

Концепция проекта

Проект «Вова и Петрова»

Концепция и идея

«Вова и Петрова» — это креативный и технологически продвинутый проект, объединяющий театральную игру персонажей, оригинальность повествования и современные инструменты искусственного интеллекта. Проект представляет собой динамичную экосистему, где взаимодействуют творческие усилия реальных людей и виртуальные персонажи, создающие уникальный бренд и запоминающийся визуальный стиль.

Творческая составляющая и действующие лица

- **Автор – Творческий Директор:**

Для публики автор проекта - это куратор, ведущий креативщик, мастер-универсал, занимающийся реальной креативной и технической деятельностью внутри проекта, а также выполнением специализированных работ для заказчиков. Это человек, которому можно адресовать деловые предложения и коммерческие запросы. Здесь он основной, но не единственный представитель мира людей, выполняющий в мире виртуальном функцию режиссера и остающийся в тени, вне сцены.

Он не визуализирован в проекте, как и часть театрального коллектива, работающая за кулисами. Это команда профессионалов, количество и специализация которых неизвестны. Эти участники, имеющие внушительное портфолио реализованных проектов, прилагают к действию те творческие усилия, результаты которых преподносятся в игровом сюжете через виртуальных персонажей. Для аудитории проекта остаётся важным лишь финальный результат, а внутреннее устройство команды остается скрытым, что создаёт ощущение таинственности, добавляет эмоциональной окраски и подчеркивает идею симбиоза между реальным творческим сообществом и его вымышленными образами.

Потенциал этой группы единомышленников, бэкграунд участников и разнообразие воплощенных в жизнь идей раскрываются по мере развития сюжета.

- **Виртуальный «ИИ» – Невидимый Координатор:**

Также не визуализированный персонаж, именуемый «ИИ», является движущей силой проекта, основным инструментом управления работой специализированных модулей. Это и образ искусственного интеллекта и сам искусственный интеллект одновременно. «ИИ» генерирует познавательный и развлекательный контент проекта, заведует его распределением в социальных сетях и на различных ресурсах, где

представлен проект.

Занимается аналитическими обзорами нейросетей и других высокотехнологических продуктов, пополняет и обновляет базу знаний, возможностей и портфолио проекта. Курирует его серверную часть и фронтэнд в виде сайта и различных чатов. Вступает в диалоги с подписчиками, автором и другими персонажами. При этом его манера общения характеризуется легкой надменностью по отношению к автору, юмором в адрес коллег и неизменным уважением к аудитории.

- **Вова и Петрова – Лица Бренда:**

Главные виртуальные персонажи проекта, сгенерированные по сюжету с целью самореализации, Вова и Петрова, выступают ведущими различных блогов на видеохостингах, вместе с автором и всемогущим "ИИ" размещают публикации на различных ресурсах, общаются друг с другом и со всеми вокруг. Они воплощают творческий энтузиазм и экспериментальный дух, служа символом проекта. Сочетание их имен, визуальных образов и контекста действия должно вызывать у зрителя ассоциации со школьной и студенческой порой, романтикой открытий и началом первых серьезных отношений.

Вова - музыкант, увлеченный музыкой в целом, ее историей, направлениями, разнообразием техник, от игры на акустической гитаре до цифровой магии постпродакшена.

Петрова (чье имя по сюжету находится в процессе генерации) - художник, девушка, влюбленная в мультипликацию и изобразительное искусство.

И оба они, конечно, увлечены искусственным интеллектом, открывающим новые возможности для любого творчества. Свою виртуальную коллаборацию они называют "креативным агентством", что становится профильным определением проекта в целом. При этом претенциозность формулировки смягчается такой ее игровой подачей. Самоирония и веселое разоблачение недостаточной компетенции друг друга, вообще будет присуща всем персонажам для создания теплой дружественной атмосферы и оправдания технического несовершенства проекта на стадии формирования и тестирования.

