

DI VAIZDŲ GENERAVIMO PROGRAMŲ PIRMTAKAI

Dirbtinio intelekto vaizdų generavimo programų pirmtakai

Nors dirbtinio intelekto (DI) vaizdų generavimo programos, tokios kaip "DALL-E 2", "Midjourney" ir "Imagen", pastaraisiais metais sulaukė didelio dėmesio, jų atsiradimas nebuvo staigus. Šias programas išugdė dešimtmečius trukęs tyrimų ir ankstesnių technologijų tobulinimas.

Ankstyvieji darbai:

1960-ieji: Ankstyvieji DI vaizdų generavimo tyrimai daugiausia dėmesio skyrė paprastų formų, tokių kaip linijos ir apskritimai, kūrimui. Vienas žymiausių ankstyvųjų darbų šioje srityje yra Seymouro Paperto 1962 m. darbas "Modelio kūrimas".

Image of Seymour Papert work ModelingOpens in a new window

idtoolbox.eseryel.com

Seymour Papert work Modeling

1970-ieji: FRACTALS-1970-aisiais DI vaizdų generavimo srityje buvo padaryta pažanga, atsiradus procedūriniam generavimo metodams. Šie metodai naudoja algoritmus vaizdams kurti pagal taisyklių rinkinį. Vienas žymiausių šio metodo pavyzdžių yra Michael F. Barnsley 1986 m. darbas "The Fractal Dimension of Sierpinski Triangles".

1980-ieji: 1980-aisiais atsirado neuroniniai tinklai, kurie tapo pagrindine šiuolaikinių DI vaizdų generavimo programų technologija. Neuroniniai tinklai yra modeliuojami pagal žmogaus smegenis ir gali mokytis iš duomenų, kad kurtų sudėtingus modelius. Vienas žymiausių ankstyvųjų darbų šioje srityje yra David Rumelhart ir Geoffrey Hinton 1986 m. darbas "Learning representations by back-propagating errors".

Image of David Rumelhart and Geoffrey Hinton work Learning representations by backpropagating errorsOpens in a new window

www.r-bloggers.com

David Rumelhart and Geoffrey Hinton work Learning representations by backpropagating errors

Naujausi pasiekimai:

2000-ieji: 2000-aisiais DI vaizdų generavimo srityje buvo padaryta didelė pažanga, atsiradus gilesniems neuroniniams tinklams ir didesniems duomenų rinkiniams. Vienas žymiausių šio laikotarpio darbų yra Alex Krizhevsky, Ilya Sutskever ir Geoffrey Hinton 2012 m. darbas "ImageNet classification with deep convolutional neural networks".

2010-ieji: DEEP LEARNING -2010-aisiais DI vaizdų generavimo srityje atsirado naujų metodų, tokių kaip generatyvus priešininkas tinklai (GAN). GAN naudoja du konkuruojančius neuroninius tinklus, kad sukurtų realistiškus vaizdus. Vienas žymiausių šio metodo pavyzdžių yra Ian Goodfellow, Joshua Bengio ir Aaron Courville 2014 m. darbas "Generative adversarial networks".

2020-ieji: 2020-aisiais DI vaizdų generavimo srityje įvyko sparti pažanga, atsiradus didesniems skaičiavimo ištekliams ir atviram duomenų ir kodo prieinamumui. Dėl to atsirado daugybė **naujų DI vaizdų generavimo programų, tokių kaip "DALL-E 2", "Midjourney" ir "Imagen"**.

Šių programų pirmtakai

Šiuolaikinės DI vaizdų generavimo programos turi daug ankstesnių tyrimų ir technologijų. Ankstyvieji darbai procedūrinės generacijos, neuroninių tinklų ir generatyvių priešininkų tinklų srityse padėjo pagrindą šioms programoms. Naujausi pasiekimai gilesnių neuroninių tinklų, didesnių duomenų rinkinių ir atviro kodo prieinamumo srityse leido sukurti galingesnes ir sudėtingesnes programas.

