

<https://doi.org/10.5281/zenodo.5746533>

УДК 7.01

Иващенко Т.С.

Иващенко Татьяна Сергеевна, кандидат культурологии, доцент Юридического института, Югорский государственный университет, 628011, Россия, г. Ханты-Мансийск, ул. Чехова, д. 16, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра. E-mail: 2012.it@bk.ru.

Цифровые технологии в искусстве и музейной деятельности

Аннотация. Статья посвящена исследованию роли цифровых технологий в искусстве. Отмечается, что современные художники активно используют не только виртуальную и дополненную реальность, но и практики визуального программирования, анализ больших данных, сотворчество с искусственным интеллектом. В то же время в профессиональном сообществе пока нет четкого понимания эстетических критериев, позволяющих на междисциплинарном уровне учитывать художественные и технические аспекты подобных работ. Рассмотрены примеры использования как виртуальной, так и дополненной реальности в работе с посетителями ведущих отечественных и мировых музеев. Цифровые технологии нашли свое применение и в практиках арт-бизнеса. Основная проблема заключается в разработке технических условий сохранения уникальности авторского произведения в процессе торговых сделок с применением цифровых технологий. Отмечается перспективность NFT-искусства.

Ключевые слова: цифровые технологии, виртуальная реальность, дополненная реальность, нейронные сети, аналоговое искусство, NFT-искусство.

Ivaschenko T.S.

Ivashchenko Tatiana Sergeevna, Candidate of Cultural Studies, Associate Professor of the Law Institute, Yugra State University, 628011, Russia, Khanty-Mansiysk, Chekhov str., 16, Khanty-Mansi Autonomous Okrug - Yugra. E-mail: 2012.it@bk.ru.

Digital technologies in art and museum activities

Abstract. The article is devoted to the study of the role of digital technologies in art. It is noted that contemporary artists actively use not only virtual and augmented reality, but also the practice of visual programming, big data analysis, co-creation with artificial intelligence. At the same time, the professional community does not yet have a clear understanding of the aesthetic criteria that allow taking into account the artistic and technical aspects of such works at an interdisciplinary level. Examples of the use of both virtual and augmented reality in working with visitors to leading domestic and world museums are considered. Digital technologies have found their application in the practice of art business. The main problem lies in the development of technical conditions for preserving the uniqueness of the copyright work in the process of trade transactions using digital technologies. The perspective of NFT-art is noted.

Key words: digital technologies, virtual reality, augmented reality, neural networks, analog art, NFT art.

Мир искусства продолжает адаптироваться к новой реальности, связанной с активным внедрением цифровых технологий. С одной стороны, виртуальная реальность для многих

художников стала и способом творческой самореализации, и местом презентации своих работ. Достаточно назвать имена наших соотечественников, признанных как российским академическим сообществом,

так и зарубежными кураторами современного искусства -- Константин Худяков, группа AES+F, Иван Горшков, Аристарх Чернышев, Роман Бобков, Никита Реплянский.

С другой стороны, новые технологии позволяют совершать виртуальные экскурсии по залам ведущих мировых и отечественных художественных музеев буквально «не выходя из дома», что актуально в обстоятельствах коммуникационных ограничений, вызванных пандемией. Но и в случае посещения музея офф-лайн цифровые технологии значительно расширяют познавательные стратегии зрителей.

Есть и третья, весьма актуальная тема цифрового арт-рынка, где новые технологии начинают серьезно менять правила не только самого процесса покупки и продажи произведений искусства, но и формируют новое направления NFT-искусства, меняющего как базовые эстетические установки, так и представление о возможностях коммерциализации творчества в условиях цифровой воспроизводимости оригинала.

Данная статья посвящена краткому обзору обозначенных направлений. Основная задача – показать как перспективы, так и проблемы, которые открывают цифровые технологии в мире современного искусства, организации музейного пространства и арт-рынка.

Под термином «цифровое искусство» сегодня понимается широкий спектр разнородных и весьма противоречивых явлений. Далеко не всегда художественная сторона остается значимой. Порой именно технологический аспект выходит на первый план, удивляя, восхищая новыми выразительными возможностями цифрового мира.

