Международная научно-практическая конференция

МЕДИАИСКУССТВО — XXI ВЕК. ГЕНЕЗИС, ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРОГРАММЫ, ВОПРОСЫ ОБРАЗОВАНИЯ



International scientific and practical conference

MEDIA ART — XXI CENTURY. GENESIS, ART PROGRAMS, EDUCATIONAL ISSUES

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ «ЭЛИН: ЗЕРКАЛО ДЛЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА»

INTERNATIONAL PUBLISHING PROJECT «ELIN: A MIRROR FOR HUMANITY»

Москва
1–3 ноября
2022

Moscow
November 1–3
2022

2023



Российская Академия Художеств НИИ теории и истории изобразительных искусств



Государственный Институт Искусствознания



Российский Государственный Художественно-Промышленный Университет им. С.Г. Строганова



Московский Архитектурный Институт (Государственная Академия)



Национальная Академия Дизайна

УДК 7
ББК 85
М 42
ISBN 978-5-87627-250-8

рецензенты
И.В. Смекалов, доктор искусствоведения, старший научный сотрудник ГБУК ВМО «Государственная Третьяковская галерея»
Е.И. Ковычева, доктор искусствоведения, доцент ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»

Печатается по решению Научно-методического совета РГХПУ им. С.Г. Строганова
Научно-методический отдел РГХПУ им. С.Г. Строганова

Международная научно-практическая конференция
«МЕДИАИСКУССТВО — XXI ВЕК. ГЕНЕЗИС, ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРОГРАММЫ, ВОПРОСЫ ОБРАЗОВАНИЯ»
Материалы международной научной конференции 1–3 ноября 2022 г.
Сборник подготовлен на основе материалов международной научной конференции, посвящен междисциплинарным исследованиям современной постцифровой проектной культуры в области архитектуры, дизайна, художественного творчества. Авторы рассматривают разнообразные трактовки темы медиаискусства, сочетание теоретического и проектно-методического подхода к рассматриваемой проблеме, систематизацию творческого опыта ученых, архитекторов, дизайнеров и художников.

International scientific and practical conference
«MEDIA ART — XXI CENTURY. GENESIS, ART PROGRAMS, EDUCATIONAL ISSUES»
Proceedings of the international scientific conference November 1–3, 2022.
The collection was prepared on the basis of the materials of the international scientific conference and is dedicated to interdisciplinary research of modern post-digital design culture in the field of architecture, design, and artistic creativity. The authors consider various interpretations of the topic of media art, a combination of theoretical and project-methodical approach to the problem under consideration, systematization of the creative experience of scientists, architects, designers and artists.

редактор-составитель:
А.В. Сазиков

дизайн и верстка
А.В. Сазиков

© Российская академия художеств, 2023
© Государственный институт искусствознания, 2023
© РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2023
© Московский архитектурный институт (Государственная академия), 2023
© Национальная академия дизайна, 2023
© Авторы, 2023

Международная научно-практическая конференция

МЕДИАИСКУССТВО — XXI ВЕК. ГЕНЕЗИС, ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРОГРАММЫ, ВОПРОСЫ ОБРАЗОВАНИЯ

International scientific and practical conference

MEDIA ART — XXI CENTURY. GENESIS, ART PROGRAMS, EDUCATIONAL ISSUES

Москва, 2023

Оргканизационный комитет конференции:

Д.О. Швидковский, вице-президент РАХ, президент РААСН, ректор МАРХИ (Государственная академия), профессор, доктор искусствоведения

С.В. Курасов, академик РАХ, ректор РГХПУ им. С.Г. Строганова, профессор, доктор искусствоведения

А.Н. Лаврентьев, проректор РГХПУ им. С.Г. Строганова, профессор, доктор искусствоведения

Ю.В. Назаров, член-корреспондент РАХ, президент Национальной академии дизайна, профессор, доктор искусствоведения

Н.В. Сиповская, почетный член РАХ, доктор искусствоведения, директор Государственного института искусствознания

Н.В. Толстая, член-корреспондент РАХ, директор НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ

Программный комитет:

А.Н. Лаврентьев, проректор РГХПУ им. С.Г. Строганова, профессор, доктор искусствоведения

А.В. Сазиков, кандидат искусствоведения, зав. отдела художественных проблем дизайна, декоративного и народного искусства НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ, главный ученый секретарь Национальной академии дизайна

Е.В. Сальникова, доктор культурологии, кандидат искусствоведения, заведующая сектором художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания

В.Д. Эвальё, кандидат культурологии, старший научный сотрудник, Государственный институт искусствознания; ответственный секретарь журнала «Художественная культура»; старший преподаватель, Российский государственный гуманитарный университет

В.И. Ивановская, кандидат искусствоведения, профессор кафедры «Храмовое зодчество», начальник Информационно-издательского отдела МАРХИ (Государственная академия)

Редколлегия:

Г.Л. Тульчинский, доктор философских наук, НИУ ВШЭ — Санкт-Петербург

Е.В. Сальникова, доктор культурологии, кандидат искусствоведения, ГИИ

А.В. Сазиков, кандидат искусствоведения, НИИ РАХ, РГХПУ им. С.Г. Строганова, Национальная академия дизайна

Д.А. Журкова, кандидат культурологии, ГИИ

Д.О. Мартынова, кандидат искусствоведения, Институт истории СПбГУ

Е.Н. Рымшина, Государственная Третьяковская галерея, РГХПУ им. С.Г. Строганова

В.Д. Эвальё, кандидат культурологии, ГИИ, РГГУ

А.Л. Юргенева, кандидат культурологии, ГИИ

Organizing committee of the conference:

D.O. Shvidkovsky, Vice-President of the Russian Academy of Arts, President of the RAASN, Rector of the Moscow Architectural Institute (State Academy), Professor, D.Sc. (in Art History)

S.V. Kurasov, Academician of the Russian Academy of Arts, Rector of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts, D.Sc. (in Art History), professor

A.N. Lavrentiev, Vice-Rector Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts, Professor, D.Sc. (in Art History)

Yu.V. Nazarov, Corresponding Member of the Russian Academy of Arts, President of the National Academy of Design, Professor, D.Sc. (in Art History)

N.V. Sipovskaya, Honorary Member of the Russian Academy of Arts, D.Sc. (in Art History), Director of the State Institute for Art Studies

N.V. Tolstaya, Corresponding Member of the Russian Academy of Arts, Director of the Research Institute of Theory and History of Fine Arts of the Russian Academy of Arts

Program Committee:

A.N. Lavrentiev, Vice-Rector of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts, Professor, D.Sc. (in Art History)

A.V. Sazikov, PhD (in Art History), Research Institute of the Russian Academy of Arts, Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts, National Academy of Design

E.V. Salnikova, D.Sc. (in Culture Studies), PhD (in Art History), State Institute for Art Studies

V.D. Evallyo, PhD (in Culture Studies), State Institute for Art Studies, Russian State University for the Humanities

V.I. Ivanovskaya, PhD (in Art History), Professor of the Department of Temple Architecture, Head of the Information and Publishing Department of the Moscow Architectural Institute (State Academy)

Editorial board:

G.L. Tulchinskii, D.Sc. (in Philosophy), National Research University «Higher School of Economics» — St. Petersburg

E.V. Salnikova, D.Sc. (in Culture Studies), PhD (in Art History), State Institute for Art Studies

A.V. Sazikov, PhD (in Art History), Research Institute of the Russian Academy of Arts, Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts, National Academy of Design

V.D. Evallyo, PhD (in Culture Studies), State Institute for Art Studies, Russian State University for the Humanities

D.A. Zhurkova, PhD (in Culture Studies), State Institute for Art Studies

D.O. Martynova, PhD (in Art History), Institute of History of Saint Petersburg State University

E.N. Rymshina, State Tretyakov Gallery, Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

A.L. Yurgeneva, PhD (in Culture Studies), State Institute for Art Studies

СОДЕРЖАНИЕ

14 А.В. САЗИКОВ, В.Д. ЭВАЛЛЬЁ. Конференция «Медиаискусство — XXI век» и международный издательский проект «ЭЛИН: зеркало для человечества»

Часть I. КЛАССИЧЕСКИЕ ИСКУССТВА И МЕДИА В ЦИФРОВОМ ДИСКУРСЕ

30 Е.В. САЛЬНИКОВА. Экран и человек в кризисную эпоху: дистанционные режимы коммуникации

41 Д.П. КОЗОЛУПЕНКО. Искусство в эпоху постмедиа

53 Г.В. ВЕРШИНИН. Новые медиа и классика: писать и читать мир

67 Л.Н. ТУРЛЮН. Традиционное изобразительное искусство в цифровом интернет пространстве

76 Т.А. ЦВЕТКОВСКАЯ. Партитура как объект медиаискусства и инструмент медиакоммуникации

91 Д.О. МАРТЫНОВА. Медиаинсталляции в выставочных проектах медицинских музеев

102 И.А. ШАРАПОВ. Природа гибрида: диаграмма — интерфейс архитектуры

113 Ю.М. ХАСАНОВА. Архитектурные утопии как источник вдохновения при проектировании виртуальных пространств в компьютерных играх

122 В.Д. ЭВАЛЛЬЁ. Онлайн-музей как произведение искусства

138 К.Ю. БОХОРОВ. Трансформации видеоарта в контексте внедрения алгоритмов искусственного интеллекта

145 А.Л. ЮРГЕНЕВА. Фотоизображения еды в цифровую эпоху как социокультурный феномен

157 Е.А. ВЬЮННИК. Паблик-арт на экране: трансформация города с помощью современных технологий

CONTENT

14 A.V. SAZIKOV, V.D. EVALLYO. Conference «Media Art — XXI century» and the international publishing project «ELIN: a mirror for humanity»

Part I. CLASSICAL ARTS AND MEDIA IN DIGITAL DISCOURSE

30 E.V. SALNIKOVA. Screen and Person in the Crisis Era: Remote Modes of Communication

41 D.P. KOZOLUPENKO. Art in the Postmedia

53 G.V. VERSHININ. New Media and Classics: Write and Read the World

67 L.N. TURLYUN. Traditional Fine Art in the Digital Internet Space

76 T.A. TSVETKOVSKAYA. Score as an object of media art and a tool of media communication

91 D.O. MARTYNOVA. Media installations in exhibition projects of medical museums

102 I.A. SHARAPOV. The Nature of the Hybrid: Diagram — is an Architecture Interface

113 J.M. KHASANOVA. Architectural Utopias as a Source of Inspiration in the Design of Virtual Spaces in Computer Games

122 V.D. EVALLYO. Online Museum as a Work of Art

138 K.Y. BOKHOROV. Transformations of video art in the context of the introduction of AI algorithms

145 A.L. YURGENEVA. Food photos in the digital age as a socio-cultural phenomenon

157 E.A. VIUNNIK. Public art on the screen: transforming the city with the help of modern technologies

163 D.P. LUNEV, V.V. LAPTEV. The Evolution of Data Visualization as a Display Tool

163 Д.П. ЛУНЕВ, В.В. ЛАПТЕВ. Эволюция визуализации данных как инструмента изобразительности

172 Е.Т. ЦВЕТКОВА. Возможности цифровых технологий в решении проблем доступности памятников монументальной живописи

Часть II. АКТУАЛЬНЫЕ ФОРМЫ МЕДИА. ГЕНЕЗИС

180 Ю.А. ВАСЕРЧУК. Искусство глубокого погружения

193 С.А. ДЗИКЕВИЧ. Мультимедийное сопровождение экспозиций: эстетическая аналитика процессов партиципации

203 К.Н. ГАВРИЛИН, А.А. ДРУЖИНИНА. Искусство в эпоху цифровизации: переход в метавселенную

213 Э.В. КУДРЯШОВА. Влияние глитч-эстетики на живопись, кино и дизайн

222 О.И. ТОМСОН. Дитя палеокибернетического века

229 К.А. СИТНИКОВА. NFT как модальность восприятия искусства: цифровые требования к зрителю в контексте рыночных отношений

237 М.Е. МАЕВСКАЯ. Стрит-арт и медиаискусство в архитектуре цифровой и постцифровой реальности современного города. Российская специфика VS азиатский опыт

248 Н.И. БАРСУКОВА, Э.В. ФОМИНА. Цифровые технологии в дизайне городской среды

259 Ф.Я. ШЕМЯКИН. Цифровая интервенция в материальное пространство современного города

269 Е.А. КУЗНЕЦОВА. Медиа-реконструкция историко-культурных объектов при помощи технологий дополненной и виртуальной реальности

280 А.В. ЯКИМЕНКО. Виртуальная и физическая реальность в проектировании транспортных средств

Часть III. МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ПРОЕКТЫ. АВТОРСКИЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

286 Е.В. ОРЛОВА. «Цифровой пролог» к монументальному искусству концептуализма

298 Е.В. ИВАНОВА. Интерфейс как точка взаимодействия в интерактивных проектах

309 А.Ю. КОРОЛЕВА. «Цифровой театр» в творчестве Анатолия Чечика. Медиатехнологии как инструмент самовыражения. Основные приемы и выразительные средства, типология и семантическая структура

172 E.T. TSVETKOVA. The possibilities of digital technologies in solving the problems of accessibility of monuments of monumental painting

Part II. CURRENT MEDIA FORMS. GENESIS

180 Yu.A. VASERCHUK. Immersive Art

193 S.A. DZIKEVICH. Multimedia Support of Expositions: Aesthetic Analysis of Participation Processes

203 K.N. GAVRILIN, A.A. DRUZHININA. Art in the Era of Digitalization: Transition to the Metaverse

213 E.V. KUDRYASHOVA. The influence of glitch aesthetics on painting, cinema and design

222 O.I. THOMSON. A Child of the Paleocybernetic Age

229 K.A. SITNIKOVA. NFT as a modality of art perception: digital requirements for the viewer in the context of market relations

237 M.E. MAEVSKAYA. Street art and media art in the architecture of digital and post-digital reality of a modern city. Russian specifics VS Asian experience

248 N.I. BARSUKOVA, E.V. FOMINA. Digital Technologies in the Urban Environment Design

259 F.Y. SHEMYAKIN. Digital intervention into the material space of a modern city

269 E.A. KUZNETSOVA. Media reconstruction of historical and cultural objects using augmented and virtual reality technologies

280 A.V. YAKIMENKO. Virtual and physical reality in transportation design

Part III. INTERDISCIPLINARY PROJECTS. AUTHOR'S EXPERIMENTS

286 E.V. ORLOVA. «Digital prologue» to the monumental art of conceptualism

298 E.V. IVANOVA. User Interface as a point of interaction in interactive projects

309 A.Y. KOROLEVA. «Digital theater» in the work of Anatoly Chechik. Media technologies as a tool of self-expression. Basic techniques and expressive means, typology and semantic structure

316 D.S. BYLIEVA. Artificial Intelligence: from Word to Picture

322 A.M. ORLOVA. Change of Perspective: How Installation Art Crosses the Boarders of the Physical Reality

329 STEVEN YATES. To Create Means to Live… Forms Must be Given Life and the Right to Individual Existence. (Kazimir Malevich, 1915)

316 Д.С. БЫЛЬЕВА. Искусственный интеллект: от слова к картине

322 А.М. ОРЛОВА. Смена ракурса: как художественная инсталляция выходит за рамки физической реальности

329 СТИВЕН ЙЕЙТС. Творить значит жить… формы должны быть наделены жизнью и правом на индивидуальное существование. (Казимир Малевич, 1915)

337 СЮЙ ЦЗИНЧЖУ. Искусство инсталляции в цифровую эпоху: от традиционной инсталляции к цифровой интерактивной инсталляции

347 П.Е. РОДЬКИН. Медиаситуационизм: ТикТок как реакционный модернизм

358 П.Р. ПЛАТОНОВА. Медиакнига художника как явление постцифрового искусства: «гибридные среды» Евгения Стрелкова

366 А.В. ВАСИЛЬЕВ. Критерии оценки цифрового 2D-искусства

377 Е.С. ГРИГОРЬЕВА. «Молчание искусства» против «документального поворота»: два подхода к осмыслению современного искусства

Часть IV. СОВРЕМЕННЫЕ МЕДИА: ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ И ВЛИЯНИЕ

388 В.А. ЛЯСКОВСКАЯ. Цифровое искусство и арт-рынок: виртуальная форма продвижения художников

398 Д.Е. РАЙКОВ, Н.И. БАРСУКОВА. Цифровая компетентность художника пластического грима — постановка проблемы

409 ЧАН ЖУЙ. Снежный пейзаж в Китае и современные медиатехнологии

421 А.К. ТРОФИМОВА. Художественно-эстетическое проектирование мебели в эпоху диджитализации и постцифрового искусства

431 СТИВЕН ЙЕЙТС. Протосовременные медиа — трансдисциплинарная фотография в новом веке

445 Р.И. АЛИЕВА. Медийность как новое измерение реальности

451 Т.О. ГАБРИЕЛЯН. Метафора в анимации современного комбинированного графического знака

458 МАРИЯ ДАТТОН (БИРЮКОВА). Новые медиа и постгуманизм в современном графическом дизайне

Часть V. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОЦЕССЫ И НОВЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ

472 Ю.В. НАЗАРОВ. Постцифровая эстетика

478 Е.А. ЗАЕВА-БУРДОНСКАЯ. Теория и практика медиадизайна в образовательных технологиях постцифрового пространства

337 XU JINGZHU. The Art of Installation in the Digital Age: From Traditional Installation to Digital Interactive Installation

347 P.E. RODKIN. Media Situationism: TikTok as Reactional Modernism

358 P.R. PLATONOVA. The artist's media book as a phenomenon of post-digital art: «Hybrid environments» by Evgeniy Strelkov

366 A.V. VASILIEV. Digital 2D Art Evaluation Criteria

377 E.S. GRIGORYEVA. «Silence of Art» vs «Documentary Turn»: Two Approaches to Understanding Contemporary Art

Part IV. MODERN MEDIA: DEVELOPMENT TRENDS AND IMPACT

388 V.A. LASKOWSKA. Digital Art and the Art Market: a Virtual Form of Artist Promotion

398 D.E. RAIKOV, N.I. BARSUKOVA. Digital Competence of the Prosthetic Makeup Artist — Problem Statement

409 CHAN ZHUJ. Snow landscape in China and modern media technologies

421 A.K. TROFIMOVA. Artistic and Aesthetic Furniture Designing in the Age of Digitalization and Post-Digital Art

431 STEVEN YATES. Proto Modern Media to Transdisciplinary Photographics in the New Century

445 R.I. ALIEVA. Media as a new dimension of reality

451 T.O. GABRIELYAN. Metaphor in the Animation of Modern Combined Graphic Sign

458 MARIA DUTTON (BIRYUKOVA). New Media and Post-Humanism in Contemporary Graphic Design

Part V. EDUCATIONAL PROCESSES AND NEW COMPETENCES

472 Y.V. NAZAROV. Post-Digital Aesthetics

478 E.A. ZAEVA-BURDONSKAYA. Theory and practice of media design in educational technologies of the post-digital space

485 A.V. PANKRATOVA. Media design as a new direction of design education

490 I.A. STAR. Roadmaps (Roadmap) of the project and design system for beginners

485 А.В. ПАНКРАТОВА. Медиадизайн как новое направление дизайн-образования

490 И.А. СТАР. Дорожные карты (Роадмэп) проекта и дизайн-система для новичков

498 М.А. ЧЕРВОННАЯ. Дизайн-проектирование виртуальной обучающей среды в программе подготовки магистров по направлению 54.04.01 «Дизайн»

505 Д.М. ХАРИТОНОВА, В.О. РЫЖИКОВ. Синтез современных технологий и классической Строгановской школы. На примере задания для студентов 4 курса «Загородный дом»

512 А.А. ДУБОВА, Т.Ю. СОКОЛОВА. Опыт разработки системы визуальной коммуникации для реконструированного в пространстве VR архитектурного комплекса МИЭТ

Часть VI. НОВЫЕ МЕДИА В МУЗЕЙНОЙ И ВЫСТАВОЧНОЙ ПРАКТИКЕ

522 М.Т. МАЙСТРОВСКАЯ, К.Н. КЛИМОВ. Новые экспозиционные принципы, приемы и возможности в контексте постцифрового периода

532 Е.Н. РЫМШИНА. Плакаты и мультимедийные инсталляции в российской музейной и выставочной практике 2000-х годов

540 А.В. ВАСИЛЬЕВА. Фантазии на костях в виртуальной реальности

553 М.Б. ПЛОХОТИНА. Перспективы внедрения NFT в музейное дело

559 Е.Р. ФАШАЯН. Медиапространство музея как синергия различных художественных форм

566 О.Б. ПАВЛОВА. Мультимедиа как средство демонстрации художественных проектов в выставочном публичном пространстве. На примере творчества Александра Пономарёва

571 ТАН И. Исследование применения новых медиа в выставочном дизайне художественных музеев

578 М.В. АСЛАНОВА, А.Н. КРАСНОВА, А.Е. ТРЕТЬЯКОВА. Реставрация и 3D-реконструкция экипировки российского пехотинца Первой мировой войны

585 ГЛОССАРИЙ

498 M.A. CHERVONNAYA. Design of a virtual learning environment in the master's degree program in the direction 54.04.01 «Design»

505 D.M. KHARITONOVA, V.O. RYZHIKOV. Formation of teaching methodology. Synthesis of modern technologies and classical Stroganov school. For a lesson for 4th year students, a private low-rise building

512 A.A. DUBOVA, T.Y. SOKOLOVA. Experience in Developing a Visual Communication System for the MIET Architectural Complex Reconstructed in VR Space

Part VI. NEW MEDIA IN MUSEUM AND EXHIBITION PRACTICE

522 M.T. MAYSTROVSKAYA, K.N. KLIMOV. New exposition principles, techniques and possibilities of the post-digital period

532 E.N. RYMSHINA. Posters and Multimedia Installations in the Russian Museum and Exhibition Practice of the 2000s

540 A.V. VASILYEVA. Fantasies on bones in virtual reality

553 M.B. PLOKHOTINA. Prospects for NFT`s and classical museums merging

559 E.R. FASHAIAN. The media space of the museum as a synergy of various artistic forms

566 O.B. PAVLOVA. Multimedia is a mean to provide the art projects within the exhibition public space. The examples are the art projects of Alexander Ponomarev

571 TANG YI. Study of the application of new media in the exhibition design of art museums

578 M.V. ASLANOVA, A.N. KRASNOVA, A.E. TRETYAKOVA. Restoration and 3D-reconstruction of the equipment of the Russian infantryman of the First World War

585 GLOSSARY

А.В. САЗИКОВ
Кандидат искусствоведения, заведующий отделом художественных проблем дизайна, декоративного и народного искусства НИИ РАХ

В.Д. ЭВАЛЛЬЁ
Кандидат культурологии, старший научный сотрудник, сектор художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания; старший преподаватель кафедры истории русского искусства факультета истории искусств, Российский государственный гуманитарный университет

A.V. SAZIKOV
PhD (in Art History), head of the Department of Artistic Problems of Design, Decorative and Folk Art of the Research Institute of the Russian Academy of Arts

V.D. EVALLYO
PhD (in Culture Studies), Senior Researcher, Mass Media Arts Department, State Institute for Art Studies; Senior Lecturer, Department of the History of Russian Art, Faculty of Art History, Russian State University for the Humanities

КОНФЕРЕНЦИЯ «МЕДИАИСКУССТВО — XXI ВЕК» И МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ «ЭЛИН: ЗЕРКАЛО ДЛЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА»

CONFERENCE «MEDIA ART — XXI CENTURY» AND THE INTERNATIONAL PUBLISHING PROJECT «ELIN: A MIRROR FOR HUMANITY»

В статье приводится обзор основных тем и докладов, рассмотренных Международной научно-практической конференции «Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования», 1–3 ноября 2022, совместно организованной Российской академией художеств, НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ, Государственным институтом искусствознания, РГХПУ им. С.Г. Строганова, МАРХИ (Государственной академией) и Национальной Академией Дизайна. Отмечено, что конференция является частью Международного издательского проекта «ЭЛИН: Зеркало для человечества», посвященного 50-летию первого в истории наружного видеоэкрана и 40-летию первого телемоста СССР–США. Вкратце представлены основные этапы реализации этого проекта.
Ключевые слова: экран ЭЛИН, телемосты, медиаискусство, цифровизация, новые медиа, город, художник, образование, киберискусство, криптоискусству, NFT, медиадизайн, виртуальная реальность

The article provides an overview of the main topics and reports reviewed by the International Scientific and Practical Conference «Media Art — XXI century. Genesis, Art Programs, Educational Issues», November 1–3, 2022, jointly organized by the Russian Academy of Arts, the Research Institute of Theory and History of Fine Arts of the Russian Academy of Arts, the State Institute of Art Studies, Stroganov University, MARCHI (State Academy) and the National Academy of Design. It was noted that the conference is part of the International publishing project «ELIN: A Mirror for Humanity», dedicated to the 50th anniversary of the first outdoor video screen in history and the 40th anniversary of the first USSR–USA teleconference. The main stages of the implementation of this project are briefly presented.
Keywords: ELIN screen, teleconferences, media art, digitalization, new media, city, artist, education, cyber art, crypto art, NFT, media design, virtual reality

Данная статья является расширенной и доработанной версией обзора Международной научно-практической конференции «Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования». См.: Сазиков А.В., Эвалльё В.Д. Международная научно-практическая конференция «Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования» // Наука телевидения. 2023. 19 (1). С. 201–223. DOI: https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-201-223. EDN: RCNHUM

С 1 по 3 ноября 2022 прошла Международная научно-практическая конференция «Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования», посвященная междисциплинарным исследованиям современной постцифровой проектной культуры в области архитектуры, дизайна, художественного творчества. Соорганизаторами конференции выступили: Российская

академия художеств, НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ, Государственный институт искусствознания, РГХПУ им. С.Г. Строганова, МАРХИ (Государственная академия) и Национальная Академия Дизайна. Это была первая конференция отдела художественных проблем дизайна НИИ РАХ, прошедшая без нашего коллеги и наставника академика Российской академии художеств Владимира Рувимовича Аронова. Поэтому понятно наше общее желание посвятить конференцию его памяти. Отсюда не случаен выбор ее центральной темы.

Владимир Рувимович активно разрабатывал тему цифровизации искусства, чему в НИИ РАХ был посвящен ряд конференций в разных ракурсах. В 2017 на конференции «Цифровая революция» участники обсудили максимально широкий спектр теоретических, творческих, проектных, философско-эстетических, информационных, технологических последствий цифровых технологий в условиях меняющегося мира, вступления в период нового технологического уклада [4]. В 2021 прошла конференция «Архитектура и дизайн в цифровую эпоху», посвященная междисциплинарным исследованиям цифровой проектной культуры в архитектуре, среде современного искусства и дизайна [2].

Конференции представляли собой ставшую традиционной форму проведения междисциплинарных встреч архитекторов, дизайнеров, художников, теоретиков и историков дизайна и архитектуры, организованных РАХ, МАРХИ и МГХПА им. С.Г. Строганова на протяжении 2010-х годов.

В октябре 2021 на конференции «Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности» (22–23 октября 2021, онлайн) В.Р. Аронов упомянул о начавшемся переходе от цифровой к более сложной постцифровой эпохе [1, с. 28]. Он отметил, что самое динамичное в области медиаискусства происходит на стыке классических видов, форм и жанров, с одной стороны, и цифровой технологии — с другой. Именно это В.Р. Аронов называл постцифровым обществом [5, с. 231].

Такой подход полностью соответствует общепринятым взглядам на развитие современного искусства, некоторые теоретики которого — такие как М. Алексенберг [9] или Р. Эскотт [10] — сегодня провозглашают конец цифровой революции. Период завершения коронавирусной пандемии объявлен началом постцифровой эпохи. В свою очередь, постцифровое искусство определяется как творческая деятельность, направленная на гуманизацию компьютерных технологий посредством взаимодействия между цифровыми, биологическими, культурными и духовными системами. Комбинирование аналогового и цифрового методов представляет современный

мир как гибридный, в котором цифровое и реальное равноправны. Преобразование цифрового произведения искусства в NFT (невзаимозаменяемый токен), знаменует переход от киберискусства к криптоискусству. Так, А.Л. Юргенева делает вывод, что «блокчейн намечает путь сохранения баланса между машинной тиражируемостью, которая является естественной частью сетевого пространства, элементарным стремлением человека к обладанию тем, что ему нравится, и традиционным представлением о произведении изобразительного искусства как о единичном экземпляре» [8, с. 34]. То есть эстетизация процессов взаимодействия глобального и индивидуального, киберпространства и реального пространства, виртуальной и дополненной реальности меняет роль художника в современном мире и создает новые подходы к формированию компетенций и к вопросам образования.

Культурные институции сталкиваются сегодня с поиском определения материальности, с фиксацией искусства преходящего момента, в ответ современное искусствознание вынуждено разрабатывать новые теоретические понятия для употребления в научном обиходе. То, как современные медиа, цифровые и постцифровые технологии влияют на состояние и развитие современного искусства и на искусствоведческую практику, на архитектуру, дизайн и декоративное искусство стало ключевой исследовательской задачей настоящей конференции «Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования».

Еще при жизни В.Р. Аронова в отделе художественных проблем дизайна, декоративного и народного искусства НИИ РАХ обсуждалась тема будущей конференции и тогда в качестве повода к ее проведению были названы две круглые даты, которые пришлись на осень 2022 года. 5 сентября исполнилось 40 лет со дня проведения первого космического телемоста с Соединенными Штатами и 3 ноября исполнилось 50 лет первому в истории наружному видеоэкрану ЭЛИН. К этим датам было решено реализовать крупный Международный издательский проект «ЭЛИН: Зеркало для человечества».

Первой его частью стала подготовка и публикация одноименной коллективной монографии [6], в которой из первых уст раскрывалась история создания в нашей стране направления «информационные технологии». В книгу вошли воспоминания разработчиков системы ЭЛИН и других свето-информационных устройств о ходе работы над их созданием и первых опытах эксплуатации в условиях городской среды. Предваряют эти обзоры искусствоведческие аналитические статьи, в которых рассматривается значение ЭЛИНа, как предвестника использования в городской среде больших экранов, ставших сегодня не только источником информационного воздействия, но

и светографическим акцентом улиц и площадей. Такое акцентирование, в свою очередь, послужило практическому воплощению приема светового художественного оформления городской среды, который, как известно, построен на комплексном взаимодействии архитектуры и света.

Может закономерно возникнуть вопрос, но причем здесь телемосты? Как ни странно, эти на первый взгляд никак не связанные явления оказались исторически взаимосвязаны очень плотно. В 1984 году в сборнике серии наград Rolex «Spirit of Enterprise» был опубликован проект инициатора проведения первого телемоста сценариста Иосифа Гольдина — «Зеркало для человечества». Гольдин предлагал установить в различных частях мира ряд больших информационных экранов, связанных друг с другом технологией космической связи. По его мысли, непосредственное общение через экраны больших групп людей, разделенных значительным расстоянием, должно способствовать взаимопониманию и мирному развитию человечества. Это была своеобразная форма народной дипломатии.

Эту мысль развил архитектор, теоретик и популяризатор архитектуры и градостроительства Алексей Эльбрусович Гутнов, предложив проводить межконтинентальные сеансы космической связи из специальных космотелевизионных терминалов. Типовой терминал должен иметь в качестве основных компонентов большой видеоэкран (точнее, систему видеоэкранов) и видеоарену — зал или иное закрытое помещение, специально оборудованное для сеансов связи между большими группами людей. Терминалы, по мысли Гутнова, будут служить центрами международной связи, обмена информацией, образования и обмена опытом в области космической телевизионной связи. Это будут крупные комплексы, включающие в себя, помимо видеоэкранов, еще и выставочные залы, банки данных, конференц-залы для проведения международных симпозиумов и семинаров для специалистов.

Очертания терминала, говорил Гутнов, будут доминировать в городском пейзаже двадцать первого века, как собор или ратуша в средневековом городе. Он станет символической отправной точкой в процессе гуманитарного обновления городской среды [11, p. 209–212].

Как выяснилось в процессе разработки монографии «ЭЛИН: Зеркало для человечества», в 1984–1985 годах по инициативе Иосифа Гольдина в секторе художественных проблем средств массовой коммуникации Всесоюзного государственного института искусствознания прошла серия семинаров, посвященных телемостам. Семинары собрали тогда как практических участников создания телемостов, так и теоретиков различных областей знания: участвовали философы С. Аверинцев, Ю. Карякин, И. Смирнов, психолог В. Ротенберг, физик Б. Раушенбах, биофизик Г. Иваницкий, теоретики медиаискусства А. Вартанов,

В. Демин, Н. Зоркая, В. Михалкович, Ю. Богомолов, В. Борев, А. Липков, архитектор А. Гутнов, писатель А. Адамович, сценарист И. Гольдин, сатирик А. Райкин, кинорежиссеры С. Кулиш и В. Абдрашитов, журналист М. Хромченко и др.

В связи с этим возникло желание расширить привычный круг соорганизаторов Академических научных форумов и пригласить руководство института и сектора художественных проблем массмедиа к совместному проведению нашей конференции. Дирекция института и руководство сектора художественных проблем массмедиа с готовностью откликнулись на наше предложение и оказали большую помощь в проведении организационных мероприятий, за что им огромная благодарность.

Как в свое время экран ЭЛИН и телемосты стали символами новейших течений в массовой коммуникации, так и сегодня, планируя проект конференции, организаторы сделали срез актуальных, новейших представлений о влиянии современных медиа на состояние и развитие архитектуры, живописи, декоративного искусства, дизайна и искусствознания.

Первая глава сборника трудов конференции «Классические искусства и медиа в цифровом дискурсе», посвящена рассмотрению проблем новых медиа в социокультурной среде. Авторы выявляют актуальность нового формата взаимодействия традиционных и цифровых медиа, предполагающего в контексте активного развития современных технологических алгоритмов сохранение высокого уровня традиционной проектной культуры. Это свидетельствует о точности заявленной гипотезы организаторами конференции относительно природы постцифровой эпохи, предполагающей развитие новых видов и жанров искусства на стыке классических и цифровых технологий.

Е.В. Сальникова в статье «Типы коммуникации в медиасреде: экраны в кризисную эпоху» представила систематизацию всех экранных устройств по характеру их дистанции в отношении к пользователю и выявила ряд константных, наиболее типичных коммуникаций. В статье «Искусство в эпоху пост-медиа» Д.П. Козолупенко проследила изменение статуса медиа и переход к ситуации постмедиа в искусстве. Г.В. Вершинин в статье «Новые медиа и классика: писать и читать мир» говорит о потенциале медиаискусств и цифровых технологий. Автор призывает к вдумчивому, ответственному и критичному отношению к технологиям. Л.Н. Турлюн статью «Традиционное изобразительное искусство в цифровом интернет-пространстве» посвятила репрезентации традиционного изобразительного искусства в цифровом интернет-пространстве.

Т.А. Цветковская в статье «Партитура как объект медиаискусства и инструмент медиакоммуникации» подчеркнула, что при всем разнообразии

художественных подходов, вольное обращение с «чужой» партитурой не уничтожает, а деконструирует оригинал, включая его в иной содержательный контекст. Д.О. Мартынова статью «Виды инсталляции выставочных проектов медицинских музеев Дании» посвятила проблеме появления медиа-экспозиций в медицинских музеях, которая, по мнению исследовательницы, связана с появлением новой междисциплинарной области — медицинских гуманитарных наук.

