Н.Ю. КАЗАКОВА

Профессор кафедры дизайна среды, заместитель заведующего кафедрой промышленного дизайна РГУ им. А.Н. Косыгина (Искусство. Дизайн. Технологии), доктор искусствоведения член Международного совета музеев (ICOM), член Международной ассоциации «Сообщество дизайнеров», член Российской ассоциации дизайнеров, член Евразийского художественного союза
e-mail: kazakova-nu@rguk.ru

Я.М. ШЕСТАК

Магистр кафедры дизайна среды РГУ им. А.Н. Косыгина (Искусство. Дизайн. Технологии)
e-mail: shestak.jasmin@gmail.com

N.Yu. KAZAKOVA

Professor of the Environmental Design Department, Deputy Head of the Department of Industrial Design, A.N. Kosygin Russian State University (Art. Design. Technology), Doctor of Art History, Member of the International Council of Museums (ICOM), Member of the International Association «Community of Designers», Member of the Russian Association of Designers, Member of the Eurasian Art Union
e-mail: kazakova-nu@rguk.ru

Ya. M. SHESTAK

Master of the Environmental Design Department, A.N. Kosygin Russian State University (Art. Design. Technology)
e-mail: shestak.jasmin@gmail.com

ВОПРОС СОХРАНЕНИЯ И ЭКСПОНИРОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ ОБЪЕКТОВ НА ПРИМЕРЕ GIF-АНИМАЦИИ

THE QUESTION OF PRESERVING AND EXPOSING DIGITAL OBJECTS ON THE EXAMPLE OF GIF ANIMATION

В статье рассматривается феномен gif-анимации в контексте практики экспонирования объектов цифрового искусства. В условиях изменчивости культурно-композиционного диалога и

смене режимов социального существования, а также ориентированности на сетевое сообщество, прослеживается тенденция формирования новых методов экспонирования, основанных на практике музейно-выставочной деятельности и общей технологической детерминированности арт-сообщества.

Музей XXI века развивается в принципиально новых социотехнических режимах, оказывающих непосредственное влияние на стратегические решения культурных организаций по всему миру. Тенденциями современного устойчивого планирования является анализ общественной ситуации, а также формирование сущностных директив по интеграции актуального научного знания в сферы практического применения с целью установления культурного диалога нового типа. Одним из обуславливающих факторов успешного развития музея становится уровень соответствия технологическим трендам повсеместно применяющихся в различных областях повседневной жизни индивидуума, составляющего часть коммуникативной модели «объект-зритель» [1]. Следует отметить, что изучение собственной аудитории становится едва ли не первостепенной задачей для музейной индустрии, поскольку человек, избранный в качестве универсального ценностного ориентира, сейчас обретает активную ролевую позицию, с возможностью интерактивного взаимодействия и публичной оценкой опыта посещения. На ежегодной конференции MW (MuseWeb) 2020, посвященной проблеме культурного наследия, были сформулированы базисные принципы современного выставочного пространства, в качестве основных аккумулирующих факторов взаимодействия с посетителями были выделены: вовлечение, вдохновение и просвещение. Характерной особенностью современной музейной коммуникации становится интернет как унифицированный канал сообщения, через который и происходит координация основных информационных процессов, составляющих просветительскую функцию со стороны музея и преемственную связь — посетителя [2]. Также обусловленная необходимость появления цифрового двойника музея в WEB пространстве, с позиции трендов цифровизации, обеспечивает культурные организации дополнительной возможностью самопрезентации. Формируемый медийный

образ музея как живой развивающейся структуры получает приток виртуальных посетителей, с потенциалом посещения выставочного пространства в будущем [3]. Большинство организаций вынуждены принять реалии нового существования и сконцентрировать собственное внимание на интернет маркетинговых инструментах продвижения. Эти организующие элементы призваны обеспечить наиболее стабильное положение культурного учреждения в эпоху цифровых технологий для сохранения интереса нового поколения, говорящего на языке технологического прогресса.