В профессиональном сообществе пока нет четкого понимания эстетических критериев, позволяющих на междисциплинарном уровне учитывать и художественные и технические аспекты представленных работ. В настоящий момент к цифровому искусству принято относить «все

произведения, или арт-объекты, созданные или подвергнутые модификации, либо цифровой обработке с использованием компьютерных (дигитальных, цифровых) технологий и существующие по преимуществу в цифровой форме» [3, с. 173]. Данное направление неразрывно связано с виртуальной реальностью, ставшей в конце XX века одной из ведущих паракатегорий неклассической эстетики. «Виртуальная реальность как художественный феномен – это сложная самоорганизующаяся система, некая специфическая чувственно (визуально-аудио-гаптически) воспринимаемая среда, создаваемая электронными средствами компьютерной техники и полностью реализующаяся в психике воспринимающего (равно активно действующего) в этой среде субъекта» [1]. Новые технологии удовлетворяют извечное стремление человека прорваться за пределы реального, в область виртуального мира. Важно подчеркнуть динамический, процессуальный характер VR. В отличие от классического искусства новые технологии в большей степени не фиксируют, а моделируют новую художественную реальность, которая диктует свои правила иммерсивного захвата внимания зрителя.

Поэтому серьезной проблемой может стать наличие эстетической дистанции зритель-автор, поскольку часто демонстрация цифрового искусства предполагает интерактивность, «реципиент превращается из наблюдателя в со-творца, влияющего если не на становление, то на развитие и модификацию произведения искусства» [1]. По мнению авторов статьи, посвященной исследованию основных аспектов VR, в современных арт-практиках использование приложений, расширяющих сенсорные ощущения, могут быть «не безопасны для человека, в частности для сохранения им своей личности, своей аутентичности» [1].

Современные художники активно используют новые технологии, включая не только виртуальную и дополненную ре-

альность, но и практики визуального программирования, анализ больших данных, сотворчество с искусственным интеллектом. Использование нейронных сетей ставят перед арт-сообществом новый вопрос – что есть творчество? В октябре 2018 года на аукционе Christie's в Нью-Йорке была продана картина «Портрет Эдмона Белами» из серии «Семья Белами», созданная при помощи генеративных технологий, которые обычно называют искусственным интеллектом. «Автором» картины стал алгоритм под названием Generative adversarial network (GAN, генеративно-состязательная сеть). Технологию разработал небольшой студенческий коллектив из Франции под названием Obvious. Это первое за всю 252-летнюю историю аукционного дома произведение, созданное практически без участия человека, если не считать этап разработки алгоритма работы нейронной сети, натренированной на 15000 картин, написанных в период между XIV и XX веками. Никто из участников аукциона не мог предположить, что оцененная весьма скромно в 7 – 10 тысяч долларов работа уйдет с молотка за сумму более 432 тысяч долларов. Имя покупателя не сообщается.

Иван Плющ, представляя свой новый проект-исследование работы в соавторстве с генеративно-состязательной нейронной сетью GAN2 на выставке «После сингулярности» в галерее pop/off/art, заявил, что использует нейросеть как инструмент, переводя максимально нечеловеческое в живопись. «Я ей вкидываю всего лишь меседж, нагромождение терминов из ее же мира, из мира технологий, и она сама выдает визуализацию своих же терминов. Если там она учится, то тут я пытаюсь разобраться» [2].

Презентации цифровых проектов требуют особого музейного пространства и весьма дорогостоящего оборудования. Принимая решение по поводу организации и проведения художественных выставок, представляющих передовые цифровые технологии, следует учитывать тот факт,

что на данный момент нет достаточных исследований, подтверждающих эстетическую значимость тех или иных работ. Поэтому каждая работа требует особого, индивидуального подхода и желательно коллегиального обсуждения с привлечением ведущих специалистов в области современного искусства.

Как уже отмечалось, современный посетитель музеев рассматривается не как пассивный получатель впечатлений, а как активный познающий субъект. Рамки данной статьи не позволяют уделить достаточного внимания практике виртуального посещения музеев, которая стала сегодня отчасти вынужденной из-за коммуникационных ограничений, вызванных пандемией. В то же время новые технологии дают возможность посетить ведущие музеи мира без ограничений времени и территориальной удаленности. Стоит отметить, что в России пионером новых технологий в 2003 году стал Государственный Русский музей, представивший проект «Виртуальный мир Русского музея». Компьютерная программа позволяла совершать прогулки снаружи и внутри музея, рассматривать основные музейные экспозиции. Зрителям также предлагалось совершить виртуальное путешествие по картинам Василия Поленова «Бабушкин сад» и «Московский дворик», благодаря специально сконструированному трехмерному пространству, основанному на сюжетах обеих картин.

В настоящее время новые технические возможности VR и нейронных сетей также призваны решать просветительские задачи. Третьяковская галерея и группа компаний VRTech в 2018 году осуществили проект «В трех измерениях: Гончарова и Малевич». Как заявлено создателями проекта, это «новаторский формат VR-проекта в искусстве — edutainment — совместивший возможности индустрий развлечения и просвещения» [6].