И.А. Шарапов в статье «Природа гибрида: диаграмма — интерфейс архитектуры» предложил новую интерпретацию диаграммы не как графической схемы репрезентации, а в качестве сложной, синтезированной, инструментальной модели формирования структурной основы архитектуры в феноменологическом аспекте. Ю.М. Хасанова статью «Архитектурные утопии как источник вдохновения при проектировании виртуальных пространств в компьютерных играх» посвятила актуальной теме проектирования среды в системе виртуальных пространств видеоигр. В.Д. Эвалльё в статье «Онлайн музей как произведение искусства» рассматрела феномен цифрового музея как специфический арт-объект. В результате автор сделала вывод, что ключевыми чертами субъекта являются медиаинтеграция, вариативность коммуникативных направлений, игровое манипулирование экспонируемыми объектами, а в ряде случаев — утрированная концептуальность.

К.Ю. Бохоров в статье «Трансформации видеоарта в контексте внедрения технологий искусственного интеллекта», показал, что инструментализация алгоритмов искусственного интеллекта расширила границы видеоарта и изменила формы его репрезентации в контексте современного искусства, о чем свидетельствуют проекты ряда современных художников. А.Л. Юргенева в статье «Изображения еды на снимках в цифровую эпоху как социокультурный феномен» выделила основные направления актуализации жанра «натюрморт» в цифровой фотографии и сделала вывод, что визуальные образы пищи сегодня активно используются в качестве оценочного критерия. Е.А. Вьюнник в статье «Паблик-арт на экране: трансформация окружающей среды с помощью современных технологий» затронула проблему уточнения границ определения «цифровой паблик-арт» на примере российских фестивалей «ДОП», «Здесь и сейчас», «Rosbank Future Cities».

В.В. Лаптев и Д.П. Лунев в статье «Эволюция визуализации данных как инструмента изобразительности» проанализировали характерные примеры формирования изобразительности в геометрических видах диаграмм, карт и графов; привели периодизацию процесса эволюции информационной графики в рассматриваемом контексте. Е.Т. Цветкова в статье «Возможности цифровых технологий в решении проблем доступности памятников монументальной живописи»

показала, что применение цифровых технологий может способствовать преодолению многих трудностей, связанных с досягаемостью и эффективным использованием подобных специфических объектов.

Во второй главе «Актуальные формы медиа. Генезис», рассмотрены вопросы зарождения, развития и формирования современных медиа. Авторы неоднократно обращаются к проблеме определения места и роли NFT в современном искусстве, его сущностного разграничения в поле классических, нецифровых и оцифрованных произведений искусства. Много внимания уделяется вопросам влияния новых медиа на формирование городской среды и процессы ее проектирования, дополнения и репрезентации. Так, современные цифровые устройства, интегрированные в городской пейзаж, создают «вторую архитектуру», равноправно взаимодействующую с традиционным урбанистическим обликом. В свою очередь, пластические свойства новейших технологий меняют характер проектного творчества дизайнера и архитектора, формирующих новую визуальность образа современного города в постцифровую эпоху.

Ю.А. Васерчук в статье «Искусство глубокого погружения» представила некоторые результаты творческой деятельности К.В. Худякова, создавшего актуальные цифровые высказывания, базирующиеся на прочной академической основе. С.А. Дзикевич в статье «Мультимедийное сопровождение экспозиций: эстетическая аналитика процессов партиципации» отмечает, что партиципаторный эффект рассматривается как искусственная модель естественной эстетической реакции субъекта, представляющей собой процесс синтетического айстесиса (синестезии).

К.Н. Гаврилин и А.А. Дружинина в статье «Искусство в эпоху цифровизации: переход в метавселенную» отметили изменения, связанные с переходом Интернета в новую эпоху Web 3.0. Важнейшей составляющей этого этапа является создание «вездесущего» онлайн-пространства, которое сочетает в себе всевозможные способы взаимодействия и пользователей между собой, и с ИИ. Э.В. Кудряшова в докладе «Влияние глитч-эстетики на живопись, декоративно-прикладное искусство и дизайн» рассмотрела формально-стилистические принципы глитч-феномена, переход глитч-практик из художественного поля глитч-арта в сферу дизайна и традиционной живописи.

О.И. Томсон статью «Дитя палеокибернетического века» посвятила влиянию медиатехнологий на развитие новых форм искусства. К.А. Ситникова в статье «NFT как модальность восприятия искусства: цифровые требования к зрителю в контексте рыночных отношений» подняла вопросы о том, с какими трудностями может столкнуться зритель или покупатель цифрового искусства вследствие развития NFT-маркетплейсов.

М.Е. Маевская в статье «Стрит-арт и медиа-искусство в архитектуре цифровой и постцифровой реальности современного города. Российская специфика VS азиатский опыт» заострила внимание на особенностях присутствия элементов цифрового искусства в городской среде, проявляющихся на стыке архитектуры и уличных художественных практик (видеомэппинг, муализм, медиаархитектура) и формирующих новую визуальность образа города постцифровой эпохи. Н.И. Барсукова и Э.В. Фомина в статье «Цифровые технологии в дизайне городской среды» рассмотрели цифровые технологии и материалы как средства современного средового дизайна, применяемые при организации городских общественных пространств как общегородского, так и локального значения. Ф.Я. Шемякин в статье «Цифровая интервенция в материальное пространство современного города» рассмотрел два разных направления цифровой интервенции в пространство современного города: имеющее явно выраженную визуальную составляющую (медиафасады, слайд-мэппинг) и пространство, не предполагающее непосредственных изменений городских агломераций, представленное новыми способами анализа и визуализации данных, информационным моделированием и использованием искусственного интеллекта при проектировании.

Е.А. Кузнецова в статье «Медиареконструкция историко-культурных объектов при помощи технологий дополненной и виртуальной реальности» рассмотрела медиареконструкцию историко-культурных объектов с применением технологий дополненной и виртуальной реальности на примере учебных проектов студентов своей кафедры «Средовой дизайн» РГХПУ им. С.Г. Строганова. А.В. Якименко в статье «Виртуальная и физическая реальность в проектировании транспортных средств» рассмотрел взаимодействие традиционных и цифровых методов проектирования в дизайне средств транспорта, отметив тенденции в эволюции методов проектирования и перспективы традиционных методик в новых цифровых реалиях.

Третья глава сборника «Междисциплинарные проекты. Авторские эксперименты» охватывает весь спектр мультимедийных технологий и широкое поле их применения в соврменном мире, в том числе на уровне авторских художественных экспериментов.

Е.В. Орлова в статье «“Цифровой пролог” к монументальному искусству концептуализма» проанализировала художественные идеи, программы произведений Джозефа Кошута и Ханса Хаке, выявив стилевые признаки и творческие предпосылки перехода к монументальному масштабу, связанные со специфичными «оглядками» на цифровую культуру. Е.В. Иванова в статье «Интерфейс как точка взаимодействия в интерактивных проектах» показала, что современные интерактивные проекты представляют собой широкий спектр решений: функциональных, образовательных, развлекательных. С помощью пользовательского интерфейса дизайнер создает взаимодействие, усиливает визуальный образ и создает новый язык коммуникации.

А.Ю. Королева статью «“Цифровой театр” в творчестве Анатолия Чечика. Медиатехнологии как инструмент самовыражения. Основные приемы и выразительные средства, типология и семантическая структура» посвятила изучению оригинального феномена флештеатра, созданного художником А. Чечиком, подчеркнув, что медийные средства выступают не как самоценные инструменты искусства, а в качестве удобного подручного инструментария для реализации идей авторского театра.

Д.С. Быльева статью «Искусственный интеллект: от слова к картине» посвятила проблеме создания произведений искусства искусственным интеллектом. Автор отмечает, что прогресс в области сотворчества между человеком и машиной стирает границы между реальным и нереальным, автором и инструментом, искусством и технологией. А.М. Орлова в статье «Смена ракурса: как художественная инсталляция выходит за рамки физической реальности» констатировала, что художественная инсталляция постоянно захватывала все новые технологические новшества, внедряя их в инсталляционное «тело», что позволяет наблюдать как расширение границ, так и столкновение физической и иллюзорной реальностей.

С. Йейтс в статье «Творить значит жить… формы должны быть наделены жизнью и правом на индивидуальное существование. (Казимир Малевич, 1915)» обратился к практике искусства Авангарда первых десятилетий прошлого века. Его принципы спустя столетие служат миру новых технологий и видений, закладывая основу для трансдисциплинарных направлений с фотографическими и цифровыми инновациями и технологиями.

Сюй Цзинчжу в статье «Искусство инсталляции в цифровую эпоху — от традиционной инсталляции к цифровой интерактивной инсталляции», деконструируя когнитивный и эстетический подход традиционного искусства, подчеркнул, что в цифровую и постцифровую эпоху появление интерактивного искусства изменило линейный порядок повествования традиционных медиа. П.Е. Родькин в статье «Медиаситуационизм: TikTok как реакционный модернизм» рассмотрел проблемы художественной и культурной интерпретации медиафеномена платформы в рамках диалектической триады Ричарда Барбрука как «реакционный модернизм», интерпретировав ее в качестве неоситуационизма или медиситуационизма, вышедшего на уровень устойчивого производства ситуаций и извлечения из них стоимости.

П.Р. Платонова в статье «Медиакнига художника как явление постцифрового искусства: “гибридные среды” Евгения Стрелкова» провела параллели между современным состоянием искусства книги и

другими актуальными творческими практиками, предприняв попытку дешифровки особенностей восприятия книги художника, в которую включена медиасоставляющая. А.В. Васильев в статье «Критерии оценки цифрового 2D искусства» поднимает вопросы критериев оценки современного цифрового искусства и, в частности, цифровой растровой 2D графики.

Е.С. Григорьева в статье «“Молчание искусства” против “документального поворота”: два подхода к осмыслению современного искусства», описывая методы осмысления современного искусства, делает вывод, что в контексте «документального поворота» неизбежна этическая оценка репрезентируемого, в контексте «молчания искусства» речь идет о пространстве этической отмены и «голом изображении».

В четвертой главе, «Современные медиа: тенденции развития и влияние» выявлены дальнейшие перспективы развития медиа в современном мире и их влияние на мировоззрение общества.

В.А. Лясковская в статье «Цифровое искусство и арт-рынок: виртуальная форма продвижения художников» рассмотрела проблематику включения информационных ресурсов современными художниками в процесс собственного профессионального становления, с последующим выходом креативной сферы за рамки своих физических границ. Д.Е. Райков в статье «Цифровая компетентность художника пластического грима — постановка проблемы» изучил возможности использования цифровых технологий в процессе создания пластического грима и иных реалистичных спецэффектов для киноискусства.

Чан Жуй в статье «Снежный пейзаж в Китае и современные медиа-технологии» на примере современных произведений китайского искусства снежного пейзажа рассмотрел взаимодействие современного медиаискусства и традиционных форм искусства, подчеркнув их культурную составляющую.

А.К. Трофимова в статье «Художественно-эстетическое проектирование мебели в эпоху диджитализации и постцифрового искусства» отметила, что развитие новых технологий передачи информации воздействует на всеобщее социальное и психологическое мировосприятие, что позволяет художнику изнутри влиять на формирование нового мировоззрения общества.

С. Йейтс в статье «Протосовременные медиа — трансдисциплинарная фотография в новом веке» показал, как исторически широкий спектр авангардных мультимедийных экспериментов с современной фотографией в 1920-х годах помог подготовить почву для современного искусства в новом столетии.

В статье «Медийность — как новое измерение реальности» Р.И. Алиевой рассмотрены медиатехнологии, придающие архитектуре и малым формам качественно новые характеристики. В статье «Метафора в

анимации современного комбинированного графического знака» Т.О. Габриелян проанализировал различные способы использования метафоры в анимации комбинированных графических знаков.

М. Даттон (Бирюкова) в статье «Новые медиа и постгуманизм в современном графическом дизайне» представила перспективы современного графического и упаковочного дизайна в авторском дизайн-проект, реализованном во время участия в курсе профессора Томаса Лаурена «Дизайн и постгуманистическая перспектива» в Гетеборгском университете, Швеция.

В пятой главе «Образовательные процессы и новые компетенци» критическому научному осмыслению подверглись вопросы современного художественно-промышленного образования, тенденции развития медиатехнологий и актуальные формы медиа. Так, на примере работ китайских художников был показан процесс обратного движения от медиа к традиционной живописи и зафиксировано появление новых форм станкового искусства на основе медийных матриц. Ю.В. Назаров в статье «Дизайн в постцифровую эпоху» раскрыл смысл теоретических дебатов о культурных изменениях, вызванных новыми технологиями, предложив подход к цифровым медиа, не стремящийся к техническим инновациям или улучшениям. Статья «Теория и практика медиа-дизайна в образовательных технологиях постцифрового пространства» Е.А. Заевой-Бурдонской посвящена проблемам системы профессиональной подготовки по программам Высшей школы. Автор отметила, что интеграция в профессию гуманитарные и цифровые технологии позволила сформировать черты портрета будущего специалиста-профессионала во всем объеме необходимых знаний и навыков.

А.В. Панкратова в статье «Медиадизайн как новое направление дизайн-образования» представила новый профиль обучения, открытый на кафедре дизайна НИУ «МЭИ» в 2019 году. И.А. Стар в статье «Дизайн-системы и Роадмэп в современном цифровом образовании» выделил единообразие как факт современной среды цифрового образования, подчеркнув, что студенческая аудитория в целом обладает схожими паттернами поведения и характеризуется категорией скорости как главного показателя восприятия информации. М.А. Червонная в статье «Дизайн-проектирование виртуальной обучающей среды в программе подготовки магистров по направлению 54.04.01 “Дизайн”» привела опыт разработки обучающих приложений с использованием VR-технологий, рассмотрев средства и инструменты дизайна, обеспечивающие эффективную поддержку процесса обучения в виртуальной среде. Д.М. Харитонова и В.О. Рыжиков в статье «Синтез современных технологий и классической строгановской школы. На примере задания для студентов 4 курса “Загородный дом”» рассмотрели ху-

дожественную составляющую обучения дизайнеров и художников интерьера с позиций выявления концептуальных основ существующих направлений в педагогике и дидактике искусства. А.А. Дубова и Т.Ю. Соколова в статье «Опыт разработки системы визуальной коммуникации для реконструированного в пространстве VR архитектурного комплекса МИЭТ» рассмотрели вопросы композиционного решения и выработки художественного языка информационных сообщений в пространстве виртуальной реальности.

В заключительной шестой главе монографии «Новые медиа в музейной и выставочной практике» на конкретных примерах рассмотрен широкий спектр возможностей медиа в современной экспозиционной практике.

М.Т. Майстровская и К.Н. Климов в статье «Новые экспозиционные принципы, приемы и возможности в контексте постцифрового периода» показали, как прошедшее десятилетие стремительного перехода к качественно новой роли мультимедийных средств в экспозиционном пространстве продемонстрировало развитие многопрофильных систем управления. А.В. Васильева статью «Фантазии на костях в виртуальной реальности» посвятила рассмотрению медиапроекта, созданного в рамках выставки «Русский палеоарт» Государственного Дарвиновского музея. Объединив учёных-палеонтологов, геймеров, программистов, билдеров, 3D-моделлеров и художников из разных регионов России и зарубежных стран, выставка, прошедшая в залах музея и в виртуальном пространстве рассказала зрителям о палеоарте — самом научном жанре в искусстве. М.Б. Плохотина в статье «Перспективы внедрения NFT в музейное пространство» рассмотрела концепции цифровой собственности, авторитета и аутентичности в музеях, проследив путь развития и отношений между цифровым и институциональным искусством.

Е.Р. Фашаян в статье «Медиапространство музея как синергия различных художественных форм» обратила внимание на музейные экспозиции, разработанные в синтезе с мультимедийными технологиями, они решают проблему не только эффектной демонстрации музейных объектов, но и погружают зрителя в атмосферу выставки, раскрывая тему выставочных экспонатов и привлекая новых посетителей в музейное пространство. О.Б. Павлова в статье «Мультимедиа как средство демонстрации художественных проектов в выставочном публичном пространстве. На примере творчества Александра Пономарева» констатировала, что мультимедийные средства художественной выразительности позволяют расширить смысловые рамки арт-проекта и наглядно показать зрителю прошедшие художественные события, удаленные территориально объекты, задать тон и передать информацию, показать еще не воплощенные проектные идеи. Тан И в статье «Исследование применения новых медиа в выставочном дизайне художественных музеев» раскрыл прикладное значение новых медиа в выставочном дизайне художественных музеев. М.В. Асланова, А.Н. Краснова и А.Е. Третьякова в статье «Реставрация и 3D-реконструкция экипировки российского пехотинца Первой мировой войны» представили попытку применения современных технологий 3D-печати к исследованию военной экипировки.

Подводя итоги конференции «Медиаискусство — XXI век», можно констатировать, что предложение организаторов рассматривать ее как одну из актуальных площадок обмена информацией и точками зрения на процессы, происходящие в современной архитектуре, дизайне, искусствознании, прикладном и изобразительном искусстве полностью себя оправдало. Конференция показала максимальное разнообразие понимания и применения медиатехнологий в современном обществе: это не только традиционное поле архитектуры, дизайна, изобразительного искусства, но и расширение проектной сферы в информационное, театрально-музыкальное, экспозиционное пространство — медиа сегодня интегрированы во все сферы деятельности человека. Образовательное начало прошедшей конференции проявило себя в том, что к участию в ее работе были привлечены не только авторитетные специалисты, но и учащиеся, получающие высшее образование в научных организациях. Конференция показала широкий спектр актуальных тенденций, которые следует фиксировать в поле современного научного знания.

Поступившие материалы представителей различных научных и учебных школ, педагогов, аспирантов, студентов и исследователей из США, Швеции, многих городов России и Китая показали разнообразие трактовок темы медиаискусства, сочетание теоретического и проектно-методического подхода к рассматриваемой проблеме, систематизацию творческого опыта ученых, архитекторов, дизайнеров и художников.

Следующим шагом в реализации Международного издательского проекта «ЭЛИН: Зеркало для человечества» стало создание документального фильма к юбилею первого запуска экрана — «ЭЛИН. Первый в мире уличный экран. 50 лет рекламной революции на Новом Арбате» [7]. Фильм был снят усилиями компании Эйчди, установившей в 2020 г. медиафасад на месте экрана ЭЛИН. В фильме спустя 50 лет со дня первого запуска ЭЛИНа советские учёные-энтузиасты рассказывают о том, как вопреки советской бюрократии им удалось создать технологию, не имевшую прототипов в мире. Экран, получивший название ЭЛИН (электронный информатор) и установленный в 1972 году в Москве, на проспекте Калинина, известном сегодня как Новый Арбат, навсегда изменил не только мир наружной рекламы, но и внешний вид мегаполисов. Создание в СССР компании, независимой от партийной бюрократии, коммерческая реклама в эпоху со-

циализма, технологическая конкуренция с США и Японией — путь длиной в 50 лет, от первого в мире лампового экрана до современного светодиодного медиафасада, одной из самых привлекательных рекламных поверхностей в России, от партийных лозунгов и телемостов с США до наружной и имиджевой рекламы для бизнеса, от родоначальников до нового поколения учёных и специалистов. В фильме разработчики экрана — главный конструктор, начальник научно-технического отдела ЦКБИТ Леонид Львович Могилевер и его заместитель, ведущий конструктор-разработчик системы ЭЛИН Александр Иванович Никитич рассказали о работе над этим проектом. Кандидат искусствоведения, исследователь городской среды, наружной рекламы и праздничного оформления города, заведующий отделом художественных проблем дизайна, декоративного и народного искусства НИИ РАХ А.В. Сазиков комментирует видеоряд с позиций историка медиаискусства.

Издание коллективной монографии по материалам конференции (ее вы держите в руках) и обзорной статьи в журнале «Наука телевидения» завершило проект.

Список литературы:

1. Аронов В.Р. Проблемы культурной идентичности в пост-цифровую эпоху // Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности. Т. I. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, РАХ, МАРХИ, 2021. С. 26–30.

2. Архитектура и дизайн в цифровую эпоху / Под ред. А.Н. Лаврентьева, А.В. Сазикова. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, МАРХИ, РАХ, 2021. 554 с.

3. Дуков Е.В., Эвальльё В.Д. Международная научная конференция «Искусство и машинная цивилизация» // Наука телевидения. 2021. № 17.2. С. 11–32.

4. Революция в искусстве и новации в художественном образовании. Материалы международной научной конференции / Сост. А.Н. Лаврентьев, Н.Н. Ганцева, А.В. Сазиков. 24.11.2017. М. МГХПА им. С.Г. Строганова, 2017. 206 с.

5. Сазиков А.В. Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности // Academia. 2022. № 2. С. 229–239.

6. ЭЛИН: Зеркало для человечества. Коллективная монография / Сост. и науч. ред. А.В. Сазиков. М.: Русскій міръ, 2022. 304 с.

7. ЭЛИН. Первый в мире уличный экран. 50 лет рекламной революции на Новом Арбате. URL: https://youtu.be/yOqRfeMcXSo (дата обращения 18.02.2023).

8. Юргенева А.Л. Проблема уникальности в художественной фотографии: от пикториализма до NFT-искусства // Наука телевидения 2022. № 18.2. С. 13–38.

9. Alexenberg M. The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness. Bristol, Chicago: Intellect Books / University of Chicago Press, 2011. 270 p.

10. Ascott R. Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness / Ed. E.F. Shanken. Berkeley: University of California Press, 2003. 439 p.

11. Gutnov A. Frame for a Mirror: an Architect's View // Citizen Summitry. Keeping the Peace When It Matters Too Much to be Left to Politicians / edited by D.Carlson and C.Comstock. Los Angeles–New York, 1986.

ЧАСТЬ I
КЛАССИЧЕСКИЕ ИСКУССТВА И МЕДИА В ЦИФРОВОМ ДИСКУРСЕ

PART I
CLASSICAL ARTS AND MEDIA IN DIGITAL DISCOURSE

Е.В. САЛЬНИКОВА
Доктор культурологии, заведующая сектором художественных проблем массмедиа ГИИ

E.V. SALNIKOVA
D. Sc. (in Culture Studies), PhD (in Art History), Head of the Mass Media Arts Department, State Institute for Art Studies

ЭКРАН И ЧЕЛОВЕК В КРИЗИСНУЮ ЭПОХУ: ДИСТАНЦИОННЫЕ РЕЖИМЫ КОММУНИКАЦИИ

SCREEN AND PERSON IN THE CRISIS ERA: REMOTE MODES OF COMMUNICATION

Данная статья рассматривает некоторые актуальные смыслы экранной среды в ее динамике, активизировавшейся в период пандемии. Автор на основе собственных полевых исследований, руководствуясь хроникой наблюдений за жизнью медиасреды, анализирует специфику средово-ландшафтной и культурно-регламентационной коммуникации. Обращает внимание на феномен выключенного экрана, способного рождать или усиливать атмосферу экстремальности. Исследует фразеологию и особенности рекламы кинотеатров, делающих акцент не на самом кинопоказе, а на новом дистанционном режиме приобретения билетов. Статья носит характер авторской рефлексии о тенденциях 2020–2023 годов в сфере экранных медиа.
Ключевые слова: медийная среда, экран, эпоха пандемии, культурно-регламентационная коммуникация, средово-ландшафтная коммуникация, визуальная ничегойность, кинотеатр, город

This article examines some of the actual meanings of the screen environment, in its dynamics, which intensified during the pandemic. The author, based on his own field research, guided by the chronicle of observations of the media environment, analyzes the specifics of environmental-landscape and cultural-regulatory communication. Draws attention to the phenomenon of a switched-off screen that can create or enhance an atmosphere of extremity. Explores the phraseology and features of advertising cinemas that focus not on the screening itself, but on the new remote mode of ticket purchase. The article contains the author's reflections on the trends of 2020–2023 in the field of screen media.
Keywords: media environment, screen, pandemic era, cultural and regulatory communication, environmental and landscape communication, visual nothingness, cinema, city

В 2015–2016 мы занимались систематизацией всех экранных устройств по характеру их дистанции к пользователю. Выявился ряд константных, наиболее типичных вариантов коммуникации: средово-ландшафтная коммуникация, локально-информационная, альтернативно-дублирующая, культурно-регламентационная, «телевизорная» трикстерская, глубинная личностная-с-погружением коммуникация и, наконец, интимная коммуникация. Одно из обобщений содержало довольно обширный перечень факторов. «…Наиболее существенными параметрами коммуникации человека с экранными устройствами (как и вообще с предметами) являются расстояние между человеком и экраном, наличие визуального контакта, степень фокусировки внимания на экранном устройстве как предмете, степень фокусировки внимания на транслируемом с экрана контенте, длительность коммуникации, наличие / отсутствие тактильного контакта с экранным устройством, возможность индивида регулировать режим функционирования экрана и влиять на контент. Вместе с тем, невозможно определить, какой из перечисленных параметров наиважнейший. Скорее, имеет значимость то, как варьируется сочетание нескольких параметров в разных случаях сосуществования публичного и приватного начал» [5, с. 68].

Здесь мы ставим локальную задачу, связанную в большей мере с поддержанием непрерывного процесса рефлексии, нежели с достижением конкретных результатов и выводов, поскольку считаем, что в последний период гуманитарная наука обрела избыточную прагматичность и стремление постоянно симулировать «выводы», «результаты», «достижения» даже тогда, когда динамика и определенность трендов не дает достаточно материала для этого. Наша задача в рамках этой статьи — продолжить фиксацию наблюдения за жизнью экранов и размышление о природе и функциях экранов. И то и другое мы делаем, будучи оснащены опытом исторического отрезка 2017–2023 годов, поставившего нас перед новыми актуальными обстоятельствами бытия, которые не могут не влиять на состояние медиасреды. Непрерывный процесс фиксации типичных «мизансцен

повседневности» медиасреды и их анализа полезен как интерпретация материалов индивидуальных полевых исследований автора.

Современная эпоха — то есть эпоха пандемии, вооруженных конфликтов, техногенных аварий и катастроф при нарастающей плотности электронной среды — выявила три особо актуальных фактора, воздействующих на возможность и степень потребности в коммуникации с экранами.

Во-первых, это уязвимость экранов для внешних угроз, как видимых и осязаемых, так невидимых и неосязаемых.

Во-вторых, состояние пространства, окружающего экраны, как потенциально более или менее опасного по сравнению с другими пространствами.

В-третьих, степень автономности экрана и возможность управления им независимым приватным индивидом.

Рассмотрим наиболее проблемные типы коммуникаций с экранами, делая акцент именно на этих параметрах. Но прежде отметим, что экран как таковой (который мы в более ранней статье определили как плоскость с изменяющимся изображением [6, p. 82]) сам по себе высоко семантичен и способен нести художественные и, шире, социокультурные смыслы, связуя «две стороны реальности» (то есть реальность обыденную и реальность художественную), если говорить словами И.В. Кондакова. «Когда мы предполагаем, что у реальности есть две стороны, и художественная реальность, создаваемая искусством, может находиться как по одну сторону реальности, так и по другую, — мы различаем нарративную (или метанарративную) художественную реальность и постнарративную. Их различие заключается в том, что первая из них целостна и монологична, а вторая — фрагментарна и полифонична; первая — однозначна и логоцентрична, а вторая — многозначна и гетерогенна, а потому переполнена смысловой неопределенностью. Первая реальность — в значительной мере литературоцентрична и вербальна, а вторая — медиацентрична и синтетична (то есть использует одновременно несколько языков, в том числе визуальный и аудиальный, помимо словесного)» [4, с. 20].

Субъект рецепции, вступающий во взаимодействие с экраном, оказывается у порога грани двух реальностей. Тем самым, в общей мизансцене повседневности акцентируется переходность, сосуществование повседневной / обыденной и искусственно транформированной / экранной реальности, взаимоперетекание «контента», знаков, образов, реалий из одной реальности в другую. Современный человек огромную часть времени пребывает именно в зонах переходности, что усложняет паттерн коммуникации и создает перманентную ситуацию «предкоммуникации» с второй реальностью, которая потенциально доступна для дистанционного взаимодействия. Параллельно доступны для коммуникации (и не только дистанционной) экраны, физически находящиеся в реальности обыденной.



Рис. 1. Выключенный экран ЭЛИН. Фото 2016 г.

Средово-ландшафтная коммуникация предполагает фоновое восприятие как самого экрана, так и его контента, расположенных в разомкнутом пространстве города, другого населенного пункта или очага цивилизации, большого интерьерного пространства, например, торгового или выставочного центра. Сама эта коммуникация тоже имеет внутренние градации. Как правило, экран неподвижен или почти неподвижен (может поворачиваться, к примеру, но не перемещаться). Но основной субъект динамики в посюстороннем пространстве — сам реципиент. Он может быть относительно статичен, расслаблен, то есть находиться в состоянии пребывания — допустим, сидеть на лавочке или в открытом кафе и воспринимать экран с его контентом в процессе созерцания окружающего течения повседневности. Или же реципиент физически статичен, но внутреннем напряжении и устремлении к динамике — ждет автобуса на остановке, стоит возле здания, курит, думает, вырабатывает паттерн дальнейшего поведения и в это время смотрит на большой экран «от нечего делать», будучи погружен в свои мысли, а то и разговаривая по телефону. Наконец, реципиент движется и в движении воспринимает большой экран и динамику его «картинки» как часть динамики окружающего мира, как особый очаг динамики на плоскости внутри динамики трехмерного разомкнутого пространства.

Параллельно может происходить более сфокусированное восприятие каких-либо других элементов окружающей среды — это и партнер по диалогу, и стаканчик с мороженым, и содержимое личного рюкзака, и транспорт, и небо и другие элементы природы. Также внимание может фокусироваться на том, что вообще не здесь, а в другом пространстве и времени, куда и устремлены все помыслы — к нынешним собеседникам сотовой связи в различных ее форматах, в прошлое (проблемы мировой истории, впечатления от искусства, события дома и на работе, и пр.) или будущее (совещание, поход в кино, в кафе) и т.д.

Во всех этих случаях при нормальном состоянии медиасреды воспроизводится такая мизансцена повседневности и модель динамики: человек в едином пространстве с экраном / экранами живет своей жизнью, сохраняет значительную степень индивидуальных сиюминутных приоритетов, а пространство вокруг, вместе с экранами, является той декорацией «большого мира», внутри которой эти приоритеты мыслятся, переживаются, осуществляются.

Массивные экраны на улицах мегаполиса — это символ благосостояния и успешного развития экономики, всех социальных процессов, и того, что город «любит человека», как сказал бы Бодрийяр [1]. Но если жизнь пространства экстремальна? Среда, предполагающая возможность присутствия, свободного передвижения и интенсивной деятельности значительных человеческих множеств, воспринимается как содержащая высокую степень опасности в случаях обострения каких-либо проблем, например, пандемических. При всей ориентации на мирную, благополучную, полную позитивных факторов жизнь, данного типа среда не может не претерпеть трансформации. А большие экраны в этой среде воспринимаются как неотъемлемая часть среды, ее продолжение, ее символ. Их неподвижность и массивность подчеркивает абсолютную публичность и доступность для внешнего воздействия. Попросту говоря, такой экран — хорошая «мишень», заведомо уязвимое материальное тело, сращенное воедино с близлежащим пространством и потому как бы подразумевающее «обязанность» разделить его судьбу.

Внешние обстоятельства современности влияют и на символические смыслы, транслируемые самим наличием тех или иных экранных устройств в среде обитания. Смыслы видоизменяются под воздействием сочетания внешних факторов. В случае стабильного пребывания в экстремальной жизненной среде массивный экран уже не декорация «большого мира», а декорация мнимого благополучия — если он работает в обычном режиме. И он же — символ недавнего благополучного прошлого, которого больше нет, если работа экрана не поддержана оживленной жизнью улицы, толпы, транспорта.

Пустынность улиц и площадей, торговых центров и прочих гигантских интерьеров — именно при наличии экстремальных факторов — воспринимается как признак и прямое следствие этих факторов. Причем в обычные периоды пустынность, вероятнее всего, будут мотивировать причинами регламентационного / нормативного / рутинного характера, будь то слишком раннее или слишком позднее время суток, выходные дни, отпускной период, плохая погода, наконец.

Отдельный реципиент больших экранов в разомкнутой цивилизационной среде непроизвольно всегда оценивает соответствие сиюминутной «аудитории» собственным идеальным ощущениям того, сколько и каких реципиентов должно быть (приемлемо, желательно) для средово-ландшафтной коммуникации в данном конкретном месте и случае, насколько поведение этих реципиентов близко к идеалу.

Так, если потенциальных участников средово-ландшафтной коммуникации недостаточно, если они не пребывают в режиме жизнедеятельности, типичном для нормальных периодов. Например, не заходят в магазины, не созерцают витрины, не сидят на лавочках, не гуляют, а быстро проходят «сквозь» локус, отказываясь от пребывания, но лишь преодолевая пространство, явно напряжены или подавлены, излишне функциональны, излишне экономны в своих перемещениях, — уже это может явиться весьма болезненным и травматичным переживанием для атомизированного человека карантинного и околокарантинного периода.

Если большой экран просто чинят или демонтируют, а город вокруг живет в обычном режиме, то это просто «технический перерыв». Но если весь город погружен в переживание какой-либо угрозы, пронизывающей пространство или растворенной в нем, то неработающий экран, закрытый защитной пленкой, опутанный заградительными лентами, либо выключенный экран, который проходит санитарную обработку, — это вопиющий символ беды, катастрофы. Сигнал о том, что в текущий момент пространство не предназначено для нормальной жизни. Как мы писали в нашей книге о медийных проблемах эпохи пандемии, городская среда превратилась в «опустевшую декорацию мегаполиса — воспринимаемую дистанционно и кажущуюся временами почти “виртуальной”. Редкий прохожий автоматически сделался в ней экскурсантом или посетителем некоего госпиталя, полулегально навещающим изолированного больного (в его роли и выступал сам город). Пустые торгово-досуговые центры, с магазинами, опоясанными полосатыми заградительными лентами, с выключенными эскалаторами и молчаливой работой клинеров, перманентно чистящих стены и полы, выглядели и того хуже — то ли как места преступления, то ли как пространственные «трупы», обмываемые перед погребением… Город и его публичные интерьеры, даже доступные для проникновения, утратили самые важные составляющие — свободно фланирующие толпы и атмосферу беззаботной суеты» [7, с. 10–11].

По мысли В.А. Колотаева, «любая изобразительная плоскость, на которой появляются образы, содержит концепт стены как потенциальной энергетической среды, граничащей между сферами бытия и сверхбытия, между миром видимым и невидимым» [3, с. 55]. Но парадокс в том, что невидимое на стене / экране — род видимого; сам факт невидимости в таком случае акцентирован и являет нечто очевидное. Пустой экран, белый он или черный, превращается в стену, в некую плоскость «ниче-

гойности» (nothingness). В нормальной жизни прозрачная или замысловато оформленная витрина как бы втягивает взгляд потенциального клиента в пространство магазина, кафе, офиса и пр.) А любая закрытая стена, опущенный металлический щит вместо витрины или стеклянной стены — это тоже род выключенного экрана.