The article examines the phenomenon of gif-animation in the context of the practice of exhibiting digital art objects. In the context of the volatility of the cultural-compositional dialogue and the changing modes of social existence, as well as the focus on the network community, there is a tendency to form new methods of exhibiting based on the practice of museum and exhibition activities and the general technological determination of the art community.
The museum of the XXI century is developing in fundamentally new socio-technical regimes that directly influence the strategic decisions of cultural organizations around the world. The trends of modern sustainable planning are the analysis of the social situation, as well as the formation of essential guidelines for the integration of current scientific knowledge into the spheres of practical application in order to establish a cultural dialogue of a new type. One of the determining factors for the successful development of the museum is the level of compliance with technological trends that are widely used in various areas of everyday life of the individual, which is part of the communicative model «object-viewer» [1]. It should be noted that the study of one's own audience is becoming almost a paramount task for the museum industry, since a person chosen as a universal value guide is now acquiring an active role position, with the possibility of interactive interaction and a public assessment of the experience of visiting. At the annual conference MW (MuseWeb) 2020, dedicated to the problem of cultural heritage, the basic principles of the modern exhibition space were formulated, as the main accumulating factors of interaction with visitors were highlighted:

involvement, inspiration and education. A characteristic feature of modern museum communication is the Internet, as a unified communication channel, through which the coordination of the main information processes that make up the educational function on the part of the museum and the successive connection — the visitor takes place [2]. Also, the stipulated need for the appearance of a digital twin of the museum in the WEB space, from the standpoint of digitalization trends, provides cultural organizations with an additional opportunity for self-presentation. The formed media image of the museum as a living developing structure receives an influx of virtual visitors, with the potential to visit the exhibition space in the future [3]. Most organizations around the world are forced to accept the realities of the new existence and focus their own attention on Internet marketing promotion tools. These organizing elements are designed to ensure the most stable position of a cultural institution in the digital age to maintain the interest of a new generation speaking the language of technological progress.

Ключевые слова: актуальная выставочная практика, gif-анимация, цифровое искусство, цифровая эстетика, виртуальность, физическое пространство.
Keywords: actual exhibition practice, gif-animation, digital art, digital aesthetics, virtuality, physical space.

Если обратиться к современной выставочной практике, можно определить некоторые тенденции цифровизации, когда коллекции традиционного, классического искусства, к которым принято относить скульптуру, живопись, графику и т.д., встраиваются в создаваемый сетевой контекст успешных онлайн-проектов, таких как Google Arts & Culture, CyArk, 3DHOP, Sketchfab. Перечисленные платформы предоставляют широкий спектр функциональных решений, среди которых — систематизация по хронологическому принципу и жанровой принадлежности, обновляемость (актуализация базы) — открытость научному и интернет-сообществу. В 2018 году в интервью для The Art Newspaper директор института культуры Google Амит Суд поделился своим убеждением в том, что проект Google Arts & Culture прежде всего задается целью сделать искусство и культуру доступными и эффективно органи-

зованными. Существующая тенденция обращения контента платформы Google Arts к авторским методам самопрезентации самих культурных институций, например, в результате сотрудничества с такими мастодонтами культурной индустрии, как Лувр (Франция) и Эрмитаж (Россия), — создаются целые мультимедийные композиции с возможностью интерактивного взаимодействия через прохождения головоломок (quiz — интеллектуальная игра для проверки знаний по определенному предмету, в данном случае проверяется уровень культурной осведомленности). Тенденции, поддерживаемые структурами коммерческого и некоммерческого характера, создают новую артерию существования и процветания художественного наследия мирового масштаба, тем самым предпринимая осторожные попытки ассимиляции в существующем контексте глобального интернет-сообщества [4].

Сам феномен интернет-сообщества или (виртуального сообщества) впервые был описан современным исследователем виртуальной коммуникации Г. Рейнгольдом. В 1993 году в книге «Виртуальное общество» автор сформулировал определение таким образом: сообществом или объединением в глобальной сети интернет может считаться любая установленная коммуникация в нематериальном (виртуальном) пространстве, происходящая за счет аппаратного сопровождения компьютерной технологии. В существующей взаимообусловленности двух явлений проявляются тенденции появления сетевого дискурса, в условиях которого образуются новые эстетические ориентиры, поскольку любое письмо или открытка, отправленные по электронной почте, уже могут считаться акторами сетевой коммуникации и являться частью цифрового дискурса в соответствии с коммуникативными паттернами того или иного интернет-сообщества [5].