Надев очки виртуальной реальности, посетители выставки оказывались в смоделированных во всех подробностях виртуальных мастерских художников-

авангардистов. Далее проект демонстрировал процесс написания известных полотен, вовлекая в него зрителей, позволяя понять пластический метод и образный строй произведений. Каждому участнику давалась возможность составить свой натюр-морт из предложенных объектов, выстроить композицию, подобрать колорит. Затем нейронные сети, обученные на произведениях из коллекции Третьяковской галереи, в режиме реального времени обрабатывали созданные посетителями композиции, а результатами такого творчества можно было поделиться в социальных сетях.

Сегодня музеи в решении просветительских задач все чаще используют не только виртуальную, но и дополненную реальность (AR). В отличие от VR технологии AR используются не для погружения зрителя в виртуальный мир, а для наложения изображений, текста, звука поверх того, что человек уже видит. В данных практиках важным условием является наличие смартфона или планшета, в котором установлено необходимое приложение. Наводя свое устройство на картину, пользователь видит измененную, дополненную версию художественной реальности. Дополнительное аудио-аннотирование картины во время просмотра побуждает зрителя к активному включению в процесс познания. Игровые приемы трехмерного «оживления» героев картин позволяет подчеркнуть контраст аутентичного произведения с окружающей реальностью. Например, AR-инсталляции под названием ReBlink в художественной галерее Онтарио (AGO) позволяют посетителям, используя телефоны и планшеты, увидеть, как герои известных полотен прошлого переносятся в XXI век.

Приложение было создано AGO совместно с цифровым художником Алексом Мэйхью в 2017 году. Главной задачей разработчиков стало стремление превратить новые технологии в способ заинтересовать, а не отвлекать. Как показали результаты анкетирования посетителей, 84 % от-

метили, что чувствовали себя активно вовлеченными в процесс восприятия искусства, а 39 % вновь вернулись к просмотру работ после использования приложения.

Игровые приемы, усиленные новыми выразительными возможностями цифровых технологий, ставят вопрос об эстетических границах, удерживающих восприятие картин как произведения искусства. Не случайно Борис Гройс, анализируя перспективы использования цифровых медиа в музейном пространстве, говорил об опасности превращений подобных демонстраций в своеобразный Диснейленд для «возвышенного развлечения». Но, в то же время, музейные технологии активно развиваются и не могут не учитывать новые возможности приобщения посетителей к своим коллекциям.

Цифровые технологии нашли свое применение и в практиках арт-бизнеса. Художники стали искать новые возможности коммерциализации творчества. Основная проблема заключается в разработке технических условий сохранения уникальности авторского произведения в процессе торговых сделок с применением цифровых технологий. Сегодня все более популярным становится NFT-искусство. Аббревиатура родилась из английских слов «невозмозаменяемый» (non-fungible) и «токен» (token) – единица крипто-валюты. Данная технология позволяет перевести в надежную цифровую форму блокчейна уникальные виртуальные предметы, которые невозможно ни потерять, ни удалить.

Обмен файлами цифрового искусства начал активно развиваться в середине 2000-х годов. Весной этого года аукционный дом Christie's продал за рекордную сумму в 69,3 миллиона долларов коллаж из пяти тысяч изображений «Everydays: The First 5000 Days», которые художника Beeple публиковал в интернете с 2007 года, а затем объединил в файл размером 10 МБ и выставил на аукцион.

Сегодня существуют две практики подобного искусства. Первая digital born, буквально – «порожденное цифрой», то

есть созданное на компьютере. Второе направление – перевод аналогового искусства в NFT. В марте 2021 года в NFT-токен была конвертирована сожженная работа Бэнкси «Mogons (Wite)», которую купила блокчейн-компания Injective Protocol у Нью-Йоркской галереи Taglialatella Gallery. Сожженный артефакт является одной из 500 копий оригинала, он имеет авторскую подпись художника, заверенную сертификатом Pest Control – единственной организации в мире, подтверждающей авторство Бэнкси. Стоимость покупки составила 95 тысяч долларов. Это первый случай превращения физически существующего произведения искусства в виртуальный архив. Известно, что сам Бэнкси не принимал участия в акции, но был в курсе, что копию его работы превратят в токен.

Важно отметить, что весной текущего года на электронные торги в качестве пробного лота были выставлены пять цифровых копий из собрания Эрмитажа. Заведующий отделом современного искусства Эрмитажа Дмитрий Озерков подчеркивает, что покупатель «приобрел не цифровую копию картины, как иногда пишут. Эрмитаж сделал хитро: мы продали цифровые картинку с подписью Михаила Борисовича Пиотровского и датой – новое цифровое произведение. Покупатель приобрел право на него. Право на цифровой оригинал «Мадонны Литта» остался у нас» [4].