Подобные плоскости «ничегойности» усиливают ощущение того, что доступ к жизни большого мира перекрыт, процессы коммуникации и интегрированности человека в жизнь города и планеты нарушены. Подобного рода обширные плоскости, в особенности, если их сразу много и они доминируют в пространстве индивидуального обзора, производят впечатление «наказания» человека с помощью отлучения от потока визуальной информации, от ее разнообразия и многоступенчатой портальности (когда сквозь витрину можно видеть различные помещения магазина или кафе, пользование персонала служебными входами, заходы клиентов в отсек примерочных и т.д.), от ее цветности и вариативности пластических форм. Вместо «пиршества для взора» реципиент получает «тюремную картинку», и одно это становится причиной переживания личной объективной несвободы, пускай она и не имеет субъективной адресации. Это несвобода на уровне рефлекторных ощущений, вопреки рациональным разумным доводам. Несвобода психометафизическая. Но она влияет и на индивидуальное мировосприятие, и на социальную атмосферу текущего момента.

Культурно-регламентационная коммуникация подразумевает способность человека не только длительно быть исключительно реципиентом аудиовизуальной информации (а не ее субъектом и не пользователем-манипулятором), но и отвечать правилам поведения кинотеатра, ограничивать свои субъективные проявления, отказаться на время от жизни при включенном свете, от разговоров в полный голос, от частых и произвольных перемещений и пр. Высока значимость соответствия индивида определенному стабильному коду поведения, причем, соответствия добровольного.

Что же происходит с культурно-регламентационным режимом в случае опасной ситуации?

Либо наступает полная герметизация учреждения и прекращение работы на посетителей — а это уже само по себе символ проблемы, экстремальности. Символ того, что не человек чему-то не соответствует, но культурная институция не совместима с текущим моментом и не может ему соответствовать, учреждение не является безопасным пространством для посетителя.

Если же институция работает, но в особом режиме, то оказывается, что самое главное — соответствие посетителя не традиционному культурному поведенческому коду, а новым аспектам правил (например,



Рис. 2. Самый большой в Москве медиафасад на здании Института Гидропроект. Фото 2016 г.

наличие маски, выдерживание дистанции по отношению к другим участникам мероприятия). Актуализируется отношение не к пространству культурного объекта, не к самому экрану и его контенту, а к персоналу и другим посетителям. То есть человек приходит в кино и начинает не (с)только смотреть фильм, но выстраивать внутренние отношения с другими зрителями, искать персонал, осматриваться, адаптироваться к новой специфике ситуации.

Например, в ряде кинотеатров в период пандемии отменили бумажные билеты, контакт с билетерами и отрыв контрольной полосы билета, вообще сделали фикцией или почти фикцией контроль за входом и выходом из зала. Человек, пришедший посмотреть фильм, мог почувствовать новую степень одиночества, ощутить отсутствие прежней атмосферы некоторого ненавязчивого «надзора» со стороны служб кинотеатра. В подобных случаях традиционный поведенческий код размывается, частично заменяется новым, сфокусированном не на культурных объектах, а на переживании экстремального общественного настоящего, на жизни пространства, где расположен экран. Все новые запросы и кодирование как бы смещаются в сторону от экрана в кинозале и расфокусируются в интерьере кинотеатра или музея как очередном пространстве «повышенной опасности».

Весьма показательно, что вербальные маркеры наличия культурно-регламентационной коммуникации переживают трансформацию, которая может и не зависеть напрямую от наличия экстремальности, а скорее служит показателем доминирования дистанционных режимов новейших поколений. Так, один из типичных рекламных слоганов 2022 года гласит «Ходи в кино с Пушкинской картой. Смотри кино культурно». В чем суть высказывания? Во-первых, само название карты скидок и привилегий для похода в кинотеатры отсылает к Пушкину, а не, допустим, Пудовкину, Эйзенштейну или Тарковскому, то есть к гению русской классической культуры за пределами эпохи кинематографа, а не к одному из великих кинематографистов. И это подчеркивает встроенность всего дискурса экранных искусств в обширное пространство вечных культурных ценностей и

незыблемых авторитетов. В первой части слогана, тем самым, статус кинематографа повышается. Вместе с тем это обращение «ко всем», без акцента на кино, поскольку Пушкина невозможно не знать, его произведения проходят в школе, а знание о любом из великих кинорежиссеров не является обязательным и не входит в какие-либо школьные программы. Соответственно, высказывание апеллирует не к знатокам и не к любителям кино, никак их не выделяя. Тем самым, статус киномана не культивируется.

Вторая же часть слогана уточняет, зачем, собственно, нужна Пушкинская карта. Чтобы смотреть кино «культурно». И здесь включается постмодернисткая относительность высокого и низкого, серьезности и иронии, прямых и переносных смыслов. «Культурно» в данном случае, по сути, означает не умение тонко воспринимать фильм и быть на уровне сложной экранной эстетики, а применять современные принципы приобретения билетов и пользоваться возможностями скидок, предоставляемыми индустрией кинопроката. Обыгрывается многомерность сленгового понятия «культурный», оно встраивается в современное представление о «продвинутости» индивида, связанной не с его интеллектуальным уровнем, образованием, профессионализмом, кругом интересов, а с его состоятельностью в качестве пользователя, носителя навыков дистанционного совершения операций покупки услуг.

В таком случае вновь ценность экрана в кинозале, ради которого человек и приходит в кинотеатр, как и сам кинозал, то есть пространство культурно-регламентационной коммуникации, оказываются на втором плане. На первый же план выходит новый актуальный режим получения услуги с использованием электронных интернет-технологий, предполагающих манипуляцию экранами компьютерного типа. Весьма часто это экранчик смартфона, который, тем самым, как бы «втискивает» в себя кинотеатр, подобно тому, как современный электронный навигатор того же смартфона, который, по выражению Е.В. Дукова и В.Д. Эвальё, пытается «“улучшить” город, сделав его еще более адаптированным под нужды горожанина, сжав его до размеров экранного устройства, буквально умещая пространство на ладони…» [2, с. 402].

Весь данный комплекс нового режима взаимодействия с экранными гаджетами окончательно оформился в период пандемии и, что существенно, не был отменен после того, как опасность пошла на спад, но, напротив, закрепился и стал широко применяться в перманентной практике. Что же произошло? По сути, возникло представление о том, что современный человек в принципе не полностью дееспособен, если не находится в тесном функциональном контакте с электронным экранным устройством. Ряд возможностей, в том числе



Рис. 3. Медиафасад с праздничной Новогодней программой на здании Цетнрального телеграфа. Фото 2017 г.

доступ в музейно-выставочные и прочие культурно-регламентационные пространства, оказывается попросту закрыт для него (подробнее о специфике полиэкранных музейно-выставочных сред см. монографию В.Д. Эвальё [8, с. 107]). Тем самым, человек без экранного гаджета — еще не совсем дееспособное существо, не совсем современный человек, не совсем интегрированный в поток линейного времени и более ограниченный в пространственных перемещениях. Эта новая ситуация создает имплицитный комплекс буквальной прагматической несамодостаточности индивида как организма и как социального субъекта, главной коммуникационной и функциональной оперативной системой которого все чаще оказывается мобильное экранное устройство.

Закономерно самыми безопасными, необходимыми и часто единственно возможными выступают глубинная личностная-с-погружением и интимная коммуникация, осуществимая при работе, досуге и общении через личные электронные устройства, чье функционирование в значительной степени регулируется самим пользователем-обладателем. Тем не менее, если под влиянием экстремальных обстоятельств эти типы взаимодействия с экранными гаджетами становятся не просто излюбленными, не просто удобными, но безальтернативными, возникают совершенно противоположные реакции на новые обстоятельства.

Процитируем две крайние реакции, в свое время выраженные нашими коллегами в ходе большого круглого стола, посвященного культуре в ситуации пандемии. Киновед Д.Д. Смолев сказал — «А что собственно так уж изменилось? А что у нас было в повседневности такого кроме жизни через экран?» Это точка зрения человека, не делящего мир на настоящий, т.е. оффлайновый и мнимый, то есть онлайновый, и вполне адаптированного к ограничениям бытия в реальном пространстве, поскольку в последнее время дистанционная коммуникация и без всякой экстремальности начинала доминировать во многих процессах деятельности. А культуролог и социолог Е.В. Дуков выразил внутреннее раздражение и неприятие безальтернативности: «И что, мы опять должны сидеть дома за компьютером

и “кушать искусство”», сказал он, имея в виду замену жизни реальной суррогатом дистанционного восприятия и коммуникации через экран (1). И даже повышенные дозы восприятия искусства, если они вынужденно заменяют многое иное в непосредственной реальности, начинают восприниматься как знак неполноценного бытия, а экран — работающий, почти круглосуточно предоставляющий поток визуальных образов, оказывается символом недоступности большого мира, «электронным занавесом». Одним словом, эпоха новых экстремальностей обнаруживает амбивалентность экрана как носителя символических смыслов. Эти смыслы трансформируются не только под воздействием внешних обстоятельств как таковых, но и в процессе психологической динамики мировосприятия индивида, претерпевающего на себе необычные, некомфортные, экстремальные ситуации. Переживание изменчивого текущего настоящего проходит в перманентном диалогическом взаимодействии с экранными устройствами и самой экранной средой. Поток смыслов, образуемых этой средой, вплотную окружающей индивида, создает дополнительный фильтр и одновременно усилитель воздействия общественных, государственных и мировых проблем.

Примечание:
1. Дискуссия в рамках круглого стола «Искусство в эпоху пандемии», 19–20 июня 2020 года, ГИИ, онлайн.

Список литературы:
1. Бодрийяр Ж. Система вещей. М.: Рудомино, 1995. 168 с.
2. Дуков Е.В., Эвальльё В.Д., Семенова Е.А., Магидович М.Л., Гуркина Н.С., Казючиц М.Ф., Вирен Д.Г., Смолев Д.Д. Образы машин и техники. Авторские интерпретации // Художественная культура. 2021. № 4. С. 396–437. https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-4-396-437.
3. Колотаев В.А. Под покровом взгляда: офтальмологическая поэтика кино и литературы. М.: Аграф, 2003. 476 с.
4. Кондаков И.В. Искусство по обе стороны реальности. Статья первая // Художественная культура. 2021. № 4. С. 16–39. https://doi.org/10.51678/2226-0072-2021-4-16-39.
5. Сальникова Е.В. Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические экскурсы. М.: Прогресс-Традиция, 2017. 552 с.
6. Ekaterina V. Salnikova. The Prehistory of the Magi Screens. Motives from the «Illiad» and the «Odyssey» / Сальникова Е.В. Предыстория волшебства экранов. Мотивы «Илиады» и «Одиссеи» // Nauka televideniya / The Science of Television / Наука телевидения и экранных искусств. № 14.1. Moscow, GITR, 2018. Pp. 80–157. DOI: 10.30628/1994-9529-2018-14.1-80-157
7. Сальникова Е.В. Вместо введения, или Гуманитарный Декамерон // Искусство в контексте пандемии: медиатизация и дискурс катастрофизма / под ред. А.А. Новиковой, Е.В. Сальниковой, В.Д. Эвальльё. М.: Издательские решения, 2020. С. 3–26.
8. Эвальльё В.Д. Феномен полиэкрана / В.Д. Эвальльё. М.: Канон+ РООИ «Реабилитация», 2023. 376 с.

Д.П. КОЗОЛУПЕНКО
Профессор кафедры философской антропологии философского факультета МГУ имени М.В. Ломоносова

D.P. KOZOLUPENKO
Professor of the Department of Philosophical Anthropology of the Faculty of Philosophy of Lomonosov Moscow State University

ИСКУССТВО В ЭПОХУ ПОСТМЕДИА

ART IN THE POSTMEDIA

В статье рассматривается пространство современной культуры как принципиально постмедийное пространство, в котором значение приставки «пост» существенно отличается от аналогичных современных образований (постмодерна, потгуманизма, постцифрового) и в то же время сближается с понятием «транс». Принципы фрагментарности, дополнительности, разнесённости становятся основными принципами организации и становления единого пространства. Изменение статуса медиа и переход к ситуации постмедиа в искусстве связывается с изменением статуса объекта, который существенно трансформируется, начиная с периода авангарда, проходя период испытания цифровизацией и возвращается в современное искусство под видом собственного отсутствия. Новый ракурс присутствующего отсутствия объекта в современном искусстве, развивающемся в пространстве постмедиа, возвращает к игре иллюзии и аллюзии, различным образом организующей репрезентацию как основу классического искусства, демонстрацию как основу искусства авангарда и совпадение или иллюзию дезиллюзии как основу цифрового искусства — и утверждает в мысли, что «хотя мы приходим в цифровой мир, мы всё ещё воспринимаем его в аналоговой форме» (Н.Негропонте). И это «всё ещё» в данном случае — не случайность, не свидетельство недостаточности, а

следствие специфики человеческого восприятия, отражающееся в особенностях современного искусства, демонстрирующего переход к постцифровой эпохе как следствие общего перехода к эпохе постмедиа.

Ключевые слова: постмедиа, принцип разнесённости, постцифровое искусство, иллюзия

The article considers the space of modern culture as a fundamentally post-media space in which the meaning of the prefix «post» differs significantly from similar modern formations (postmodern, posthumanism, post-digital) and at the same time approaches the concept of «trans». The principles of fragmentation, complementarity, diversity become the basic principles of the organization and formation of a single space. The change in the status of media and the transition to a post-media situation in art is associated with a change in the status of an object that is significantly transformed, starting from the avant-garde period, undergoing a period of digitalization testing and returning to contemporary art under the guise of its own absence. The new perspective of the present absence of an object in contemporary art, developing in the post-media space, returns to the game of illusion and allusion, which in various ways organizes representation as the basis of classical art, demonstration as the basis of avant-garde art and coincidence or the illusion of disillusionment as the basis of digital art — and asserts in the thought that «although we come to the digital world, we we still perceive it in analog form» (N. Negroponte). And this «still» in this case is not an accident, not evidence of insufficiency, but a consequence of the specifics of human perception, reflected in the features of modern art, demonstrating the transition to the post-digital era as a consequence of the general transition to the post-media era.

Keywords: post-media, the principle of diversity, post-digital art, illusion

Как изменяется современное мировосприятие и влияет ли это изменение на формы и на саму суть искусства сегодня? Разговор о современности в сфере искусства так или иначе затрагивает как тему мировосприятия, так и тему технологий. Технологии вмешиваются в формальную сторону, меняя доступные техники исполнения. Позволяют соединить различные искусства в форме одного произведения. Влияют на возможности представления и восприятия, делая произведения искусства событийными. Технологические сдвиги приводят к изменению мировосприятия. Именно развитие технологий обуславливает повсеместный, подчас болезненный интерес к объекту — появление объектно-ориентированной онтологии, трансформацию представлений об объекте в области биоэтики и этики искусственного интеллекта, смещение объекта за пределы полотна и превращения его в самостоятельное полотно в искусстве изображения, появление такого направления как sound study в музыкальной сфере и прочие следствия доминирования объектности в современном мировосприятии. Другим следствием развития технологий — и в особенности цифровизации — становится тенденция глокализации, также существенно характеризующая современное мировосприятие [9] и выражающаяся, в частности, в совмещении изоляционизма с эффектом доступности.

Эффект доступности проявляется в том, что искусство перестаёт быть сегодня уделом избранных и одновременно теряет свою сакральность: оно становится доступным как в плане приобщения к искусству со стороны «зрителя», так и в плане вхождения в искусство в качестве автора. Развитие технологий приводит к тому, что даже при наличии оригинала его «цифровой двойник» иногда по качеству чуть ли не превосходит свой оригинал [5, с. 150]. А ведь к оригиналу ещё нужно добираться, преодолевая расстояние и тратя время и силы, чтобы попасть в музей или на концерт, в театр или в собор. К встрече с ним нужно определённым образом готовиться. Соблюдать дресс-код. Настраиваться на специфическую публичность, на соответствующее окружение. Выдерживать правила поведения, включающие в себя дистанцирование и почтительное молчание. А «двойник», доступный сегодня через удалённое приобщение практически к любому произведению искусства, всего этого не требует.

Парадоксальным образом, опосредованный доступ предполагает большую степень непосредственности в восприятии, большую раскованность в поведении «зрителя» и при этом совсем не обязательно связывается в представлении этого зрителя с утратой чего-то специфически важного для оригинального произведения. Неудивительно, что искусство «с доставкой на дом» всё более востребовано. Происходит демократизация и профанация искусства. Становясь всё более доступным, искусство в значительной мере сливается с повседневностью. Утрата сакральности (или, по крайней мере, существенное снижение статуса) в совокупности с проблемой деаутентификации, отсутствием авторитетного подтверждения подлинности и ценности приводят к смещению ролей художника и зрителя, которые начинают сливаться в фигуре «протребителя» современного искусства. Термин «протребитель», расшифровываемый как «про(изводитель/по)требитель» или же «пользователь, освобождённый потребитель» [5, с. 160] вводит и предлагает для обозначения актора пространства современного искусства Петер Вайбель, таким образом демонстрируя случившийся с искусством перевёртыш, когда зритель и автор меняются местами и роли их оказываются равноправными и почти неразличимыми в лице «протребителя».

Благодаря развитию технологий и эффекту доступности «у художников нет больше монополии на творчество» [5, с. 160], поскольку про-

странство интернета не производит предварительного отбора и не предполагает «контроля специалистов на входе», в отличие от музея и прочих специализированных «культурных пространств» — и потому уравнивает в правах работы великих художников и произведения дилетантов. Роль актёра и зрителя, автора и читателя, музыканта и слушателя оказывается доступна каждому — и появляется роль универсального пользователя, «протребителя», который начинает вести себя как актер и критик одновременно, поскольку полагает естественным, что «все мы актёры, и все мы зрители, сцены больше нет, она повсюду, нет правил, каждый разыгрывает свою собственную драму, импровизируя своими собственными фантазмами» [3, с. 86].

Выделенные черты современного искусства отрицать довольно проблематично. Но не являются ли они сами по себе лишь следствием черт более существенных, связанных с тем, что пространство современной культуры — это пространство принципиально постмедийное?

Значение приставки «пост» традиционно связывается с установлением границы, периода «после». С обнаружением феномена, время которого уже завершилось и который стал неактуальным [9]. То, что окончилось — и если не отменилось настающим (в духе Хайдеггера), — то, по крайней мере, отошло в сторону, сместилось с центра на периферию, утратило своё главенство. В этом смысле мы говорим о постмодерне, постгуманизме, постцифровой эпохе. Постмедиа в этом ряду стоит несколько особняком. Его установление Рубикона (пост-) в отношении медиа связывается не только и не столько с «отграничением от» в смысле завершения эпохи медиа, сколько с утратой самой границы внутри разных медиа, изменением смысла медийности, в котором «пост» одновременно означает «транс».

О «ситуации постмедиа» также говорит Петер Вайбель, понимающий под «новыми медиа», создающими ситуацию постмедиа, цифровые медиа и полагающий, что их суть и секрет успеха кроется не в отказе от «старых» медиа, а в преобразовании самой структуры медиа, связанной с эффектом доступности и с развитием технических возможностей, благодаря которым отдаление от оригинала становится менее значительным, поскольку, например, «цифровое моделирование звуков флейты больше походит на настоящую флейту, чем любая запись живого инструмента» [5, с. 150]. От самостоятельности и иерархизации старых и новых медиа, характерных для начального противостояния художественного творчества и фотографии, кинофильмов и любительского видео, академической и электронной музыки и т.д. — через этап «обретения равенства эквивалентными медиа» [5, с. 151], когда каждое искусство достигло предела в присущей именно ему выразительности и «живопись продемонстрировала присущую краске ценность…фотография — способность изображать предметы реалистично, кино — способность рассказывать, видео — критически подрывать массовый медиум телевидения…» [5, с. 151] — медиа приходят к этапу «смешивания специфических, идиосинкразических миров медиа» [5, с. 151–152], что и составляет суть «ситуации постмедиа» и означает наступление эпохи постмедиа как таковой.

Дигитальное из отдельного вида искусства, каковым оно представлялось в начале века, снова становится технологией, дополнительной возможностью выражения для традиционных видов искусства и для традиционных форм медиа. То есть технологией и возможностью, меняющей сам способ существования медийности и позволяющей различным формам искусства превращаться друг в друга и соприсутствовать друг в друге. Проявляется это, в частности, в том, что «с появлением новых больших цифровых камер и графических программ фотография обнаруживает невидимые виртуальные миры» [5, с. 152] — и тем самым её реалистичность граничит с фантастичностью и непосредственно соприкасается с областью изобразительного искусства, чьей ролью традиционно было не столько отображение реальности, сколько отнесение к тому, что не дано в уникальном отображении-изображении — и в то же время становится видимым и воображаемым только благодаря ему, а также с областью игрового виртуального искусства, которое принципиально исходит не из принципа отображения, но из принципа построения дополнительной или альтернативной самостоятельной реальности, погружение в которую возможно только через посредство цифрового изображения.

Стираются границы и в иных областях искусства, где одна форма искусства превращается в материал или часть произведения другой его формы или же происходит полная трансформация. «Скульптура может состоять из фотографий или видеоленты. Случай, запечатлённый на фотографии, может стать скульптурой, текстом или картиной… Язык на экранах LED может стать живописью, книгой или скульптурой… Фотография и видеоарт, первоначально ограниченные двумя измерениями, получают пространственные и скульптурные измерения благодаря техническим устройствам» [5, с. 152] и т.д. Формы искусства отныне играют друг с другом, используя принцип дополнительности, свободно перетекают одна в другую и следуют общему принципу трансмедийного повествования, согласно которому представленный на одной платформе и в одной форме искусства элемент, с одной стороны является завершённым произведением, а с другой — всегда отсылает к другим столь же завершённым произведениям общей трасмедийной вселенной, дополняя их и наделяя новыми смыслами. И каждый из этих элементов может быть выполнен как в рамках одного медиа и одного искусства, так и быть мультимедийным.

«Транс», запрятанное в «пост» применительно к медиа означает, как и в иных случаях, стирание границы — но не в плане неразличённости, а в плане несамотоятельности. Принципы фрагментарности, дополнительности, разнесённости (в пространстве, материале и форме) в случае появления приставки «транс» становятся основными принципами организации и становления единого пространства. Движение к трансцендированию и трансгрессированию, выходу за границу собственного вплоть до отмены самого явления границы, пронизывает всю культуру второй половины XX века и начала века XXI. В философии выступает на первый план трансгуманизм как новая модель осмысления человека, в социально-психологической сфере методология трансмедийного повествования приводит к формированию модели распределённой идентичности, в педагогике разрабатываются концепты распределённого образовательного пространства и распределённого образования в целом, в искусстве исследователи отмечают «эффект сегментированности» [6] и в то же время не только «равенство материалов и медиа» [5], но и зависимость всех традиционных видов искусства от «опыта медиа», приводящую к «эквивалентности различных медиа и их смешению» [5, с. 152].

Изменение статуса медиа и переход к ситуации постмедиа в искусстве связывается с изменением статуса объекта, который существенно трансформируется, начиная с периода авангарда, проходя период испытания цифровизацией, и возвращается в современное искусство под видом собственного отсутствия.

Смещение акцента с объекта изображения на изображение неизобразимого, необъектное по своей сути, постановка в центр произведения искусства представления о душе, для которой характерно «ускользание от овеществления» [10, с.363] является одним из основных философских и выразительных приёмов искусства первой половины XX века и, в частности, авангарда, посчитавшего, что аффирмативность в её изначальном понимании и в связи с понятием выразительности как отражения внутреннего опыта, опыта обращения к душе, требует отказа от объектности.

Однако, по второй половине XX века объект не только возвращается на сцену, но и становится главным действующим лицом произведения, самим произведением или же его обязательной составной частью. Произведение теперь уже не иллюзия, не отображение объекта реального мира или его восприятия субъектом — но сам объект. В поп-арте, выводящем объект на сцену в новом ключе, разрывающем границу реального и воображаемого с помощью радикальной демонстративности объекта, можно усмотреть начало того движения дезиллюзии, которое чуть позднее развернётся во всю ширь в медиаискусстве, где иллюзорность изображения будет подвергнута сомнению одновременно с реальностью изображаемого объекта. Объект в искусстве поп-арта в своей нарочитой реальности на первый взгляд как будто подрывает возможность иллюзии, возможность того двоения на представленное и представимое, которое лежит в основании искусства как такового — ибо он дается именно как объект, как пред-стоящее «здесь-и-сейчас» во всей своей неприкрытой материальности.

К этому виду искусства, безусловно, можно отнести эпитеты «внезапности, удивления, переворачивания привычек» [1, с. 109], за которым порой видится «несостоятельность и даже исчезновение самого содержания» [1, с. 109]. Нарочитая объектность при видимом отсутствии двоения заставляет подчас усомниться в том, что перед нами — собственно искусство. И потому когда А. Бадью вводит формулу современного искусства, которое должно быть «стройным, как демонстрация, неожиданным, как ночная атака, и высоким, как звёзды» [1, с. 109], то он специально подчёркивает, что «нужно пытаться совместить все эти цели» [1, с. 109], что важна именно связь «в этих трёх метафорах» [1, с. 110] — и произведения поп-арта, неоавангарда и даже собственно авангарда представляются ему не соответствующими определению искусства, поскольку практикуя неожиданность и деконструкцию они «приносят в жертву и стройность, и возвышенность» [1, с. 110], теряют «присутствие Идеи» [1, с. 109–110], ту концептуальность, которая основывается на принципе несовпадения объекта искусства с самим собой, принципе двоения, своеобразной игре иллюзии и аллюзии.

Согласиться с такой трактовкой современного искусства мешает опыт, описанный Э. Ильенковым: опыт необъяснимого физического неприятия демонстративно объектного искусства [7, с. 7], резкое ухудшение физического состояния при посещении выставки поп-арта. Недостаточная художественность и/или несоответствие представленных произведений одной из целей искусства или, как называет их А. Бадью, одному из принципов аффирмативности могло вызвать ироническое отношение, к которому изначально и был склонен советский философ, недоуменное пожимание плечами — но никак не тошноту и слабость, не явное проявление психофизического отторжения экспонатов выставки. Проявление такого отторжения на уровне физического неприятия свидетельствует не о недостаточности, а о силе произведения — о том, что в данном случае, вопреки мнению А. Бадью, мы как раз имеем дело с искусством. «Это не бред, не балаган, не шарлатанство. Это все-таки искусство. И может быть, — даже единственно возможный вид искусства в наши дни… Искусство у вас на глазах кончает жизнь самоубийством… Чтобы хоть так заставить нас всех понять — куда мы идем. Показывает, во что

превращаемся мы сами. В барахло. В вещи. В мертвые вещи. В трупы» [7, с. 73].

Новая форма искусства представляет нам новое откровение о мире и новый взгляд на человека [8], который для самого этого человека в данном случае оказывается настолько неприемлемым, что вызывает психосоматическую реакцию. «Искусство, — заключает свою работу Ильенков, — это зеркало, которое показывает нам нашу собственную суть и наше будущее. Наше завтра. Если все будет ехать туда, куда едет» [7, с. 74]. Показывает даже тогда, когда, возможно, даже и художники «сами этого не понимают… думают, что нашли выход из тупика абстракции, думают, что возвращают искусству предметность, конкретность, новую жизнь» [7, с. 74], а показывают в результате — мир, в котором человек стал невозможен. Мир отчуждения, «мёртвых вещей». Если в абстрактном искусстве исчезновение объекта являлось формой отказа от реального (физического и социального) мира в надежде «осуществить свои чаяния» [10, с. 355] в мире искусства, мире внутреннем, а также от «теоретического умствования» в пользу чистого чувствования, то в сменяющем его демонстративном искусстве объект, выступивший на авансцену произведения, манифестирует превращение мира в скопление объектов, в «противоречивые кучи хлама» [11], среди которых человек чувствует себя не просто неуместным — но чувствует угрозу собственному существованию, от которой ему становится «буквально физически плохо» [7, с. 71], поскольку если искусство, «арт — зеркало этого мира. И в зеркале этом предстает перед нами человек» [7, с. 77], то зеркало объектного искусства показывает вместо человека — труп. И нам остаётся либо отказать этому искусству в праве называться искусством, отказаться видеть тот образ себя, который оно нам представляет, либо смириться с представленным образом и отказаться от себя, превратив человека в объект среди других объектов. Как первый путь — высокомерного закрывания глаз на объективную форму «сегодняшнего откровения» и рассуждений о вырождении искусства, так и второй — лишения человека его исключительности и превращения в объект среди других объектов и попытки построения объектно-ориентированной онтологии как философского основания правомерности именно такого «откровения» в современном искусстве, в равной мере означают смерть искусства. Поэтому в работе Ильенкова настойчиво возникают такие обороты, как «агония искусства», «самоубийство искусства» и пр. [7, с. 73–74]. Однако, современное искусство предлагает нам третий путь. Оно заставляет ещё раз переосмыслить понятие объекта (а заодно и понятие иллюзии), показав, что в цифровом пространстве демонстративность является всего лишь демонстрацией изображения. В цифровом искусстве объект исчезает так же, как перед этим исчезает человек, растворившийся в «куче объектов».

Цифровое искусство как новая форма откровения ставит под вопрос саму основу искусства, превращается в искусство «изнасилованного изображения» — и заканчивается «реквиемом по массмедиа». Философские рассуждения об утрате изображения изобилуют примерами такой утраты — традиционными примерами из области цифрового искусства, на которые ссылается Ж. Бодрийяр, или же примерами новых форм искусства, не предполагающих существования объекта не только как изображаемого искусства, но и как самого произведения — примерами из области нет-арта или NFT. Обозначив цифровое пространство как «пространство дезиллюзии» [2], основываясь на подобных примерах и подробной аргументации неразрывности связи иллюзии и реальности, равно необходимых для воображаемого, современная философия доказывает, что мы не только «утратили реальность» [12, с. 225–227; 7], но и «убили изображение» [7, с. 55–57]. Перестав двоиться на представленное и представимое, утратив двойственную связь с реальным и иллюзорным, изображение уже не может называться изображением как таковым. Однако, современное искусство снова удивляет зрителя, представив и этот вид отсутствия — отсутствия самого изображения — как новый вид изображения. И делает это вовсе не в форме цифрового искусства, а в форме так называемых «ноль-объектов», представленных в пространстве аналогового искусства.

Искусство «пустоты» или «ноль-объектов», в основании которого лежит идея тотального отсутствия — это одновременно и предельно вызывающее выражение квинтэссенции философии отсутствующего изображения и отсутствующей реальности — и ответ на эту философскую тенденцию, выражающийся в демонстрации невозможности свести восприятие к дигитальности, а искусство — только лишь к изображению, совпадающему с изображаемым, в своеобразном доведении до абсурда логики «пространства дезиллюзии». Произведения данного направления в искусстве — это работы, в которых главным действующим лицом становится пустота. На первый план выходит отсутствие. Демонстративное отсутствие, как ранее было демонстративное присутствие. Недоумение по поводу того, «почему всё ещё не исчезло?» — и в то же время невозможность согласиться с утверждением пустоты. Обнаружение за пустотой — незримого присутствия, за отсутствующим изображением — восприятие неданного, за ненаписанной партитурой — музыки тишины.

Исследуя прошлое и настоящее медиаискусства, П. Вайбель приходит к выводу, что трансформация искусства XX века — это отражение трансформации представлений об иллюзии, смещение роли иллю-

зии и смена её сначала антииллюзией в искусстве 1960-х, а затем аллюзией, характерной для медиаискусства 1990-х. С одной стороны, смещение акцентов понимании роли иллюзии в 60–70 годы XX века. и далее — действительно происходит. С другой стороны, это смещение во многом остаётся непрояснённым и вызывает рад вопросов: почему приходит антиилюзия? не потому ли, что в начале века искусство авангарда отворачивается от объекта, стремясь к «душе», к чистой иллюзии, тем самым как бы ставя под угрозу само двоение объекта, демонтировав объект и даже изъяв его вовсе из произведения искусства? не потому ли, что возникает осознание аффирмативности искусства как утверждения существующего порядка, а вовсе не стремления к преобразованию и преображению? своеобразное разочарование в иллюзии и как следствие — отстранение от неё? но почему тогда господство антииллюзии было столь недолгим — всего десятилетие? и столько же длился возврат к иллюзии, прежде, чем на авансцену медиаискусства вышла аллюзия?

Если предположить, что причины отказа от иллюзии как основания искусства связаны с переосмыслением понятия объекта, то можно ли сказать, что трансформация изображения в XX – начале XXI века представляет собой поиск форм небытия-иллюзией-объекта, начиная с деконструкции и абстрации, проходя этап демонстрации и манифестации и завершаясь тождеством и отсутствием? Приведённые выше рассуждения и примеры трансформации понимания объектности в современном искусстве вроде бы подтверждают правомерность такого вывода. Смущает то, что ни в одном из описанных случаев фактического устранения иллюзии не происходит. Раздвоение как главный принцип иллюзии лежит в основе всех указанных стратегий «устранения объекта». В случае деконструкции и абстракции изображение по-прежнему отсылает нас к объекту и одновременно — к несовпадающему ни с материальным объектом, ни с видимым изображением образу, создавая тем самым двойную иллюзию, а не отменяя обращение к объекту как таковому. Двоение как принцип иллюзорности лежит и в основе демонстрации — но теперь не изображение представляет объект (реальный и в то же время — символический), как это было в классическом репрезентативном искусстве, но сам демонстрируемый объект представляется, то есть будучи данным как реальный объект отсылает к произведению искусства, которое мы создаём в процессе его созерцания и в процессе взаимодействия с ним. В случае цифрового изображения и искусства пустоты различение на изображение и образ не только не стирается, но, напротив, акцентируется тем, что изображение как таковое перестаёт быть для зрителя существенной частью произведения — он воспринимает образ помимо него, сквозь него — и всё-

таки только благодаря ему. Принцип иллюзии и принцип авторства сохраняется во всех случаях.

Вызывает возражение и тезис, согласно которому на смену иллюзии сегодня приходит аллюзия, в результате чего современное искусство уподобляется компании людей, рассказывающих анекдоты по номерам. «Достаточно вскользь упомянуть темы, места, предметы, и зритель сразу поймёт, о чём речь» [5, с. 138] и потому «мало что упомянуто в открытую, а история тем не менее остаётся прозрачной» [5, с. 138]. Но разве аллюзия — это изобретение современного искусства? Разве знаменитые «Башмаки» Ван Гога — это не вид аллюзии? И разве искусство, в котором не останется потаённого, «прозрачное» искусство — это не оксюморон?

Возможно, современное искусство, представляющее нам игру форм и сплав «пост» и «транс» в своих произведениях, понимает неизбежность соединения иллюзии и аллюзии раньше теоретиков и даже раньше самих художников, создающих эти произведения. Его уход из сферы дигитальности — и в то же время использование цифровых технологий как дополнительной возможности раскрытия новых форм аналоговых медиа как одного из методов представления свидетельствует о том, что современное искусство не противопоставляет виртуальное паре реальное-воображаемое, как это делает Ж. Бодрийяр, единственным выходом из пространства дезиллюзии видевший выход в пространство непосредственно воспринимаемого, «на улицу», и не отсылает нас в поисках удостоверения возможности восприятия к трансцендентному зрителю, к фигуре Бога, как это делал Р. Декарт, — но полагает аналоговое мышление, основанное на принципе игры аллюзии и иллюзорности, основой нашего восприятия.

