека. Ти-

пичная нейронная сеть выполняет три основных задачи: классификацию, предсказание, распознавание. Современные нейросети могут полностью самостоятельно обучаться, развиваться, строить личный опыт на основе совершенных ошибок [5].

Применительно к сфере изобразительного искусства нейронные сети могут обучаться на примере созданных человеком визуальных образов и создавать свои собственные. Все, что остается пользователю – задать словесное описание требуемого визуального образа или создать примитивный эскиз, который будет усовершенствован нейронной сетью. Показательным в данном случае является пример студии Артемии Лебедева, выдававшей в течение года продукты, получаемые исключительно с помощью нейронной сети за работу начинающего дизайнера Николая Иронова, услуги которого предлагались по сниженной цене и пользовались спросом у заказчиков [1]. Кроме того, растет число программ, позволяющих любому желающему самостоятельно и без специальной подготовки генерировать графические изображения. Увеличивается и спрос на обучение профессиональной работе с нейросетями, которое на данный момент ограничивается, в основном, авторскими курсами.

В то же время – в системе профессионального образования данная тема представлена весьма узко. Открыты магистерские программы в Московском авиационном институте, Московском физико-техническом институте, Университете ИТМО, посвященные изучению и работе с нейросетями в графическом дизайне, но все они рассчитаны на программистов и рассматривают данный вопрос именно с этих позиций, в то время, как система профессионального художественного образования обходит этот вопрос стороной [Там же].

В силу все возрастающей эффективности нейронных сетей спрос на продукт, получаемый таким суррогатным способом, необычайно велик в коммерческой сфере: т. к. данный инструмент позволяет ускорить рутинные процессы в несколько раз и удешевить получаемый продукт. Однако использование нейронных сетей смещает распределение профессиональных функций и ролей в мире искусства и дизайна: ведь «обучают» нейронные сети программисты, а художники предоставляют материал для такого обучения и корректируют получаемый контент на конечном этапе. Тем не менее, прогнозы говорят о том, что и эти функции со временем могут стать невостребованными. Таким образом, в сфере «диджитал арта» стирается граница между научным и художественным, логичным и иррациональным. Все это коррелируется с современной картиной мира и философией постгуманизма, характерной для современного общества, которая видит в качестве полноценного субъекта искусства машину [7].

Как замечает по проблеме машинизации искусства современный философ Наталья Ростова: «Сегодня вопрос о стирании всех границ между человеком и машиной в искусстве включает вопрос о статусе художника [Там же].

Обладает ли человек по-прежнему привилегией быть творцом в эпоху алгоритмической эстетики?». Таким образом, в условиях цифрового поворота и философских открытий постгуманизма искусство преобразуется в транс-искусство, переходит свои границы и становится вездесущим [Там же].

Человек теряет привилегированный статус субъекта творчества, т. к. творить теперь может и машина. Это также созвучно концепции трансгуманизма, транслирующей идею о том, что человек – это не последнее звено в природной эволюции, и с помощью технологий его самого можно бесконечно улучшать [Там же].

Философская дискуссия относительно роли нейросетей в искусстве и жизни может быть бесконечной, однако очевидно одно: современная система художественного образования стоит перед новыми вызовами эпохи и обязана на них откликнуться. В ее задачи входит не только составить альтернативу стихийному коммерческому рынку образовательных услуг, построенную на основе научного подхода и продуманных педагогических моделей, но и определить место художника в современном мире: защитить его и отстоять интересы высокого искусства.

В 2020 г. программист Денис Ширяев выпустил обновленную с помощью нейросетей версию фильма 1896 г. «Прибытие поезда на вокзал «Ла Сьота» [Там же]. Это весьма символическое детище, т. к. именно во второй половине XIX в., после изобретения фотоаппарата и кинокамеры, художник впервые встает перед необходимостью поиска новой ниши в мире искусства. Открытия, осуществлен-

ные импрессионистами и постимпрессионистами на этом пути, предстоит совершить и современному деятелю искусства, и, как нам видится, сделать это возможно только в тандеме с педагогом-художником.

