

# ИСКУССТВЕННАЯ ЖИЗНЬ: НАУКА И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ

**Колосов А.В.**

*Статья посвящена анализу искусственной жизни, как самостоятельно развивающегося направления науки в современном искусстве, на базе биологической жизни и компьютерных технологий.*

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** ИСКУССТВЕННАЯ ЖИЗНЬ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ЭВОЛЮЦИЯ, СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО

*The article is devoted the analysis of artificial life, as independently developing direction of science in a modern art, on the base of biological life and computer technologies.*

**KEYWORDS:** ARTIFICIAL LIFE, COMPUTER TECHNOLOGIES, EVOLUTION, MODERN ART

---

Компьютерные технологии со временем позволяют всё больше экспериментировать в области искусства, а так же совмещать искусство и науку. Уже начинает стираться грань между искусственным интеллектом и естественным. Это связано с тем, что еще в самом начале зарождения искусственной жизни, одним из центральных аспектов в разработке является математическая и компьютерная симуляция основы биологической жизни генетического кода.

Я поддерживаю формулировку Галкина Д.В. и считаю её наиболее точной: «Математический алгоритм и компьютерная программа выполняют роль генотипа, порождающего фенотип живого существа (точнее, цифровой артефакт, искусственно-живой организм). Полученная форма искусственной жизни может быть оформлена как самостоятельный агент – индивидуальное «существо», взаимодействующее с такими же «существами» в искусственной среде, обретая индивидуальные черты и даже способность их наследовать далее своим отпрыскам. Генотип у агентов может и отсутствовать, тогда искусственная жизнь формируется из децентрализованной самоорганизации множества локальных взаимодействий»[1]. Исследования в области искусственной жизни принадлежат к числу междисциплинарных направлений современной науки и изучают возможности создания и функционирования искусственных систем, которые имитируют или имеют некоторые свойства живых систем. Считается, что они оформились в конце

1980-х гг. в Институте Санта Фе (США), где группа математиков под руководством Кристофера Лэнгтона предложила концепцию и методологию ИЖ [2, 3].

Но искусственная жизнь это не то, что перешло в устоя, это своего рода эволюция в научном, философском, метафизическом направлениях. Потому что ИЖ имитирует натуральную, органичную идею у естественной жизни. Здесь можно сослаться на Доукинза и классические постулаты дарвинизма: постепенность эволюции, видовой отбор и победа сильнейшего, мутации организмов и эволюционное совершенствование вида. Следует полагать это еще раз показывает то, что в основе заложен естественный «объект». Таким образом, искусственная эволюция – это борьба и естественный отбор виртуальных существ, который может искусственно варьироваться и происходить значительно быстрее[4]. Кроме того, это интерактивная художественная модель эволюции, дающая возможность человеку (зрителю) активно участвовать в процессе отбора.

В 1990-х был самый значительный подъем искусственной жизни, ИЖ начали внедрять в графические инсталляции, скульптуры, компьютерные игры. Спектр экспериментов и терминологии (для характеристики новой эстетики: «генетическое искусство», «органическое искусство», «гибридное искусство», «алгоритмическое искусство») значительно вырос и позволил сделать первый шаг к преодолению грани между искусственной жизнью и биологической.

Подводя итог хочу сказать, что эволюция технологического прогресса неизбежна. Искусственная жизнь переходит на новый уровень и становится более коммерциализируемой, входит в современно информативное общество и идеи ИЖ становятся новыми с эстетической точки зрения, создавая собственные идеалы красоты, а не опираясь на данные в природе и жизни.

#### **Список использованных источников**

1. *Галкин Д.В.* Искусственная жизнь: наука и компьютерные технологии в современном искусстве. // «Культурология», 2011 г. – с. 74.
2. *Галкин Д.В.* Техно-художественные гибриды, или Произведение в эпоху его компьютерного производства (V.1.0) // Гуманитарная информатика. Томск : Изд-во ТГУ, 2006. Вып. 3. С. 22–38.
3. *Langton C.G.* Artificial Life: Proceedings of An Interdisciplinary Workshop On The Synthesis And Simulation Of Living Systems (Santa Fe Institute Series). Reading, MA : Addison-Wesley, 1989.
4. *Sims K.* Genetic Images // Ars Electronica Catalogue, Ars Electronica Center, 1993. URL: <http://www.aec.at/c/en/>