Утрата и возвращение объекта, демонстрирующие изменение представлений об иллюзорности в искусстве, происходит от стандартного понятия репрезентации в академическом искусстве — через отказ от объектного изображения в искусстве авангарда и демонстративное присутствие объекта в искусстве поп-арта — к утверждению отсутствия в новом искусстве у последователей Ива Кляйна и Джона Кейджа — и, наконец, — к своеобразной форме двоения присутствия отсутствующего в новейших работах наших современников, философствующих художников или творящих искусство философов, чьи работы были представлены год назад в галерее «Солянка» на выставке «Мысль.Handmade». Новый ракурс присутствующего отсутствия объекта, демонстрируемый в ряде современных работ (таких, как «Тени» Милены Маловой), возвращает нас к игре иллюзии и аллюзии и утверждает в мысли, что «хотя мы приходим в цифровой мир, мы всё ещё воспринимаем его в аналоговой форме» [13].

И это «всё ещё» в данном случае — не случайность, не свидетельство недостаточности, а проявление специфики человеческого восприятия, отражающееся в особенностях современного искусства, демонстрирующего переход к постцифровой эпохе как следствие общего перехода к эпохе постмедиа.

Список литературы:

1. Бадью А. Философия и событие. М.: ИОИ, 2013. 192 с.

2. Бодрийяр Ж. Изнасилованное воображение / пер.с фр. Дмитрия Орлова. URL: https://www.photographer.ru/cult/theory/3685.htm (дата обращения 11.01.2022).

3. Бодрийяр Ж.Фатальные стратегии. М.: РИПОЛ классик, 2017. 288 с.

4. Бюргер П. Теория авангарда. М.: V-A-C press, 2014. 200 с.

5. Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции // Логос. Том. 25. № 4. 2015. С. 135–162.

6. Гросс Б. Текучее искусство, ответственные люди и камеры в унитазе. URL: https://knife.media/groys-interview/ (дата обращения 10.10.2022).

7. Ильенков Э.В. Об эстетической природе фантазии. Что там, в Зазеркалье? М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2014. 128 с.

8. Кандинский В.В. К вопросу о форме // Кандинский В.В. Синий всадник. URL: http://www.kandinsky-art.ru/library/siniy-vsadnik14.html (дата обращения 15.10.2022).

9. Козолупенко Д. Пандемия, глокализация и мировоззрение эпохи «пост» // Aesthetica Universalis (Всеобщая эстетика). Ежеквартальный теоретический журнал кафедры эстетики философского факультета МГУ имени М.В. Ломоносова. 2021. Т. 2, № 14–15. С. 115–128.

10. Маркузе Г. Критическая теория общества. М.: АСТ; Астрель, 2011. 382 с.

11. Мортон Т. Внутри ужаса можно найти радость. URL: https://knife.media/timothy-morton/ (дата обращения 16.01.2022).

12. Мортон Т. Стать экологичным. М. : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 240 с.

13. Негропонте Н. 30-летняя история будущего. URL: https://www.ted.com › talks › nicholas_negroponte_a_30_year _history_ of_ the_ future (дата обращения 08.10.2021).

Г.В. ВЕРШИНИН

Кандидат искусствоведения, профессор Института дизайна, Уральский государственный архитектурно-художественный университет

G.V. VERSHININ

PhD (in Art History), Professor at the Institute of Design, Ural State University of Architecture and Art

НОВЫЕ МЕДИА И КЛАССИКА: ПИСАТЬ И ЧИТАТЬ МИР

NEW MEDIA AND CLASSICS: WRITE AND READ THE WORLD

В статье говорится о потенциале медиаискусств и цифровых технологий. Приводятся примеры цифровой сценографии, телевизионного дизайна, городской медиасреды и мультипликации. Приводятся суждения дизайнеров, физиопсихологов, свидетельствующие об оборотной стороне цифровой среды. Автор призывает к вдумчивому, ответственному и критичному отношению к технологиям. Сравниваются предмет, методы и ценности классических искусств и новых медиапродуктов.

Ключевые слова: Медиаискусства, цифровые технологии, методы и ценности искусств, проблемы новых технологий, человечность, художественность, рациональность, поэтика искусств, метафорическое мышление, критическое мышление.

The article talks about the potential of media arts and digital technologies. Examples of digital scenography, television design, urban media environment and animation are given. The opinions of designers and physiopsychologists are given, testifying to the flip side of the digital environment. The author calls for a thoughtful, responsible and critical attitude to technology. The subject, methods and values of classical arts and new media products are compared.

Keywords: Media art, digital technologies, methods and values of arts, problems of new technologies, humanity, artistry, rationality, poetics of arts, metaphorical thinking, critical thinking.





Рис. 1, 2. Спектакль «Миф города» (2016) омского театра моды «Образ». Медиадекорации — специально разработанный синхронный видеоматериал, студентов из Тюмени: кафедры медиаискусств Института архитектуры, дизайна и визуальных искусств ТГИК. Руководитель проекта Е.А. Пискайкина. В костюмах использованы цифровые принты на текстиле по мотивам М.А. Врубеля и собственным проектам

Ещё не наступила цифровая эпоха, а уже готов ярлык — постцифровая. Скорость появления терминов не поспевает за их осмыслением. Число ярлыков современности множится: «шестой технологический уклад», «четвёртая промышленная революция», «постиндустриальное общество», «новая индустриализация», «столкновение цивилизаций», «технологическая сингулярность», «трансгуманизм», «информационный взрыв», «экспоненциальное развитие»... Большинство их не общеприняты. Картина мира в последние десятилетия переписывалась не раз, похоже, мы в перманентных правках. Когда за суть возьмёмся?

Цифровые технологии создаются с конца 1940-х годов О «цифре» говорят и пишут все. Существенны позиции мэтров IT-технологий, таких как И.С. Ашманов, Ю.В. Визильтер, Е.В. Касперский, Н.И. Касперская, А.В. Курпатов, Т.В. Черниговская и других замечательных учёных и практиков.

В одном из докладов футурологов Римскому клубу (1991) приводится цифра: из 1000 инноваций, изобретений, открытий 999 оказываются вредными и глупыми, и только одна, возможно, конструктивна, да и то большей частью не так, как первоначально представлялось [3, с. 777]. За цифровыми технологиями тянутся социальные следствия: «цифровая амнезия» — деградация памяти; «гипотактичное мышление» — пошаговое мышление, сменившее панорамное сознание... Вследствие цифровизации снизился интеллект общества, способности изобретать новое. Социопсихолог Людмила Ясюкова, руководитель лаборатории социальной психологии СПбГУ, сообщила в интервью «Росбалту» ключевую мысль: «Разрыв между умными и глупыми нарастает» [14].

Говоря о «цифровых аспектах», можно констатировать упрощение быта, но и невиданную бюрократизацию общества. Компьютеризация облегчила пользование информационным массивом человечества, но привнесла в него много лжи, а огромность привела к недоступности части документов и фактов. Она же дала великолепные возможности создавать с помощью маппинга, лазерной проекции, 3D-моделинга любые виртуальные пространства и объекты; медиадекорации (Моника Манганелли, Елена Китаева и другие) и много чего ещё.

Возможность моделировать и делать осязаемыми любые научно-технологические, биологические, природные процессы позволяет именно цифра. С искусствами сложнее: мы привычно ищем чей-то опыт, психологию и вещество, а получаем фантазии незрелых умов. Э. Соттсасс давно беспокоился, что за модой «электронности» — разрушение коммуникаций и человечности.

Л. Ясюкова отмечает снижение понятийного мышления, называя три фактора: «Первый — умение выделять суть явления, объекта. Второй — умение видеть причину и прогнозировать последствия. Третий — умение систематизировать информацию и строить целостную картину ситуации. Те, кто обладает понятийным мышлением, адекватно понимают реальную ситуацию и делают правильные выводы, а те, кто не обладают… Они тоже уверены в правильности своего видения ситуации, но это их иллюзия, которая разбивается о реальную жизнь, …но они считают, что виноваты окружающие люди и обстоятельства, а не их неправильное понимание ситуации». Исследователь, ссылаясь на труды Льва Веккера (1998), заявляет: «больше 70% взрослых людей… сами мыслят как дети: обобщают от частного к частному, а не по существенному признаку, не видят причинно-следственные связи…» [14].

Увы, «выделять суть», «видеть причину и прогнозировать последствия», владеть «целостным и системным видением» — качества всегда редкие, но важные и для искусства и особенно для современного культурного разброда.

О влиянии цифровизации на процессы мозга говорил А.В. Курпатов в Давосе [8]. Он нарисовал печальную картину подавления естественных функций «цифрой». Но пока мы в самом начале процессов, начавшихся на рубеже 1940-х – 1950-х годов. Появление искусственного интеллекта серьёзными учёными пока не предвидится (Ю.В. Визильтер). То, что гордо называется «искусственным интеллектом», лишь хиленькие служебные программки.

Обольщения цифровыми прелестями преходящи, главное — содержание, характер и формы высказывания, их человеческие последствия. Здесь ничего не меняется, хотя «компьютерное восстание масс» — о другом, но в том же направлении, что и известная книга Х. Ортеги-и-Гассета.

В исследовании 1978 года Брюс Арчер и отдел исследований RCA так определил искусство, высшую форму выражения и смысла человечества:

— предмет искусства — человеческий опыт;

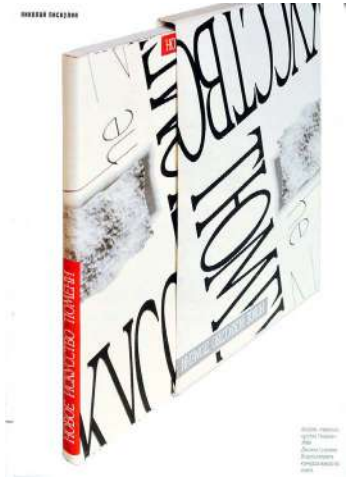




Рис. 3. Дизайнер Николай Пискулин. Альбом «Новое искусство Тюмени», 1996. Диплом I степени Всероссийского конкурса искусства книги. Пример «нового дизайна» для «нового искусства»
Рис. 4. Вершинина Татьяна, 1994. Кошка. Устала. Холст, масло

— метод искусства — аналогия, метафора, критика, оценка;
— ценность искусства — субъективность, воображение, суждение и заинтересованность в справедливости.

Из перечня Арчера в медиаискусствах просматривается субъективность, отчасти воображение. Человеческий опыт потерялся, справедливость в эпоху «постправды», как некоторые говорят, мало востребована. Хотя справедливость — сила искусств.

Тридцать лет назад на международной «Лерской миле» в ФРГ, тюменцы, из «нового искусства и дизайна», показали живопись и графику, ручную и цифровую. Хайке Йорн, мэтр-искусствовед сделал заявление: «Вы показали нам завтрашний день европейского искусства». Пояснил: от актуального искусства зрители устали, пустые перформансы и инсталляции проходят в пустых залах. Их содержание и форма не вызывают чувств. В работах гостей есть синтез эпох, опыт древних и современных искусств, они культурны, самобытны и живы.

«Новое искусство и дизайн Тюмени» развивались в духе «небольшого манифеста» Роберта Вентури. Здесь так же методологически заменили союз «или» на союз «и». Феномен «новых» искусствознанием не замечен, но большое число авторов мира представляют «новое» искусство и дизайн, работают с условным союзом «и», отрицая приписку к направлениям и стилям, без нетерпимости, крайностей и фобий.

Компьютерные технологии стали доступны в 2000-е. Любой, в ком «пищит птенец» (Б. Ахмадулина) художника, садится за клавиатуру и за краткое время обрушивает на человечество своё творчество. Легенды лелеют миф о самородном таланте, школа мешает. Появились тьмы «продуктов» с мутной смысловой, содержательной мизерностью, в главном стиле начальной массовой цифровизации — «стиле трэш». Ярче других видно по рекламе, проникшей во все поры жизни. Образование, владение поэтикой излишни. У публики, и без того перегруженной информационным мусором, всё равно нет времени погружаться в суть.

Дизайн с 1990-х — времени глобализации (на деле американизации) и прихода больших монополий — становился не мессианством для всех, как в начале возникновения и на пике развития, а лишь инструментом бизнеса. Ситуацию скептически анализировали отцы итальянского дизайна [4, с. 1022–1033]. Вместе с архитектурой он лишился поэтики — средств, которые делали проекты искусством, и стал объектом жёсткой критики больше даже самими дизайнерами.

В.Ф. Сидоренко в большом материале начала 1990-х вроде бы наивно обращается к идеям Г. Дугласа и Д. Шервуда, предложившими дизайнерам вернуться к «метафорическому мышлению». Метафоры, ассоциативное мышление, поэтика мощнее, содержательнее внешне броских, технологичных продуктов. Они не просто опираются на «совокупный опыт материальной культуры и совокупный массив знаний, навыков и ценностей, воплощенный в искусстве планирования, изобретения, формообразования и исполнения» (Б. Арчер), но являются этим искусством. Ассоциации всеобъемлющи, содержательны, они — метод мышления мозга, который безотчётно считывает послания, задействуя всю структуру синапсов, без защитных рационализаций.

Г. Дуглас и Д. Шервуд призывали к возвращению к поэтике искусств: «метафорическое понимание», пожалуй, самый подходящий термин для выражения специфики дизайнерского искусства, — искусства чтения мира материальных благ и образного перевода с языка конкретных предметов на язык абстрактных требований посредством кодов. Надо забыть, что предметы массового потребления предназначены для того, чтобы их есть, носить и с их помощью находить себе прибежище, забыть их полезность и вместо этого представить себе, что предметы массового потребления являются «предметами для мышления», относиться к ним как к «бессловесным медиумам человеческой творческой способности» [11, с. 1011].

Многослойная образная поэтика классических искусств не знакома обладателям квази-технологий. Поэтика — система выразительных средств, позволяющих наполнить любой текст — словесный, визуальный, аудиальный или пластический множественными ассоциациями. Мозг — ассоциативный «компьютер», ему не близки абстракции, хотя и пользуется, видимо, системой кодов. В эволюции цифровые устройства следуют за мозгом и пониманием его работы. Рассудок ограничен, мозг безграничен. И, как можно уверенно говорить, опыт поколений передаётся с наследственностью. Для психологии рационализации, логика — лишь защитная функция. К. Случевский утверждал: «мозг — это парник, в котором зло растёт наподобие огурцов».

«Писать и читать мир на языке предметов» стало реальностью ряда студий: испанской RCR, американской Олсон Кундиг, норвежской

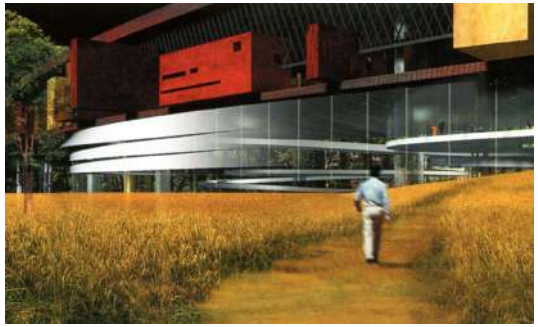




Рис. 5. Жан Нувель. 2006. Эскизный проект музея Бранли в Париже.
Рис. 6. Музей Бранли. Жиль Клемен, ландшафт музея

Снёхетты, французских Жана Нувеля, Одиль Дек, японской француженки Эммануэль Моро и других.

Примером использования метафорических приёмов стал Музей племенных культур «Бранли» Жана Нувеля, открытый в 2006 году. Возможно, Нувель отталкивался от стихотворения Артюра Рембо «Ощущение», один из эскизов чрезвычайно близок к А. Рембо «В сапфире сумерек пойду я вдоль межи, | Ступая по траве подошвою босою. | Лицо исколют мне колосья спелой ржи, | И придорожный куст обдаст меня росою. | Не буду говорить и думать ни о чём — | Пусть бесконечная любовь владеет мною — | И побреду, куда глаза глядят, путем | Природы — счастлив с ней, как с женщиной земною».

Скорее, к восьмистишию Рембо проект Нувеля относится косвенно. Конкурсное задание требовало «заставить публику восхищаться своеобычностью и многогранностью [музея], уважением к диалогу культур». Музей должен бросить вызов «высокомерию и этноцентризму европейских музеев», стать амбициозным, но не противоречим историческому окружению.

Нувель говорил не без лирики: «Этот музей — странное и уникальное место. Поэтическое и одновременно тревожащее. Подобное здание могло быть построено только после того, как мы, архитекторы, сознательно бросили вызов западным штампам музейного строительства — всем этим пожарным лестницам, квадратным витринам, четкому зонированию помещений. В результате материальная форма, кажется, тает, создавая впечатление, что музей — это просто прибежище без стен, расположенное в глухом лесу» [9, с. 58].

Пространство территории и оптоволоконный «пурпурный» свет, разреженный мистичным «изумрудом» Яна Керсале, зелёные фасады Патрика Блана, роскошные пейзажные кущи Жиля Клемена создали новую медиально-естественную среду.



Рис. 7. Музей Бранли. Ян Керсале, подсветка территории. Технология оптоволокна. В пасмурные дни или вечернее время территория сияет

Сокращение дистанции между техникой, природой и человеком тревожит дизайнеров изначально. Э. Соттсасс: «Техника создала себе стерильный образ обученного, цивилизованного, правильного человека, человека-автомата, которого в реальности нет и не может быть. Магия же обращена к человеку еще не образованному, «сырому», более индивидуальному, более наивному и неожиданному в своих проявлениях и, по-видимому, более свободному. И для меня дизайн интересен лишь тогда, когда он имеет дело именно с таким человеком и с глобальной культурной атмосферой его существования…

Лишь вещи, как катализаторы мифа, обряда, ритуала позволяют мне ощутить реальность моей жизни, лишь с ними я могу жить и живу: это и китайская чайная чашка, и фотообъектив с его мистической точностью, и хирургический инструмент — не потому, что он функционален, а потому, что побеждает смерть; это американские автострады и конструкция ЭВМ, это дворцы японских императоров и арабские дворцы Испании — всё это стимулирует мои жесты и мысли, объясняет прошлое и будущее... Главная проблема, которая стоит перед дизайнером, — это выйти из порочного круга рационализма и найти иной путь, который помог бы воссоединить разорванные связи и восполнить утраченные звенья человеческой среды» [13].

Конфликт «человеческого» и «технического» со времени индустриализации волнует художников вроде У. Морриса и Александра Блока с его гениальным «Предисловием» к поэме «Возмездие», как и тысячи ответственных профессионалов. А. Эйнштейн на собрании Нью-Йоркского общества за этическую культуру в 1951 году сказал: «Опасаюсь, что обязательно наступит день, когда технологии превзойдут простое человеческое общение. Тогда мир получит поколение идиотов». Это поколение во многом стало реальностью и проблемой искусств, дизайна, образования. Не случайно, в авангарде сегодняшних проблем природоподобие, гуманизация творчества и культурных процессов, осмысление прошлого.

Лион был одним из первых, занявшихся городским светом — из-за истории. «Праздник света в Лионе» («Фестиваль огней»), восстановленный

в 2002 году в память об эпидемии чумы 1643 года и праздника избавления от неё в 1852 году, начинается 8 декабря. Собирает медийщиков всего мира. Для депрессивного Лиона с серой архитектурой, свет и цвет улицы стали мировым праздником искусств. Работы из архива праздника свидетельствуют о содержательной начинке. Описание маппинга 2017 года: «Балаха (Шакьямуни), персонаж индуистской легенды, рассказывает историю о волшебном коне, который сбегает со звездных сводов. …Скачки его света охватывают эпохи, необъятные просторы Земли. Они представляют богатые образы мира лошадей, от самых первых наскальных рисунков до культового троянского коня, бьющего копытами по зрительским местам. Когда животное, наконец, приручено, оно принимает облик лошади Людовика XIV, изображенной на площади Белькур, прежде чем присоединиться к звездам в ослепительном финале. Достопримечательность преображает это древнее место, сочетая иллюзию и поэзию» [10].

Городская среда повсеместно медиализируется: медиафасады, крупнейший из которых в Ельцин-центре Екатеринбурга (художник Штефан Хофманн, ФРГ) встречают сопротивление архитекторов: «архитектура — форма, а не цвет». Появляются 3D маппинги, лидер — компания «Сила света», «наиболее успешный проект современности в сфере интерактивных медиа» и другие.

Не остаётся сферы, в которой бы не нашли применения цифровые технологии, например, театр и развлечения. Одной из первых начала осваивать театральную сцену итальянка Моника Манганелли, бакалавр архитектуры, магистр САПР. С 2002 года она стала известной в кинотеатральном мире, получила более сорока наград, работала в числе первых и на российских сценах. Её проекты, не всегда безупречные эстетически, — это трёхмерная графика, полная тайн, «мистического» таинственного света, богатых ассоциаций и динамики. Наибольшее применение «цифра» находит в кино — там неограниченные ресурсы, подпитанные деньгами и техникой. Не случайно с 2006 года М. Манганелли ушла целиком в кино, массовые шоу и авторскую мультипликацию. Вообще городская среда и публичные мероприятия — наилучшая сфера применения «интерактивных медиа» [1].



Рис. 8. Световая инсталляция о Балахе, звёздном коне на основе индуистской легенды. Праздник света в Лионе, 2017

В 2013 году журналом «Сцена» (№ 5 за 2013 год) проведена конференция «Новые технологии в современная отечественной сценографии. Преимущества и опасности». Елена Китаева, промышленный и медиадизайнер, главный дизайнер ТК «Культура» заметила, что не является поклонницей медиадекораций. Но в случае с программой «Большой балет» изготовили 70 смен проекций декораций к спектаклям, используя и решения классиков. Участники конкурса иногда танцевали одни и те же вещи («Золушку», например), а фоны нужны были разные. «Мы не создавали декорации в прямом смысле слова, мы скорее делали небольшие цитаты и композиции из них. У нас использовались и классическая живопись, и гравюра, и фотография, и абстрактные изображения, в том числе гравюры Пиранези, коллажи из работ Пуссена, малых голландцев, Руссо, Гончаровой, композиции из фотографий восточных храмов». Богатый набор источников! Легко согласиться с Е. Китаевой: вещественная, предметная форма искусства содержит в себе осязательную материальность. По закону отрицания «цифра» стала причиной несравненной популярности всего, что сделано руками: вещественных стен и грубо-фактурной мебели в интерьерах, тканей с ручными принтами и фактурами, войлоков и бумажной пластики, вещественной «сувенирки». Е. Китаева и её коллеги с разных каналов, в том числе и из интернета, искрят огромным числом идей в области шрифтов, сочетанием вещественности и искусственности. Если можно говорить о прогрессе, он скорее в поиске синтеза и синестезии «вещества» и «вымысла», дидактики и свободы фантазии.





Рис. 9. Елена Китаева, 2012. Программа «Большой балет» канала «Культура»
Рис. 10. Елена Китаева, 2021. Программа «Большой балет» канала «Культура»

От цифры не спрятаться, да и смысла нет. Любые цифровые технологии доступны, даже САПР. В секунду времени в мировую сеть заливается содержание, которое не пересмотреть за сотни жизней. Естественно, что цифровым технологиям нужно обучать, в первую очередь цифровой гигиене, цифровой культуре, о чём постоянно напоминают IT-специалисты.

Это отлично понимали создатели технологий, физики-умники: «Уравнения Максвелла», опыты Герца, телевидение, лазеры, компьютеры, «Интернет», «Только физика соль рефлекторно остальное все ноль», сожаление писателя и исследователя Чарльза Сноу о неприятии физиками, «живущими будущим», гуманитарных традиций, связанных с осмыслением истории, культуры, субъективного мира, с прошлым.

И, конечно, реакция на естественнонаучную самоуверенность рефлекторно Ницше, Ясперс, Сартр и еще десятки блестящих умов, задавшихся целью очертить пределы, границы сферы рационального постижения мира, отбросить результаты поколений исследователей, как не имеющие отношения к существу дела.

…Естественные науки, а с ними и компьютерное моделирование, разбирались, как устроена природа и как поставить на полку новый товар в огромном «универсаме» технического прогресса. Но сделает ли все это жизнь одних людей счастливой, а других хотя бы терпимой? Про это их не спрашивали, а значит, и отвечать на такие вопросы не научили» [6, с. 11].

Совсем недавно, на рубеже XX–XXI веков известный популяризатор науки Т.В. Черниговская заметила, что учёным стало очевидно: помимо рационального мышления существует интуитивное. Для людей искусства это никогда не было секретом. «Открытие» интуитивного мышления — симптом распада гуманитарного знания. Даже работы больших (первых) учёных мало известны внутри своих дисциплин, не говоря о смежных сферах.

Пример — работы нейрофизиолога П.В. Симонова. Исследования психологии творчества он изложил в книге и статьях: «Высшее выражение душевности — искусство. Вершина духовности — наука. И то, и другое базируется на группе бескорыстных потребностей (познания и альтруизма). Реализация их может быть связана и с опасностями, и с дискомфортом. Ни наука, ни искусство невозможны без риска и самопожертвования. Вместе с тем они дают радость сами по себе — в момент их удовлетворения. <…> Кант называл красоту “игрой познавательных способностей”. Она всегда — открытие, сюрприз, радостная неожиданность, она — то, что нарушает стереотипы, отклоняется от привычных норм, нечто новое, к чему мы приходим самым коротким путем.

Для созидания прекрасного и для его постижения мало одного лишь сознания. Тут подключаются и подсознание, и сверхсознание, творческая интуиция, порождающие неожиданные комбинации опыта. Способность к восприятию прекрасного — необходимый инструмент всякого творчества» [12]. Правда, границы прекрасного на массовой волне смутны.





Рис. 11, 12. Моника Манганелли. 2021. «Атлас чудес», анимационный фильм. В оригинале названия — «Animated Film-Immersive Experiens»

Разница двух типов мышления, условно — техногенного, рационального и — гуманитарного, интуитивного, не подвластного рассудку и рациональности, стала ощущаться с нулевых годов, с тотальной цифровизации. Персональные компьютеры вроде «Программы-101» (Марио Беллини, Оливетти) поначалу решали узкоспециализированные вычислительные задачи. Первые компы, как и операционные системы, рабочие программы, вплоть до конца 1990-х годов были непонятны обывателям. Они проектировались технарями как бы для себя. Появление после 2000-х «контекстно ориентированных интерактивных рабочих сред» стало сверхзадачей создателей софта и — соответственно «железа», оно и открыло двери в народное компьютерное творчество массам. Л. Переверзев даже высказался, что компьютер — новый русский народный инструмент XX века.

Перспективы компьютерных технологий, искусственного интеллекта, возможности техники и безграничны, и пока малы: «Наделить вычислительные машины способностью учиться, поразительной возможностью обобщать, принимать быстрые неожиданные решения ученые пока не сумели. Армии программистов приходится водить компьютеры на “вожжиках” всё более и более сложных программ, как водят несмышленых малышей. Попытка избавиться от этого сейчас предпринимается в новой области исследований, называемой нейронаукой» [7, с. 29].

Через двадцать лет после публикации книги С.П. Капицы на разных языках мира мало что изменилось. Сегодняшние программы, нейроинтерфейсы неизбежно будут казаться дровами (не в смысле драйверов). В ноябре 2022 года состоялась премьера мультфильма «Чинк: Хвостатый детектив» (Magic Factory Animation, подрядчик «Союзмультфильма», 2022). По сути — комбинированные съёмки живых актёров, трансформированных в кукольную мультиплика-

цию. Почему не игровой фильм? Он потребовал бы иную степень достоверности, декораций, психологию образов животных и т.д. Игровые консоли, созданные технарями, художественно бессильны, вроде получают художественную перспективу на мощной основе.

«Инновация» служит коэффициентом прогрессивности, прикрывающим гуманитарную архаику: семантическую, методологическую и фактическую. Равным образом приставка или существительное «медиа» повышает акции и современность понятий, как прежде «электронность».

Когда говорят об «информационных технологиях» (единый словарь не сложился), имеют ввиду функционал, новые программные средства и возможности. Всё ещё мало задаются вопросом: чему он служит? Остаётся стихийным главный вопрос — содержание продуктов. Академическая культура с презрением игнорирует эту проблематику, как и медиакультуру: примитивно. Бурный стихийный медиапоток не подозревает о существовании поэтики, культуры, профессиональных критериев и озабочен самовыражением, правда до поры, пока не оказывается перед границами большой культуры. Медиатехнологии, роботизация, искусственный интеллект и многое другое остаются в поле энтропии, они — стихия. Либеральная фаза цивилизации отменила профессиональную критику, дискуссию о ценностях, как и вообще дискуссии. Свежие примеры — 3D-шоу «Фантастика» на Первом канале — пошлая игра с кичевой «трёхмеркой», или близкое треш-шоу «Аватар» на НТВ.

«Мета_тизация» развлечений вроде неизбежна — ушедший актёр может появиться в новом фильме (В. Галкин, Л. Куравлёв), фантастичные сцены в сериале «Гарри Поттер» великолепно сделаны. Игра в квиддич в любимом Поттере за пределами законов физики. Допустимый и приемлемый воображением волшебный мир конфликтует с физической реальностью. То, что возможно и легко в слове, сказке, личном воображении, теряет в картинке.



Рис. 13. Кадр из шоу Первого канала «Фантастика». Визуальный трэш не делает чести каналу

Всё ещё доминирующая финансовая экономика не признаёт ограничений. Но иллюзии должны знать место, иначе становятся социальной проблемой синхронно с ростом психических отклонений, панических атак, агрессии и страха. «Сегодня усваивают математику около двадцати процентов учащихся, а геометрию — один процент. В сороковых годах, сразу после войны, полноценно усваивали все разделы математики восемьдесят процентов школьников, учившихся «по Киселёву».

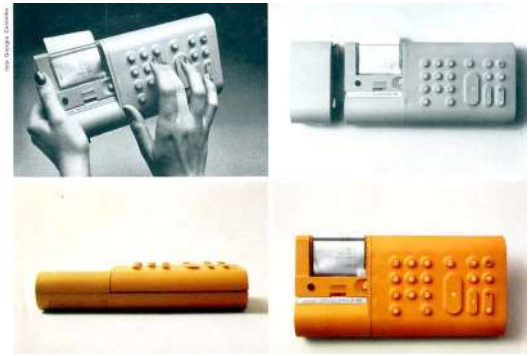


Рис. 14. Марио Беллини, калькулятор Дивисумма 18, изготовитель Оливетти

Марио Беллини, разработчик передовых технических устройств, тревожился: «“Вычислительная машина” теперь больше не означает ничто. Уходят дни, когда одни имели обыкновение, затаив дыхание, говорить “электронный мозг”, когда прилагательное “электронный” преувеличивало и почти мистифицировало любой аппарат. Чем быстрее развиваются методы управления и обработки информации, тем больше и семантическая инфляция: все теперь стало “электронным” и рассматривается как весьма нормальное нашими детьми, которые с самых ранних лет больше воспитывались транзисторами и автомобилями, чем игрушечными солдатами.

Проектировщик призван всё более и более втягиваться в процесс отделения и разрушения человеческих качеств. …В ряде электронных вычислительных машин, которые я начал разрабатывать в 1965 году, начиная со “старой” Programma 101, я постепенно преследовал импульс их демистифицировать.

В самых последних машинах, представляемых теперь — Логос 50/60 и особенно в меньших моделях Divisumma 18/28 — я посвятил всё мое внимание проблеме перегуманизации этих “объектов”. Я пробовал восстановить их способность к контакту, вернуть им просто функциональную и эргономические коннотации. Эти последние аспекты слишком часто использовались как предлог для оправдания и мистификации глубоких недостатков» [2, с. 36]. Суждения человека, создавшего первый персональный компьютер.

Новые искусства, дизайн нуждаются в восстановлении их человеческого, проблемного, созидательного смысла. В переходное время переделки мира важны не только формы, которыми мы занимаемся, говоря о хорошей или плохой композиции, соответственных средствах. То есть почти исключительно о хорошей форме и только о ней с точки зрения неписаных правил цеха. Послушайте критично, как и о чём говорят студенты: форма и композиция, ремесло. Нужны смыслы и цели.

«Цех» (цехи) показали полную растерянность перед испытаниями времени, ожиданиями публики («потребителей») [5]. Остро обозначились вопросы профессионального образования, форматов инфраструктуры искусств и дизайна, общественных организмов и соответствия культурных институций своему времени. Забота о «духовной культуре» часто всё ещё сводится к камням, но не к людям и процессам. А они — главное.

Список литературы:

1. Manganelli, Monica. (Моника Манганелли). URL: https://monicamanganelli.net/.

2. Беллини, Марио: перевод с итальянского // Domus. 1973. № 529. С. 36.

3. Бестужев-Лада, И. На пути к альтернативной цивилизации // Хрестоматия по дизайну. Тюмень, 2005, с. 777.

4. Вместо послесловия. Встреча в Домусе // Хрестоматия по дизайну. Тюмень, 2005. С. 1022–1033.

5. Девиантное поведение в цифровом пространстве / Открытый лекторий Санкт-Петербургского культурного форума, 2022. URL: https://vk.com/spbicf?z=video-78344494_456239642%2Fpl_-78344494_-2

6. Капица С.П., Курдюмов С.П., Малинецкий, Г.Г. Синергетика и прогнозы будущего. Издание третье. Москва: Эдиториал УРСС, 2003. С. 11.

7. Капица, С.П., Курдюмов, С.П., Малинецкий, Г.Г. Указ. сочинение.. С. 29.

8. Курпатов, А.В. Выступление в Давосе на бизнес-завтраке Сбербанка (О цифровизации мозга). URL: https://vk.com/video359406514_456239067.

9. Нувель, Жан. Ккомментарий архитектора // АРХ. 2006. № 05 [06], октябрь–ноябрь. С. 58.

10. Сайт Фестиваля света в Лионе, архив 2017 г. URL: https://www.fetedeslumieres.lyon.fr/en.

11. Сидоренко, В.Ф. Дизайн как общеобразовательная дисциплина. По следам поисковой программы Королевского колледжа искусств. Цит. по: Хрестоматия по дизайну. Тюмень, 2005. С. 1011.

12. Симонов, П.В. Мозг, душа и созидание // Е. Манучарова. Известия. 1989. № 121 (22659). — 1 мая. Также: Симонов, П.В., Ершов, П.М. Темперамент. Характер. Личность. М.: Наука, 1984. 162 с.

13. Соттсасс, Э. Однажды // Domus. 1962. № 386. Цит по: Greatis / Сокр. пер. Г.Г. Курьеровой. 1992. № 1.

14. Ясюкова, Л. Разрыв между умными и глупыми нарастает / Интервью агентству «Росбалт». URL: https://www.rosbalt.ru/main/2013/12/04/1207437.html.

