

Олімпіада 1980 року в Москві була величезною технічною подією, попри політичні скандали. Система трансляції об'єднала майже 300 камер і 70 пересувних телевізійних студій. Церемонію відкриття переглянули понад 2,5 мільярда людей в 111 країнах світу.

В телевізійному центрі був запущений окремий комплекс Олімпійського телерадіомовлення з обладнанням нового покоління. Там знаходилися 21 телестудія, 72 радіостудії та 62 kabini для коментаторів.

У ХХІ столітті телетрансляції досягли свого піку, що призвело до масового транслявання сотень тисяч спортивних подій щодня. Фінал чемпіонату світу з футболу 2022 року зібрав близько 1,5 мільярда глядачів, встановивши рекорд за переглядами. Також трансляція проекту Super Bowl здатна побити світові рекорди за кількістю глядачів і стати найпопулярнішою американською телевізійною програмою в історії, з рекордним рейтингом понад 114 млн глядачів.

Загалом розвиток технологій телетрансляцій спортивних подій аудіовізуальними засобами масової інформації за століття сприяв величезному прогресу у творчих і технічних методах показу спортивних турнірів. Був зроблений величезний стрибок у методах висвітлення.

Сучасні телеканали все більше переходять в інтернет, щоб охопити широкую аудиторію, а нові винаходи у сфері аудіовізуальних технологій продовжують змінювати способи трансляції спортивних заходів.

В. Ключников

ЗГЕНЕРОВАНІ ЗОБРАЖЕННЯ В СУЧАСНИХ ВІЗУАЛЬНИХ АРТПРАКТИКАХ

V. Kliushnykov

GENERATED IMAGES IN CONTEMPORARY VISUAL ART PRACTICES

Штучний інтелект за останні кілька років набув неабиякої популярності, а згенеровані з його допомогою зображення заповнили мережу «Інтернет». Деякі компанії почали використовувати це для створення свого візуального контенту, окремі прибічники вже заговорили про те, що таке зображення може бути рівноцінним мистецьким твором, на рівні з фотографією, як приклад. Минулого року (2023) на виставках, організованих Frieze Week були експоновані, зокрема, і роботи, які були згенеровані штучним інтелектом.

Тож слід визначити, чи є подібні згенеровані твори мистецтвом чи просто контентом і чи можуть вони зараховуватись до сучасних цифрових артпрактик. Задля представлення вже визначеної мистецької практики візьмемо цифрову фотографію.

Фотографія пройшла на сьогодні доволі довгий шлях і зазнала чималої кількості змін. Однак незмінною залишилась сама технологія отримання зображення. Існує об'єкт, існує світло, існує світлочутливий елемент, існує оптичний прилад. Світло, падаючи на об'єкт, відбивається від нього, відбиті хвилі, проходячи крізь оптичний прилад (об'єктив), залишають зображення на світлочутливому елементі. Це може бути плівка з оксидом срібла, може бути електронна матриця (сенсор) або ж залізна пластина, покрита шаром світлочутливого колодію. Однак сама схема — світло, об'єктив, світлочутливий елемент — залишається незмінною.

Генерація зображень штучним інтелектом відбувається зовсім іншим чином. Якщо так само спростувати, ми маємо створення певної віртуальної моделі,

яка створюється за запитом користувача (промпт), що може визначати тематику зображення, композиційне або кольорове рішення, стилізацію під певний тип фотографії або графіки, а скоріш імітації їхніх зовнішніх особливостей. Після чого, на основі моделі із великої кількості пікселів (по факту, звичайного цифрового шуму), утворюється вже повноцінне зображення, яке базується на величезній базі даних з інших зображень: картин, фотографій, графіки, цифрового живопису тощо.

Генеруючи зображення, яке імітує своїми зовнішніми ознаками фотографію, отриманий результат не можна назвати фотографією. І хоча отримане зображення може мати часткові естетичні риси, притаманні фотографії, воно не здатне виконувати функції фотографії.

Авторство згенерованого зображення визначити неможливо. Людина, яка вводить параметри генерації, не є автором кінцевого зображення, вони є замовниками, так само, як замовник дає технічне завдання художнику-ілюстратору або фотографу. Тільки замість людей виконавцем є штучний інтелект.

Отже, ми маємо справу з річчю, яка не має авторства, імітує інші візуальні артпрактики і не може бути визначеною як самостійна візуальна артпрактика. Хоча певні здобутки штучного інтелекту, без жодного сумніву, можуть поповнити інструментарій сучасних митців і надати їм можливість створювати більше, швидше і цікавіше.

А. Левчук

ЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНИХ НЕЙРОННИХ МЕРЕЖ У КІНЕМАТОГРАФІ

A. Levchuk

ETHICAL ASPECTS OF THE USE OF ARTIFICIAL NEURAL NETWORKS IN CINEMATOGRAPHY

Штучні нейронні мережі дедалі частіше використовуються в кінематографі, і їх вплив лише зростатиме. Їх можливості вражають: вони генерують візуальні ефекти, пишуть сценарії, монтують відео та створюють музику. Проте, окрім захоплення, виникають й етичні питання, які потребують уваги.

Інтеграція штучних нейронних мереж у процес написання стає все більш поширеною як серед авторів, так і серед сценаристів. Хоча їхнє початкове застосування зосереджувалося в основному на рудиментарних завданнях, таких як генератора ідей (часто з обмеженим успіхом), виправлення граматичних помилок і автоматичне форматування сценаріїв, значні досягнення в розвитку технологій підняли їхні можливості на новий рівень. Сучасні нейронні мережі значно перевершують за рівнем якості отриманих результатів: більш продумані історії, інтригуючі сюжетні повороти, детально прописані персонажі. У деяких випадках, вони вийшли за межі інструменту та помічника, тепер демонструючи свій потенціал як співавтора. Ці передові технології об'єднують можливості аналізу даних, що дозволяє їм використовувати переваги аудиторії та популярні жанрові тенденції для формування творчого процесу, збільшуючи ймовірність комерційного успіху і не тільки. Водночас для одних це має неабияку користь, інші ж критикують та дискутують про авторське «людське» вираження.

Поширення синтетичних засобів масової інформації, зокрема Deepfakes, спричинило необхідність критичного дискурсу щодо етичних і практичних