В 1997 году коллектив художников MTAA (Майкл Сарфф и Тим Уидден) разработал наглядную модель Simple Net Art Diagram (SNAD) (рис. 1), демонстрирующую процесс смешения различных культурных идентификаций (remix), тем самым обосновав наличие эстетики ремикширования смыслов в net-культуре [6]. Само изображение представляет собой иллюстрацию двух компьютеров с красной молнией между ними; оно указывает на коммуникацию как основную цель сетевого искусства. Концептуальная составляющая схемы состояла в приглашении художников вступить в манипулятивную игру с изображением. Сейчас существует множество gif-файлов «Simple Net Art Diagram», каждый из

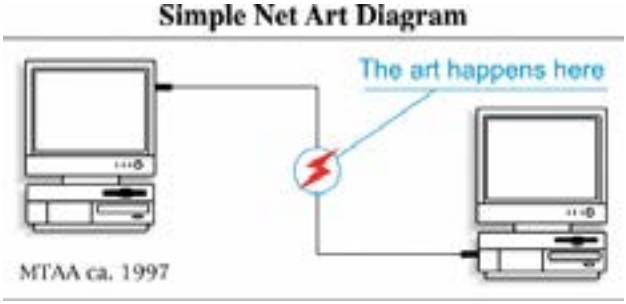


Рис. 1. Simple net art diagram

которых предлагает свою теорию о том, где происходит и начинается сетевое искусство. Наличествующий вопрос о легитимности повторного использования был разрешен в рамках лицензии Creative Commons, MTAA, сняв вопрос об авторском праве.

Одной из наиболее примечательных форм коммуникационной структуры интернет-сообщества являются Gif- файлы (далее gif-анимация). GIF анимация (англ. Graphics Interchange Format) — это формат растрового графического изображения, появившийся благодаря изобретению технологии сжатия, впервые предложенной компанией Compuserve (1987). Пользуясь все большей популярностью в социальных сетях как формат визуализации историй на основе данных, простые визуальные сообщения встраиваются в короткие анимации, которые обычно длятся менее 15 секунд и воспроизводятся с автоматическим повторением [7]. Существуя в формате многосоставной композиции, состоящей из заданной последовательности статичных кадров, современные gif представляют собой зацикленный образ loop (техника создания циклического воспроизведения), при котором проигрывание последнего кадра сменяется демонстрацией первого. Если говорить об инструментарии gif-анимации, то можно выделить несколько популярных программ, составляющих основное техническое обеспечение. К ним относят: онлайн ресурс GIPHY create; IMGflip, Make a gif — онлайн-редактор; Youtube — видеохостинг; Adobe Photoshop — программа для создания растровой и векторной графики; Adobe After Effects — специализированная программа для анимации. В исследовании мы проанализировали общий уровень доступности программного обеспечения. Выделив три условных категории: (A) — 03; (B) — 02; (C) — 01), мы смогли проиллюстрировать спектр включенности обывателя и профессионала в единый дискурс. В результате мы определили, что четыре из

шести рассматриваемых программ, обладают «низким порогом вхождения» (общее время обучения составляет от 1 недели до месяца), когда на изучение интерфейса оставшихся двух программ может быть затрачено от 2 до 6 месяцев).

Пространство между цифровой и реальной жизнью продолжает исчезать, и нигде это не проявляется так ярко, как в искусствах и культурных контекстах. Благодаря цифровому захвату и кураторству, социальным сетям, сети, и интернету, эти силы объединяются, чтобы дать художникам возможность быть цифровыми кураторами своей собственной работы. Растущее использование цифровых инструментов и технологий в искусстве и культуре резко трансформирует традиционную кураторскую практику и, как следствие, архивную практику, так что мы переходим от модели сторожевых ворот к открытой модели, погруженной в цифровые отношения через глобальные сети и интернет. Такие платформы, как Instagram, Pinterest, Twitter, Facebook, YouTube и более конкретно, например, Behance (для онлайн-портфолио), дают художникам возможность свободно взаимодействовать со своей аудиторией, используя в своих интересах краудсорсинг, «лайки», чат, блоги, игры и электронную почту. Начинающие художники особенно хорошо разбираются в цифровых технологиях и могут непосредственно курировать свою жизнь и работу, естественно живя между физическим и цифровым состояниями. Чтобы продемонстрировать это, в рамках нашего исследования мы решили рассмотреть конкретные примеры того, как художники и различные культурные институции (музеи и галереи) адаптируются к новым цифровым способам кураторства коллекций и передачи смысла.