Л.Н. ТУРЛЮН

Кандидат искусствоведения, доцент, кафедра культурологии и дизайна, Алтайский государственный университет

L.N. TURLYUN

PhD (in Art History), Associate Professor of the Cultural Studies and Design Department, Altai State University

ТРАДИЦИОННОЕ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО В ЦИФРОВОМ ИНТЕРНЕТ ПРОСТРАНСТВЕ

TRADITIONAL FINE ART IN THE DIGITAL INTERNET SPACE

Статья посвящена репрезентации традиционного изобразительного искусства в цифровом Интернет пространстве. Раскрывается такое понятие как интернет. Определяется специфика Сети как глобальной информационно-коммуникационной системы. Отмечены свойства сетевой среды, такие как гипертекстуальность и интерактивность. Выявлены особенности и проблемы функционирования художественных произведений в интернете. Определена роль мультимедийных технологий и технологий виртуальной реальности в разработке нового формата разметки веб-документа. Определен онтологический статус оцифрованного художественного произведения. Акцентируется внимание на художественном оформлении сайта, для репрезентации традиционных форм изобразительного искусства.

Ключевые слова: традиционная форма изобразительного искусства, гипертекстуальность, интерактивность, цифровые технологии, мультимидийность, компьютерная графика, интернет.

The article is devoted to the representation of traditional fine art in the digital Internet space. Such a concept as the Internet is revealed. The specifics of the Network as a global information and communication

system are determined. The properties of the network environment, such as hypertextuality and interactivity, are noted. The features and problems of the functioning of works of art on the Internet are revealed. The role of multimedia technologies and virtual reality technologies in the development of a new format for the markup of a web document is determined. The ontological status of the digitized artwork is determined. Attention is focused on the artistic design of the site, for the representation of traditional forms of fine art.

Keywords: traditional form of fine art, hypertextuality, interactivity, digital technologies, multi-media, computer graphics, Internet.

В век цифровых технологий и компьютеризации интернет является одним из популярных источников информации и коммуникации. Интернет — это универсальное средство передачи культурных ценностей, в нем интегрируются возможности книгопечатания, телевидения, почты, телефонии в единую гипермедийную систему. Сегодня интернет наполнен большим количеством web-ресурсов по культуре, изобразительному искусству и художественному наследию. Этому во многом способствует активная деятельность российских и зарубежных учреждений культуры и искусства — таких как музеи, художественные галереи, учебные заведения и т.д.

В настоящее время ведется целенаправленная работа по оцифровке художественного наследия, создаются электронные базы данных, издается мультимедиа-продукция по искусству, открываются специализированные веб-сайты художественной тематики. При создании музейных экспозиций все чаще применяют мультимедийные и vr-технологии, то есть современное развитие традиционного изобразительного искусства характеризуется распространением виртуальных форм существования. Этому способствует активное взаимодействие традиционных искусств с аудиовизуальными коммуникационными технологиями, предоставляющими новое пространство для репрезентации и трансляции художественных ценностей. Художественно-эстетическая реальность, создаваемая экранной презентацией образов искусства, представляет собой качественно иную среду бытия изобразительного искусства, отмеченной такими характеристиками, как виртуальность, искусственность, симулятивность, иллюзорность, символичность. Процесс адаптации художественного произведения к виртуальной форме своего бытия сопровождается его дематериализацией, превращением в оторванный от своего материального носителя экранный визуальный образ, знак. Мультимедийность, гипетекстуальность и интерактивность нарушают традиционные механизмы функционирования и восприятия художественного произведения, теперь активно взаимодействующего с другими сетевыми объектами и со зрителем. Кроме того, цифровая

технология расширила возможности тиражирования и распространения культурных ценностей в неограниченных масштабах.

Возможности мультимедийной репрезентации художественного наследия значительно возросли с появлением глобальной компьютерной сети интернет. Всемирная Сеть раскрыла свое пространство для самых разнообразных творческих практик, став весьма удобной с технической точки зрения информационной средой для публикации, распространения, обсуждения художественных текстов. Глобальная Сеть предоставила неограниченное пространство для реализации различных форм художественно-эстетической активности, как продуктивной, так и репродуктивной.

Специфику Сети как глобальной информационно-коммуникационной системы составляют, согласно классификации К.А. Наседкина, следующие особенности:

«— Децентрализованность. Для Сети характерно отсутствие жесткой централизации, т.е. ресурсы имеют равные возможности развития как в крупных городах, так и в регионах, что выделяет Интернет среди традиционных СМИ;

— Неиерархичность. Для Интернета также характерно преобладание горизонтальных связей между информационными ресурсами, что дает возможность разнонаправленного и свободного развития;

— Глобальность. Сеть обеспечивает доступ к информации, хранящейся в любой точке мира;

— Оперативность. Интернет позволяет осуществлять почти мгновенный обмен информацией;

— Хранение. Интернет предоставляет возможность последующего бессрочного хранения информации: опубликованные материалы могут сохраняться в Сети сколько угодно долго, что позволит пользователям обращаться к ценным архивным материалам;

— Низкая себестоимость создания публикаций в Сети и их сопровождения. Интернет позволяет многократно обновлять информацию с оптимальными затратами;

— Интерактивность. Использование систем взаимодействия пользователя и ресурса (системы поиска информации, настройки ресурса под интересы каждого пользователя) и пользователей между собой (посредством электронной почты, телеконференций, чатов, ICQ, IP-телефонии, ролевых игр и т.д.);

— Непрерывное интенсивное развитие и рост» [5, с. 2].

Эти особенности определяют сильные стороны интернета, выгодно отличающие его от других средств массовой информации и коммуникации, и способствуют активному использованию сетевых технологий в области культуры и искусств. По мнению А.И. Каптерева, одним из главных завоеваний интернета стала «возможность

оцифровки социальной памяти и включения ее ретроспективной части, отраженной в продуктах культуры, в коммуникацию на правах текущей части социальной памяти, распределенной в сознании современников» [2, с. 269–270]. Интернет является новой, более эффективной технологией трансляции художественных ценностей, обеспечивающей быстрый и свободный доступ к оцифрованным ресурсам традиционного искусства и позволяющей осуществлять прямую, непосредственную коммуникацию в художественной сфере. На сегодняшний день в сети интернет уже существует огромное количество ресурсов, посвященных российскому и зарубежному художественному наследию. Как правило, они представлены на музейных веб-сайтах, информационных порталах по культуре и искусству, в виде сетевых арт-проектов, в частности, виртуальных выставок, музеев, галерей и т.п. Особенности функционирования художественной продукции в интернете и ее потребления диктуются такими свойствами сетевой среды, как гипертекстуальность и интерактивность, связанные с технологией мультимедиа. Однако, если в локальном мультимедиа-продукте, представленном на мобильном электронном носителе или в компьютере, объем информации и возможности гипертекстовой навигации и возникновения новых интертекстуальных связей ограничены, то художественно-информационные ресурсы Сети практически неисчерпаемы, и «плавание» в огромном множестве текстов может затянуться до бесконечности. Более того, интерактивность при знакомстве с локальным мультимедийным ресурсом ограничивается взаимодействием на уровне «пользователь-программа», в то время как размещение художественного ресурса в Сети предоставляет возможность прямой межличностной коммуникации между пользователями данного ресурса и совместного конструирования сетевого артефакта.

Развитие мультимедийных технологий, в частности, технологий VR, и их активное внедрение в сетевую среду повлекли необходимость разработки нового формата разметки веб-документа, предназначенного для демонстрации трехмерной интерактивной графики. Стандартным языком виртуальной реальности стал формат VRML (Virtual Reality Modelling Language). Например, с помощью языка виртуальной реальности в интернете можно представить музейный выставочный зал в трехмерном виде, позволяющем осматривать экспонаты с различных точек зрения, брать их «в руки», переходить по графическим ссылкам к другим web-документам и т.д. Созданные в VRLM-формате документы пока лишь дополняют HTML-страницы и существуют достаточно обособленно.

Тот факт, что художественно-эстетический потенциал сетевой среды еще не реализовался в полной мере, отмечают многие исследователи. Действительно, большую часть информационного контента интернета составляют печатные тексты, в то время как графическая, образно-визуальная составляющая Сети еще недостаточно развита, т.е. вид современного интернета преимущественно текстово-ориентированный. Эту проблему обозначает, в частности, С. Расторгуев: «На данный момент во всемирной сети существует плоская, двухмерная, модель Интернета. Данная модель строится преимущественно на текстовой информации. Современный Интернет — логоцентричен. В то время как известно, что современная культура и восприятие современного человека все больше ориентируются на визуальный образ» [6]. Будущее исследователь видит за созданием трехмерной модели интернета, в которой сайты будут являться трехмерными объектами. Это, по мысли С. Расторгуева, позволит «очеловечить» виртуальное пространство Сети, организовать его «по образу и подобию человека», что должно способствовать более комфортному его пребыванию в сетевом мире. Совершенно необходимо при этом цветовое и звуковое решение трехмерной модели Интернета: «Цвет и звук в Интернете так же как и в реальности, должны стать носителями определенной информации, ресурсами и стимулами реализации творческого ассоциативного мышления человека, а не просто средствами декора или развлечения. Цвет и звук в виртуальном пространстве Интернета, на наш взгляд, также как и в реальности, могут стать признаками, знаками и символами определенных качеств и процессов. <…> В обозначенной трехмерной модели Интернета человек сможет искать информацию, в частности, интуитивно, с учетом аудиовизуальных характеристик информации» [6].

С учетом бурного развития мультимедийных технологий и все более широкого их применения в Сети данная модель развития интернета, основанного на аудиовизуальных формах представления информации, имеет видимые перспективы. В настоящее время возможности интерфейса интернета достаточно широки, чтобы включать разного рода мультимедийные объекты в общую структуру информационного массива Сети. Более того, именно с интернетом связано большинство технологических инноваций мультимедиа. Насыщение интернета разного рода аудиовизуальной информацией — графикой, аудио, видео, анимацией и т.д., структурные связи между которыми основаны на той же технологии гипертекста, — позволяет говорить об нем не только как о глобальной гипертекстовой, но и гипермедийной системе.

Значительно усложняется задача художественного оформления сайта, репрезентирующего традиционные формы искусства, в частности, музейного веб-сайта. Размещение художественного изобразительно-

го наследия в пространстве интернета требует грамотного и продуманного его сочетания с новыми арт-формами, представленными в виде компьютерной графики и анимации. Применение компьютерных выразительных средств должно быть художественно и содержательно оправданным и способствовать восприятию памятников искусства, но не отвлекать внимание зрителя. Кроме того, в художественном веб-сайте необходимо найти равновесие эстетического и функционального. Только при удовлетворении данных условий сочетание традиционных и компьютерных изобразительных средств может дать оригинальные художественные решения. Как пишет О.В. Шлыкова, «интернет — это особая среда, которая обеспечивает существование всех возможных техник и технологий, представляет собой самое подходящее поле для развития творчества. Компьютерная графика значительно расширяет потенциальные возможности формы как явления культуры» [10, с. 129].

Еще в начале XX века А.С. Дриккер дал оценку состояния технологических возможностей цифровизации: «… эффективность кодирования в изобразительном искусстве повышается крайне медленно. <…> до настоящего времени речь не могла идти о качественном, корректном тиражировании. Развитие системы кодирования протекло в узких рамках и так и не завершилось появлением универсальных носителей информации. Следствием этой технологической отсталости и является неизменность, застойной музейного института» [1, с. 21].

С появлением и развитием компьютерных цифровых технологий проблемы сохранения и репрезентации произведений изобразительного искусства стали более совершенными, но в то же время при массовой оцифровке возникают новые проблемы, связанные с виртуализацией традиционного искусства и рядом неизбежных потерь, которые сопровождают данный процесс.

Основной проблемой является то, что при переносе произведения искусства, точнее копии в виртуальное измерение, в цифровое существование, художественная форма теряет свою материальную составляющую, т.е. дематериализуется, следовательно, теряется и большая часть художественной информации, которая закодирована в таких параметрах произведения как размер, материал и техника выполнения, текстура и фактура поверхности, реальная предметная обстановка его существования. Как пишет И.М. Лисовец, «для произведения искусства, несущего художественную информацию, принципиально важным является уникальный язык, являющийся результатом авторского преобразования исходного для вида искусства природного материала. Каждый элемент внешней формы, включая текстуру материала, используемого творцом, несет информацию и предполагает ее индивидуальную интерпретацию» [4]. Следует согласиться с исследователем, что и воспроизведение различных по своим видовым признакам искусств в виде экранных плоскостных изображений нивелирует художественную форму и тем самым упрощает художественную информацию: «Выразительность природного материала ушла вместе с его помещением в виртуальное цифровое пространство» [4]. Ее заменила единообразная цифровая основа, всегда однородная, дискретная, описывающая любое изображение в виде пиксельной структуры. Электронный визуальный образ, независимо от его формы и содержания, подчинен обязательно определенному цифровому коду. Как пишет Т.Е. Шехтер, «за каждым декоративным или сюжетным узором, созданным в электронном измерении, угадываются его цифровая природа и возможность множественных повторений, лишающих произведение признака единственности» [9]. Эта подчиненность структуре, архитектонике киберпространства обуславливает, по словам автора, «жесткое условие выживания искусства в иррационально-рациональной» среде компьютера [9].

Онтологический статус оцифрованного художественного произведения можно определить по его виртуальности, неосязаемости, «бестелесностью». Т.Е. Шехтер отмечает, что «виртуальность — не только новая форма существования искусства, но и форма его отрицания, так как являет собой <…> отрицание произведения искусства как материального артефакта; <…> исключение из художественного обихода и восприятия важнейших характеристик произведения искусства как явления реального мира» [9].

Лишая художественную форму материальности и помещая ее в совершенно новые условия существования, цифровые технологии вторгаются и в саму изобразительную структуру художественного образа, дополняя его новыми выразительными средствами. Так, перемещая произведение в экранную плоскость и тем самым упрощая объемность художественной реальности, современные компьютерные технологии оказывают влияние на оптимизацию и выразительность художественного произведения за счет усиления цветовой насыщенности, яркости и контрастности изображения. То есть «представленная “картинка”», как пишет И.М. Лисовец, «становится четче, красивее, “виднее”» [4].

Таким образом, пространство электронной коммуникации, вторгаясь в качестве транслятора в отношении традиционного искусства и публики, меняет как содержание художественной информации, так и характер художественной коммуникации. Многие исследователи видят в современном, опосредованном компьютерной техникой, процессе взаимодействия публики и искусства единство двух противоположных тенденций — массификации и демассификации (индивидуализации) художественного потребления. С одной сторо-

ны, предоставляемые цифровой технологией неограниченные возможности репродуцирования и трансляции культурных артефактов приводят к распространению массовых форм их жизнедеятельности. Как пишет Н.Б. Кириллова, «репродукционная техника вывела репродуцируемый предмет из сферы традиции, заменила его уникальное существование “массовым” — на место индивидуального потребления и наслаждения современная культура предлагает все более разнообразные и изощренные формы массового потребления» [3, с. 10]. Электронные средства меняют ситуацию, в которой человек сталкивается с художественными явлениями, переориентируя ее преимущественно на индивидуальный контакт человека с эстетическими ценностями. Не смотря на возникшие проблемы при взаимодействии традиционного искусства с цифровыми технологиями есть и преимущества одним из преимуществ является быстрый доступ к художественным ресурсам интернета для обширной аудитории. Из всех существующих технических средств репродуцирования и тиражирования памятников искусства компьютерная технология предоставляет самые совершенные и эффективные. А.С. Дриккер замечает: «Тысячи градаций яркости и цвета оцифрованного изображения при разрешении в тысячи точек на сантиметр уже позволяют приблизиться к тонкости оригинала» [1, с. 22]. Кроме того, только цифровые технологии позволяют копировать изображение в неограниченном количестве без потери качества. Проблема универсального информационного носителя, грозящая вытеснением традиционной изобразительной культуры аудиовизуальными искусствами, более приспособленными к новым условиям, приобрела меньшую остроту благодаря широкому использованию компьютерной технологии и цифровых носителей.

Таким образом, внедрение компьютерных цифровых технологий в сферу традиционного изобразительного искусства прямым образом влияет как на структуру так на и условия функционирования художественного произведения, так и на восприятие зрителей. Дематериализованный художественный объект, размещенный в виртуальную среду компьютера, приводит к потере значительной части информации, закодированной в материальном носителе произведения как структурной части его образа. В связи с этим целесообразным представляется тезис о взаимодополнительности непосредственной и электронной коммуникации в сфере традиционной изобразительной культуры, о рациональном использовании новых технологий как средства, стимулирующего потребность в живом общении с подлинным искусством.

В то же время многие специалисты отмечают, что перевод всех продуктов художественной деятельности в цифровую форму может

повлечь ряд непредвиденных проблем в связи с недолговечностью материальных носителей цифровой информации (магнитных, оптических накопителей) и быстрой сменой поколений программного обеспечения и платформ, не рассчитанных на чтение устаревших файловых форматов. Если об этом не позаботиться, вся цифровая информация может быть утрачена за несколько десятилетий. Сохранение компьютерного файла будет, таким образом, зависеть от организации систематических циклов переноса информации с одного носителя на другой и создания дублирующих копий и их хранение в разных местах. Более того, поддержание «жизни» файла в условиях модернизации программных средств требует осуществления своевременной конвертации информации с устаревшего ПО и компьютеров на более совершенные, однако, этот способ может оказаться неприемлемым не только в связи с высокой стоимостью подобных мероприятий, но и с возможной потерей функциональных свойств файла в результате его многократного преобразования, особенно это касается сложных баз данных и мультимедийных произведений. Эти проблемы в настоящее время активно обсуждаются в профессиональной среде с целью разработки стратегий и механизмов сохранения оцифрованного наследия.

Список литературы:

1. Дриккер А.С. Электронное будущее изобразительного искусства // Вестник Санкт Петербургского университета. Сер. 6. СПб.: 2006. Вып. 1. С. 19–23.

2. Каптерев А.И. Информатизация социокультурного пространства. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. 512 с.

3. Кириллова Н.Б. Медиакультура и основы менеджмента. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2014. 184 с.

4. Лисовец И.М. Взаимодействие художественной и информационной культуры в современной России. URL: https://refdb.ru/look/2355707.html (дата обращения 03.04.2023).

5. Наседкин К.А. Портал «Культура России» // Электронные библиотеки. 2001. № 5. Т. 4. С. 1–10.

6. Расторгуев С. Интернет как явление культуры. URL: https://cih.ru/asp/ra4.html (дата обращения 03.04.2023).

7. Турлюн Л.Н. Мультимедийные технологии в репрезентации художественного наследия // Искусство и образование. 2019. № 6 (122). С. 212–219.

8. Турлюн Л.Н., Степанская А.Г. Особенности функционирования и восприятия традиционного искусства в виртуальной и цифровой среде // Художественное образование и наука. 2020. № 2 (23). С. 62–68.

9. Шехтер Т.Е. Художественное воображение и логика фратала // Виртуальное пространство культуры: материалы научной конференции (Санкт-Петербург, 11–13 апреля 2000 г.). СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. С. 58–62. URL: http://anthropology.ru/ru/text/shehter-te/hudozhestvennoe-voobrazhenie-i-logika-fraktala (дата обращения 03.04.2023).

10. Шлыкова О.В. Культура мультимедиа: учебное пособие. М.: МГУКИ, 2004. 415 с.

Т.А. ЦВЕТКОВСКАЯ
Музыкальный журналист, руководитель специальных проектов радио «Орфей»

T.A. TSVETKOVSKAYA
Music journalist, Head of special projects, The Russian State TV and Radio Music Centre, Radio Orpheus

ПАРТИТУРА КАК ОБЪЕКТ МЕДИАИСКУССТВА И ИНСТРУМЕНТ МЕДИАКОММУНИКАЦИИ

SCORE AS AN OBJECT OF MEDIA ART AND A TOOL OF MEDIA COMMUNICATION

Статья посвящена изучению феномена партитуры в контексте медиаискусства. Внедрение музыкального термина в культурологический дискурс свидетельствует о его исследовательском потенциале, однако размытая трактовка заставляет конкретизировать смысловое поле. Междисциплинарный анализ приводит к осознанию первостепенного значения коммуникативной функции партитуры. Способ нотной записи, который может быть обозначен как партитурный принцип, демонстрирует взаимосвязь отдельных партий. Тот же принцип лежит в основе взаимодействия участников творческого процесса, будь то авторы, исполнители, слушатели или технический персонал. Список используемых медийных слоев постоянно ширится. Соответственно, выстраиваются все новые отношения. Причем различные связи, продуцируемые партитурой, охватывают не только данный конкретный момент, но распространяются на прошлое и будущее.

Режим мультимедийной многозадачности усложняет нотный текст, но не меняет его кардинально. В случае же, когда в ходе создания медиапроизведения появляется новое программное обеспечение или отдельный документ для решения практических задач, эти средства могут быть названы «партитурами» лишь метафорически. В то же время использование традиционной партитуры в качестве базового материала для новых проектов открывает необъятный простор для авторской фантазии и является одним из трендов современного медиа-искусства.

При всем разнообразии художественных подходов, вольное обращение с «чужой» партитурой не уничтожает, а деконструирует оригинал, включая его в иной содержательный контекст. Исходная партитура предопределяет событие, но уже не как его сценарий, а как живой организм, рождающий качественно новое, самобытное произведение искусства.

Ключевые слова: партитура, медиапартитура, партиципаторное искусство, Маурисио Кагель, Тань Дунь, визуализация музыки, диджитал-инсталляция, апроприация, искусственный интеллект

The article analyzes the phenomenon of score in the context of media art. The introduction of this musical term into the culturological discourse shows its research potential, however, the vagueness of the interpretation makes it necessary to specify its semantic field. Interdisciplinary analysis leads to the realization of the paramount importance of the communicative function of the score. The method of musical notation, which can be designated as the score principle, illustrates the interconnection between individual parts. The same principle is the basis on which participants, be they authors, performers, audience, or technical staff, interact in the creative process. The number of media layers used is constantly growing; accordingly, new relationships emerge. Moreover, the various connections produced by the score cover not only the present moment, but also the past and the future.

The multimedia multitasking mode complicates the musical text, but does not change it dramatically. Conversely, if a new software or a separate document for solving practical tasks appears during the creation of a media work, these tools can be called «scores» only metaphorically. At the same time, the use of the traditional score as the basis for new projects opens up an immense space for the author's imagination and is one of the trends in modern media art.

With all the diversity of artistic approaches, the loose handling of someone else's score does not destroy the original work, but deconstructs it, including it in a different substantive context. The original score predetermines the event, but no longer as its scenario, but as a living being that gives birth to a qualitatively new, original work of art.

Keywords: score, media-score, participatory art, Mauricio Kagel, Tan Dun, music visualization, digital installation, appropriation, artificial intelligence

К вопросу специфики медиапартитуры

Партитурой (итал. partitura, буквально — разделение, распределение) принято называть нотную запись многоголосного музыкального произведения, в которой одна над другой даны в определенном порядке партии всех голосов [1]. Способ записи, выявляющий их взаи-



Рис. 1. Американский гитарист, композитор, визуальный художник, писатель и продюсер Ли Ранальдо (Lee Ranaldo) и голландский био-художник Зегер Рейерс (Zeger Reyers) создали для выставки «Tonspur. Приношение Джону Кейджу» партитурную инсталляцию «Слушай… Грибы растут» (Центр современного искусства Dox в Праге, 2012)

мосвязь, позволяет традиционному формату партитуры сохранять свои позиции даже в условиях смелого художественного новаторства. Одновременно современные партитуры не ограничиваются решением прикладных задач, обретая статус арт-объектов и пополняя коллекции крупнейших музеев. Так, Музей современного искусства в Нью-Йорке (MoMA) обосновывает собственный интерес к партитурам глубоко самобытным стилем этих работ: «Партитуры столь же разнообразны, как и художники, которые их создают» [2].

И действительно, пытаясь разобраться, в чем состоит специфика медиапартитуры, мы сталкиваемся с калейдоскопом разнородных явлений. Тем не менее, постараемся выяснить, существует ли четкая граница между «партитурой» и «медиа-партитурой», и в случае, если ее можно обозначить, установим характерные признаки обоих типов.

Композитор и звукорежиссер Александр Чернышов понимает под «медиамузыкой» музыкальное оформление информационных каналов массмедиа, а также связанный с музыкальным дизайном феномен звуковых библиотек [3]. Исследователь лишь вскользь упоминает о произведениях, написанных специально по заказу теле- и радиокомпаний (а сегодня такие сочинения создаются и для Интернет-трансляций). За скобками остаются мультимедийная композиция, медиаопера, медиаинсталляция, то есть те медиажанры, где музыка оказывается не «внутри», а «среди» других медиумов. Что касается медиапартитуры, по оценке А. Чернышова, под сценическими или экранными партитурами подразумеваются не тексты или схемы, а «конкретные изображения и звучания того или иного произведения», и потому логичнее вести речь о «медийной аудиопартитуре» [4].

Альтернативный взгляд на проблему медиапартитуры предлагает художник-изобретатель Питер Торпей, в сферу интересов которого входят процессы интеграции технологий в живое исполнение. По его убеждению, нотный текст лишь кодирует возможные миры, в которых произведение могло бы существовать. Подлинное сочинение рождается в момент исполнения. Однако в случае, когда в ходе реализации партитуры к живому звучанию добавляется заранее записанный медиаконтент, пропадает ощущение естественности. Нужны новые средства, способные сохранить неограниченный объем информации и обеспечить диалог «медиумов». Устранить проблему Торпей предлагает при помощи компьютерной программной среды, названной создателем Media Score (медиапартитура), которая позволяет транслировать «выразительные репрезентации в разных модальностях», создавая ткань непрерывного медиаповествования [5].

Помимо сложностей с синхронизацией отдельных смысловых пластов, Торпей затрагивает тему консервации произведения исполнительского искусства, пытаясь понять, существует ли оно вне партитуры, отдельно от многочисленных исполнительских прочтений? Особую значимость эта проблема приобретает в момент возобновления или переноса на другую сцену крупномасштабного медиа-проекта. По мнению исследователя, видеозаписи концерта или спектакля искажают живое впечатление. Лишь медиа-партитура способна адекватно отразить авторские намерения.

Однако заметим, что такие сочинения как «Симфония Торонто», оперы «Смерть и Пауэрсы» и «Шенберг в Голливуде» Т. Маковера; «Если бы я был тобой…» Дж. Хегги, «Лилит» Э. Дэвиса, балет «Семь смертных грехов» К. Вайля, над которыми Торпей работал в качестве визуального дизайнера и программиста, имеют не только медиа-, но и обычную партитуру, причем, с использованием традиционной нотации. То есть, медиапартитура в понимании Торпея является инструментом взаимодействия, обеспечивающим всем членам творческой команды (художникам, исполнителям, техническому персоналу) надежные каналы коммуникации. Создание специальной компьютерной программы лишь позволяет сделать медиа-партитуру более удобной с практической точки зрения. Как бумажная партитура, по сути, не отличается от электронной версии, набранной в любом нотном редакторе, так и медиа-партитура может быть «записана» на любом носителе.

В этом отношении показателен опыт оперного режиссера Дмитрия Отяковского, в творческом портфолио которого представлены не только медиаоперы и медиаинсталляции, но даже перформативный медиапроменад, а также бесконечная опера Р. Сагдиева «Комедия города Петербурга», задуманная как мультимедийная выставка для



Рис. 2. Бесконечная опера Р. Сагдиева «Комедия города Петербурга» (по мотивам пьесы Д. Хармса). Фотография из архива Д. Отяковского

восьми экранов с акустической системой.

Сюжет «Комедии города Петербурга» можно пересказать в двух словах. Восемь музейных портретов ведут в экспозиционном пространстве бесконечную абсурдную дискуссию [6]. Начало представления музыкально и визуально стыкуется с его окончанием и уходит в «кольцо». За кажущейся простотой скрываются нестандартные художественные и технические задачи. Для их решения был создан специальный документ, названный авторами мультимедийной партитурой. «Хотя, если подходить к терминологии строго, — уточняет Д. Отяковский — это, скорее, “восьмиканальный сценарий” или “мизансценическая таблица”». Первый столбец таблицы включает тайминг предварительно записанной звуковой дорожки. Остальные восемь (по числу экранов, за каждым из которых закреплен «свой» персонаж), расшифровывают детали эпизода [7]. Логика происходящего отражена в двух измерениях — параллельном и последовательном. Таким образом, табличный принцип работает в данном случае как партитурный.

Одна из находок создателей «Комедии города Петербурга» — схема появления персонажей на экране. «На “пустом” кадре склеить дубли значительно проще, чем на изображении. Некоторым персонажам мы сделали даже несколько входов — чтобы облегчить запись непростых вокальных партий или, как в случае с Николаем II, которого по сюжету обливают водой, отделить “сухие” съёмки от “мокрых”. Все эти производственные моменты зафиксированы в медиа-партитуре, значение которой можно сравнить с тем, как конвенциональная партитура помогает дирижеру» [8].

Открытым остается вопрос: меняется ли под воздействием медиа сам нотный текст? В истории музыки известны партитуры, включающие партии, дополнительные к «звучащим» (световая строка в «Прометее» А. Скрябина), а также партитуры, обогащенные авторскими ремарками. К примеру, партитура музыкальной драмы А. Шенберга «Счастливая рука» содержит подробные исполнительские и режиссерские указания, описания сценического и светового оформления, костюмов, внешнего вида героев.

Список используемых композиторами медийных слоев постоянно ширится. С развитием партиципаторного музыкального искусства в партитуру вошла «партия слушателя». В одних случаях она выглядит как простая нотная строка («Посреди сонорных островов» К. Мейсона), в других — как подробная инструкция («Панургово стадо» Ф. Ржевски, «Великая звуковая стена» Х. Руо, «Суперзвуковой» П. Риссмана). Отметим, что многие партиципаторные сочинения (например, коллективная «Симфония тысячелетия», руководитель проекта — канадский композитор Уолтер Бодро) задуманы как многоуровневые медиа-проекты, для реализации которых требуется специальное техническое оборудование [9]. Особую популярность с начала 2000-х приобрели произведения, предполагающие использование мобильных телефонов в качестве музыкальных инструментов. Так, китайско-американский композитор Тань Дунь, в творчестве которого медиа-жанры представлены необычайно широко, использовал смартфоны в пьесе «Пассакалия: Тайна ветра и птиц».

В примечании к партитуре автор пишет, что композиция задумана как интерактивное произведение для мобильных телефонов и симфонического оркестра. На телефонах «играют» как музыканты, так и аудитория, хотя ее участие помечено как «необязательное». Партия телефонов является аудиозаписью шести древних китайских инструментов, имитирующих пение птиц. В 41-м такте в партии ударных стоит ремарка о необходимости включения записи с дополнительным усилением через портативный беспроводной динамик [10]. Собственно, это единственная отметка об использовании телефонов в партитуре, необходимая лишь затем, чтобы скоординировать действия дирижера, оркестра и слушателей.

Автор медиаоперы «По ту сторону тени», композитор Владимир Тарнопольский отмечает, что стиль записи мультимедийной партитуры, помимо авторского вкуса, зависит от того, каковы, собственно, используемые мультимедийные средства. Если это просто включение предварительно сочиненных электронных фрагментов (или, как в случае с музыкой Тань Дуня, дополнительных аудиотреков), достаточно кратких указаний (Patch 1, Patch 2). Для координации более сложных параметров (например, при соединении звука и видео) композитор очень часто записывает «на пленку» метрический клик (как бы метроном), соответствующий развертыванию видео, и транслирует его через наушники дирижеру, либо всем участникам ансамбля. В самой же партитуре для дирижера выписывается метрическая нитка.

Наконец, в более сложных случаях, как live electronic, специальная программа обрабатывает звуки прямо по ходу исполнения. «Здесь, конечно, открывается полный простор для выбора стиля записи,

— убежден В. Тарнопольский. — Но, как правило, в “нормальной” партитуре композитор словами кратко описывает то, что звучит дополнительно к инструментам (noise, delay и т.д.)».

С появлением графической партитуры даже чисто инструментальные или вокальные сочинения стали записываться условной графикой, а в контексте возможностей мультимедиа запись, по словам В. Тарнопольского, приобрела неограниченную свободу. «Но чем более партитура далека от собственно записи нот, тем большую роль играют импровизация и определенная непредсказуемость. Видимо этот как раз то, что ищут композиторы, обращающиеся к принципиально нетрадиционной нотации» [11].

Итак, медиапартитура отличается от обычной партитуры, прежде всего, включением дополнительных «технических» параметров. Необходимость связать воедино отдельные медиаслои (с учетом их специфики) заставляет медиахудожников искать действенные средства коммуникации. Однако на данном этапе медиапартитуру нельзя расценивать как самобытное явление. Ее развитие происходит в русле общих для современного музыкального искусства тенденций и в целом отражает эволюцию партитуры. В случае же, когда в ходе реализации медиапроекта рождается новый документ, направленный на решение конкретных вопросов, он может быть назван «партитурой» лишь метафорически. В то же время, как будет показано дальше, использование традиционной партитуры в качестве базового материала для новых проектов открывает необъятный простор для авторской фантазии и является одним из трендов современного медиаискусства.

Работа над «чужой» партитурой

Партитура — окно в мир композитора. Не удивительно, сколь большое значение ученые придают скрупулезному изучению автографов, авторизованных копий, а также авторских версий сочинения. Исполнители обходятся с нотным материалом более непринужденно, однако именно их вмешательство позволяет вдохнуть в музыку новую жизнь.

Еще свободнее к вопросам неприкосновенности чужих партитур подходят композиторы. Иногда их интерпретация первоисточника (цитирование, редактура, аранжировка) заставляет исследователей прибегнуть к методу ретроспекции. Вспомним случай с балетом-pasticcio «Пульчинелла» И. Стравинского. Первоначально историки приписывали использованную композитором музыку исключительно перу Перголези, но впоследствии восстановили справедливость: уточнили авторство и определили точное положение первичных сегментов в партитуре балета [12].

Если речь идет о композиторах, масштаб дарования которых можно сопоставить, при возникновении концептуальных расхождений на первый план выходит диалог индивидуальностей. Так, весьма убедительным кажется предположение, что самые интересные партитурные правки в моцартовской редакции оратории Генделя «Мессия» были вызваны «личным несогласием» Моцарта с Генделем в важных смысловых моментах [13].

Но и сохраняя базовые параметры нотного текста, композитор может добиться экстраординарного результата. Выразительный эффект обработки А. Веберном [14] шестиголосного ричеркара из «Музыкального приношения» И.С. Баха базируется на идее структурного контрапункта, возникшего из-за наложения на баховский уртекст новой фактурно-композиционной логики веберовской оркестровки. Этот прием может быть сопоставлен с техникой «двойной экспозиции» в современных визуальных искусствах, которая предполагает «единовременное совмещение разных планов изображения» [15]. И хотя сравнение фигуральное, оно очень точно отражает тенденцию формирования принципиально нового, медийного подхода к радикальному переосмыслению партитуры.

«Людвиг ван»

Классик авангарда, композитор Маурисио Кагель (1931–2008) был убежден в том, что постичь музыку любой эпохи можно лишь через участие в ее создании, ведь музыка — «абсолютно совместное творчество, и так было всегда» [16]. Эта мысль зашифрована и в названии произведения Кагеля «Ludwig van, Hommage von Beethoven». Нельзя не заметить игры слов — частицы «van» и предлога «von», симметрично расположенных относительно существительного «Hommage» (знак признательности и уважения и одновременно работа-подражание). Такая формулировка приводит к нарушению категории авторства: получается, что оммаж Бетховену исходит от него самого [17].

