

МИСТЕЦТВО В ЕПОХУ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕ

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-390-6-29>

КУЛЬТУРНА АНАЛІТИКА ЛЕВА МАНОВИЧА ЯК МЕТОД ДОСЛІДЖЕННЯ МЕДІАМИСТЕЦТВА

Головей В. Ю.

*доктор філософських наук, професор,
професор кафедри культурології*

*Волинський національний університет імені Лесі Українки
м. Луцьк, Україна*

Сучасне мистецтво кардинально змінюється під впливом нових цифрових технологій. З одного боку, йдеться про оцифрування мистецтва, створеного в традиційних техніках (живопис, графіка, скульптура, музика), і пов'язані з цим нові можливості його презентації й сприйняття. А з другого, прискорено розвиваються нові різновиди цифрової художньої творчості, суть яких полягає не тільки у застосуванні електронних цифрових технологій при виробництві арт-об'єктів, але й у творенні інтерактивного емерсивного середовища, в якому реципієнт взаємодіє з віртуальними зображеннями і звуками. Ці процеси призводять до експоненціального зростання кількості цифрових зображень, до зміни стратегій художньої творчості, якісних і кількісних параметрів мистецтва. Такі радикальні трансформації обумовлюють необхідність переосмислення сутності й тенденцій розвитку сучасного мистецтва в контексті цифрової культури та пошуку нових дослідницьких стратегій і відповідного категоріального апарату.

Серед нових наукових підходів слід звернути увагу на метод культурної аналітики, розроблений відомим американським дослідником цифрової культури і медіамистецтва Левом Мановичем. В основі методу – використання цифрових технологій комп'ютерного обчислення і проектування, включаючи візуалізацію даних, інтерактивний медіадизайн та статистику, для аналізу сучасних культурних процесів.

Цей метод був апробований на практиці в створеній Л. Мановичем науковій лабораторії культурної аналітики (Cultural Analytics Lab, заснована в 2007 році) [1]. Діяльність дослідників, за словами засновника, переслідувала дві мети: «Перша була практичною: використання методів інформатики, візуалізації даних і медіа-мистецтва для аналізу різних видів сучасних медіа та способів взаємодії користувачів із ними. Друга була теоретичною: ми запитали, як

використання таких методів і великих наборів даних культурних медіа кидає виклик нашим існуючим сучасним уявленням про культуру та методи її вивчення» [2, с. 7].

Серед найважливіших особливостей цього методологічного підходу передусім виділимо такі: він є міждисциплінарним (інтегрує дослідження з культурології, теорії медіа, комп'ютерного програмування, соціології культури, культурної антропології тощо); ґрунтується на розроблених автором алгоритмах обчислювального аналізу великого масиву культурних даних, що дозволяє здійснювати дослідження значної кількості творів мистецтва (як оцифрованих історичних матеріально-художніх об'єктів, так і сучасних цифрових зображень); переважна увага приділяється візуальному контенту цифрової культури; завдяки використанню методів математичного аналізу та цифрової візуалізації даних з'являються нові можливості для опису культурних та мистецьких артефактів, сучасних форм креативного досвіду та його історичної динаміки (наприклад, можливості виявити алгоритми поступових історичних змін візуальної культури протягом тривалих періодів, або актуальних змін візуальної форми в творчості сучасних художників, зафіксувати певні відмінності між великою кількістю артефактів, виявити найбільш унікальні з них).

Новий підхід також вирізняється демократичністю та інклюзивністю, адже дозволяє охопити широкі культурні ареали й різноманітні форми цифрової художньої творчості широкої мистецької аудиторії – не тільки художників-професіоналів, але й студентів творчих спеціальностей, талановитих аматорів тощо. «Одна з цілей цих досліджень – дати нам змогу побачити, що сьогодні створюють, уявляють і цінують сотні мільйонів людей у всьому світі. Це <...> тисячі кінофестивалів, десятки тисяч освітніх програм, сотні тисяч культурних проєктів і художніх виставок, які представлені в Інтернеті й соціальних мережах та ін. Таким чином, ключовою практичною метою культурної аналітики для мене є робота над більш інклюзивним і демократичним розумінням культурного сьогодення, а також історії культури. Це означає зробити повністю видимим «довгий хвіст» культурного життя і розмістити на наших культурних картах міста, країни, групи, окремих творців і артефакти, які залишилися поза увагою як сучасних, так і історичних культурних нарративів», – зазначає Л. Манович [2, с. 9].

Розробка нових алгоритмів мультимедійних обчислювань і комп'ютерного аналізу дозволила суттєво вдосконалити системи швидкого автоматичного пошуку великого масиву зображень у мережі задля визначення й співставлення їх змісту та порівняльного аналізу художніх стилів, фотографічних технік, жанрів відео тощо. Зокрема, співробітники лабораторії культурної аналітики проаналізували шістнадцять мільйонів зображень, опублікованих в Instagram у сімнадцяти містах світу [3], близько 270 мільйонів зображень, опублікованих у Twitter, понад один мільйон

сторінок манги та один мільйон творів мистецтва з популярної мистецької мережі DeviantArt [2, с. 11].