- **Расширяемая экосистема персонажей и реальных людей:**

В дальнейшем планируется интеграция дополнительных виртуальных персонажей, олицетворяющих функции специалистов (проектировщики, дизайнеры, режиссёры, редакторы, скульпторы, музыканты и другие). Они будут появляться по мере развития, что обеспечит масштабируемость и динамичное развитие бренда. Это могут быть не только гуманизированные персонажи, но и роботы, животные, представители внеземного разума и абстрактные сущности, что создаст объем вымышленного измерения, в котором они все находятся, обогатит сюжет и позволит демонстрировать различные и развивающиеся техники использования таких персонажей в медиапространстве.

Такое разделение ролей позволяет не только сохранять фокус на ключевых

персонажах (Вова, Петрова и «невидимый» ИИ), но и создавать перспективу, демонстрируя масштаб и глубину творческого процесса за кулисами проекта. Кроме этого планируется появление в игровом поле реальных людей, в зависимости от новых возможностей и информационных поводов.

Сюжет и взаимодействие героев

Между реальными людьми и их аватарами нет строгой взаимосвязи. Персонажи возникают самопроизвольно, будто создаваемые таинственной нейросетью и обладающие собственной волей. Одни герои могут заниматься разработкой и усовершенствованием других. Дизайнер "Дизи", например, будет настолько увлечен дизайном всего и собственного внешнего вида в том числе, что никогда не будет выглядеть одинаково. Даже главные действующие лица Вова и Петрова будут визуализироваться в разных стилях и степени функциональности, ибо они исследуют таким образом возможности своего виртуального мира. Для них такая смена образа, как для нас другая одежда, или прическа. Реальные же люди могут оставаться за кадром, как незримые технические исполнители проекта, или быть представленными, как персоналии, известные и не очень в реальном мире. Люди, о чьем мастерстве и интересной деятельности хотелось бы рассказать широкой публике, будут гостями проекта.

- ☐ Проиллюстрировать в виде схемы этот и другие абзацы. Сделать обзор нейросетей для создания схем. Сделать презентацию по созданию схем.

Предыстория, бэкграунд и портфолио проекта

Автор проекта - энтузиаст и специалист в разных областях. Он уже довольно долго и продуктивно работал в таких сферах, как телевидение, кино, музыкальный и артпродакшн, программирование, видеосъемка, видеомонтаж и моушн-дизайн, проектирование и многих других. Участвовал в создании сложных проектов в информационной, музейной, образовательной и развлекательной сферах. Имел дело с различными производствами и технологиями, такими, как столярное дело, металлообработка, ковка и литье, чпу-обработка, резка и гибка различных материалов, механика и электроника, 3D и графическая печать, световые, проекционные решения и мэппинг.

На его счету большое количество реализованных проектов, имевших общественное значение, резонанс и награды. Он занимался созданием арт-объектов, инсталляций, музейного и торгового оборудования, авторских предметов интерьера и произведений искусства.

К своим проектам он привлекал различную технику, организации, специалистов и подрядчиков - альпинистов, водолазов, разработчиков ПО, манипуляторы, краны и

большегрузы.

У него есть своя техническая база и опыт для продолжения этой деятельности в реальности и проецирования ее в виртуальное пространство проекта.

У настоящих больших проектов есть свои фронтмены, организаторы и финансисты. Наш автор всегда остается в тени, но выполняет очень важную часть работы - реализует замыслы. Как в настоящей жизни, так и в виртуальной реальности наш автор находится за кулисами, он не видим аудитории, не визуализирован, как персонаж, и не заявлен, как реальное лицо проекта. Сам проект, калейдоскоп выполненных работ, театр персонажей, база знаний - и есть его лицо.

Цели и задачи

Проект "Вова и Петрова" в основе своей - это творческий и технический эксперимент. Его концепция и цели не могут быть сформулированы до конца, сам процесс создания проекта, поиск решений по реализации должны демонстрировать гибкий подход к созданию информационного продукта на уровне идеи. Сам ход формирования целей и способов их достижения должен включать рассмотрение различных технических возможностей, веток возможного развития идеи, существующих инструментов и ресурсов, а так же должен стать частью игрового сюжета проекта, давая возможность зрителю как бы заглянуть на кухню проекта, продемонстрировать возможные вариации совмещения различных целей и технологий. Выделим основные составляющие:

1. Создание персонального универсального инструмента для собственного развития и коммерческого использования, а так же персонального бренда автора, или группы лиц. Этот инструмент включает в себя собственную пополняемую базу знаний, доступную для широкого пользователя.
2. Оформление собственного портфолио, связанного с базой знаний таким образом, чтобы это имело не только представительский смысл, но и познавательную ценность.
3. Внесение игровой, развлекательной составляющей в информационный контекст, что повышало бы заинтересованность и вовлеченность аудитории проекта.
4. Автоматизация процессов создания и распределения данных и контента.