DI vaizdų generavimo srityje vyksta sparčiai besivystanti

DI vaizdų generavimo programų ateitis

DI vaizdų generavimo programos vis dar yra ankstyvoje kūrimo stadijoje, tačiau jos turi potencialą revoliuciškai pakeisti daugelį pramonės šakų. Štai keletas galimų šių programų panaudojimo būdų:

Kūrybiškumas: DI vaizdų generavimo programos gali būti naudojamos kurti naujas meno, muzikos ir literatūros formas. Jas taip pat galima naudoti kuriant naujus produktus ir dizainus.

Vizualizacija: DI vaizdų generavimo programos gali būti naudojamos sudėtingų duomenų vizualizavimui, tokiu būdu padedant žmonėms geriau juos suprasti. Jas taip pat galima naudoti kuriant realistiškesnius simulatorius ir virtualiąją realybę.

Švietimas: DI vaizdų generavimo programos gali būti naudojamos kuriant interaktyvesnes ir įtraukiančias mokymosi patirtis. Jas taip pat galima naudoti kuriant suasmenintus mokymosi medžiagą.

Gamyba: DI vaizdų generavimo programos gali būti naudojamos kuriant naujus produktus ir prototipus. Jas taip pat galima naudoti gamybos procesams optimizuoti.

Moksliniai tyrimai: DI vaizdų generavimo programos gali būti naudojamos kuriant naujas mokslines hipotezes ir teorijas. Jas taip pat galima naudoti mokslinių duomenų vizualizavimui.

DI vaizdų generavimo programų ateitis yra kupina galimybių. Dėl šių programų tobulinimo jos gali turėti didelę įtaką daugeliui mūsų gyvenimo aspektų.

Tačiau yra ir tam tikrų galimų **DI vaizdų generavimo programų naudojimo pavojų**. Pavyzdžiui, šias programas galima naudoti kuriant dezinformaciją ar suklastotus vaizdo įrašus. Svarbu žinoti apie šiuos pavojus ir atsakingai naudoti DI vaizdų generavimo programas.

Apskritai DI vaizdų generavimo programos yra galingas įrankis, turintis potencialą pakeisti **daugelį pramonės šakų**. Svarbu naudoti šias programas atsakingai ir žinoti apie galimus pavojus.

Išvados

DI vaizdų generavimo programos yra sparčiai besivystanti technologija, turinti potencialą revoliuciškai pakeisti daugelį mūsų gyvenimo aspektų. Svarbu žinoti apie šių programų ankstesnę istoriją, dabartines galimybes ir galimą poveikį ateityje. Atsakingai naudojant DI vaizdų generavimo programas, jos gali būti galinga priemonė kūrybiškumui, švietimui, moksliniams tyrimams ir daugeliui kitų dalykų.

////////////////////////////////////

Midjourney **AI vaizdų naudojimas komerciniais tikslais – ką reikia žinoti**

pateikė Cheryl Gilliver | 2023 m. rugsėjo 25 d. | B2B PR tinklaraštis, nuomonė, fotografija ir vaizdo įrašai

„Midjourney“ yra nuostabus dirbtinio intelekto įrankis, leidžiantis kurti vaizdus, kurie atgaivina jūsų viešąjį ryšį, turinį ir pranešimus, tačiau jei norite jį naudoti komerciniais tikslais, turite suprasti privalumus ir trūkumus.

„Midjourney“ greitai tampa vienu populiariausių AI įrankių vaizdams generuoti rinkodaros komunikacijos agentūrose. Jis naudoja dirbtinį intelektą, kad sukurtų vaizdus pagal tekstinius raginimus, o išėjimai dažnai yra stulbinantys! Tiesą sakant, mūsų įspūdingi pagrindinio puslapio vaizdai ir visi mūsų prekės ženklo vaizdai buvo sukurti naudojant Midjourney. Jo gebėjimas sukurti aiškius ir tikslius variantus atsakant į kelis žodžius yra stulbinantis ir lengvas, kai tik pradėsite, ir, tiesą sakant, labai smagu.