«Людвиг ван» — это телевизионный фильм [18], снятый М. Кагелем, а также партитура одноименного сочинения. Причем, не фильм создавался на основе готовой музыки, а напротив, экранная версия предшествовала появлению партитуры и определила ее структуру. Кроме того, можно утверждать, что исследование феномена партитуры является одной из ключевых линий фильма.

Хотя звуковая ткань ленты «соткана» из произведений Бетховена, Кагель аранжировал использованные фрагменты нарочито «коряво». Этот «поврежденный коллаж» призван был соскрести лак с фигуры великого мастера, смыть «слой грязи священных условностей» с его художественного наследия [19]. Кагель решил добиться аутен-

тичности еще более аутентичной, нежели мэтр исторически-информированного исполнительства Н. Арнонкур. «Речь не просто об исполнении Бетховена на инструментах эпохи и в соответствии с условностями интерпретации того времени, но об исполнении его музыки так, как ее слышал (или не слышал) [глухой] Бетховен» [20].

Картину происходящего мы «видим» также глазами Бетховена. Сюжет может быть осмыслен как нескончаемые поиски «подлинной» музыки среди прохожих, музыкантов-исполнителей, слушателей, потомков классика, в дискуссиях, политических манифестах, мистических актах, в магазине, телестудии, зоопарке, а также в музее — вымышленном Бетховен-Хаусе, который был специально спроектирован для съемок фильма «Ludwig van».

Кагель подчеркивал, что партитура — лишь код, телеграмма, а не литература, и потому считал необходимым пересмотреть концепцию верности произведению (Werktreue) и вместо отдельных работ интерпретировать суть мастера. Именно это автор и попытался продемонстрировать в одной из сцен фильма, действие которой разворачивается в «музыкальной комнате» Бетховен-Хауса. Пол, стены, мебель, пюпитр и «столообразное» фортепиано — все в этой комнате оклеено фрагментами сочинений Бетховена [21].

Камера неспешно скользит по поверхностям, превращенным в гигантскую партитуру. Одновременно зритель пытается сопоставить визуальный ряд и обрывки звучащих музыкальных мотивов. Немного упрощает задачу тот факт, что большинство страниц, использованных для создания декораций, взяты из фортепианных и скрипичных сонат и клавиров симфоний и оперы «Фиделио», и потому могут быть одномоментно «схвачены» даже неискушенным глазом.

Завершая прогулку по «музыкальной комнате» под звуки «Лунной сонаты», Бетховен видит собственный полноразмерный картонный силуэт. Рядом — такие же силуэты Гайдна и Моцарта. Сцена прерывается. Служитель музея поднимается по лестнице и открывает дверь в «кладовую», оформленную художником Робером Филью [22]. Оттуда вываливается кипа помеченных инвентарными номерами пыльных партитур. На некоторых можно прочесть имена авторов — Листа, Киля, Регера, Шенберга. Камера моментально возвращается назад: картонные «классики» не реагируют на ужасный грохот. Похоже, им нет дела до этого «музыкального безобразия», ведь настоящая музыка наполняет именно «их» комнату.

Сорок пять увеличенных кадров интерьеров «музыкальной комнаты» и составили, в итоге, партитуру Кагеля. Автор предоставил исполнителям практически неограниченную свободу в дальнейшем использовании нотного материала, что абсолютно логично: поиски «подлинного» Бетховена продолжаются.

«Ампропрификации»

Композитор, исполнитель, исследователь Максимилиан Марколл (Maximilian Marcoll, род. 1981) соотносит заимствование в музыкальном творчестве с «феноменологией нового слушания» [23]. Он уверен, что любое художественное высказывание опирается на традиции и сводится почти исключительно к цитированию найденного ранее: кто пишет — тот копирует! Собственно, это уже не просто тенденция, но своего рода идеология современного искусства, на исходе XX века сформулированная искусствоведом и куратором Николя Буррио: «Воцарение культуры апроприации и переработки всех форм установило новую мораль: произведения принадлежат всем» [24].

Конечно, в музыке, как отмечает Марколл, практики апроприации и сэмплирования распространились задолго до появления хип-хопа, однако сегодня кардинально меняется сам подход к использованию «чужого». Широкий доступ к музыкальной классике исказил реальную историческую дистанцию некогда новой музыки. Чтобы преодолеть притупляющий автоматизм трафаретного восприятия, нужно отказаться от отлаженных механизмов презентации, утративших информационную ценность, и поместить репертуарные произведения в контекст ожидания становления.

В серии «Ампропрификации» Марколл обозначил эти задачи на уровне концепции. Название «Amproprification» является портманто (англ. portmanteau), то есть, гибридным словом, образованным путем слияния терминов «апроприация» (appropriation) и «усиление» (amplification). Причем апроприация происходит на уровне партитуры. Хотя формально каждая из «Ампропрификаций» имеет собственную партитуру, Марколл ограничивается описанием проекта и техническими инструкциями. Реальной же партитурой остается «апроприированная» партитура.

Марколл оставляет оригинальный текст, будь то музыка Палестрины, Форе или Аблингера, в неприкосновенности. Во всяком случае, исполняется он с точным соблюдением всех авторских указаний. Однако благодаря наложению автоматического усиления происходит полная трансформация звуковой ткани.

Возможности интерференции звуковых колебаний простираются в динамическом диапазоне от едва различимых на слух медленных угасаний до экстремально быстрых и резких ударов. Возможна даже амплитудная модуляция, когда динамические скачки приводят к появлению новых спектров звука. Марколл подчеркивает, что основной критерий выбора первоисточника — желание подвергнуть его испытанию на «сопротивление» — базируется исключительно на любви к «чужой» музыке. Композитор не разрушает исходный материал, а лишь очищает слух от стереотипов.

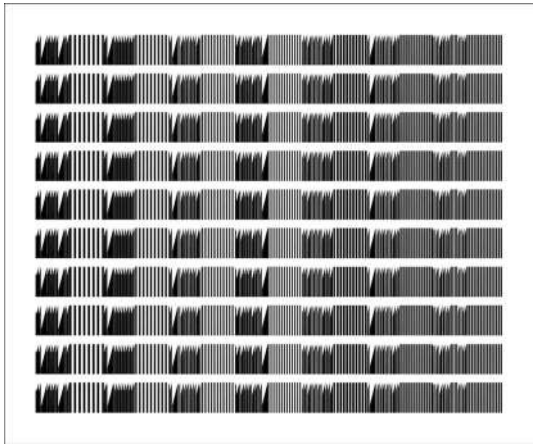


Рис. 3. М. Марколл «Ампропрификация № 8», 2018, акриловое ламинирование (фрагмент)

В этом отношении музыка Бетховена кажется Марколлу наиболее подходящей для экспериментов. В «Ампропрификации № 8» [25] он использует первую часть Третьей симфонии Бетховена в аранжировке Карла Фридриха Эберса для камерного состава. Кодируя дополнительное смысловое поле, Марколл стремится сохранить контуры оригинала. С одной стороны, он «обыгрывает» в компьютерной программе микрофонного усиления размер ¾, редкий для симфонического Allegro, с другой — создает оригинальную ритмическую сетку на основе текста первых статей Конституции Евросоюза, которая так и не вступила в силу из-за неудачных референдумов во Франции и Нидерландах [26]. По убеждению композитора, столь значимые для Бетховена ценности либеральной Европы спустя двести лет после премьеры его «Героической» симфонии все еще остаются недостижимым идеалом.

Приступая в 2015 году к созданию серии, Марколл планировал добавлять к инструкциям по исполнению «Ампропрификаций» визуализацию слоев звукоусиления. Однако поскольку усиление происходит автоматически, как заранее запрограммированный процесс, визуализация носит исключительно документальный характер. Она не предопределяет, а замыкает музыкальное событие, и потому оказывается более полезной слушателю, чем исполнителю.

В результате, композитор решил экспонировать широкоформатные отпечатки визуализаций во время концертов, как «отдельные экземпляры работы», а публика получила возможность не только «услышать», но и «рассмотреть» все детали художественного замысла.

«Enlightenment»

Диджитал-инсталляция «Enlightenment» («Просвещение»), разработанная творческой командой «The OpenEnded Group» по заказу 40-го ежегодного фестиваля «Mostly Mozart» («В основном Моцарт»), переводит проблему исследования партитуры в интеллектуальную плоскость. В 2006 году художники Марк Дауни (Marc Downie), Пол Кайзер (Paul Kaiser) и Шелли Эшакар (Shelley Eshakar) создали масштабное цифровое произведение, используя принципы секвенирования ДНК и Google-поиска. В режиме реального времени 10 компьютеров реконструировали фугированную коду финала 41-й симфонии («Юпитер») Моцарта. Результаты компьютерного анализа визуализировались на 10 экранах, а также параллельно озвучивались через 10 динамиков, установленных на колоннах главного концертного зала Линкольн-центра в Нью-Йорке.

В качестве входных данных для анализа были взяты партитура симфонии целиком, а также 30-секундные аудио- и видеозаписи исследуемого музыкального фрагмента [27]. Само шоу длилось около получаса. По достижении компьютерами спрогнозированного результата оно возобновлялось, однако никогда не повторялось. Хотя цвет и толщина линий были заданы авторами инсталляции, визуальный ряд выстраивался спонтанно.

Продуманная концепция «Enlightenment» не сводится к зрелищности анимационного контента. Авторы целенаправленно развенчивают миф об импульсивном и импровизационном характере композиционного метода Моцарта. Задачи, решаемые в рамках произведения искусственным интеллектом, отражают представления современных ученых о реальных этапах творческого процесса великого композитора.

И те, и другие включают четыре пункта, которые при сопоставлении демонстрируют общую направленность.

Программа искусственного интеллекта (диджитал-инсталляция «*Enlightenment*»)	Композиционный метод В.А. Моцарта (реконструкция Ульриха Конрада) [28]
Тестирование звукового материала	Концентрация на конкретной идее
Тематическое оформление отдельных звуков и интервальных соотношений	«Фиксация» музыкального содержания в сокращенной и фрагментированной форме
Пространственно-временно́е распределение музыкальных построений	Работа над «черновиком партитуры» (проработка контуров оркестровой фактуры)
Исполнение реконструированного музыкального фрагмента	Превращение черновика в законченную партитуру

В ходе реализации проекта была затронута и проблема способа фактического существования произведения искусства. «Ощутимым результатом» композиционной процедуры является партитура как материальный продукт. Однако история симфонии «Юпитер» не сводится к сорока семи листам авторской рукописи — она формируется во время исполнения как звуковое событие.

Авторы «Enlightenment» разрешают дилемму. Реконструкция финального контрапункта осуществляется в звуке, но не «копирует» чужое исполнение, а опирается на полный текст произведения. Только проанализировав гармонический и мелодический язык, фактуру и оркестровку, особенности формы и тематического развития, искусственный интеллект смог воспроизвести музыкальный фрагмент. Таким образом, партитура предопределила событие, но не как его сценарий, а как живой художественный организм, рождающий качественно новое, самобытное произведение искусства.

Примечания:

1. Прохоров А.М. Партитура // Большой энциклопедический словарь / Ред. А.М. Прохоров. М.: Советская энциклопедия, Санкт-Петербург: Фонд «Ленинградская галерея». 1993. С. 975.
2. Score // Art terms / MoMA. URL: https://www.moma.org/collection/terms/score (дата обращения 10.09.2022).
3. Чернышов А.В. Медиамузыка: Исследование. М.: Медиамузыка, 2013. С. 5.
4. Там же, с. 18.
5. См. Torpey Peter A. Media Scores: A Framework for Composing the Modern-Day Gesamtkunstwerk / Thesis: Ph. D., Massachusetts Institute of Technology, School of Architecture and Planning, Program in Media Arts and Sciences, 2013.
6. Премьера оперы состоялась 27 августа 2022 года в Санкт-Петербурге на площадке Музея Ахматовой в Фонтанном доме в рамках фестиваля «Ночь музеев. Полифония».
7. Среди персонажей оперы только офицеры не имеют постоянного «места», «переходя» из одного экрана в другой.
8. Электронное письмо Д. Отяковского Т. Цветковской от 20.09.2022.
9. См. Цветковская Т.А. Концерт для слушателя с оркестром: пути развития партиципаторного музыкального искусства // Akademia Pomorska w Słupsku: Ars inter Culturas. 2020. № 9.
10. Tan Dun. Passacaglia: Secret of Wind and Birds. Full Score. New York: G. Schirmer, 2015. P. 10.
11. Электронное письмо В. Тарнопольского Т. Цветковской от 19.09.2022.
12. Брагинская Н.А. «Пульчинелла» Перголези-Стравинского: «балет с пением» или «опера с танцами»? // Опера в музыкальном театре: история и современность. Материалы Международной научной конференции, 11–15 ноября 2019 г. / Ред-сост. И.П. Сусидко / Том I. М.: РАМ имени Гнесиных, 2019. С. 36.
13. Кириллина Л.В. Гендель. М.: Молодая гвардия, 2017. С. 464.
14. Оркестровая версия ричеркара была создана Веберном в 1935 году к 250-летию со дня рождения И.С. Баха.
15. Сниткова И.И. Бах-Веберн. Ричеркар из «Музыкального приношения»: идея структурного контрапункта // Ученые записки Российской академии музыки имени Гнесиных, 2015. № 2. С. 26.
16. Duffie B. Interview with Mauricio Kagel. WNIB (radio station), 1996. 21, Dec. Transcript. URL: https://www.bruceduffie.com/kagel.html (дата обращения 13.09.2022).
17. Композиторы А. Радвилович и Л. Клиничев согласились с гипотезой, выдвинутой автором статьи. «Мне кажется, Вы правы — в названии, несомненно, ощущается игра слов «van» и «von"» (электронное письмо А. Радвиловича от 3.10.22). «Это действительно симметрично!» (электронное письмо Л. Клиничева от 4.10.22). Добавим, что «von» является еще и частицей, указывающей на немецкое дворянское звание, а «van» используется в немецких диалектах вдоль голландской границы в качестве предлога. То есть, «van» и «von», по сути, взаимозаменяемы.
18. Единственный полнометражный фильм Кагеля был снят по заказу Западно-Германского радио (WDR) и Третьей программы телевидения и выпущен в июне 1970 года в разгар празднования «Года Бетховена».
19. Kutschke B. The Celebration of Beethoven's Bicentennial in 1970: The Antiauthoritarian Movement and Its Impact on Radical Avant-garde and Postmodern Music in West Germany // The Musical Quarterly. 2010. Vol. 93 (3–4). P. 570.
20. Szendy P. Listen: a History of Our Ears / Trans. by Ch. Mandell. New York: Fordham University Press, 2008. P. 132.
21. Автором художественной концепции «музыкальной комнаты» выступил чешский художник Йиржи Коларж (Jiří Kolář), однако реализована она была самим Кагелем, поскольку Коларж не получил визы и не смог приехать на съемки фильма.
22. Робер Филью (Robert Filliou) — французский художник, режиссер, скульптор, участник группы «Флюксус».
23. См. Marcoll M. Schläft ein Ding in allen Liedern: Über Appropriation in der neuen Musik. Die Bearbeitung zweier 2016/2017 für Deutschlandradio Kultur entstandener Sendungen und einem 2014 in Darmstadt gehaltenen Vortrag. 2018. URL: http://marcoll.de/text/articles/SchlaeftEinDing_Korr_web.pdf (дата обращения 10.09.2022).
24. Буррио Н. Реляционная эстетика. Постпродукция. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. С. 142.
25. Премьера «Ампропрификации №8» состоялась в Берлинском Концертхаусе 24 июня 2018 года. Исполнители: ансамбль UnitedBerlin, дирижер Владимир Юровский, звуковая проекция — М. Марколл.
26. В этой связи уместно привести высказывание дирижера Даниэля Баренбойма: «Конституцию страны можно сравнить с партитурой, а политиков — с ее интерпретаторами. В условиях демократии конституция может быть оспорена народом и адаптирована к меняющимся временам, превратившись в своего рода коллективную симфонию». См. Barenboim D. Music Quickens Time. London, New York: Verso, 2008. P. 41.
27. Каждая оркестровая партия была исполнена одним солистом.
28. См. Konrad U. Compositional Method // The Cambridge Mozart Encyclopedia / Ed. by C. Eisen, Simon P. Keefe, trans. by R. Halliwell. New York: Cambridge University Press, 2006. P. 100–108.

Список литературы:

1. Брагинская Н.А. «Пульчинелла» Перголези-Стравинского: «балет с пением» или «опера с танцами»? // Опера в музыкальном театре: история и современность. Материалы Международной научной конференции, 11–15 ноября 2019 г. / Ред-сост. И.П. Сусидко. Том I. М.: РАМ имени Гнесиных, 2019. С. 361–369.
2. Буррио Н. Реляционная эстетика. Постпродукция. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. 216 с.
3. Прохоров А.М. Партитура // Большой энциклопедический словарь / Ред. А.М. Прохоров. М.: Советская энциклопедия, Санкт-Петербург: Фонд «Ленинградская галерея». 1993. С. 975.
4. Сниткова И.И. Бах-Веберн. Ричеркар из «Музыкального приношения»: идея структурного контрапункта // Ученые записки Российской академии музыки имени Гнесиных. 2015. № 2. С. 26–38. DOI: 10.7256/2227-9997.2015.2.15944.
5. Цветковская Т.А. Концерт для слушателя с оркестром: пути развития партиципаторного музыкального искусства // Akademia Pomorska w Słupsku: Ars inter Culturas. 2020. № 9. С. 111–124.
6. Чернышов А.В. Медиамузыка: Исследование. М.: Медиамузыка, 2013. 286 с.

7. Barenboim D. Music Quickens Time. London, New York: Verso, 2008. 184 p.
8. Duffie B. Interview with Mauricio Kagel. WNIB (radio station), 1996. 21, Dec. Transcript. URL: https://www.bruceduffie.com/kagel.html (дата обращения 10.09.2022).
9. Konrad U. Compositional Method // The Cambridge Mozart Encyclopedia / Ed. by C. Eisen, Simon P. Keefe, trans. R. Halliwell. New York: Cambridge University Press, 2006. pp.100–108.
10. Kutschke B. The Celebration of Beethoven's Bicentennial in 1970: The Antiauthoritarian Movement and Its Impact on Radical Avant-garde and Postmodern Music in West Germany // The Musical Quarterly. 2010. Vol. 93 (3–4). Pp. 560–615. DOI: 10.1093/musqtl/gdq021
11. Marcoll M. Schläft ein Ding in allen Liedern: Über Appropriation in der neuen Musik. Die Bearbeitung zweier 2016/2017 für Deutschlandradio Kultur entstandener Sendungen und einem 2014 in Darmstadt gehaltenen Vortrag. 2018. 12 S. URL: http://marcoll.de/text/articles/SchlaeftEinDing_Korr_web.pdf (дата обращения 10.09.2022).
12. Score // Art terms / MoMA. URL: https://www.moma.org/collection/terms/score (дата обращения 10.09.2022).
13. Szendy P. Listen: a History of Our Ears / Trans. by Ch. Mandell. New York: Fordham University Press, 2008. 160 p.
14. Tan Dun. Passacaglia: Secret of Wind and Birds. Full Score. New York: G. Schirmer, 2015. 42 p.
15. Torpey Peter A. Media Scores: A Framework for Composing the Modern-Day Gesamtkunstwerk / Thesis: Ph. D., Massachusetts Institute of Technology, School of Architecture and Planning, Program in Media Arts and Sciences, 2013. 193 p.

Д.О. МАРТЫНОВА
Кандидат искусствоведения, старший преподаватель кафедры истории русского искусства, Институт истории СПбГУ

D.O. MARTYNOVA
PhD (in Art History), Senior Lecturer, Institute of History of Saint Petersburg State University

МЕДИАИНСТАЛЛЯЦИИ В ВЫСТАВОЧНЫХ ПРОЕКТАХ МЕДИЦИНСКИХ МУЗЕЕВ

MEDIA INSTALLATIONS IN EXHIBITION PROJECTS OF MEDICAL MUSEUMS

Статья посвящена медиаинсталляциям в пространстве медицинских музеев, а конкретнее — тому, как полицентрическая и многовалентная концепция медицинского музея определяет способы экспонирования и создания экспонатов с большим использованием медиасредств. Проанализировав временные выставки музеев Wellcome, Medicinsk Museion и Бундескунстхалле, автор пришел к выводу, что невозможность визуализировать сложные и неизученные внутренние процессы человеческого тела определяет перцептивные и нерепрезентативные стратегии инсталляций. Нерепрезентативные способы не только воздействуют на бессознательное и чувства зрителя, но и создают эффект погружения зрителя в искусственно созданную среду за счет влияния на психологическое восприятие пространства зрителя. Помимо этого, медиасредства способствуют объединению разных контекстов: социального, культурного, исторического, биомедицинского и личного, которых касается любая выставка в пространстве медицинского музея. Выставки и инсталляции в музеях делают акцент на процессе (историческом, культурном) восприятия того или иного феномена, вовлекая зрителя и поощряя его личные рассуждения.

Ключевые слова: медицинский музей, медиаинсталляции, современное искусство, Medical Humanities, искусство и медицина

This article is devoted to media installations in the space of medical museums, and more specifically, how the polycentric and multivalent concept of a medical museum determines both the ways of exhibiting and creating exhibits: multimedia with a large use of media. After analyzing the temporary exhibitions of the museums Wellcome, Medicinsk Museion and Bundeskunsthalle, the author came to the conclusion that complex and unexplored concepts of the human body determine the perceptual and unrepresentative strategies of installations that appeal to the unconscious and the feelings of the viewer. In addition, media means contribute to the unification of different contexts: social, cultural, historical, biomedical and personal, which any exhibition in the space of a medical museum concerns. Exhibitions and installations in museums focus on the process (historical, cultural) perception of a phenomenon, involving the viewer and encouraging his personal reasoning.

Keywords: medical museum, media installations, contemporary art, Medical Humanities, art and medicine

В последние десятилетия стали активно развиваться медицинские музеи, яркими примерами которых являются медицинский музей в Копенгагене и Wellcome в Лондоне. Концепция медицинского музея полярна медицинской коллекции в пространстве классического музея: антропологические и медицинские коллекции в непрофильных музеях экспонируются лишь как часть классического наследия. В этой связи стоит отметить, что медицинский музей значительно отличается от классического, в первую очередь тем, что в его основе — полицентрическая модель, состоящая из артефактов, изображения и миссии [2, p. 10530]. Помимо этого, нужно помнить, что есть два вида медицинских музеев: первый — тот, который создан специально для обучения или исследований с использованием моделей, образцов, слепков и других артефактов в качестве средства передачи медицинских или научных знаний начинающим медикам, а второй — музей, который является хранилищем, повествующим об истории развития медицины [2, p. 10530–10531].

Как отмечают исследователи, функционально-аксиологическая основа медицинских музеев заключается в том, чтобы сосредоточиться на решении проблем общественного здравоохранения [см.: 2; 8], что и делает медицинский музей отдельным субъектом, независящим от социальных и художественных единиц хранения.

Яркий пример такого музея — музей Wellcome в Лондоне, открытый в 2007 году Wellcome Trust. Wellcome привлекает массового зрителя экспозициями, посвященными гигантским ленточным червям, чуме, отекам, поясняя природу их появления и их «незаметное» проникновение в культуру. Основная проблема подобных междисциплинарных экспозиций заключается в том, что как кураторам, так и художникам, готовящим выставку, нужно учитывать не только культурную историю тех или иных феноменов, болезней или органов, но и постараться визуализировать сокрытые от человека физиологические (а в отношении, например, мозга или психики — не просто физиологические, а нематериальные) процессы, ведь установлено, что различные визуализации так называемого «внутреннего» тела довольно сложны для понимания [см. подробнее: 1]. Здесь на помощь приходят медиаспособы как организации экспозиции, так и инсталляций.



Рис. 1. Анна Вероника Янссенс. Yellowbluepink. Инсталляция. 2015

Примером подобной попытки является временная выставка, прошедшая в 2016 году под названием «Состояния ума», в которой кураторы пытались поставить под сомнение надежность человеческих внутреннего мира и субъективного опыта, то есть показать процесс когнитивного поиска концептуализации ума, процессов мышления и органов тела. На выставке кураторы выставляли произведения, посвященные таким явлениям, как синестезия, лунатизм, месмеризм, потеря памяти и анестезия. Через работы, посвященные паранаучным и псведонаучным практикам организаторы пытались продемонстрировать культурные мифы вокруг сознания. Благодаря анализу способов рецепции сознания в искусстве кураторы объяснили, как художники понимали такие явления, как галлюцинации при сонном параличе, исследовали язык и память как способы определения «я», и как неврологи и нейробиологи сразу развенчивали их, когда наука открыла нейроны.

Объединяли экспозицию различные медиаинсталляции, раскрывавшие сложные культурные и биологические процессы. Так, на выставке была показана инсталляция Анны Вероники Янссен «yellowbluepink» (2015) (Рис. 1). Янссен организует пространство таким образом, что оно дезориентирует зрителя: входя в галерею, зритель сразу же погружается в пространство, окутанное искусственным туманом и заполненное искусственным светом. Суть подобной инсталляции заключается, в первую очередь, в том, что зритель сосредотачивается на собственном процессе восприятия, а сами перемещения по этому пространству становятся опасными, так как яркий рассеянный свет скрывает поверхности и глубину зала. Помимо этого, как



Рис. 2. Кэрри Трайб. Г.М. 2009

и многие современные художники (например, «Слепой свет» Энтони Горли 2007 года или работы Джеймса Таррелла), работающие в нерепрезентативном жанре (то есть в искусстве, которое работает не через сетчатку, а интуитивно), Янссен обращается к эффекту Ганцфельда, который работает по принципу депривации: при длительном процессе смотрения на яркое цветовое поле у человека возникают галлюцинации, что подрывает «чистое» и «нормальное» сознание зрителя, показывая его шаткость.

Помимо этого, художники стремились пояснить зрителю сложное устройство научно-технических новшеств: художница Луиза Уилсон создала автобиографическую инсталляцию, посвященную ее проблемам с памятью после травмы. Она проанализировала МРТ-сканы людей в персистирующих вегетативных или минимально сознательных состояниях, чтобы показать присутствующую активность и инициировать дискуссии об этике сопровождения таких пациентов.

Инсталляция «Г.М.» — это фильм Керри Трайб, ранее показанный в MOMA, в котором используются синхронизированные проекторы для воспроизведения двух частей фильма с 20-секундной задержкой между ними, чтобы отразить опыт Генри Молисона, более известного как «Пациент Г.М.» (Рис. 2). В 1953 году, в возрасте двадцати семи лет, Молисон перенес экспериментальную операцию на головном мозге для лечения эпилепсии. Процедура спровоцировала у него амнезию, которая повлияла на его способность формировать новые долгосрочные воспоминания, в то время как его кратковременная память, так и память о событиях до процедуры не подверглись изменениям.

Работа сочетает в себе реконструкцию (Молисон и другие персонажи, появляющиеся в фильме, изображены актерами) и озвучку (включая комментарии доктора, которая тесно сотрудничала с Молисоном) с найденными изображениями, текстом и анимацией. Благодаря модифицированной системе циклирования две части фильма (с интервалом в двадцать секунд) проецируются одновременно, создавая диссонанс, напоминающий о том, что мог испытывать Молисон. Хрупкость пленки, которая ухудшается каждый раз, когда ее проецируют, резонирует с ненадежной природой памяти.

Помимо организации подобных выставочных проектов, в 1996 году Wellcome Trust учредил проект SciArt, обеспечивающий финансирование экспериментальных художественных проектов, в которых исследуются научные идеи и объекты [3, p. 7]. Проекты SciArt продемонстрировали целый ряд инновационных методов реформирования экспозиций в медицинском музее — в области искусства и науки, как на техническом, так и на концептуальном уровне.

Например, работа фотографа Кэтрин Ясс в Школе патологии привела к тому, что редкие образцы были окрашены. Казалось бы, простой шаг, но подобный «художественный» жест позволил визуализировать скрытые процессы для посетителей [3, p. 56]. Все это совпадает со стратегией Wellcome Collection — привлекать и активно стимулировать общественный интерес к эффективности медицины, так как считается, что некоторые части современной медицины в последнее время стали тревожно деперсонализированными и перестали быть частью общественного достояния [5, p. 930–932].

При этом важно отметить, что подобная миссия медицинских музеев ставит их в невыгодное положение: просветительская функция заставляет (именно заставляет) кураторов и хранителей создавать крайне иммерсивные выставки, на которых языком новых медиа, своего рода способом тотальной перцепции, кураторы стремятся «погрузить» зрителя в болезнь. Активно такой выставочной стратегией пользуется Медицинский музей в Копенгагене, который регулярно проводит выставки, посвященные культурным мифам вокруг болезней или взаимосвязи человеческого организма с микроорганизмами. Вся экспозиция Медицинского музея строится на том, что на протяжении всех залов кураторы прослеживают культурную историю отдельного органа, например, мозга, демонстрируя, как определенная эпоха формировала его культурный образ. Помимо этого, датский медицинский музей уникален: это музей при Копенгагенском университете, где в тесном сотрудничестве ученые и художники создают интерактивные экспозиции, призванные не только просвещать публику, но и создавать новые контексты.

Отдельное внимание в последнее десятилетие уделяют выставкам, посвященным человеческому мозгу. Это связано как с важностью этого органа для человека и его сложностью, так и с художественными возможностями визуализаций явлений, связанных с мозгом: художники могут экспериментировать с различными паранаучными концепциями (от физиогномики до френологии), а также с нерепрезентативными способами для отображения психической патологии и в целом психики. Визуализация человеческого мозга стала настолько популярной, что в 2022 году Фонд Прада сделал выставку «Человеческий мозг: все начинается с идеи». Миучча Прада так говорила об этой выставке: «Мы все больше интересуемся актуальными темами, которые влияют на жизнь каждого, даже когда эти темы трудны для



Рис. 3. «Банк отвратительных предметов» Кэти Хай на выставке «Mind the Gut» в Медицинском музее Копенгагена

понимания. Для учреждения культуры, чья идентичность уходит корнями в область изобразительного искусства, работа с наукой — это интеллектуальный и политический вызов…» [4].

В 2015 году Медицинский музей Копенгагена открыл масштабную временную выставку «Mind the Gut», кураторская концепция которой опиралась на абдоминоцентричную концепцию [подробнее о концепциях: 7]. В рамках выставки были выставлены результаты двухлетних исследований человеческого микробиома учеными и художниками. Эта экспозиция меняет кураторский подход, так как здесь художники идут не по просветительскому пути, а по исследовательскому. В результате «Mind the Gut» становится общественным пространством, поощряющим любопытство и интерес к скрытым возможностям макро- и микробиологии. Это стимулируется и обращением к социокультурным, историческим и личным контекстам. Проект обладает большой актуальностью и новизной, так как он также несет в себе научно-просветительскую функцию: авторы стремятся показать влияние микробиома на мозговую активность и развитие психических патологий (например, были проведены исследования по изучению влияния изменения микробиома на развитие шизофрении). Одним из таких примеров является работа художницы Кэти Хай, чья практика находится на пересечении искусства, науки и личного, затрагивая как этические дилеммы и спекулятивное будущее, так и экзистенциальные проблемы биомедицины и биотехнологии. Ее работа связана с трансплантацией фекалий, которая ей интересна из-за ее личного опыта перенесения болезни Крона. Инсталляция состоит из прототипа самодельной банки для испражнений, состоящей из стеклянной емкости, наполненной медом и керамическими экскрементами. Это произведение относится к серии «Банк отвратительных предметов», которая отражает идею о том, что здоровые фекалии могут стать ценным товаром в ближайшем будущем, поскольку человеческие внутренние микробиомы продолжают становиться все более несбалансированными (Рис. 3).

Другая серия работ была создана Франсуа-Жозефом Лапуэнтом, профессором эволюционной экологии в Монреальском университете, который также имеет докторскую степень в области танца. Его художественная практика вращается вокруг того, что он называет перформативными экспериментами, в которых он модифицирует и изучает свои собственные микробы различными способами, используя свое тело в качестве лаборатории и сейсмического регистра того, как микробные составляющие изменяются при различных действиях и окружающей среде.

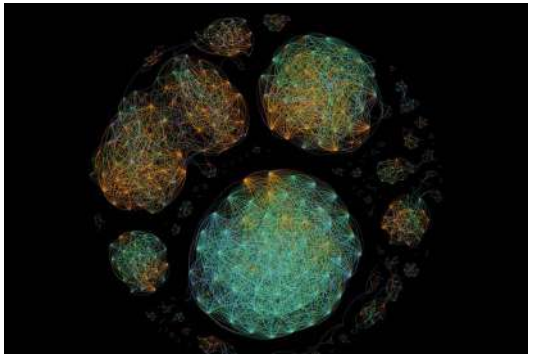


Рис. 4. Франсуа-Жозеф Лапуэнт. Сэлфи микробиома (микробиомный мэппинг). 2016

Для выставки он создал проект «Становление Бэтменом», над которым он начал работать во время исследовательской поездки в Новую Гвинею в 2016 году. Изучая местную популяцию летучих мышей, Лапуэнт заметил, что местные жители едят летучих мышей, и решил, что он сделает то же самое (вместе с другими местными видами), взяв образцы микробиома полости рта до и после еды, чтобы увидеть, как потребление животного изменило его микробную популяцию и, в свою очередь, его самого. На основе данных, полученных в ходе этого и подобных экспериментов, Лапуэнт создал то, что он назвал «селфи микробиома», художественно модифицированные визуализации данных. Он провел ряд таких селфи-проектов, в том числе проект 1000 рукопожатий, во время которого он посетил медицинский факультет Копенгагенского университета и пожал руки 1000 людям; затем после каждых 50 рукопожатий брали образцы микробиома его ладони, чтобы увидеть, как происходит обмен веществ, и визуализировали все изменения с помощью 3D-мэппинга. Таким образом, Лапуэнт пытался показать, как человеческие коллективные тела и сама сущность человека меняются ежесекундо (Рис. 4).

Участие художников в создании выставки — это способ показать концепцию «модельных экологий», то есть моделей для размышлений о сосуществовании и человеческой и нечеловеческой запутанности. В этом свете работа Кэти Хай подчеркивает новый способ экологического мышления об идее человеческого вмешательства в природу, где пересадка фекалий является одновременно медицинской и экзистенциальной процедурой, передающей качества одного организма другому. В целом, работы Хай можно сравнить с инсталляцией «N=1=NPK=KIMCHI=N» корейской художницы Джэ Рим Ли. Инсталляция состоит из писсуара, системы обработки мочи, гидропонного сада для выращивания капусты напа (в котором вместо почвы используются минеральные пита-

тельные растворы), зоны для выращивания рассады, грядки из пенопласта в виде очертания ее тела и кухонного стола. Художница взяла на себя задачу выращивать пищу, используя собственную мочу, а ее тело выступало в качестве фильтра, чтобы максимально использовать питательные вещества для выращивания капусты.

И точно так же эксперименты Лапуэнта с производительностью указывают на экосистемную запутанность в повседневных действиях, от рукопожатия до приема пищи. Таким образом, его художественная практика подчеркивает значение бактерий как модели экологии, указывая на противоречия в отношении сложности, редукционизма против холизма, а также масштабов и возможностей вмешательства.