Сегодня оцифровкой аналоговых ценностей и произведений искусства занимаются как музеи, так и коллекционеры. Одной из ключевых задач арт-рынка является создание платформы для регистрации

цифровых произведений и оформления сделок с ними. Рынок только формируется, остается достаточно много вопросов и «серых» зон в процессе новых коммерческих отношений.

В настоящее время (с 10 ноября по 10 декабря 2021 года) в Эрмитаже действует первый виртуальный выставочный проект, посвященный NFT-искусству «Незримый эфир». Как отмечают создатели проекта, «все работы на выставке посвящены раскрытию и объяснению природы блокчейна и NFT. Проект станет началом создания «Небесного Эрмитажа» — нового музея в виртуальной ноосфере, который в будущем должен превратиться в цифровой филиал музея реального. Задача «Небесного Эрмитажа» — сохранять, изучать и дополнять цифровое культурное достояние: метаобъекты из виртуальной реальности, в том числе изначально существующие в цифровом виде (а не переведенные в цифру из аналогового мира)» [5].

Подводя итог, можно с уверенностью сказать, что цифровые технологии являются перспективным направлением, как в современном искусстве, так и в новых способах его популяризации и коммерческого продвижения. В то же время остается вопрос – как новые технологии меняют наше отношение к искусству и творчеству? Насколько техническая воспроизводимость сохраняет уникальность аналоговых работ, то, что некогда Вальтер Беньямин называл неповторимой аурой произведения искусства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. 2006. Вып. 2. С. 32-61. URL: https://iphras.ru/uplfile/root/biblio/aest/aest_2/2.pdf (дата обращения 30.10.2021)
2. Зубченко Е. «Меня интересует баланс между формой и идеей». Иван Плющ о своей ретроспективе в ММСИ и новом проекте в галерее pop/off/art. URL: <https://moscow.arttube.ru/menya-interesuet-balans-mezhdu-formoj-i-ideej/> (дата обращения 2.11.2021)
3. Исаева О.А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. 2012. № 1 (30). С. 173-176.

4. Михайлов В. О чем говорит токен // Санкт-Петербургские ведомости №188 (7025) от 07.10.2021.
5. Озерков Д., Гарнова А. В эфире чистом и незримом. Произведение искусств в эпоху Метаверсума. // Первая виртуальная выставка цифрового искусства Государственного Эрмитажа. URL: <https://celestialhermitage.ru/> (дата обращения 11.11.21)
6. Третьяковская галерея. Итоги 2018 года. URL: <https://www.tretyakovgallery.ru/upload/iblock/029/bin5b50aeqiyyuoco3u0q2d4toarx9w9.pdf> (дата обращения 15.10.2021)

REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Bychkov V.V., Man'kovskaja N.B. Virtual'naja real'nost' kak fenomen sovremennogo iskusstva // Jestetika: Vchera. Segodnja. Vsegda. 2006. Вып. 2. S. 32-61. URL: https://iphras.ru/uplfile/root/biblio/aest/aest_2/2.pdf (дата обращения 30.10.2021)
2. Zubchenko E. «Menja interesuet balans mezhdu formoj i ideej». Ivan Pljushh o svoej re-trospektive v MMSI i novom proekte v galeree pop/off/art. URL: <https://moscow.arttube.ru/menja-interesuet-balans-mezhdu-formoj-i-ideej/> (дата обращения 2.11.2021)
3. Isaeva O.A. Cifrovaja zhivopis' kak aktual'noe napravlenie otechestvennogo iskusstva // Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv. 2012. № 1 (30). S. 173-176.
4. Mihajlov V. O chem govorit token // Sankt-Peterburgskie vedomosti №188 (7025) от 07.10.2021.
5. Ozerkov D., Garnova A. V jefire chistom i nezrimom. Proizvedenie iskusstv v jepohu Meta-versuma. // Pervaja virtual'naja vystavka cifrovogo iskusstva Gosudarstvennogo Jermita-zha. URL: <https://celestialhermitage.ru/> (дата обращения 11.11.21)
6. Tret'jakovskaja galereja. Itogi 2018 goda. URL: <https://www.tretyakovgallery.ru/upload/iblock/029/bin5b50aeqiyyuoco3u0q2d4toarx9w9.pdf> (дата обращения 15.10.2021)

Поступила в редакцию 18.11.2021.

Принята к публикации 21.11.2021.

Для цитирования:

Иващенко Т.С. Цифровые технологии в искусстве и музейной деятельности // Гуманитарный научный вестник. 2021. №11. С. 41-46. URL: <http://naukavestnik.ru/doc/2021/11/Ivaschenko.pdf>