Daug mažiau naršyti vaizdų bibliotekas

Kaip žino turinio kūrėjai ir grafikos dizaineriai, galite praleisti daug ilgiau ieškodami „tinkamų vaizdų“ vaizdų bibliotekose, nei išdėstydami straipsnį ar grafiką. AI išsprendžia problemą: **galite tiksliai nurodyti, ko ieškote, įskaitant apšvietimą, stilių, padėtį, dydį, orientaciją, spalvas ir kt.** Jūs netgi galite naudoti vaizdo URL, kad nukreiptumėte Midjourney link savo tikslo.

AI išvestis gali atrodyti kaip natūrali nuotrauka, tačiau objektas nėra tikras. Tai bandymų ir klaidų procesas, tačiau jei pradėsite nuo geros vizualinės idėjos, turite didelę sėkmės galimybę.

Dauguma viešųjų ryšių žmonių turi kūrybingą akis ir turėtų gana greitai įsisavinti pagrindus. Nebėra jokios rimtos priežasties siūsti blankių, neįkvepiančių vaizdų kartu su spaudos medžiaga, tačiau turite žinoti apie visas autorių teises.

Kam priklauso jūsų sukurti AI vaizdai?

Užsisakę mokamą prenumeratą (10 USD + PVM per mėnesį), galite sukurti iki 200 vaizdų per mėnesį ir naudoti juos komerciniais tikslais. **Tai reiškia, kad jums priklauso vaizdas kaip failas, bet jums nepriklauso jokių vaizdo autorių teisių ir pagal įstatymus negalite jo apsaugoti. (Autorių teisių įstatymas reikalauja, kad autoriaus darbas būtų žmogaus,** taigi, jei jūsų paveikslėlyje yra dirbtinio intelekto komponentų ir pakankamai žmogaus autorystės, galite ginčytis dėl autorių teisių, bet darykime išvadą, kad jūs neturite autorių teisių.)

Taigi įmonėms ši situacija kelia klausimų. Jokių autorių teisių reiškia, kad nereikia mokėti už komercinio naudojimo licenciją. Vis dėlto negalite neleisti kitiems naudoti jūsų verslo vaizdų, dirbtinio intelekto sukurtu logotipo ar bet kokios kitos AI grafikos. Tam tikra prasme tai niekuo nepanašu į turinio atsarginio vaizdo įsigijimą. Tuo taip pat gali naudotis kitas asmuo, perkantis komercinę licenciją, tačiau naudojant dirbtinį

intelektą nereikia mokėti.

Kurdami klientui skirtą turinį, pavyzdžiui, vadovų profiliavimo programai, galbūt norėsite **įtraukti pakankamai vaizdinių prekės ženklo užominių**, kad atgrasytumėte tiesioginius konkurentus nuo jūsų geriausių idėjų.

Midjourney AI vaizdų naudojimas komerciniais tikslais

Vidurinės kelionės vaizdai yra vieši ir negali būti ištrinti.

Kadangi AI vaizdai neturi autorių teisių, bet koks vaizdas, kurį sukuriate „Midjourney“, tampa viešuoju. Jis grįžta į Midjourney variklį ir gali būti permaišytas, padidintas ir pan., kiti mokantys vartotojai.

Tai gali būti gana nepatogu komercinėms organizacijoms. Gali būti, kad rizika, kad jūsų prekės ženkle bus naudojamas viešasis vaizdas, yra per didelė, arba galite manyti, kad tikimybė, kad jūsų vaizdus naudos kitas prekės ženklas, yra nedidelė, ypač dėl to, kad dirbtinio intelekto vaizdų kiekis ten auga eksponentiškai. Arba galite nuspręsti, kad tai tinka kai kurioms žiniasklaidos priemonėms, bet ne kitoms. Pvz., tai tinka socialinių tinklų įrašams, bet ne jūsų logotipui.

