К.Н. ГАВРИЛИН

Кандидат искусствоведения, профессор, заведующий кафедрой «История искусств и гуманитарные науки» РГХПУ им. С.Г. Строганова. Член-корреспондент Российской академии художеств
e-mail: gavrilin_strog@mail.ru

K.N. GAVRILIN

Candidate of Art History, professor, head of the Department of Art History and Humanities of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts. Corresponding member of the Russian Academy of Arts
e-mail: gavrilin_strog@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2024_3_2_32_36

ТЕНДЕНЦИИ НОВЕЙШИХ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ЭКСПОЗИЦИЙ И ВЫСТАВОК В МУЗЕЙНОЙ СРЕДЕ

LATEST TRENDS IN TECHNOLOGIES FOR EXHIBITIONS IN THE MUSEUM ENVIRONMENT

Процессы глобальной цифровизации оказали значительное влияние на современные культурные институты, расширив возможности их взаимодействия с государственными органами, бизнес-партнерами и посетителями. В статье проводится анализ современных тенденций, а также представлен успешный опыт применения цифровых инициатив в музейной сфере: проекты Государственного Эрмитажа «Невидимый эфир», «Цифровое искусство», цифровые экспозиции Британского музея, Национального музея Кореи и виртуальный музей «Мета Рембрандт». Особое внимание уделено тому, как метавселенные и блокчейн-технологии помогают учреждениям культуры привлекать дополнительное финансирование и меняют подходы к разработке интерактивных мультимедийных экспозиций, улучшая музейный опыт для посетителей.

Global digitalization processes have influenced modern cultural institutions, expanding their opportunities for interaction with

government partners, business partners, and visitors. The article analyzes the current trend and presents successful experience of using digital initiatives in the museum sphere: the State Hermitage Museum's projects «Invisible Ether», «Digital Art», digital exhibitions of the British Museum, the National Museum of Korea, and the Meta Rembrandt virtual museum. Particular attention is paid to how metaverses and electronic technologies help cultural institutions in providing additional equipment and change approaches to the development of interactive displayed exhibitions, improving the museum experience for visitors.

Ключевые слова: блокчейн, NFT, DAW, искусство на блокчейне, цифровое искусство, крипто-арт, метавселенная, цифровой музей, цифровизация, креативные индустрии.
Keywords: blockchain, NFT, DAW, art on blockchain, digital art, crypto art, Metaverse, digital museum, digitalization, creative industries.

В контексте мировых перемен и ускорения процессов цифровизации не вызывает сомнений тот факт, что модернизируется и культурная среда. Музеи, галереи и другие учреждения претерпевают значительные изменения, следуя современным трендам: расширяется их влияние в цифровом пространстве, происходит переосмысление подходов к привлечению аудитории, трансформируются механизмы взаимодействия с посетителями, смещается фокус на интерактивность и внедрение игровых элементов. В то же время, материально-культурное наследие постепенно становится частью массовой культуры, что приводит к его неизбежной десакрализации [1].

Принимая эти изменения, представители культурной сферы стремятся проанализировать наиболее значимые для них направления развития технологий. Cuseum, платформа, поддерживающая музеи в освоении цифровых средств для взаимодействия с публикой, в 2023 году составила перечень ведущих технологических тенденций, среди которых выделила метавселенную — непрерывно функционирующее виртуальное цифровое пространство, объединяющее различные формы взаимодействия между пользователями и искусственным интеллектом. Эта концепция стала эволюционным шагом в развитии интернета, предвещая его новую эпоху — Web 3.0 [2].

Цифровизация затрагивает не только техническую и организационную стороны музейной сферы, но и смысловую составляющую экспозиций. Галерея Tate (Лондон, Великобритания) начала одной из первых среди статусных культурных институтов экспериментировать с новыми технологиями. Еще в 2014 году она представила проект Tate Worlds в игровой метавселенной Minecraft: виртуальные карты местности, которые по-своему интерпретировали произведения из коллекции лондонской галереи Тейт: «Лондонскую гавань» А. Дерена (1906 г.), «Душу бездушного города» К. Невинсона (1920 г.) и «Магазин игрушек» П. Блейка (1962 г.) [3], тем самым предложив уникальный интерактивный опыт для знакомства с искусством и историей средствами креативных индустрий.

В числе поклонников игровой вселенной Minecraft — и Национальный музей Кореи, создавший свой собственный сервер, на котором была размещена точная виртуальная реплика его здания в Сеуле. Посетители, выполняя игровые задания, не только исследовали цифровое пространство, но и в процессе погружались в изучение корейской истории и культуры [4].

Британский музей, следуя тенденциям, планирует открыть собственный виртуальный «филиал» в игровой вселенной The Sandbox при поддержке кураторской платформы La Collection. В рамках проекта предполагается продемонстрировать пользователям цифровые версии знаменитых экспонатов, включая Розеттский камень, мраморы Элгина, бюст Рамзеса II и ацтекскую скульптуру двухголовой змеи [5].

Метавселенная предлагает неограниченные возможности для творчества, что привлекает внимание специалистов из разных сфер. Осенью 2023 года была открыта первая Архитектурная биеннале метавселенной под названием «Присутствие будущего» (Presence of the Future, 2023) [6]. Мероприятие продемонстрировало потенциал применения методов архитектурного проектирования для развития Web 3 и метавселенной как важных площадок для бизнеса и повседневной жизни.