«Mind the Gut» имеет дело с темой, которая является публичной и которая принадлежит культуре и обществу несколькими способами: как потому, что она затрагивает фундаментальные соматические аспекты того, что значит быть человеком, так и потому, что о научных разработках сообщается и доводится до сведения общественности по мере их возникновения задолго до того, как основные научные проблемы будут решены. Ярким примером этого является художественный анализ того, как микробиом влияет на психическое состояние человека и развитие у него психических заболеваний. Помимо этого, кураторы инициируют обсуждение вопроса, волнующего многих в течение последнего десятилетия: что значит быть частью экосистемы? Именно этот проект подчеркнул необходимость междисциплинарного взаимодействия в области искусства и науки.

Однако до этой выставки проходила выставка и в Wellcome Collection под названием «Мозги: разум как материя» 2012 года. В рамках этой выставки кураторы исследовали, что люди сделали с мозгом на протяжении всей истории. На выставке было представлено 150 объектов: настоящие мозги, произведения искусства, рукописи, артефакты, видео и фотографии. Работы современных художников были личными откликами на форму и физическую материю органа, в то время как культурное значение ритуалов, риторики и реальности работы с мозгом исследуется на протяжении веков.

Выставка состояла из четырех разделов с разными названиями: «Измерение / классификация», «Картографирование / моделирование», «Разрезание / обработка», «Дарение / взятие». Благодаря подобному делению кураторы стремились показать взаимосвязь с культурными знаниями о мозге и визуальным воплощением его формы. Так, методы микроскопического окрашивания клеток, разработанные в конце XIX века, позволили по-новому понять локализованные нервные процессы, а развитие френологии и антропометрии доказывало, с какой легкостью социальные предрассудки повлияли на анализ формы и размера мозга.



Рис. 5. Фото экспозиции «Мозг» в Bundeskunsthalle

Почти по той же концепции в 2022 году открылась художественная выставка о мозге в Бундескунстхалле в Бонне, Германия. Процесс разработки выставки начался в 2018 году и значительно активизировался с 2020 года (Рис. 5). Одной из главных причин, по которой кураторы выбрали человеческий мозг в качестве темы для выставки, было то, что он все еще казался им, по их собственному признанию, загадкой или неизведанной территорией, которая предлагает пространство для вымыслов и фантазий, а также для смелых научных теорий [8]. Таким образом, человеческий мозг, по мнению кураторов, вдохновлял на развитие множества спекуляций и гипотез — не только среди ученых, но и философов, художников и исследователей из многих других дисциплин [8]. Выставка заняла площадь около 1500 квадратных метров и состояла из более чем 300 предметов. Вся эта огромная площадь также делилась на разделы: «Что у меня в голове?», «Как я представляю себе процессы, происходящие в мозге?», «Мое тело и я — это одно и то же?», «Что я делаю с миром?», «Должен ли я оптимизировать свой мозг?». Это были вопросы, которые могли возникать у зрителей по ходу выставки. Помимо этого, по всей выставке кураторы установили глоссарий на сенсорных досках и проекторах, состоящий из научных, философских и исторических терминов. Инклюзивная система наведения с интерактивными станциями должна была проводить посетителей по выставке, что эстетически напоминает нейронные пути.

Еще один яркий пример подобных проектов — выставка «Метаболические машины», на которой были продемонстрированы избранные работы австрийского художника Томаса Фейерштейна в Медицинском музее. Одна из самых ярких — работа «Поджелудочная железа»: мозг в чане, соединенный с искусственным кишечником и питаемый им, в котором бактерии превращают «Феноменологию духа» Гегеля в питательную глюкозу (Рис. 6). Таким образом, Фейерштейн создал метаболическую машину; фактически живую систему со своим собственным метаболизмом, в которой происходит биохимический распад и переделка материи. Обычно книги не воспринимаются как пища, разве что как пища для размышлений. И все же машина Фейерштейна перерабатывает философию, а феноменоло-

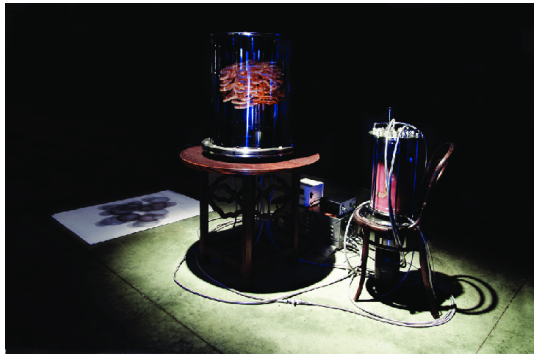


Рис. 6. Томас Фейерштейн. Поджелудочная железа. Инсталляция. 2012

гия Гегеля становится книгой жизни: клетчатка расщепляется (отрицается) на сладкий гегелевский сахар, который поступает в клетки мозга (и сохраняется), которые, в свою очередь, растут — и, возможно, можно добавить в духе Гегеля, «возвышаются». Таким образом, художник хотел показать влияние еды на человека и его мышление. Подобная концепция инсталляции пересекается с диаметрально противоположными описаниями форм мышлений у Канта и Гегеля: Кант считал, что нельзя соотносить формы мышления с мыслями, изолируя мышление от контекста, а Гегель попытался показать, что нет никаких оснований считать мысль и материю мышления раздельными явлениями. И в «Поджелудочной железе» художник подчеркивает, что мышление не происходит изолировано: сам процесс зависит от сторонних факторов, например, от переработки еды.

Такую же роль несет в себе совместный медиапроект ученой Мэри Моррелл и художницы Кэтрин Ясс «Сон наяву» 2002 года. Целью проекта было охарактеризовать процесс пробуждения от сна и его влияние на тело и разум. Моррелл анализировала физиологический процесс, а Ясс изучала восприятие испытуемых. С научной точки зрения переход от сна к бодрствованию представляет интерес, поскольку на сегодняшний день всестороннее понимание этого процесса ускользает от ученых. В рамках альянса искусства и науки было установлено, что во время пробуждения есть большое изменение в сердечно-сосудистых ритмах. С клинической точки зрения, такие скачки отрицательно влияют на прогноз у людей с хроническими заболеваниями, такими как апноэ во сне, респираторные или сердечные заболевания. С художественной точки зрения Ясс пыталась изучить процесс перехода из бессознательного состояния в бодрствование. Первоначально она записала серию видеороликов со здоровыми испытуемыми, переживающими переход от быстрого сна с движением глаз (REM) к бодрствованию.

Вторая часть «Сна наяву» была посвящена пациентам с парасомнией, включая тех, которые ходили во время сна. В этом исследовании рассматривались состояния, обычно связанные с бодрствованием, которые возникают во время сна и мотивируются скрытыми или бессознательными побуждениями.

Заключительная часть проекта включала в себя изучение Ясс образов, полученных из собственных снов. Ее интерес заключался в ограничениях как художественных, так и научных аппаратов для записи переживаний, которые не имеют физического проявления. Она решила работать с фотографией именно потому, что она используется как в искусстве, так и в науке в качестве записывающего устройства, а также для того, чтобы подчеркнуть несоответствие между средой, связанной с истиной, и изображениями, которые являются иллюзиями. Она манипулировала цветами в фотографии, комбинировала позитивы и негативы, а отпечатки монтировала на световые короба, придавая им нереальное, сказочное качество, как бы «визуализируя» сон. Фотографии функционируют как архив иллюзий, не имеющих фиксированного значения и открытых для любой интерпретации.

Таким образом, рассмотрев все эти проекты, можно заключить, что полицентрическая и многовалентная концепция медицинского музея определяет и способы экспонирования, и создания экспонатов: мультимедийные с большим использованием медиасредств. Помимо этого, медиасредства способствуют объединению разных контекстов: социального, культурного, исторического, биомедицинского и личного, которых касается любая выставка в пространстве медицинского музея. Выставки и инсталляции в музеях делают акцент на процессе (историческом, культурном) восприятии того или иного феномена, вовлекая зрителя и поощряя его личные рассуждения.

Список литературы:

1. Нагорная А.В. «Культурная аутопсия»: внутреннее тело в визуальном и вербальном пространстве современного западного человека // Человек. 2021. Т. 32. № 6. С. 117–134.

2. Chizh N.V., Slyshkin G.G., Zheltukhina M., Privalova I., Kravchenko O.A. Concept «medical museum» as a sociocultural phenomenon // International Journal of Environmental and Science Education. 2016. № 11. P. 10529–10538.

3. Glinkowski P., Bamforde A. Insight and Exchange: An evaluation of the Wellcome Trust's Sciart programme. London: Wellcome Trust, 2009. 134 p.

4. Human Brains: It Begins With An Idea // Fondanzione Prada. — URL: HUMAN BRAINS — Fondazione Prada (дата обращения 10.01.2023).

5. Macnaughton J. Medical humanities' challenge to medicine // J Eval Clin Pract. 2011. № 17 (5). P. 927–932.

6. Pleiger H. The Brain. In Art & Science: Curating an Interdisciplinary Exhibition // Cultural Practices. April 4, 2022. — URL: 'The Brain. In Art & Science': Curating an Interdisciplinary Exhibition (culturalpractice.org) (дата доступа: 20.12.2022).

7. Soosalu G., Henwood S., Deo A. Head, Heart, and Gut in Decision Making: Development of a Multiple Brain Preference Questionnaire // SAGE Open. 2019. № 9 (1). Head, Heart, and Gut in Decision Making: Development of a Multiple Brain Preference Questionnaire — Grant Soosalu, Suzanne Henwood, Arun Deo, 2019 (sagepub.com). — URL: https://doi.org/10.1177/2158244019837439. (дата обращения 11.12.2022).

8. Yehia M., Willems L., Wells M. The Role of Medical Museums in Contemporary Medical Education // Anatomical sciences education. 2010. № 3. P. 249–253.

И.А. ШАРАПОВ
Доцент кафедры композиционно-художественной подготовки, Уральский Государственный архитектурно-художественный университет имени Н.С. Алфёрова

I.A. SHARAPOV
Assistant professor. Chair of the Composition and Art. Ural State University of Architecture and Arts, USAAA, Ekaterinburg

ПРИРОДА ГИБРИДА: ДИАГРАММА — ИНТЕРФЕЙС АРХИТЕКТУРЫ

THE NATURE OF THE HYBRID: DIAGRAM — IS AN ARCHITECTURE INTERFACE

Аналитический дискурс статьи расширяет и переопределяет локальную позицию диаграммы как графической схемы репрезентации, приема отображения информации — в сложный синтезированный гибрид, инструментальную модель формирования структурной основы архитектуры. Прагматика диаграммы в архитектуре расширена на основе опыта архитекторов с учетом их текстуальной практики. Сделан вывод о медиальной основе диаграммы, природа которой синтезирует форму, текст, феноменологию. Установлено, что диаграмматические построения заключают фундаментальные синтетические, концептуальные, трансформативные потенциалы развития архитектуры и формы.
Ключевые слова: архитектура, гибрид, деконструкция, диаграмма, комплекс, текст в архитектуре, орнамент в архитектуре, репрезентация, схема, форма, Питер Айзенман, Рем Колхас, Ле Корбюзье

The analytical discourse of the article expands and redefines the local position of diagrams as a scheme of graphical representation, reception of information display, into a complex synthesized hybrid, an instrumental model for forming the structural basis of architecture. The pragmatics of the diagram in architecture is expanded based on the experience of architects, considering their textual practice. The conclusion is reduced to the radial basis of the diagram, the structure of nature synthesizes form, text, phenomenology. Considering the synthesis, it is established that schematic constructions contain fundamental synthetic, conceptual, transformative potentials for the development of architecture and form.
Keywords: architecture, complex, deconstruction, diagram, form, hybrid, ornament in architecture, representation, scheme, text in architecture, Peter Eisenman, Rem Koolhaas, Le Corbusier

Интерфейс, облако, диаграмма

Рассматривая позицию (1) равноправия аналогового и цифрового в современном мире, философ Ю. Хуэй предлагает риторическую ремарку (в рамках интеллектуальной программы 5-й уральской индустриальной биеннале «Бессмертие»), в которой он определяет статус и природу цифрового, подразумевающего непосредственное участие источника энергии, ее прерывание, отсутствие либо сбой обесточивают предоставленные «безграничные» возможности «архива» нового времени. Но одновременно цифровое предоставляет два основных условия: во-первых, инструментализацию — возможность (управляемого) процессуального делегирования; во-вторых, интроспекцию, устанавливающую процессуальные критерии. Специфика этих условий намечает / обуславливает смещение фокуса в пользу механики семантической материальности. Сообразно расстановке приоритетов в отношении реального и цифрового, настоящее исследование переключает внимание на внецифровой инструментарий — концептуальный интерфейс архитектуры.

Интерфейс — один из определяющих факторов восприятия и обработки информации сегодня: он медиально «опосредует взаимодействие человека и цифровой среды» [9, с. 97]. Интерфейс упорядочивает и систематизирует информацию, которая преимущественно кодифицирует текст и/или изображение, синтезирует их и создает мультимедийные гибридные вариации. Интерфейс опредмечивает гибрид текста и изображения в дифференцированную конструкцию специфической формы цифровой материальности. Митчелл, ссылаясь на иконологическую прагматику труда Э. Гомбриха, выделяет значимость абстрактной пространственной формы как таковой и призывает к систематическому изучению отношений между элементами, представленными в интерпретации графических построений. Включение в процесс исследования отношений элементов в виде графической «схемы» делает возможными конвертацию и опредмечивание «невидимого мира идей» [7, с. 100]. Согласно исследованиям Ф. Моретти, текст имеет большую распределительную упорядочен-

ность в сравнении со словами, речью, в то время как мир форм — явление концептуальное [8, с. 337].

Сегодня реальность такова, что слова и изображения передаются и через видеокамеры смартфонов [2, с. 158]. Опосредованные интерфейсом визуальное (2) / текстуальное сообщения сопряжены со спецификой тактильно-визуальной технической структуры программных интерфейсов. Обобщающая эстетика интерфейса гибридизирует позиции и имплицитно отсылает к идее диаграммы. Интерес в этом контексте представляет и концептуальный анализ социолога В. Вахштайна с опорой на идеи Э. Панофского. Ученый утверждает комплексный синтез текста, структуры, формы в качестве «императива», достигающего «величайшего триумфа» «прежде всего в архитектуре», позиция которой концептуально разделена между проективным мышлением и опредмеченной формой в пространстве [3, с. 362–363]. Пространство / медиальный зазор между мышлением и пространственно выраженной формой отсылает нас повторно к идее диаграммы.

***

Архитектуру, по словам современных архитекторов П. Айзенмана и Р. Колхаса, окружает «облако нарративов», информативное поле которого совмещает разнообразие планов структурного, функционального, семантического, оптического, визуального и др., их согласованность и в разрешении этой природы входят в круг профессиональных забот архитектора и неотъемлемо учитываются в проектной работе [2, с. 24]. Комплексный (complexus: то, что соткано вместе) и системный учет знаний о мире, в том числе и его несообразностей, которые вкупе создают кумулятивный эффект парадокса, можно определить в качестве гибрида [8, с. 30]. Удивительным образом образ (3) облака декодирует в модель Е.В. Сальникова в контексте исследования комплексных связей культуры, где предметность облака выступает в качестве принципа связи. Значимым представляется, что образный континуум облака покрывает диапазон от магического до механического [10, с. 140]. Облако воплощает образ / процесс, в котором системная согласованность и проективная интеграция множественности факторов работы архитектора являются ключевыми позициями, иначе «отдельные фрагменты внедряются в организм города без учета его общей анатомии», — пишет Р. Колхас [6, с. 207]. Согласованность множественности отсылает реально и образно к продуктивности, синтезу механики и магии. Таким инструментальным потенциалом, синтезирующим разнонаправленные факторы в архитектуре, обладает гибридная графическая форма — диаграммы, о которой свидетельствуют архитекторы направления деконструкции П. Айзенман и Р. Колхас. Архитекторы деконструкции определяют сущность диаграммы следующим

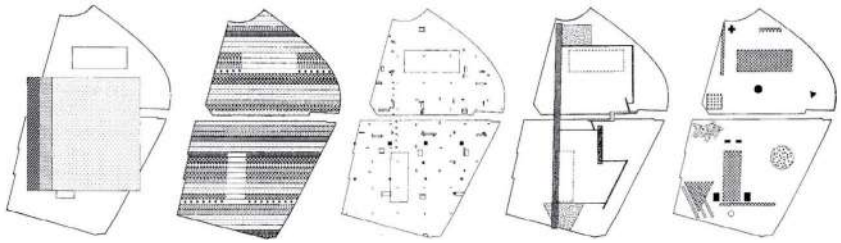


Рис. 1. Диаграмма проект парка Ла Виллет 1983, Р. Колхас

образом: не «просто средство порождения архитектуры» или средство «производства» архитектуры, но «способ смотреть на мир» [2, с. 27]. На основе приведенных высказываний архитекторов о диаграмме выделим инструментальные принципы диаграмматических построений:

— генеративность (диаграмма — способ порождения архитектуры);
— формообразование (диаграмма — концепт производства архитектуры);
— профессиональный фрейм (диаграмма — способ смотреть на мир).

Диаграмматические построения гибридизируют форму в архитектуре, задействуют принцип соединения известных, но далеких друг от друга объектов, идей, поэтому ее основа (природа) парадоксально близка цифровой гибридности, в то время как наше исследование концептуально позиционирует диаграмму вне цифрового континуума и определяет ее в качестве интерфейса архитектуры (Рис. 1).

Прагматика диаграммы инструментально решает основополагающую задачу, а именно — корреляцию данных. Процедурная правомерность метода (4) корреляции раскрывается в высказывании: «ученых учат осознавать, что корреляция не является причинной связью, необходимо понимать именно движущие силы соединения переменных, нужно иметь модель. Но, сталкиваясь с большими данными, данными этот подход устаревает. Петабайты информации (big data) позволяют нам сказать: Корреляции достаточно <…> Корреляции да, но не теории, не модели, даже не объяснения!», — отмечает Ф. Моретти [8, с. 336]. Корреляция, согласно исследованиям Ф. Моретти, — ключевой и фундаментальный механизм построения концептуальных связей, который синтезирует текст — изображение — форму. Понятие формы служит здесь обобщением внешнего и внутреннего планов, объединяющим дифференциальное множество включенных в концептуальную связь позиций. Согласно идее о форме д'Арси Томпсона, Ф. Моретти резюмирует: «форма любой части материи <…> всегда может быть описана как результат действия силы. Если коротко, то форма <…> является "диаграммой сил", по крайней мере, в том смысле, что, отталкиваясь от формы, мы можем <…> установить силы, которые <…> действовали на нее» [8, с. 342].

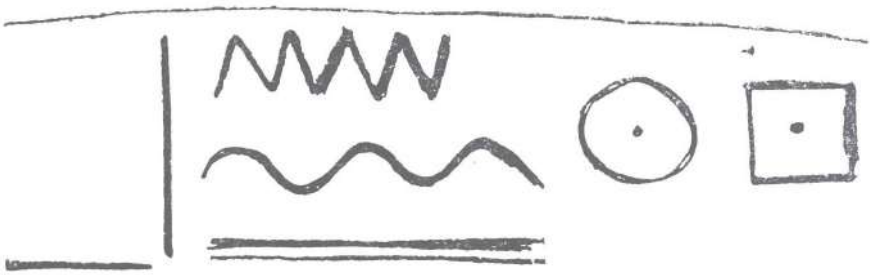


Рисунок 2. Диаграмма Ле Корбюзье, (по А.В. Иконникову).

Диаграмма соединяет множественность разнородных данных посредством корреляции в абстрактный семантический массив / поле / облако, где синтез «сил» предметно выражен графически. Отметим следующее: гибридная природа диаграмматических построений преодолевает рациональные границы нормативных очертаний понятий, их развитие и связи интенционально пересекают собственные границы и трангрессируют, согласно М. Фуко, за «опыт-пределов» и создают новую «более тонкую топологию» на основании синтеза, совокупности ранее известных объектов, далеких друг от друга [12, с. 16–17]. Эти процессы документируют и определяют гибридную основу диаграммы.

Дифференциальная природа диаграммы

Диаграммы в архитектуре весьма различны. Ряд примеров из практики архитектуры Ле Корбюзье предоставляет основу для краткого анализа и обобщения принципиальных черт феномена диаграммы.

1. Первый пример диаграммы — двойственное взаимодействие схемы и текста (гибрид), где проявлен алгоритм феноменальной мысли Ле Корбюзье. В графической схеме и тексте архитектор фиксирует внимание на проективных закономерностях абстрактной формы, которая предшествует порождению и формированию архитектуры. Текст и схема изображения самодостаточны, но в тексте-описании диаграммы Ле Корбюзье декодирует абстрактную графическую схему линейных начертаний, состав которой определяют линии, две основные геометрические фигуры, точки и три усложнённые линейные структуры (в сравнении с элементарной простотой линии и точки): зигзагообразная, волнообразная и две соположенные параллельные линии различной ширины (Рис. 2). Многокомпонентный протяженный графический комплекс линеарных начертаний формирует диаграмму.

«Горизонталь или вертикаль, <…> резкая ломаная линия или мягкая волнообразная, круг или квадрат с обозначенным центром, — вот что глубоко воздействует, характеризует творчество и определяет впечатления. Ощущение ритма, разнообразия или монотонности, связности или бессвязности, приятное удивление или разочарование, радостная внезапность света или холод мрака, чувство покоя от освещенной комнаты или тревога от полутемной, восторг или уныние, — вот результаты того, что я нарисовал (Рис. 2), вот что воздействует на нашу восприимчивость, ряд впечатлений, от которых никому не дано уклониться» [5, с. 222–223].

Из текста Ле Корбюзье становится очевидным, что диаграмма синтезирует так же, как и в практике современных архитекторов, феноменологический способ «смотреть на мир» и генеративным образом обуславливает порождение идей и форм архитектуры [2, с. 27]. Ле Корбюзье пишет, что эстетическое волнение рождается через «комплекс впечатлений» в различении соположенных форм и пространств [5, с. 222].

2. Второй пример — диаграмма Ле Корбюзье «Дом–Ино» / Maison Dom-Ino (1914-1915). Диаграмма схематизирует систему пространственной конструкции, состав которой определяют колоны, плиты и вертикальные коммуникации. «Дом–Ино» — прототип серийного жилья, тип конструкции, который определил концепт массового строительства XX века и базис структурного типа архитектуры модернизма. Значимость диаграммы «Дом–Ино» в архитектуре утверждает архитектор деконструкции П. Айзенман, так как диаграмма включает отсылку к «каркасной конструкции» ордера [2, с. 77]. Ле Корбюзье устанавливает аналогию между собственным изобретением, каркасом из колон и плит («Дом–Ино») и символом классической эпохи — колонной, ордером. В этой аналогии Роу и Айзенман усматривают ключевую основу — «преемственность» традиций классической архитектуры модернизмом [2, с. 77]. Диаграмма «Дом–Ино» реализует «в современной архитектуре набор руководящих, абстрактных и идеализированных принципов» [13]. Диаграмма синтезирует комплекс исторических и культурных связей классической и современной архитектуры, прогностически развивает материальную основу архитектуры в качестве динамической константы во времени. Одновременно диаграмма «Дом–Ино» представляет собой комплекс связей и принципов и является:

— самореферентным «индексом» архитектуры модернизма,
— знаком становления и развития практики Ле Корбюзье,
— архетипом современной архитектуры [2, с. 58, 77–78].

3. Третий пример диаграммы Ле Корбюзье — «средоточие всех мер», которого он достигает через процедуру «фиксации места» [5, с. 223]. Архитектор убежден, что опыт подобного плана генерирует прямую связь с художественным мастерством в архитектуре. Диаграмма архитектора придерживается траектории структурной дескрипции текста, и, действительно, как мы увидим далее, текст генерирует

результат разнообразия форм посредством выявления и фиксации структурных маркеров, констант природных данностей формы в пространстве. Ле Корбюзье фиксирует сценарий места, вкрапляет моменты функциональной и феноменологической чувственности. Архитектор моделирует в следующем тексте конструкт диаграммы:

«Представьте себе побережье Бретани; грань между небом и океаном образует чистую линию; от меня до нее расстилается обширный горизонтальный план. Я наслаждаюсь величественным покоем. Справа несколько скал. Волнистая поверхность прибрежного песка восхищает меня нежной модуляцией горизонтального плана. Я шагаю. И вдруг застываю на месте. Между моими глазами и горизонтом возникло нечто поразительное: вертикальная гранитная скала высится, как менгир, образуя с линией горизонта прямой угол. Кристаллизация. Фиксация места. Здесь человек замирает, пораженный полнотой симфонии, совершенством отношений, величием. Вертикальная линия подчеркивает направление горизонтали. Одно существует благодаря другому. Таково могущество синтеза» [5, с. 222].

Множественные позиции диаграмм Ле Корбюзье апеллирует к разнообразию формы, пропорциональному строю, масштабированию, проявляют «ряд сопряженных отношений», которые, согласно мысли архитектора, не нуждаются в изысканных материалах, а обращены к «простору и высоте» как к конкретным концептам, графически выраженным величинам [5, с. 224].

Приведенные примеры трех диаграмм очерчивают, но не исчерпывают ее инструментальную прагматику, раскрывают ее проективный диапазон.

В первом случае интерфейс диаграммы охватывает и соединяет дискретные знаки базовых элементаризированных линейных форм и ощущений архитектора в абстрактную систему. Диаграмма коррелирует комплекс «организованных» впечатлений, сообразует с линейной направленностью осей каркас структуры и затем порождает эстетическое действие, принцип, организацию, которые проективно корреспондируют к архитектуре [5, с. 247].

Второй пример диаграммы Ле Корбюзье раскрывает структуру и тип одного из «паттернов» архитектуры XX века. Диаграмма опосредованно утверждает связь и общность форм модернизма с классической архитектурной традицией архитектуры. Из этого следует референциальность диаграммы, условие которой — текст, сопровождение графических начертаний.

Третья диаграмма устанавливает общую систематику в пересечении и средоточии всех мер на интегративной, масштабируемой связи человека, места и ландшафта. Диаграмма документирует конкретику топологии, «фиксирует место», истончает и индивидуализирует

структурные связи основы, из которых проективно извлекаются аксиология пространственных отношений и принципы формообразования архитектуры.

На основе аналогий линейных и природных форм в диаграммах Ле Корбюзье отметим проективную связь между перечнем абстрактных линейных фигур (первый пример) и структурными позициями ландшафта, который продуцирует «могущество синтеза» (третий пример):

— вертикальная и горизонтальная линии (создают ортогональ ∟ 90°) ≈ скала, менгир и море (вертикаль и горизонталь, прямой угол);
— волнообразная линия ≈ волнистая поверхность прибрежного песка, поверхности воды;
— квадрат и круг с точкой в центре ≈ фиксация места;
— резкая ломаная линия (зигзаг) ≈ кристаллизация.

На основании выявленных аналогий, фигуральных сходств структурного и формального планов, отметим, что Ле Корбюзье вариативным образом задействует природные и графические формы, их корреляция образует абстрактный «паттерн», который, по Моретти, включен в пространственное преобразование «распределение — паттерн — формальная структура». Если кратко, то движение осуществляется от «формы к паттерну» и представляет «особое формальное сцепление пространства и эмоций» [8, с. 338].

Из примеров диаграмм Ле Корбюзье следует, что диаграммы в архитектуре кроме традиционных графических схем, систематизируют разнородный материал, охватывают форму, текст, вбирают прагматику феноменологических аспектов. Эта триада (форма, текст, феноменология) — основа диаграммы как построения. Резюмируя структурную основу диаграммы, перейдем к следующему примеру, практика которого комплексно (complexus: то, что соткано вместе) охватывает архитектуру второй половины XX века.

Этот охват существенного разнообразия осуществляет архитектор, ученый Питер Айзенман, один из лидеров направления деконструкции и современной архитектуры в исследовательском проекте «Десять канонических зданий».

Диаграмма — концептуальный интерфейс архитектуры

Из всей плеяды деконструктивистов Питера Айзенмана отличает то, что прагматика его архитектуры и исследований основаны на сопряжении классического корпуса архитектуры с концептами деконструкции (безусловно, в пользу последних) которые «обновляют» каталог «прецедентов» и границ традиций структурного дискурса архитектурной мысли, формы в пространстве. Именно проективный сплав академических традиций и учет персональных исследований позволяют Айзенману творчески, дискурсивно осуществлять феноменальный

пересмотр и трансформацию классического дисциплинарного состава архитектуры. Последовательно и концептуально он свёртывает и контейнирует традиции в расширенный пласт практики архитектуры деконструкции. Знаково и то, что определяющим критерием архитектуры для Айзенмана является опыт преобразования, трансформации как таковой. Для этого он использует не только непосредственно архитектуру, но и форму содержательных текстов, опосредованных диаграмматическими построениями. В проекте «Десять канонических зданий» Питер Айзенман синтезирует обозначенные три составляющие: исследовательский комплекс чередует текст, графические и текстуальные диаграммы, где комментарии формируют / определяют призму феноменологического дискурса критического проекта и концептуального пересмотра архитектуры второй половины XX века. Посредством комплексной работы Айзенман расширяет в том числе прагматику диаграммы и утверждает, что она как инструмент анализа архитектуры в XX веке трансформируется в очертаниях формального, текстуального, феноменологического пределов и переходит на основании синтеза их пространств в регистр формы концептуального плана [1, с. 10]. Книги и тексты архитекторов задействуют массу обстоятельств. К примеру, только учет внешних аспектов книги (способы чтения, издание, эстетика) формирует синтез пространственного и формального дискурса в архитектуре. Наглядной аналогией, воплощающей колоссальный массив концептуальных данных практики архитектора, является труд Рема Колхаса S,M,L,XL, изданный в ноябре 1995 года. Дата его выхода совпадает с запуском протокола-прототипа всемирной глобальной сети [2, с. 158]. Книга Колхаса — фактически алфавитный справочник — платформа архитектуры, его текстуальное и графическое содержание представляет большой нарратив проектного плана. Диаграмма проявлена у Колхаса уже в названии книги, которое апеллирует к практическому регистру масштабируемости размеров, кодифицированных в текстовой аббревиатуре. Содержательность книги каталогизирует практически неисчислимый поток проективных гиперсценариев и концептуальных архитектурных прецедентов практики Колхаса.

В тексте проекта Айзенмана, напротив, разворачивается не нарратив, не повествование, не каталогизация, но волюметрическое «поле рациональной аргументации и прояснения» истории и практики архитектуры второй половины XX века, где архитектор критически осмысляет, перерабатывает и экспериментирует с устоями традиции модернизма, ее прецедентами архитектуры [2, с. 162–163]. Айзенман резюмирует цель проекта в качестве критического дискурса через намеренное утверждение «оспаривать <…> канон нашего времени» [1, с. 276]. Предлагаемая им процедура оспаривания осуществлена через

текст с графемами диаграмм, и, вероятно, их синтез инструментализирует и заключает продуктивную прогностику-обещание естественного развития архитектуры как дисциплины. Диаграммы в проекте Айзенмана реализуют и представляют действенную универсалию. Кроме традиционной процессуальной репрезентации диаграммы продуцируют собственный формальный, критический дискурс:

— проясняют отношения текста и формы в архитектуре;
— трансформируют ряд прецедентов практики архитектуры модернизма XX века (например, «Дом–Ино»).

Заключение

Как результат процессуальной множественности действий диаграмма в архитектуре генерирует условия альтернативного плана «собственной диаграмматической формы», «не имеющей исходного состояния» и логики, представляют концепт, отсылающий к аналоговой форме как таковой, «использованной в самых разных формах»; диаграммы преобразуют, критикуют, нарушают, переопределяют ряды множества прецедентов истории архитектуры [1, с. 267]. Поэтому графическая топология диаграммы вбирает и синхронизирует комплекс опыта (complexus: то, что соткано вместе), критически / позитивистски апеллирует к традиции как ряду трансформации прецедентов; инструментально формирует актуальный вектор и процессуально трансформирует, моделирует объект / процесс в архитектуре [4, с. 134]. На основе проведенного исследования сформулируем основные выводы.

Во-первых, анализ диаграмм в практике Ле Корбюзье позволяет утверждать, что диаграмма — это инструмент, гибрид, действенная универсалия обобщения дифференциальных данных.

В качестве второго вывода обозначим внецифровой характер диаграммы. Диаграмма обладает рядом определяющих и формообразующих принципов (фрейм, генеративность формы, концептуальный план) в архитектуре.

В-третьих, комплексный учет принципиальных возможностей диаграммы позволяет верифицировать ее в качестве инструмента структурирования онтологического плана и синтеза формосодержательных потенциалов архитектуры.

Результирующим примером служит сопоставление диаграммы и х-гау лучей, которое приводит Чарльз Дженкс из текста архитектора Джона Хейдука [14, p. 285]. Задействуя приведенное сопоставление, резюмируем, что диаграмма комплексно, специфическим образом проясняет в концептах графического интерфейса сущность архитектуры, развертывает и расчерчивает ее синтетический «сгусток», моделирует «смещение», которое инструментально обновляет версию информации, формирует через проявленную визуализацию связей

содержательных отношений текста и формы, продуцирует гибрид общего постдисциплинарного горизонта [11, с. 238].

Примечания:

1. Ю. Хуэй распределяет основание позиции исследовательского вектора в диапазоне онтологии и аксиологии.

2. Современный архитектор направления деконструкции Питер Айзенман в собственной практике маркирует сущностное различение категорий оптического и визуального [1, с. 10]. Оптическое связано с физической природой зрения, в то время как визуальное, по Айзенману, отсылает к глубинам умозрения и концептуального опыта. Диаграмма в этом контексте инструментализирует процесс и отношения форм в пространстве. Основа, базис диаграммы произрастает из синтеза, умозрения, концепта в графических эквивалентах формы.

3. Митчелл указывает на спектральную многозначность образа, поле которого разделено между траекториями природной формы, идеей, чувствами, материальными очертаниями, где абстрактный сущностный эйдос — искомое, а не конфигурация и очертания [7, с. 49].

4. О методологическом потенциале диаграммы в архитектуре см.: Шарапов И.А. Диаграмма, орнамент и текст: концептуальная архитектура П. Айзенмана // Проблема художественной формы и содержания в современном искусстве, архитектуре, дизайне. Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием XI Терёхинские чтения. Под ред. А.П. Крохалевой. Пермь, 2022. С. 178–190.

Список литературы:

1. Айзенман П. Десять канонических зданий 1950–2000 / Пер. с англ. Strelka Press, М.: 2017. 312 с.

2. Айзенман П., Колхас, Р., Суперкритика. М.: Strelka Press, 2017. 218 с.

3. Вахштайн В.С. Воображая город: Введение в теорию концептуализации. М.: Новое литературное обозрение, 2022. 576 с.

4. Драгомощенко А.Т., Савчук В.В., Фокин С.Л. Казус философии. Прения. СПб.: Издательство РХГА, 2012. 220 с.

5. Иконников А.В. Мастера архитектуры об архитектуре. М.: Искусство, 1972. 343 с.

6. Колхас Р. Нью-Йорк вне себя: ретроактивный манифест Манхеттена / Пер. с англ. 2-е изд., испр. М.: Strelka Press, 2021. 256 с.

7. Митчелл У. Дж.Т. Образ. Текст. Идеология. Пер. с англ. В. Дрозд. М.: Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2017. 240 с.