Kaip ir su visais AI įrankiais, meno ir verslo sritys greičiausiai dėl jų labai pasikeis. Taigi, kokia yra AI vaizdo kūrimo įrankių komercinio naudojimo perspektyva?

Kitos AI vaizdų komercinio naudojimo pasekmės

Norėdami tai apsvarstyti, turime suprasti, kaip veikia AI įrankiai. Šiandieninis dirbtinis intelektas yra pagrįstas „daugiakalbiu modeliu“. Tai reiškia, kad dirbtinis intelektas gali būti išmokytas mokytis BET KALBOS, ieškant modelių ir juos iššifruojant. Jis turi sunaudoti daug duomenų, kad būtų išmokytas efektyviai išmokti kalbą. Gautas dirbtinis intelektas gali „supranta“ kalbamas kalbas, matematikos formules, muzikines notacijas, įrašytas dainas, MRT nuskaitymus, orų modelius, ekonomikos tendencijas, „Wi-Fi“ signalus, vaizdinius vaizdus, žmonių veidus, žmonių balsus – sąrašas ilgas!

„Midjourney“ naudojimas – AI jau buvo apmokytas

Bet koks vaizdas, kurį sukuriate naudodami dirbtinį intelektą, sukuriamas, nes dirbtinis intelektas jau buvo išmokytas iškraunant milijardus vaizdų iš interneto ir galėjo juos atkurti bei apdoroti, kad galėtų „suprasti vaizdo kalbą“, pvz., objektų modelius, stiliai ir medijos variantai, pvz., fotografija, meno kūriniai, animaciniai filmai, grafika ir kt. AI gali generuoti naujus vaizdus pagal jūsų temas ir stiliaus instrukcijas. Čia jis tampa ypač galingas kuriant fantastinius vaizdus, nes gali lengvai sujungti dvi visiškai atskiras meno sritis – pvz., laukinės

gamtos fotografiją ir futuristinį foną. Jūs netgi galite nurodyti „[vardo atlikėjo] stiliumi“ arba „nufotografuota [fotoaparato modeliu]“.

O kaip autorių teisių saugomi menininko vaizdai?

Iki šiol dirbtinio intelekto įrankiai yra „apmokyti“ nemokamai pasiekiant vaizdus žiniatinklyje, įskaitant duomenų gavybos vaizdus, kuriuos menininkai jau galėjo kruopščiai sukurti ir saugoti autorių teisių. Žmonės visada galėjo vartoti ir būti paveikti kitų menininkų, tačiau dirbtinis intelektas tai gali padaryti „be pastangų“ per kelias sekundes, o žmonėms gali prireikti metų, kol išsiugdys naujas idėjas ir įgūdžius.

Individualizuoto meno gamybos linija

Vadinasi, dirbtinis intelektas gali pakenkti fotografams ir skaitmeniniams menininkams, nes dabar bet kas gali „nuplėšti“ savo darbus ir sukurti unikalų įvaizdį tokiu pačiu stiliumi, iš tikrųjų labai artimas versijas, kurių niekas negali aptikti, išskyrus pačius menininkus. Menininkams sunku tai, kad jų darbas tampa ne tik įkaitu iš visų vaizdų internete, bet ir nemokamo maisto dirbtiniam intelektui; Rezultatas yra tai, kad jų darbas praranda vertę, nes nereikia užsakyti ar pirkti originalo, kai galite sukurti savo per kelias sekundes.