В нашем исследовании мы проанализировали шесть gif-ориентированных проектов, реализованных различными культурными организациями по всему миру: 1) The Kitchen / «Asymmetrical response» (США, 2017); 2) The Institute of Contemporary Art/ «Art in the Age of the Internet, 1989 to Today» (США, 2018); 3) MoGA / «GIPHY Arts» (США, 2016); 4) CYLAND (Россия, 2019); 5) Tate Modern / «1840s GIF PARTY», (Англия, 2014); 6) Arebyte/ «RGBFAQ» (2020) (Англия, 2020). Поскольку нас в первую очередь интересовали апробированные методы экспонирования gif-обьектов в условиях физического пространства, на основе обозначенных примеров мы пришли к выводу, что существующие принципы демонстрации, в эпоху тотальной цифровизации могут быть несколько

дополнены, в силу невещественной природы gif-объекта. Синтезированные цифровые образы, демонстрирующиеся наравне с образцами как классического, так и традиционного искусства, обосновывают наличие эстетического диссонанса, вызванного высокой технологической требовательностью, с точки зрения практики экспонирования и общей инфраструктуры выставочного пространства. Другими проблемами в прошлом были отсутствие моделей для сохранения и сбора, а также тот факт, что этот вид искусства был недостаточно представлен на рынке. Благодаря многочисленным инициативам и консорциумам, в настоящее время существуют надежные передовые методы и подходы к сохранению, эволюционировали модели коллекционирования, арт-рынок уделяет больше внимания, и появились серьезные коллекционеры, специализирующиеся на этой среде.



Рис. 2. Феномен gif-анимации

На авторском рисунке 2 в аллегорической форме представлен способ функционирования феномена gif-обьекта в социуме. Социум состоит из четырех установленных контекстов: б) социальное пространство; в) виртуальное пространство (обозначено космическим монстром (alien monster emoji); г) физическое пространство; д) музейное пространство (пространство организации новых смыслов и эстетических ориентиров); а) гиф-объектность как форма новой визуальности, так или иначе касающаяся всех отмеченных выше пространств. Сама сущность gif отражена в его сущностном представлении, круглая тень под кубом — это не что иное, как явление симулякра, — концепта Жана Бодрийяра (1929–2007). «Симулякр» (от лат. simulacrum) — термин постструктуралистской философии, центральный символ бодрияровского дискурса, может интерпретироваться как отсутствующий образ или копия копии. Gif-анимация, обладая высокой пластичностью художественной образности, как и симулякр, проникает в контекст физического и социального пространства, например, через популярный надомных гиф-станций «infinity objects», по желанию пользователя представляющих собой зацикленную демонстрацию заданной медиаформы, к которой можно

отнести видео, фотографию, произведения классического и цифрового искусства, в том числе и инсталляцию.

Считаем важным отметить, что, по мере того как жизнь в XXI веке разворачивается на цифровой сцене Интернета, художники и актуальные институции оказываются более чем когда-либо вовлеченными в пересечение искусства и технологии, что приводит к новым и инновационным способам кураторства современного искусства, преобразующих художественное видение и цифровую эстетику, передавая при этом социальный и политический смысл, оказывающий влияние на нашу жизнь, а значит и контекст искусства в целом. В области развития технологий выставки цифрового искусства являются катализатором продвижения технологических открытий и инноваций, чем привлекают ученых-разработчиков к сотрудничеству с современными художниками. На данный момент мы можем проследить стремительной вхождение gif-анимации в инструментарий цифровых художников, обращающихся к популярной технологии скорее из-за ее интерактивной составляющей, нежели эстетического потенциала. Подобная практика расширяет границы восприятия современного человека, а также дает дополнительные возможности для творчества и появления конвергентных видов искусства.

Список литературы:

1. *Beaudoin J.* Art Museum collections online, Extending their reach, MW online conference, 2020. — URL:https://mw20.museweb.net/paper/art-museum-collections-online-extending-their-reach/ (дата обращения: 04.05.2021).

2. *Marty P.F., Burton Jones K.* Museum Informatics: people, information, and technology in museums. — Taylor & Francis Group LLC, s. l, 2009. — P. 192.

3. *Ghidini M.* Curating on the Web: The Evolution of Platforms as Spaces for Producing and Disseminating Web-Based Art. Arts. 2019; 8(3):78. https://doi.org/10.3390/arts8030078 (дата обращения: 11.05.2021)

4. *Емелин В.А.* 2018. Киберкультура и сетевое либертарианство // Национальный психологический журнал. — 2018. — 3 (31).

5. Эстетические аспекты мультимедийности в искусстве // Вестник славянских культур. — 2011. — № XXI. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/esteticheskie-aspekty-multimediynosti-v-iskusstve (дата обращения: 11.04.2021).

6. Интернет-ресурс: — URL: http://www.mtaa.net/mtaaRR/off-line_art/snad.html (дата обращения: 01.04.2021).

7. Интернет-ресурс: — URL: https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1470412914553365 (дата обращения: 06.05.2021).