Целевая аудитория

Контент может быть ориентирован на студентов, школьников, молодых профессионалов, а также тех, кто интересуется современными технологиями, искусственным интеллектом и творческим самовыражением. Проект, выполненный в формате интерактивного театра с участием персонажей, может служить образовательным инструментом, демонстрируя принципы работы ИИ в совокупности с творческим и профессиональным самовыражением людей.

Благодаря мультиплатформенности (видеохостинги и соцсети) контент будет доступен

широкой аудитории, интересующейся культурой, инновациями и цифровыми технологиями. Это позволит не только обучать, но и развлекать, создавая уникальное культурное пространство.

За счет симбиоза автоматизированных систем для создания контента и творческого подхода реальных исполнителей информационный продукт должен быть объемным, разносторонним и привлекать зрителя многочисленными темами обзоров и разными форматами подачи материала.

А также одной из задач проекта является привлечение потенциальных заказчиков и инвесторов для самообеспечения.

Содержание контента

Информационный поток проекта можно условно разбить на две взаимосвязанные категории. Это с одной стороны структурированная и распределенная по направлениям информация о высоких технологиях, стремительно набирающих темпы развития в различных областях человеческой жизни и деятельности. С другой стороны - это рассказ о самой этой жизни и деятельности, ее трудностях и технических нюансах.

В каждой из этих категорий в свою очередь информация будет распределена по более конкретным темам, закрепленным за определенными персонажами технически и сюжетно. "ИИ" будет делать обзоры преимущественно языковых моделей искусственного интеллекта, следить за развитием и содержимым таких ресурсов, как GitHub и Hugging Face. Уделять особое внимание Open Source проектам, как более доступным широкой аудитории, но в то же время вполне конкурентно способным.

Вова может быть более ориентирован на музыкальную индустрию, рассказывать о внедрении искусственного интеллекта в эту сферу и конечно об уже существующей базе виртуальных инструментов и различных ресурсах. О разных течениях в музыке и их ярких представителях, знаковых композиторах различных эпох, что должно расширять кругозор зрителя и формировать его музыкальный вкус.

Петрова будет рассказывать об анимации, как о большом и многослойном явлении, что сюжетно перекликается с собственной мультипликационностью персонажей проекта. О новинках этой индустрии, не только ориентированных на большого зрителя, но и фестивалях авторской анимации и различных, малоизвестных экспериментальных работах. Об изобразительном искусстве и конечно об искусственном интеллекте, внедряющемся в это искусство и визуальную индустрию.

Таким образом наши основные герои, как производная композиции из трех обезьян, закрывающих лапами глаза, уши и рот для отрешенности от неистинного, обыгрывают эту идею в пользу просвещенности и открытости новым эволюционным преобразованиям.

Остальные персонажи могут заниматься тестами нейросетей на примерах конкретных заказных работ, что тоже должно стать отличием контента проекта от поверхностных и разрозненных обзоров. Здесь будет представлено внедрение ИИ в повседневную работу на уровне практического применения и востребованность новых подходов для решения традиционных задач.