Ir vis dėlto dirbtinio intelekto sukurtas vaizdas yra unikalus, nes idėja kilo iš vartotojo teksto raginimų, o ne iš originalaus menininko. Tai nėra paprasta vagystė ar klastojimas internete. AI vaizdo kūrimas sudaro individualaus meno gamybos liniją. Tai labai atpalaiduoja ir jaudina paprastus žmones, kurie dabar gali sukurti nuostabius vaizdus pagal savo tikslus reikalavimus, tačiau taip pat įstrigo patyrusiems menininkams.

Žmogus, žvelgiantis į tolį, su purpurinėmis jungtimis aplink akis.

JK duomenų gavybos išimtis

Kaip visada, vyriausybės stengiasi priimti internetą reglamentuojančius teisės aktus, ir nors jau yra milijonai registruotų AI įrankių vartotojų, po šešerių AI politikos formavimo metų reguliavimo trūksta.

„Verslui reikia aiškaus centrinio priežiūros ir atitikties mechanizmo, o ne reguliavimo kratinio“

Jungtinėje Karalystėje parlamentaram lobizavo vyriausybę, kad ji įgyvendintų tam tikrą technologijų įmonių reguliavimą dėl daugelio galimų piktnaudžiavimo dirbtiniu intelektu. Vis dėlto iki šiol Vyriausybė nenuėjo pakankamai toli, kad išspręstų susirūpinimą keliančius klausimus .

Pažymėtina, kad duomenų gavyba arba vaizdų rinkimas dirbtinio intelekto robotams mokytį nėra reglamentuojamas. JK Intelektinės nuosavybės tarnyba pasiūlė padaryti autorių teisių išimtį AI, kad jie galėtų išgauti kūrybingų menininkų duomenis, o tai labai nustebins kūrėjus. Kaip jie naudojami savo teisėmis suteikti arba atsisakyti technologijų įmonėms prieigą prie savo kūrinių? Ar arklys dar neužsuko?

Jau dabar JAV yra nagrinėjamos teisminės bylos iš autorių teisių savininkų, tokių kaip „Getty Images“, kurie kreipiasi į teismą su technologijų įmonėmis dėl intelektinės nuosavybės teisių pažeidimo, nes dirbtinis intelektas be leidimo pasiekia ir naudoja autorių teisių saugomus vaizdus.

Stiliaus autorių teisių apsauga?

Tuo tarpu skaitmeniniai menininkai, neturėdami galimybės finansuoti advokatų honorarų, patiria neigiamas puses, nes technologijų įmonės, kuriančios dirbtinio intelekto įrankius, praranda darbą ir pajamas. Šiame „Art News“ straipsnyje glaustai apibendrinama skaitmeninių menininkų realybė ir sudėtingos bylos prieš technologijų įmones:

„Iš tikrųjų menininkai ir jų advokatai bando nustatyti autorių teises, o ne stilių – tai, kas niekada anksčiau nebuvo teisiškai apsaugota.

Komerciniai sumetimai prieš teisės aktus

Visa tai nereiškia, kad neturėtume pasinaudoti AI pranašumais ir tuo, kaip greitai jis gali atlikti darbus, kurie kitu atveju atimtų daug laiko ir būtų brangūs. Vis dėlto turite žinoti, kad jūsų dirbtinio intelekto vaizdais gali naudotis kiti, o tai turi neigiamų pasekmių; kokio toli siekiančio dar nežinome, kaip AI sukels pavojų kūrybinei karjerai ir žmogaus kūrybinės veiklos ateičiai.

Galiausiai mums reikia tvirtos reguliavimo sistemos, kad būtų apsaugotos meninės pastangos ir skatinamos naujovės. Priešingu atveju įmonės susiduria su moraliniu, ne tik komerciniu, pasirinkimu, kaip apsaugoti žmones ir pasinaudoti technologijų teikiamais privalumais.

PS Ar galite atspėti?

Kurioje iš paveikslėlių šiame puslapyje nėra AI sukurto vaizdo?