Чем рано или поздно закончится внедрение нейросетей и искусственного интеллекта? Существует любопытная версия, что грядет «великий исход из Сети» [5]. Сначала нейросети из-за коммерческой выгоды неизбежно заменят всех: художников, музыкантов, фотографов, программистов, друзей по переписке и т. д. А затем внезапно возникнет вопрос: «Что же там делать людям?». В переписках и в комментариях общаются «боты». Выкладывать оригинальные авторские рисунки и фотографии в сеть бессмысленно – их моментально для обучения начнёт использовать нейросеть. С перепиской уже на данный момент отлично справляется электронный ресурс “ChatGPT” [6]. Как итог, люди могут просто покинуть Интернет, т. к. им как биологическому виду там будет делать практически нечего. Интернет окажется предоставленным сам себе.

Довольно радикальная картина, которая едва ли правдоподобна, однако вопрос поставлен верно: вместе с нейросетями заканчивается целая эпоха прежнего использования сети.

Так как же должен измениться подход к изучению изобразительного искусства с развитием искусственного интеллекта?

Адресовав вопрос нейронной сети “GPTchat” [Там же], мы получили ответ, который приводим дословно:

«С развитием искусственного интеллекта, подход к изучению изобразительного искусства может измениться следующим образом:

1. Использование компьютерных программ для создания и обработки изображений. Это позволит обучающимся быстрее и эффективнее создавать и редактировать изображения, а также экспериментировать с различными техниками и стилями.

2. Использование виртуальных искусственных музеев, где можно получить доступ к огромному количеству произведений искусства со всего мира. Это позволит студентам изучать различные стили и направления в изобразительном искусстве и получать доступ к музейным коллекциям, которые ранее были недоступны в реальной жизни.

3. Использование искусственного интеллекта для анализа произведений искусства и создания новых произведений на основе анализа исторических данных. Это может помочь студентам понять, как различные художники работали и как их техники и стили развивались со временем.

4. Расширение возможностей сотрудничества и обмена знаниями с помощью онлайн-платформ и социальных сетей. Это позволит студентам общаться, обсуждать свои работы и идеи с другими студентами и профессионалами в данной области».

В целом, развитие искусственного интеллекта может значительно изменить и в определенном смысле усовершенствовать процесс обучения основам изобразительного искусства, сделать его более доступным и интерактивным. Однако все эти изменения требуют от педагогов осторожного отношения и принципиально нового подхода, позволяющего создавать уникальные креативные проекты.

### Литература

1. Болдырева А.А., Кириллова О.С. Рамзаева Е.Н. Изобразительная деятельность как условие развития образного мышления подростков // Изв. Волгогр. гос. пед. ун-та. 2020. № 8(151). С. 37–41.
2. Неменский Б.М. Педагогика искусства. Видеть, ведать и творить. М.: Просвещение, 2012.
3. Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 05.07.2021 № 64100) 2021 г. // Официальный интернет-портал правовой информации. [Официальный сайт]. URL: <http://pravo.gov.ru> (дата обращения: 15.10.2023).
4. Примерная основная образовательная программа основного общего образования: организация УВП. М., 2002. [Электронный ресурс]. URL: [http://krippo.ru/files/fgos/04\\_04\\_22-2.pdf](http://krippo.ru/files/fgos/04_04_22-2.pdf) (дата обращения: 15.10.2023).
5. Соколова Д.Д., Творчество нейросети как новый вид искусства // Лучшая научная статья 2021: сб. ст. XLVI Междунар. науч.-исследоват. конкурса (г. Пенза, 25 дек. 2021 г.). Пенза: Изд-во «Наука и Просвещение», 2021. С. 147–149.
6. Чат-бот “GPTchat”: [сайт]. URL: <https://trychatgpt.ru/>.
7. Шаповалов И.С. Философские проблемы современного искусства в эпоху постгуманизма // Вестник Воронеж. гос. ун-та. 2022. № 4(46). С. 115–122.