На наш погляд, найбільш перспективною сферою застосування цього методу є вивчення й аналіз багаточисельних зображень, генерованих за допомогою нейромереж і штучного інтелекту (далі – ШІ). Зокрема, метод уможливує визначення й дослідження основних етапів і базових принципів цифрової творчості з використанням нейромереж, створених на основі технології ШІ, таких як Midjourney, Stable Diffusion, Craiyon, Dalle-3 та ін. Першим етапом роботи з новим масштабом великих даних в Інтернеті є пошук. Наука про дані (data science) зосереджена на пошуку патернів, зв'язків, кластерів у великих даних, а також на прогнозуванні майбутніх даних. Метод візуалізації даних дозволяє візуально узагальнити набори даних, знайти і виокремити необхідний контент. Наступний етап – рекомбінація. До прикладу, «ШІ може відтворити «живопис», створений художниками А, В, С з використанням технік D і E, зі змістом F, G і E, з настроєм, кольорами M-N, пропорцією W, композицією K тощо» [4, с. 13]. Водночас Л. Манович наголошує, що ШІ не тільки виокремлює і рекомбінує вже існуючий цифровий контент, але й створює новий контент, що не існував раніше. В основі цього процесу – принципи компресії і генерування. Generative AI шляхом компресії величезної кількості наявних в мережі шаблонів синтезує новий медіаконтент, який має статистичні властивості, подібні до вже існуючого контенту, але формально і змістовно відрізняється від нього. В такий спосіб ШІ генерує нові тексти, зображення, анімацію, 3D-моделі, музику, спів та ін. Завдяки своїм властивостям, що постійно вдосконалюються, штучний інтелект і нейромережі стають потужними робочими інструментами, які набирають все більшої популярності серед митців.

Отже, розроблений Левом Мановичем метод культурної аналітики, визначальними характеристиками якого є інтердисциплінарність, використання найновіших досягнень в сфері електронних обчислень, комп'ютерного програмування та візуалізації, охоплення великого масиву культурних даних, демократичність та інклюзивність, має потужний евристичний потенціал для дослідження мистецтва цифрових медіа та інфоестетики в контексті глобального інформаційного суспільства і цифрової культури.

Література:

1. Cultural Analytics Lab: веб-сайт. URL: <http://lab.culturalanalytics.info/p/about.html> (Last accessed: 14.04.2024).
2. Manovich L. Cultural Analytics. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press, 2020. 330 p. URL: <https://drive.google.com/file/d/1NuSQcqqZkj4sToU3EfeFmq1jPC36hU58/view> (Last accessed: 07.04.2024).

3. Manovich L. Instagram and Contemporary Image. 2017. 148 p. *Manovich.net*: веб-сайт. URL: <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image> (Last accessed: 11.04.2024).

4. Manovich L. Separate and Reassemble: Generative AI Through the Lens of Art and Media Histories. *Manovich L., Arielli E. Artificial Aesthetics: Generative AI, Art, and Visual Media*. URL: <http://manovich.net/content/04-projects/168-artificial-aesthetics/manovich-artificial-aesthetics-ch7.pdf> (Last accessed: 12.04.2024).

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-390-6-30>

МИСТЕЦТВО НА ЕКРАНІ: ЯК ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЗМІНЮЮТЬ МИСТЕЦЬКУ КРИТИКУ

Григоришин Д. С.

студент III курсу

*Навчально-науковий інститут філософії та освітньої політики
Українського державного університету імені Михайла Драгоманова
м. Київ, Україна*

У сучасному світі, де технології стирають межі між авторами та аудиторією, сприйняття мистецтва переживає період значних трансформацій. Мистецька критика, яка раніше була прерогативою вузьких кіл, нині розквітає у епоху цифрових технологій. Завдяки таким платформам як Instagram, TikTok, YouTube, кожен може стати критиком. Раптово глобальна аудиторія може лайкнути, поділитися чи прокоментувати твір. Цей зсув означає миттєвий зворотній зв'язок, що може вивести артистів на світову арену за одну ніч. Водночас не всі відгуки позитивні, так само швидко творця можуть закенселити і змести з олімпу слави. Таке безпосереднє спілкування може змінити, а іноді й перевизначити художнє бачення. Однак, це не лише про популярність: через коментарі та пряме спілкування художники вступають у діалог, що демократизує та збагачує світ художньої оцінки.

Критика художніх робіт на таких платформах, як Instagram або Twitter, дає безліч переваг у цифрову епоху. Перш за все, художники отримують безпрецедентну глобальну популярність. Один пост може долати кордони, знайомлячи міжнародну аудиторію з творчістю автора. Ба більше, співпраця виникає легко. Завдяки онлайн-взаємодії митці знаходять однодумців, що призводить до створення спільних проєктів та нових поглядів.

Крім того, завдяки широкій аудиторії інтерпретації різноманітні. Твір може по-різному резонувати в різних культурах, розкриваючи багатогранні значення. До того ж, оперативність зворотного зв'язку