////////////////////////////////////

contextfree <https://www.contextfreeart.org/gallery/index.php>

chromata <https://www.michaelbromley.co.uk/experiments/chromata/#>

processing <https://processing.org/examples/>

<https://openprocessing.org/>

triangulator delaunay

andreamosaic <https://www.andreaplanet.com/andreamosaic/artworks/>

photomix

Photo-Blend 3D <https://mediachance.com/photoblend/index.html>

Mediachance DAP Dynamic Auto Painter <https://www.mediachance.com/dap/>

filterforge <https://filterforge.com/>

robocollage <https://www.youtube.com/watch?v=HdOMZy6jrL4>

fotosketcher <https://fotosketcher.com/>

ADOBE FILTERS .8bf <https://grafnet.com.pl/>

BING <https://www.bing.com/chat?q=bing+ai+drawing&FORM=SBRS03&showconv=1>

PERCHANCE <https://perchance.org/ai-photo-generator>

PAINT SUMO <https://paint.sumo.app/?lang=en>

PROSEPAINTER <https://www.prosepainter.com/>

//////////

https://boredhumans.com/photo_story.php?fbclid=IwAR0nnhnmKmpU3Q6Lyj-9_dzHXFcBG4L2q3dkYeYhhQZHGPgofYItCIVKKA2g

//////////

Midjourney AI vaizdų naudojimas komerciniams tikslais

https://1-ec-pr-com.translate.google.com/using-midjourney-ai-images-commercially-what-you-need-to-know/?_x_tr_enc=1&_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=lt&_x_tr_hl=en&_x_tr_pto=wapp

NIGHT CAFFE

<https://creator.nightcafe.studio/my-creations>

MAGE

<https://www.mage.space/>

MIDJOURNEY

<https://www.midjourney.com/showcase>

STARRYAI

<https://starryai.com/>

WOMBO

wombo <https://dream.ai/>

GETIMG.AI

<https://getimg.ai/>

PLAYGROUND

<https://playground.com/create>

<https://playground.com/profile/clawlxv3h7i3is601ci4a0ho7>

LEONARDI.AI

<https://app.leonardo.ai/ai-generations>

MAIGIC

<https://www.maigic.com.au/>

OPENAI

<https://openart.ai/pricing>

MAGNIFIC.AI

<https://magnific.ai/editor/>

////////////////

FASHION

<https://resleeve.ai/>

<https://thenewblack.ai/ai-clothing-fashion-design-generator>

<https://imagineme.ai/prompt/?onbone=0&onbtwo=0>

////////////////

ARCHITECTURE

<https://rerenderai.com/>

////////////////

<https://replicate.com/pollinations>

////////////////

VIDEO

<https://kaiber.ai/pricing>

<https://pixverse.ai/>

<https://www.genmo.ai/create/video>

<https://www.neuralframes.com/videoeditor?vid=264653>

<https://app.runwayml.com/video-tools/teams/velykisg/dashboard>

<https://deepai.org/video>

MUSIC

beatoven.ai <https://www.beatoven.ai/>

LOUDLY

<https://www.loudly.com/music/ai-music-generator>

MUBERT

<https://mubert.com/render>

SOUNDRAW

https://soundraw.io/create_music

MUSIC VISOKIE

<https://medium.com/@artturi-jalli/ai-music-generators-98575bec0e4c>

<https://www.youtube.com/watch?v=pctZnYd666o>

tik vienos priprastos programos naudojimas sukelia neoriginalaus stiliaus nuobodulį

pavojus, kad įsivyras infantilus stilius, mieli kačiukai, rožinės panelės, zombiai nenaudėlia, tai yra panašiai, kaip dažytas limonadas, saldainiai ir kitoks nesveikas maistas.