Еще один тренд, связанный с новой эрой развития Интернета Web 3, — это невзаимозаменяемые токены (NFT). Итальянские музеи были среди первых, кто начал токенизацию своих коллекций. Так, в сотрудничестве со студией Cinello, которая занималась созданием цифровых копий (DAW — Digital Art Work) [7] произведений искусства по уникальной технологии, были выпущены NFT-токены работ таких мастеров, как Микеланджело, Рафаэль, Тициан, Мазаччо, Леонардо да Винчи и других [8]. Однако из-за опасений итальянских властей относительно право-

вого статуса оцифрованных работ и распределения доходов инициатива была приостановлена до урегулирования этих вопросов.

В России первопроходцем стал Государственный Эрмитаж в Санкт-Петербурге с проектом «Ваш токен хранится в Эрмитаже» (2021 г.) [9]. В рамках эксперимента шедевры из коллекции музея были выпущены как NFTs в двух экземплярах, один из которых оставался в фондах Эрмитажа. Такой подход предлагает решение проблем, связанных с передачей цифровой собственности, аналогичных тем, с которыми столкнулись итальянские музеи.

Опыт применения блокчейн-технологий, в том числе как инструмента для привлечения средств на реставрационные проекты, заинтересовал и отечественные музеи. В 2023 году Государственный Эрмитаж и частная инвестиционная компания «Интеррос» запустили проект «Цифровое искусство» на первой российской платформе цифровых финансовых активов «Атомайз» [10]. Виртуальные копии трех фресок, созданных в мастерской Рафаэля XVI века, были превращены в NFT-токены. Через их приобретение коллекционеры не только получали цифровые права на уникальные произведения, возникшие в результате реставрационных работ, но и вносили свой вклад в сохранение российского и мирового культурного наследия [11].

Фонд «Наследия Рембрандта» также использовал блокчейн-технологии для получения средств, представив NFT-проект «Мета Рембрандт», состоявший из фрагментов известной картины «Ночной дозор». Коллекционеры, покупая эти токены, не только финансировали создание виртуального музея в метавселенной, но и приобретали статус его сооснователей [12; 13].

Отдельно стоит отметить, что, несмотря на спад NFT в 2022–2023 годах, технология демонстрирует большой потенциал для музейной деятельности, особенно в удаленных регионах, так как решает проблемы, с которыми часто сталкиваются организаторы при создании экспозиций: получение разрешений на использование произведений, высокие затраты на транспортировку и создание специальных условий хранения. Блокчейн-технологии предлагают новый подход к экспозиции и популяризации культурного наследия, делая его доступным для широкой аудитории.

Список литературы:

1. *Гаврилин К.Н., Дружинина А.А.* Искусство в эпоху цифровизации: переход в Метавселенную // Сборник статей международной научно-практической

конференции «МЕДИАИСКУССТВО — XXI ВЕК. ГЕНЕЗИС, ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРОГРАММЫ, ВОПРОСЫ ОБРАЗОВАНИЯ». — Москва, 2022. — С. 203–212.

2. Top Tech Trends 2023: Impact on Museums & Culture // Cuseum. 2023. — URL: https://cuseum.com/blog/2023/2/2/top-technology-trends-in-2023-and-what-they-mean-for-museums-amp-cultural-organizations (дата обращения: 10.08.2024).

3. *Richardson J.* How Museums Are Using Minecraft To Gamify Learning Experiences // MuseumNext. — URL: https://www.museumnext.com/article/minecrafting-the-museum/ (дата обращения: 10.08.2024).

4. Will Museums Find a Place in the Metaverse? // Cuseum. 2022. — URL: https://cuseum.com/blog/2022/3/7/will-museums-cultural-institutions-find-a-place-in-the-metaverse (дата обращения: 10.08.2024).

5. The Sandbox and the British Museum bring art and history to the metaverse // Cointelegraph. — URL: https://cointelegraph.com/news/the-sandbox-and-british-museum-bring-art-and-history-into-the-metaverse (дата обращения: 10.08.2024).

6. В метавселенной впервые пройдет архитектурная биеннале Presence of the Future // BURO. — URL: https://www.buro247.ru/news/technology/22-aug-2023-metaverse-presence-of-the-future.html (дата обращения: 10.08.2024).

7. Daw // Cinello. — URL: https://www.cinello.com/page/daw (дата обращения: 10.08.2024).

8. Artworks in Renaissance // Cinello. — URL: https://www.cinello.com/artwork-search?period=Renaissance (дата обращения: 10.08.2024).

9. «Ваш токен хранится в Эрмитаже» — Уникальные NFT с шедеврами музея будут представлены на маркетплейсе Binance // Binance. — URL: https://www.binance.com/ru/blog/all/ваш-токен-хранится-в-эрмитаже--уникальные-nft-с-шедеврами-музея-будут-представлены-на-маркетплейсе-binance-421499824684902410 (дата обращения: 27.05.2024).

10. Атомайз, Интеррос и Эрмитаж запустили пилотный проект «Цифровое искусство» // Atomyze. — URL: https://atomyze.ru/news/news-33 (дата обращения: 12.05.2024).

11. *Шкуренок Н.* Токены на службе музея // The Art Newspaper Russia. URL: https://www.theartnewspaper.ru/posts/20231123-imcv/ (дата обращения: 14.06.2024).

12. MetaRembrandt // MetaRembrandt. — URL: https://portal.metarembrandt.com/ (дата обращения: 17.05.2024).

13. *Дружинина А.А.* Технология NFT и современный музей: проблема взаимодействия // Сборник статей международной научно-практической конференции «Художник и общество. Концепции искусства будущего». — Ташкент: San`at, 2022. — С. 65–73.