Информационно-представительская база

Еще одним инновационным отличием проекта, на ряду с виртуальным театром, должна стать база всех тех знаний и инструментов, о которых пойдет речь в этом проекте. Современные средства автоматизации и управления контентом позволяют не только широко и эффективно распространять информацию, но и архивировать ее для дальнейшего использования с помощью специально разработанных интерфейсов. Боты проекта, представленные в виде персонажей, не только развлекают публику, но и выполняют важную техническую работу по наполнению и обновлению сайта проекта. Там будет представлена со временем полная, на сколько это возможно, база нейросетей и их обзорами и тестами. Сайт будет содержать также портфолио выполненных работ, разделы для клиентов с информацией об услугах и возможностях автора проекта. Иметь гибкую структуру тегов, ссылок, визуализацию графов, поисковую систему, формы обратной связи, креативное оформление и масштабируемый интерфейс для возможности, как быстрого ознакомления, так и погружения "под капот". Такие технологические решения уже становятся трендом в развитии сервисов на базе ИИ. Здесь важно провести там, где нужно черту между бесплатным использованием ресурсом проекта и платным. База нейросетей и инструментов, организованная интуитивно понятным образом, оснащенная тегами, графами, удобной навигацией, должна стать платной частью ресурса.

Фирменный стиль

Айдентика проекта предварительно разработана таким образом, чтобы можно было легко адаптировать ее к различным форматам оформления роликов и постов, хедеров на разных площадках, рекламной продукции и сайта.

Она включает в себя множество элементов чтобы складываться в различные композиции и анимироваться. Тут есть и просто лаконичный логотип, и более развернутый вариант эмблемы с именами героев и сами герои. Композиция из двух протягиваемых навстречу друг другу рук робота и девушки, как отправка к «Сотворению Адама» Микеланджело и аллегория связи божественного и людского, тут же переигрывается в образ коммуникации живого и технологического. Это само по себе не является новой идеей, а скорее весьма распространенным сюжетом. Но в нашем контексте в этом есть еще что-то от подросткового настенного творчества, символики дворовых компаний и черно-белого знака «Инь и Янь», что добавляет сюда смысловой игры.

Вообще, в этом проекте все можно рассматривать, как набросок, который имеет перспективу развития. Двухцветная буква «И», как бы двойная – это и просто «И», и аббревиатура искусственного интеллекта – «ИИ». В перевернутом виде – это и «Neuro» и номер того, или иного выпуска. Под этим логотип выступает в чатах не персонифицированный "ИИ". Сами персонажи в заявленном формате не обязаны выглядеть одинаково. Раз уж это проект о различных экспериментах, то и наши герои могут и будут видоизменяться, что не должно нарушать визуальной концепции, а напротив, делать ее шире и интереснее.

Система визуальной идентификации проекта отражает идею динамичного творчества, самовыражения и игры смыслов, где элементы могут изменяться и трансформироваться, сохраняя единое эстетическое направление.

Техническая архитектура и возможности расширения

Проект опирается на современные инструменты искусственного интеллекта и автоматизации контента и ориентирован в первую очередь на технологически продвинутые сервисы YouTube и Telegram.

- **Генерация контента:**

В качестве альтернативы GPT-4, доступ к API которого ограничен на территории России, используются открытые модели, такие как *EleutherAI/gpt-j-6B* или *GPT-NeoX*. Эти модели, интегрированные через библиотеку Hugging Face Transformers, обеспечивают генерацию связного текста для аналитических обзоров нейросетей и сценариев диалогов. Хотя по качеству они могут уступать GPT-4, они позволяют реализовывать функционал на уровне 60–80% от коммерческих аналогов. Однако рынок языковых моделей быстро меняется и возможно, что в процессе разработки проекта будут рассмотрены, например, китайские нейросети, подающие большие надежды.

- **Инструментарий и платформа:**

Проект реализуется с использованием Python, библиотеки *aiogram* для взаимодействия с Telegram и *Transformers* для работы с выбранными моделями. Для хранения контента используется база данных SQLite. Архитектура предусматривает разделение функционала на специализированные модули:

- Модуль генерации текстового контента;
- Модуль публикации и обновления базы знаний;
- Координатор (оркестратор), управляющий потоком данных между модулями.

- **Интеграция с WordPress:**

В нашей архитектуре SQLite выступает как хранилище данных, а сайт на базе WordPress или другой CMS может выступать в роли пользовательского интерфейса. WordPress позволит визуализировать данные, обеспечить удобную навигацию, маршрутизацию и доступ к контенту для широкой аудитории. Таким образом,

использование SQLite не заменяет сайт, а является дополнительным компонентом для хранения информации, которую сайт затем читает и отображает.