////////////////

Laikai keičiasi, technologijos sparčiai tobulėja, o kartu su tuo kinta ir meno išraiškos formos bei metodai. Šiais metais kasmetinės foto parodos įgauna naują pagreitį ir susiduria su nauju iššūkiu, kurį galima trumpai apibūdinti terminu "menas ir naujos technologijos". "Kompiuterinė grafika" dabar patraukia fotografų, dizainerių, reklamos specialistų, tradicinių menų atstovų ir net tų, kurie anksčiau buvo tiesiog "meno vartotojai".

Pateikti darbai techniniu požiūriu yra daugiau ar mažiau panašioje padėtyje, naudodami populiariausias vizualines programas. Nepaisant to, rezultatų įvairovė ir skirtumai aiškiai rodo, kad kompiuteris yra tik įrankis kūrybingam žmogui. Kompiuteris išties iškėlė iššūkius meno teorijai - jis tapo sudėtingu įrankiu, kuris integruoja daugybę (kūrybinių ir nekūrybinių) žmogaus veiklos aspektų, nepaklūstant jokioms iki šiol egzistavusioms "kūrybinio akto materializacijos" normoms ir esmėje neigiantis tradicinį "originalo" supratimą, "kopijos", "cirkuliacijos" ir panašiai. Tačiau nesiginčijama, kad tai puikus įrankis subjektyvioms kūrybinioms ambicijoms įgyvendinti.

Kai kurie menininkai išlieka ištikimi "fotografiniam mąstymui", kuriame svarbiausia yra individuali saviraiška, o ne iliuzinis arba superrealizmas. Nenuostabu, kad dauguma fotografas, arba atskirai, arba bendradarbiaudamas su dizaineriais, pristato savo darbus šioje grupėje. Tai yra tvirtos trijų matmenų plastikos, spalvų spektrų ir kompozicijų kūriniai, sudaryti iš autentiškų (ne iš skaitmeninės nuotraukų bibliotekos imtų) fotografijų fragmentų. Montažo sąsaja pabrėžia asociatyvumą, o ne pasakojimo pradžią, kurios poetinis ir simbolinis garsas kelia prisiminimus apie Lietuvos foto meno tradicijas. Taip jie išlieka ištikimi savo menininko dvasiai.

Menininkai, kurie pagrindiniu aspektu nėra fotografijos dokumentavimo estetikos šalininkai, į realybę žvelgia įdomiu būdu. Jie remiasi virtualiosios realybės idėja ir kuria tam tikrą jos dvimatę versiją. Molduodami iliuzinės "teisingos" erdvės modelį, jie naudoja vizualinio provokavimo ir stilistinės asociacijos metodus, kurie perkelia darbo suvokimo aktą į intelektualinę žaidimą.

Iš esmės kompiuteris ne tik plečia išraiškos priemonių arseną, bet ir pertvarko mūsų mąstyseną ir kartu patį kūrybinį procesą. Sėdėdami prie monitoriaus, turime atsisakyti iliuzijų apie gyvą, spontanišką, nevaržytą kūrybinį aktą. Kompiuteris yra tiesiog kokybiškai naujas darbo įrankis, reikalaujantis daugiau žinių ir patirties nei jo pirmtakai. Jo naujovė kyla ne tik iš empirinių technologinių atradimų, bet iš galimybės (ar būtinybės?) modeliuoti patį kūrybinį procesą. Galima vertinti ne tik galutinį rezultatą ir išraiškos priemones, bet ir kelią, kurį autorius "išrado" siekdamas tikslo. Taigi, pasirinkimo laisvė netikėtai išsiplėčia be galo, keldama pagrįstą klausimą - ką norite daryti, ką siekiate ir ko vardan?

Kai kurie autoriai, ieškodami specifinės kompiuterinės grafikos kalbos, naudoja informacinio srauto

charakteristikas - trumpą, paviršutinišką žinutę, apribotą datą, keletą faktų; informacinių pranešimų laviną trumpu laiko tarpotarpium; ryškius, spalvingus reklaminius įterpimus; dažnai beprasmiškus vizualinius mirksėjimus, nuolatinį slinkimą, bėgimą, judėjimą...

Kitas būdas yra visiškai pasikliauti Atsitikties Majestetu ir, nesigilinant, pasiduoti skaitmeninio mikropasaulio transformacijai. Tarsi "paduodami" nuotraukos vaizdą į popieriaus smulkintuvą, galime gauti visiškai netikėtų struktūrinių konfigūracijų. Yra begalė kitų būdų. Vienas iš jų yra įterpti "savo" dalelę į jau veikiančias formules ir stebėti, kaip iš tekstūrų atsiranda nauji formos. Arba drąsiai deformuoti gaidžio išdėstymą, suteikiant jam naujų reikšmių ir simbolinių akcentų. Galimybių yra šimtas kartų daugiau nei klavišų.

Camera obscura ir pirmieji skaitmeniniai "dėžės" atstovauja dviem didžiulėms revoliucijoms žmogaus vizualinės kultūros istorijoje. Pirmoji "kalbėjo" metafiziškai, antroji - skaitmeninių procesų dialektu, bet abi gimė ir pradinėje stadijoje buvo vertinamos kaip "technologijų inovacijų kategorija". Fotografija, kuri atsirado su tam tikru žaidimo elementu, demonstravo "realistinį ir nesmelstančią" būdą atkurti tikrovę. Šiandien kompiuterinė grafika elgiasi panašiai - pabrėždama jos žaidimo, eksperimentinio pobūdžio veiklą, ji atrodo apsidraudusi nuo netikėtų nesėkmių. Nepaisant "jaunystės sindromo", šiandien turime gana platų, įvairų ir įdomų kūrybinių savybių spektrą, kuris liudija menininkų ir fotografo kūrybingumą ir darbingumą.

Generatyvinis menas, kaip šiuolaikinė besivystančios kūrybinės kultūros apraiška, įneša į šią narraciją savitą matmenį. Jis tyrinėja skaičiavimų, algoritmų ir meninės intencijos sankirtą, suteikdamas menininkams dinaminę plotą eksperimentams su automatizuotais procesais ir atsitiktiniais susitikimais. Generatyvinis menininkas tampa bendradarbiu su mašina, narpliojant neapibrėžtus algoritmų išraiškos rezultatus. Ši kylančio meno forma ne tik išplečia meninę tyrinėjimų ribas, bet ir iššaukia tradicinius autorystės ir valdymo supratimus.

Evoliucionuojančio meninio išraiškos audinio viduryje generatyvinis menas susipina su tradicinėmis ir skaitmeninėmis priemonėmis, sukurdamas jungtį, kuri išblukina ribą tarp apčiuopiamo ir virtualaus. Menininkas tampa algoritmų dirigentu, nukreipiančiu kodo srautą, kad formuotų unikalias vizualines patirtis. Šis transformacinis požiūris ne tik iššūkia kūrybiškumo ribas, bet ir skatina peržiūrėti patį meno kelią.

Kai keliame savo žvilgsnį į meno ir technologijų besikeičiantį peizažą, priimame simbiotinį ryšį tarp žmogaus kūrybingumo ir skaičiavimo galių, stebime metamorfozę, kuri peržengia įprastus meninius paradigminius. Tradicinių technikų, skaitmeninių įrankių ir generatyvinių procesų susiliejimas skelbia naują erą - erą, kurioje vaizduotės ribos išplėčiamos, o meno kalba tęsiasi kartu su technologiniais pažangos žingsniais.

Trumpai tariant, meno ir naujų technologijų, įskaitant dinamišką generatyvinio meno sritį, sąveika piešia gyvą paveikslą šiuolaikinės kūrybinės terpės. Šiandienos menininkai, ginkluoti įvairiais įrankiais ir metodais, žvalgosi

šio nuolat kintančio žemėlapio su smalsumu, inovacija ir pasiruošimu priimti nežinomą.