- **Технологии генерации звука и артикуляции речи:**

В видео-составляющей проекта работа с персонажами пока не автоматизируется и в этом измерении они не могут "жить самостоятельно". Однако уже существует множество сервисов и технологий для генерации речи и ее визуализации. Здесь потребуется участие человека, как и в разработке "самостоятельных" ботов и модулей.

Проект имеет перспективу расширения через интеграцию с российскими платформами ВКонтакте, Rutube и Яндекс.Дзен. Хотя изначально VK не создавался с акцентом на ИИ, платформа активно развивается, и разработчики внедряют различные инструменты для автоматизации. «ВКонтакте» имеет хорошо развитый API и возможности для интеграции чат-ботов через платформу VK Mini Apps, что позволяет создавать интерактивные сценарии и игровые механики.

Ценность и перспективы

«Вова и Петрова» представляет собой уникальное сочетание творческого контента и высоких технологий. Проект демонстрирует:

- Инновационный подход к распределению функций между реальными людьми и виртуальными агентами;
- Глубокую интеграцию театральных, визуальных и технических решений, создающих многослойный бренд;
- Возможность масштабирования за счет добавления новых персонажей и функциональных модулей, что делает проект гибким и адаптируемым к требованиям современного рынка.

Такой подход не только логически обоснован, но и придаёт проекту эстетическую ценность и оригинальность, становясь сильной визитной карточкой для бренда. «Вова и Петрова» способны завоевать внимание аудитории за счет инновационного сочетания творчества и передовых технологий, что в перспективе может обеспечить коммерческий успех и узнаваемость на рынке.

Маркетинговая и Контент-Плановая Составляющая

1. Контент-план как ключевой элемент проекта:

Проект «Вова и Петрова» уже обладает глубокой концепцией, объединяющей творческий, ролевой и технический аспекты. Теперь маркетинговая составляющая может стать самостоятельной темой, направленной на:

- **Позиционирование бренда:** Разработка единого визуального и смыслового стиля, который будет адаптирован для разных платформ (YouTube, Telegram, социальные сети).
- **Многоуровневый контент:** Помимо основного видеоконтента, можно создать серию публикаций в блогах, тематические посты, сторителлинг, интерактивные викторины и челленджи с участием персонажей.
- **Интерактив с аудиторией:** Применение игровых сценариев, где подписчики участвуют в развитии истории, голосуют за направления развития персонажей или предлагают идеи для новых сюжетов.
- **Образовательный компонент:** Поскольку проект затрагивает темы ИИ, дизайна и технологий, можно интегрировать образовательные модули, вебинары или мастер-классы, которые одновременно продвигают бренд и формируют экспертное сообщество.
- Очерки и фильмы об интересных людях и мероприятиях

2. Маркетинговая стратегия:

- **Социальные сети и контент-маркетинг:** Создание активного присутствия на платформах вроде YouTube, Telegram, «ВКонтакте», Яндекс.Дзен и Rutube. Каждая платформа может получить адаптированный контент, исходя из её специфики.
- **Партнёрства и коллаборации:** Можно привлекать специалистов, инфлюенсеров и образовательные организации для совместных проектов, что расширит охват аудитории.
- **Аналитика и обратная связь:** Регулярное использование аналитических инструментов (Google Analytics, встроенные аналитики соцсетей) для корректировки контент-плана и оценки эффективности кампаний.

Заключение

Проект «Вова и Петрова» представляет собой уникальную синергию творческой, театральной и технологической концепций. Он ориентирован на широкую аудиторию, а его контент-план и маркетинговая стратегия интегрированы с современными цифровыми платформами.

С технической стороны, архитектура проекта легко масштабируется за счёт модульности и использования гибких API.

Проект может успешно сочетать самофинансирование с внешней поддержкой, получая гранты или инвестиции, и позиционироваться как инновационное начинание на стыке искусственного интеллекта, цифрового искусства и образовательных технологий. Это не

только оригинальная концепция, но и масштабируемая технологическая платформа с потенциалом для привлечения финансирования и широкого коммерческого успеха.