8. Моретти Ф. Дальнее чтение. М.: Изд. Института Гайдара, 2016. 352 с.

9. Родионова А.А. Антиномия текста и интерфейсе: континуальность и дискретность // The Digital Sholar: Philosopher's Lab / Цифровой ученый: лаборатория философа. 2019. Т. 2. № 1. С. 88–99.

10. Сальникова Е.В. Предыстория волшебства экранов. Мотивы «Илиады» и «Одиссеи» // Наука телевидения. 2018. № 14.1. С. 120–157.

11. Синтез современности: руины ГАХН и постдисциплинарность / Под. ред. Н. Сазонова, А. Хенинг. М.: Издательство Института Гайдара, 2021. 312 с.

12. Фуко М. Археология знания / Пер. с фр. М.Б. Раковой, А.Ю. Серебрянниковой; вступ. ст. А.С. Колесникова. Изд. 3-е, стер. СПб.: ИЦ Гуманитарная академия, 2020. 416 с.

13. Frearson A., Steel B. Le Corbusier's Maison Dom-ino realised at Venice Architecture Biennale. 9 June 2014 // DEZEEN. URL: https://www.dezeen.com/2014/06/09/le-corbusiers-maison-dom-ino-realised-at-venice-architecture-biennale/ (дата обращения 07.10.2022).

14. Jencks Ch., Kroft K., Theories and manifestoes of contemporary architecture, Academy edition, 1997. 312 p.

Ю.М. ХАСАНОВА

Преподаватель кафедры «средовой дизайн», Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

J.M. KHASANOVA

Lecturer at the Departament of «Environmental Design», the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

АРХИТЕКТУРНЫЕ УТОПИИ КАК ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ВИРТУАЛЬНЫХ ПРОСТРАНСТВ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ARCHITECTURAL UTOPIAS AS A SOURCE OF INSPIRATION IN DESIGNING VIRTUAL SPACES IN COMPUTER GAMES

Статья посвящена актуальной теме проектирования среды в системе виртуальных пространств видеоигр. Отвечая на вопрос, какое влияние архитектура оказывает на видеоигры, автор предлагает взглянуть на архитектурные утопии как источник вдохновения при проектировании виртуальных пространств в компьютерных играх.

Ключевые слова: виртуальное пространство, среда, видеоигры, виртуальные миры, спекулятивная архитектуры, бумажная архитектура

The article is devoted to the actual topic of designing the environment in the environment of virtual spaces of video games. Answering the question of what importance architecture has for video games, the author offers an adherent of architectural utopias as a source of inspiration when designing space in computer games. The role of architecture and design objects in the development of the playing space is determined, and vice versa, what kind of help video games can contribute to the develop-ment of architecture.

Keywords: environment, environment, video games, virtual worlds, speculative architecture, paper architecture

Мир вокруг нас стремительно меняется; то, что раньше казалось фантастикой, сегодня реальность, виртуальная реальность. Инновационные решения и научные разработки постоянно открывают перед нами новые возможности, позволяя творчески подойти к созданию новых динамичных форм и трансформации уже существующих. Возможно, сегодня мы находимся в эпицентре таких изменений, ведомых вперед технологиями виртуальной реальности.

Новые технологии расширяют границы возможного, дают шанс испытать уникальный опыт, открывают новые горизонты познания, позволяют нам побывать там, где мы никогда прежде не были, — в будущем, именно в этом — их уникальное преимущество. Стремительное развитие технологий виртуальной реальности затронуло все сферы жизни общества: образование, промышленность, медицина, эксплуатация и обучение персонала, туризм, маркетинг и реклама, спорт, музейная индустрия, военная отрасль, космос и др. И все же лидирующее положение применения технологий виртуальной реальности занимает индустрия развлечений. На первое место здесь вышли видеоигры, обладающие тем, что не способна предложить ни одна индустрия, а именно — интерактивным взаимодействием.

Все игры архитектурны по своей сути. Прежде всего, видеоигра — это организация пространства. «Определяющий элемент компьютерной игры — это пространственность», — пишет исследователь видеоигр и профессор Копенгагенского технологического института Эспен Орсет. Архитектура в видеоиграх организует пространство так же, как архитектура в реальности. Но физический мир в игре — условность, поэтому архитектура там переходит в поле смыслов: создает атмосферу, передает идеи авторов и формирует среду, в которой разворачивается сюжет. В своей утопической природе видеоигры являются эхом исторических архитектурных проектов, которые вышли за рамки зданий в концептуальные области, переопределив то, что мы могли бы считать архитектурой. Учитывая, что видеоигры сочетают в себе утопические миры, фактически населенные сложными системами правил, с которыми могут взаимодействовать пользователи, мы можем предположить, что видеоигры — это среда, которую ждали радикальные архитекторы 1960-х и 1970-х годов, — среда, способная производить игривую, количественную, но также и качественные утопии, которые могут говорить о реальном мире. Такие проекты объединили эксперименты в репрезентации, утопическом построении мира и контркультурном мышлении, чтобы создать оригинальные работы, которые до сих пор находят отклик.



Рис. 1. Джованни Баттиста Пиранези. Воображаемые тюрьмы. Лист XIV



Рис. 2. Джованни Баттиста Пиранези. Разводной мост. Лист VII

Фантастические гравюры, особенно утопии «Воображаемые тюрьмы» итальянского архитектора и графика Джованни Баттиста Пиранези вдохновили множество творцов. Его личности посвящены исторические и фантастические романы, среди них «Крест и Сфинкс. Безбожная жизнь Джованни Батиста Пиранези» Пьерлуиджи Панца, «Пиранези» Сюзан Кларк, «Труд кавалера Джамбаттиста Пиранези» Владимира Одоевского, эссе о Пиранези написали Олдос Хаксли, Маргерит Юрсенар, Сергей Эйзенштейн. Офорты Пиранези стали отправной точкой для многих режиссёров, их использовали в своих фильмах Сергей Эйзенштейн и Фриц Ланг, не говоря уже о множестве современных фильмов в жанре фэнтези. По тексту Пиранези «Мнение об архитектуре» в Туринском Политехническом университете поставлена театральная постановка, и даже совсем современная книга-комикс «Графический роман» иллюстратора Ратигера вдохновлена идеями из прошлого, а «невозможная архитектура» Маурица Эшера с его опытами в построении пространственных лабиринтов лишь завершает линию, начатую еще в «Темницах» Пиранези. «...Нигде мы не находим непрерывного перспективного вида в глубину. Но везде начавшееся движение перспективного углубления прерывается мостом, столбом, аркой, переходом... Серия пространственных углублений, отсеченных друг от друга столбами и арками, строится как разомкнутые звенья самостоятельных пространств, нанизанных не по признаку единой перспективной непрерывности, но как последовательные столкновения пространств разной качественной интенсивности глубины» (Рис. 1, 2), — писал Эйзенштейн. Гравюры изображают обширную подземную сеть проходов, мостов, арок и лестниц, бесконечные лестницы, переходы, фантастиче-





Рис. 3, 4. Компьютерная графика из игры «Bloodborne» (FromSoftware)

ские лабиринты, и другие мотивы серии гравюр «Темницы» вдохновили художников, разработчиков студии FromSoftware (Рис. 3, 4). С ловушками и лифтами, приводимыми в движение древними механизмами, и лабиринтами, где платформы пересекаются в запутанном пространстве, окружающая среда FromSoft завораживает и дезориентирует игрока.



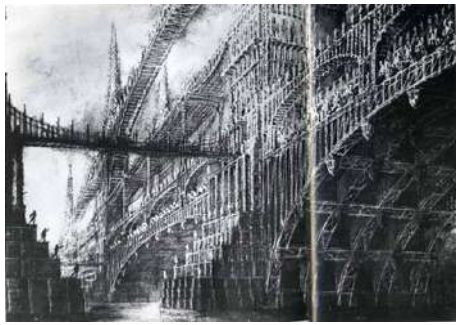


Рис. 5, 6. Яков Чернихов. Графика



Рис. 7. Компьютерная графика из игры Dark Souls 3



Рис. 8. Мауриц Корнелис Эшер «Относительность»



Рис. 9. Компьютерная графика из игры «Manifold Garden»

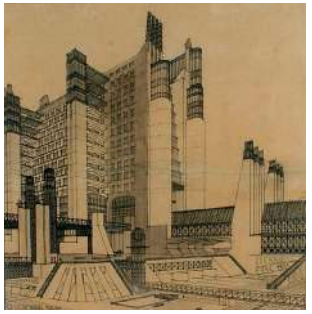




Рис. 10, 11. Антонио Сант'Элиа. Серия «Новый город» (Città Nuova)

Окружение из миров Bloodbone серии игр DarkSoouls также имеет сходство с дворцовой архитектурой Якова Чернихова (Рис. 5, 6). Викторианско-готическая архитектура вымышленных городов (Рис. 7) погружает игрока в ощущение бесконечности сна, мрака, бесконечные шпили и контрофорсы соборов, расположенных в городах, как Анор-Лонда, Ярнам и Лотрик очень напоминают поздние работы советского конструктивиста.

Игра Manifold Garden переворачивает наше представление о мире. Физика здесь не имеет власти. Да и геометрия тоже. Первое название игры — «Относительность», ссылка к знаменитой картине Маурица Корнелиса Эшера (Рис. 8) с одноимённым названием. Земля под ногами? А может над головой? Или уже слева? Где вообще я? — такими вопросами вы будете задаваться на протяжении всей игры (Рис. 9).

Идеи итальянского футуриста Сант-Элиа оказали влияние не только на архитекторов будущих поколений, но и стали источником вдохновения художников-постановщиков и режиссеров и концепт-художников видеоигр. Художник Антон Ферст создавая Готэм-сити (вымышленный город, в котором происходит действие историй о Бэтмене) вдохновлялся проектами Città Nuova, или «Нового города» (Рис. 10, 11), которые были опубликованы вместе с его собственным манифестом: «Эта архитектура не может быть покорной ни одному закону исторической преемственности. Она должна быть новой, как ново состояние нашей души <…> Мы должны изобрести и построить город, похожий на огромную шумную стройку, ловкий, мобильный, динамичный в каждой своей части, и футуристический дом, похожий на гигантскую машину». Подобно «Новому городу» Элиа Готэм-сити представляет собой вертикальный город геометрических форм, расположенных симметрично, как поршни и батареи какой-то огромной адской машины, перемежающийся мостиками, течет,



Рис 12. Готэм-сити. Антон Фёрст



Рис 13 Ночной Готэм-сити. Комикс

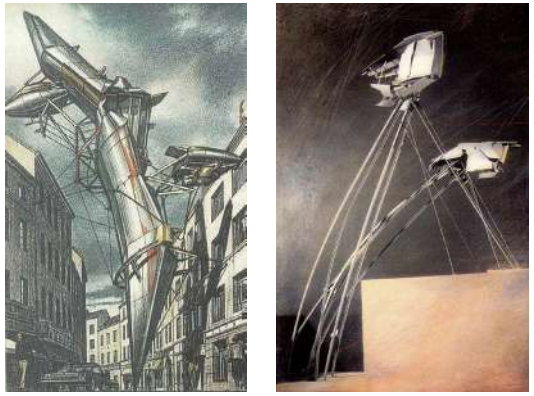


Рис14, 15. Леббеус Вудс. Рисунки из серии «Geomagnetic Flying Machines»

как артерии промышленности (Рис. 12, 13).

Другой пример фантастической виртуальной среды из видеоигр — город City 17 из Half-Life 2. Вымышленный город после Семичасовой войны становится главным штабом Альянса. Под руководством альянса возводится массивное сооружение под названием Цитадель — основное место действия игры. Это сооружение настолько высоко, что исчезает в небесах, но гораздо важнее то, как влияние образа башни распространяется наружу, поглощая и видоизменяя облик города. Башня и другие объекты в городе построенs поверх старых частей города, оставленных на месте, когда Альянс захватил власть во время 7-часовой войны. Здесь есть параллели с философией американского архитектора Леббеуса Вудса: «Архитектура — это война. Война — это архитектура». По его словам: «Послевоенный город должен создавать новое из разрушений старого» (Рис. 14, 15). Архитектура города 17 в Half-Life 2 вдохновлена этой идеей. Объекты в городе — архитектура, машины, корабли, технологии — воплощают ощущение перестройки, были перепрофилированы и получили новую жизнь.

Говоря о футуристических проектах, необходимо упомянуть такое архитектурное объединение как «Аркигрэм» (Archigram). Проекты этой группы создали множество утопических проектов, поражающих своей смелостью, радикальностью взглядов. Среди них самые известные: Шагающий город (The Walking City) (Рис. 18, 19), Подключаемый город (Plug-in-City) (Рис. 19), и Мгновенный город (Instant City) Ее участники отвергали статичную форму города, город превращался в мобильную, динамичную систему, отражающую современный быстро меняющийся темп жизни. Создавая заведомо невозможные проекты, авторы переосмысливали само понятие архитектуры, показывали, что она не обязательно должна быть массивной, нерушимой, долгосрочной, а может быть легкой, подвижной и одноразовой. «Думаю, что жилище будущего превратится в гибрид здания и средства передвижения», — говорил Питер Кук — основатель группы. В их проектах преобладающей концепцией было отношение к городу как развивающейся подвижной системе и прослеживается тенденция использования инновационных решений.



Рис.16, 17. Компьютерная графика. Valve Corporation, Sierra Entertainment / Half-Life 2

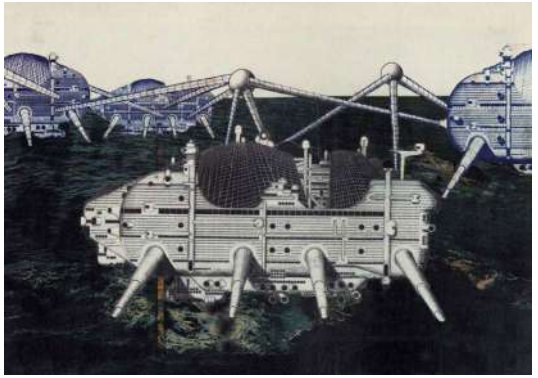


Рис. 18. Группа «Аркигрэм». Проект «Шагающий город»

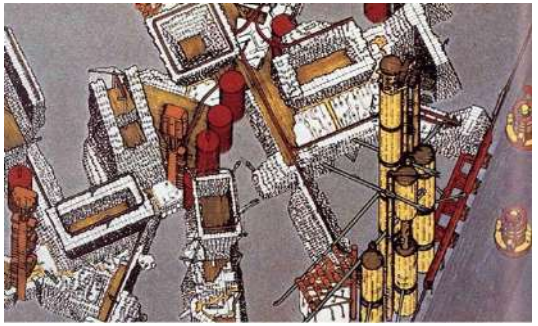


Рис. 19. Группа «Аркигрэм». Проект «Подключаемый город»

Что же в это время происходило в русской культуре? Несомненно, одним из самых интересных феноменов рус-

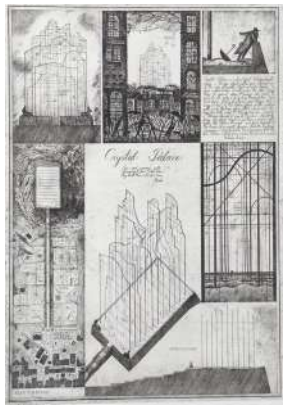


Рис. 20. Александр Бродский и Илья Уткин. Бумажная архитектура. Хрустальный дворец

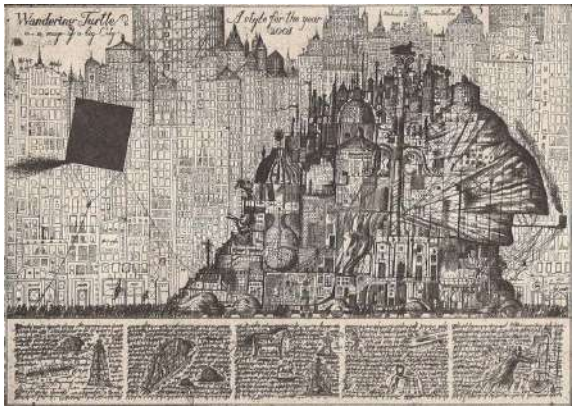


Рис. 21. Александр Бродский и Илья Уткин. Странствующая черепаха в лабиринте большого города

ской культуры XX века можно считать советскую бумажную архитектуру. Молодые архитекторы объединились и создали свою параллельную реальность, это были конкурсные проекты, журнальная графика, авторы соединяли разные стили и эпохи, и искали образы города будущего, вдохновляясь идеями прошлого.

Виртуальная среда оказалась лучшим вместилищем для невозможной (бумажной) архитектуры, в ее перерождении с последующими экспериментами будущее развитие дизайна виртуальной среды. Таким образом, можно сделать вывод, что невозможная (бумажная) архитектура, футуристические проекты прошлого являются неиссякаемым источником вдохновения. Проекты невозможной (бумажной) архитектуры существенно повлияли не только на развитие теории архитектуры, но и стали базой для создания новых, фантастических концепций и идей развития архитектуры виртуального пространства, поэтому можно смело утверждать, что в скором времени мы увидим гораздо больше невозможной архитектуры в видеоиграх.

Список литературы:

1. Авакумов Ю. Бумажная архитектура. М.: Музе современного искусства «Гараж». 376 с.

2. Бранци А. No-Stop City Archizoom Associati. Орлеан: HYX, 2006), 176. 179 с.

3. Колхас Р. Мусорное пространство. М.: ООО «Арт Гид», 2015. 84 с.

4. Колхас Р. Architecture Has A Serious Problem Today: статья // Codesign. 2016. 21 мая [Электронный ресурс] URL: http://www.fastcodesign.com/3060135/innovationby-design/rem-koolhaas-architecture-has-a-serious-problem-today.

5. Колхас Р. Нью-Йорк вне себя. М.: Strelka Press, 2012. 336 с.

6. Манович Л. Язык новых медиа. Кембридж и Лондон: MIT Press, 2001. 9 с.

7. Марин Л. Утопики: семиологическая игра текстовых пространств. Атлантик-Хайлендс, Нью-Джерси: Humanities Press, 1984. 242 с.

8. Маккуайр С. Медийный город. Медиа, архитектура и городское пространство. М.: Strelka Press, 2014. 527 с.

9. Митчелл У. Я плюс-плюс: человек, город, сети. М.: Strelka Press, 2012. 328 с.

10. Сибрук Д. Nobrow Культура маркетинга. Маркетинг культуры. М.: Ad Marginem, 2005. 304 с.

В.Д. ЭВАЛЛЬЁ

Кандидат культурологии, старший научный сотрудник, сектор художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания; старший преподаватель кафедры истории русского искусства факультета истории искусств, Российский государственный гуманитарный университет

V.D. EVALLYO

PhD (in Culture Studies), Senior Researcher, Mass Media Arts Department, State Institute for Art Studies; Senior Lecturer, Department of the History of Russian Art, Faculty of Art History, Russian State University for the Humanities

ОНЛАЙН-МУЗЕЙ КАК ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА

ONLINE MUSEUM AS A WORK OF ART

В статье феномен цифрового музея анализируется как специфический арт-объект, предпринимается попытка систематизировать набор направлений его деятельности, нацеленных на поддержание связи со своими посетителями и продолжение культурно-просветительской деятельности на языке современных медиа.
В результате исследования делается вывод о том, что ключевыми чертами субъекта являются медиаинтеграция, вариативность коммуникативных направлений, игровое манипулирование экспонируемыми объектами, а в ряде случаев — утрированная концептуальность. Коммуникация с контентом цифрового музея включает в себя элементы интерактивности, виртуального погружения в окружающую среду. Все они характеризуются в основном приватным тоном общения. Всей своей деятельностью в виртуальной медиасреде музей демонстрирует стремление соответствовать современности, быть неотъемлемым элементом современной общественной культуры, иметь запоминающийся образ и активно развивать поле знания и репрезентации искусства.
Ключевые слова: музей, цифровой музей, медиаархеология, полиэкран, коммуникация, иммерсивность, интерактивность.

Since the 21st century, digitalization has been actively implemented in all spheres of life, and this trend is relevant for Russian museums. The main content of the museum's digital environment is characterized by visual diversity and various communication accents. The same theme or exhibitions can be exploited in various visual forms, which allows you to see different shows. An important component of visual content is its split-screen implementation, which partially restores the lost material architectonics to the abstract digital space, or rather, creates an illusion of such a process.
The purpose of this article is to analyze the digital museum as a complex art object. As a result of the study, it is concluded that the key features of the subject are media integration, the variability of communication modes, game manipulation of exhibiting objects, and in some cases overacted conceptuality.
Communication with the digital museum's content includes elements of interactivity, virtual immersion in the environment. All of these are characterized by a mostly private tone. By all its activities in the virtual media environment, the museum demonstrates the desire to correspond to modernity, to be an integral element of today's public culture, to have a memorable image.
Keywords: museum, digital museum, media archeology, split-screen, communication, immersiveness, interactivity.

Preface

This article was written in the spring of 2020 in the midst of the covid-19 pandemic and all epidemiological restrictions [3]. It attempts to systematize a complex of museums practices aimed at maintaining communication with their visitors and continuing cultural and educational activities in the language of modern media. Of course, most of the considered visual experiences were practiced in one way or another by museum institutions, but they have been never before the only bridge between the museum and its visitor. Thus, the review of visual practices undertaken in the article and the systematization of dominants can today be considered as a kind of media museum archeology. Today all these areas are predominantly preserved, supplemented and developed, however, it is obvious that from the category of additional and optional in the years preceding the end of 2019, the only possible communication routes during the pandemic. Today they are an independent layer of an actively developing (and expanding) field of knowledge and art representations.

Since the beginning of the 21st century, digitalization has been actively implemented in all spheres of life, be it social or cultural practices. The

trend towards a digital expansion is also typical of Russian museums. It involves multimedia technologies in the exhibition and exposition environment, social networks, various digital content. The digital imprint of a museum on the Internet allows for viewing the museum as a multifaceted and multi-structured artifact. Digitalization, however, was preceded by the process of modernizing the museum.

In the article «Museum 2.0» O. Krivtsun writes about the transformations of the museum: «Museum 2.0, in addition to using new technologies, draws heavily on the philosophy of a «culture of participation». This concept of Western aesthetics marks the dominance of the viewer's involvement in the creative process over the process of contemplation. Key ideas of the modern 'practice of participation' were developed in the works of J. Boyes, J. Cage, L. Clarke, G. Haake, M. Eichhorn, J. Hertz. According to these concepts, museums today challenge the traditional role of this institution as a repository of exhibits, calling for an understanding of the conventionality of the separation of artists and the public» [7, p. 204]. O. Krivtsun speaks about the museum of modern art as a postmodern project that began in the 1970s. Within the project, «the emphasis was shifted from the exhibit to the area and architecture <...> it was proposed to replace the linear display with the multiplicity of perception, to shift the emphasis from elitism to democratization of the principles of selection and representation, which made it possible to turn a museum institution into a kind of cultural center» [7, p. 205].

A further process affected museums not only of contemporary art but also of classical art, supplementing their usual forms of activity with Internet projects, which will be discussed in this article.

Before the coronavirus quarantine in the spring of 2020, museums already offered a wide range of computer spectacles that could be enjoyed without leaving home. However, the emphasis was on offline practices, while digital content was offered to those wishing to extend their knowledge through lectures, scientific literature, videos, etc. or to complement the experience by accessing the digital content of the websites.

Conventionally I distinguish two types of communication within the museum's environment: offline or virtual visit (through the consumption of digital content from the Internet). Considering that most of the content of museums' websites was developed before the isolation regime, it can be argued that almost all digital «products» were presented as additional, largely simplified communication with the visitors. It should be noted that the target audience was mainly computer advanced users focused on interactive screen content.

Isolated from their main cultural assets — the material environment, museums in the quarantine are forced to operate only with the content of websites. As the researchers rightly note, «immersiveness, augmented,

mixed, virtual reality, gamification and robotization, nativeness and multichannel, another type of journalism without editorial offices, publishers and sites, interactive VR cinema, digital history (digital history or DHist), social production and digital educational, scientific, educational, charitable are not so much media but poly and meta media; all of this is the digital reality of today's cultural and media industries. Museums are no exception» [11, p. 6].

Other researchers pay attention to the problem of integrating multimedia technologies into the material museum's environment. Fr. Penz captures the peaceful coexistence of multimedia technologies and «classic» exhibiting [14, p. 295]. The advantages in the implementation of the digital aspect are also noted by T.A. Smirnova, analyzing the opening possibility of «expanding the information space of the exposition given the limited room sizes» [17, p. 15].

However, these theses are relevant with the hybridization of material and digital media. A.A. Novikova records three stages in the correlation between works of art and media in the twentieth century: «fixing works of art, adapting them to the requirements of the mass media and re-emphasizing (which means using works of art for various needs, often far from art)» [13, p. 196]. O.M. Hylland concludes that as a result of digitalization, the authenticity of museum items is being replaced by their availability [6, p. 78]. In the context of this study, this conclusion appears to be highly significant. It largely correlates with the problems of virtual and offline visits to the museum. Some researchers view museum websites as a platform for providing augmented experiences [9; 10], enhanced by the ability to manipulate with the content [8]. Thus, there are several vectors of museum digital activities. They are creating a digital database (archive of collections and knowledge), supplementing visual impressions (video content, virtual expositions), expanding two-way communication channels (interactive projects, quick feedback).

This article examines digital museum's content from the perspective of additional visual and communication layers (at the boundary between offline and online practices), and also analyzes the museum's nature in the context of breaking ties with the material environment.

Augmented museum visibility

There is a wide range of digital technologies at the disposal of museum exhibits. Some Russian museums have their virtual expositions; technologies of audio guides, multimedia guides and augmented reality were introduced directly into the exhibition space. Perhaps the most striking and technically sophisticated application is Artefact — an interactive guide to museums in Russia. When you hover over the corresponding AR-icon next to the exhibit, the application «completes» an information

block to the cultural object. It includes detailed information about the author, the history of the masterpiece creation, art history, and cultural context.

It should be noted that this technology is positioned as a high-quality, highly intelligent product: according to the description of Artefact on the application download page, the content of the interactive guide was created by the museum employees. So we can talk about an information «superstructure» with the work of art.

The problematic field of augmented reality includes many aspects. As the researcher notes, museums demonstrate an object in immobility, which allows viewing it for an unlimited time [5, p. 73]. The use of augmented reality technology helps to overcome the static, fixedness of the object in the material environment, creates the illusion of movement and communication with the visitor.

As E.V. Dukov notes, the games of man and modern screens, large and small, public and private, «turned the screen into entertainment for a person, aestheticized his environment and often optically enlarged the space of his existence» [1, p. 14].

The Artefact application allows changing the communication register to a more private one. Using the «catalog» button, you can «get acquainted» with the masterpieces without leaving home. Then you can «try on» the work of art for your home interior. In this case, it is appropriate to talk about the inclusion of art objects in everyday discourse. Thus, the «catalog» button and its variations are present in almost every online store (and in some of them you can buy reproductions of paintings and their transmedia products — puzzles, embroidery, coloring by numbers, etc.). That is, the creators of new forms of media exposure proceed from the fact that elitist art in its reproduced form can coexist with the habitual environment as a thing or a virtual addition to everyday reality, and this is not its humiliation or profanation.

Despite the serious emphasis on communication with works of art through this application, the game aspect prevails in it. Let us remember the popular game Pokémon Go (Niantic, 2016), which made many users run around the city in search of computer-generated images of Pokémon on their devices screens. Of course, technology has stepped forward, the spectrum of spectacles and the degree of seriousness of the exploited topics have expanded, but the study of the museum space for the detection of an augmented reality mark is generally consistent with the aesthetics of this multiplayer online game.

Thus, there is a constant switch from elitist art in its usual habitat to its circulation in the mass sphere, and vice versa. The blurring of the boundaries between artistic and non-artistic environments, serious and playful elements continues.

In addition to the augmented reality mechanisms indicated above, which increase the number of layers of the visual component of the museum environment, one should pay attention to the digital information «add-on» — videos and video tours as a quick response to the isolation.

In quarantine, the Museum and Exhibition Complex of the Moscow region «New Jerusalem» (also known as the New Jerusalem Museum) offered the #MuseumBlizhe project. These are short videos in which the employees are talking about the exhibits stored in the museum. The aesthetics of the intra-screen space is similar to traditional television plots: the range of issues raised is limited, and there are montage transitions from the narrator to the close-up shots of the object.

The Moscow Museum of Modern Art conducts its online activities under the hashtag «DOMA s MMOMA» [At Home with MMOMA]. The lectures were moved online, and a video tour of the anniversary project «MMOMA 99/19» was launched. The video tour consists of a series of videos, in chronological order, uploaded to the museum's YouTube channel. The timing of short, dynamic videos fits well with the Internet habits of most users. The camera focuses mainly on the guide, with regular insert shots — the objects next to the narrator are in-camera focus. In terms of rhythm and aesthetic super-task, this video tour rhymes with the usual format of excursions: following a block of introductory information, the attention of museum visitors is mostly focused on the guide, and only from time to time listeners give a cursory glance at some of the exhibits available.

Video content of museums' websites can be considered as an attempt to structure and preserve the knowledge accompanying works of art in a visual form, involving art critics, guides, curators, each with their distinctive creative approach. These videos can be described as a kind of «time capsule», a message from people of art, designed for unlimited time perception, even possibly in the distant future. The status of significance is acquired not only by art, but also the relevant knowledge along with its presentation and professional interpretation.

Additional Communication

The State Russian Museum proved to be progressive in cases of communication with virtual visitors and, more broadly, with the sphere of mass culture in the project «Russian Masterpieces». It is symptomatic that the social network Odnoklassniki became a partner of the project, thus both the museum itself and its exhibits entered into easy communication with their digital audience.

In this project, show business personalities act as intermediaries between classical art and audience, contributing to an increase in the number of views, re-posts and likes. The name «Russian Masterpieces» also attracts attention. One can feel a rather high degree of familiarity with both

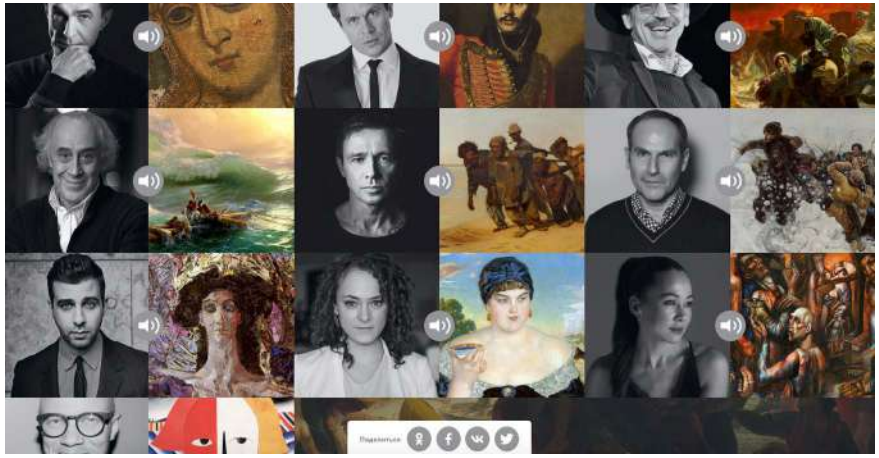


Fig. 1. 'Shedevry Russkogo' ["Russian Masterpieces"] // The State Russian Museum

great art and its potential audience; the museum acts as a «classmate» who is closely connected with the man by their «common past».

The project is presented in three forms: an audio guide with media persons, a virtual tour, and a test (available only for users registered in the Odnoklassniki network).

The Audio Guide with show business stars presents ten pairs, each with a media person and an artist. It is curious that when you hover over any image, there appear the names of the media person and the artist, but not the name of the work. This is probably due to the aesthetic consonance of the timbre of the radio host / singer / artist and the picture as the «voice» of its creator. On the other hand, the artist's photograph shows the face of a recognizable voice, and the masterpiece is the artist's «face». Nevertheless, no matter what logic the creators of this mode of interactivity use, it is obvious that the understanding of art and what is inalienable information about work is massified. As A.A. Novikova notes, «the Internet, in a sense, muzeeficiruet [archives] everything that gets into it, regardless of the true value of the object, so that the consumer doesn't feel it as a fetishization. Accustomed to using the Internet, a person perceives a museum exhibit not as a sacred object, but in a single row with profane objects» [12, p. 135].

This project rhymes with the popular TV shows «Dancing with the Stars», «Voice». Ten mentors of «Russian Masterpieces» are bringing the works of art circulating in the socio-cultural environment onto the «stage» of the mass information space under the light of «spotlights». The question is which star shines brighter in the media space — that of a masterpiece or a media person?

Some «couples» are provocative, others are indisputable (and indirect comparison of a media person with a certain masterpiece indicates his or her status and marketing strategy). The main task of the project was an attempt to give the masterpiece a voice. The media person partially plays the role of a «decoder"; and also fits the work of art into the context of everyday routine, which the invited radio hosts are most successful with.

Regarding the design of the audio guide website, the visibility is consistent, there is interactivity, but in a rather limited form: it is possible to go back to the previous picture and pass to the next one by clicking the button under the image. One can also turn on / off the audio accompaniment. Depending on the dominant color in each picture, the background changes accordingly, which creates the illusion of a more dynamic life on the other side of the screen.

"Excursion 360» is a virtual embodiment of several halls of The State Russian Museum, in which selected masterpieces are exhibited; you can see it in the familiar and «natural» environment. Navigation is inconvenient, as you have to «wander» through the virtual space, which can lead to perception in the «quest» mode. When you activate the page of the architectural plan of the building in the menu with the marks of the desired masterpieces on the map, the movement occurs instantly, but the process of virtual travel is lost.

Home page of the online project of The Tretyakov Gallery «Vereshchagin. The world is on fire» is a collage of the artist's paintings, united into a single mise-en-scène. At the bottom, there are four menu buttons: stories, comics, audio, games. Each button opens a corresponding section in which you can get acquainted with the milestones of Vereshchagin's work, enclosed in a certain art form. You can also click on the circles in the panorama, studying it along an independent route.

Each information block has its hashtag: # saw the world, # saw the war, # surprised, # argued, # has done, which, along with the high level of interactivity of the project, forms a hyper-modernity aura of the gallery website content. Thus, the recipient is involved in the game with manipulation of the content and, more broadly, in the game communication with the digital museum environment.

A key element of filling the museum's digital environment can be identified as the desire for visual diversity, complemented by various communication accents. Often the same theme, the same exhibition are exploited in different forms, which allows you to get several different shows. For example, the exhibition «From Dürer to Matisse». Selected drawings from the collection of The Pushkin State Museum of Fine Arts are presented as a curated tour, a virtual exhibition and a virtual excursion.

The curated tours are videos; the montage has made it possible to visually demonstrate comparisons of the artists' works, the continuity of ideas, the process of idea transformation from a drawing to a painting.



Fig. 2. 'Vereshchagin. Mir v ogne' ['Vereshchagin. The world is on fire'] // The Tretyakov Gallery

Through this visual form, the museum was able to reveal (and preserve) the dramatic structure of the exhibition, and indirectly raise the theme of the museum's purpose.

The virtual exhibition is quite convenient in terms of digital navigation. Masterpieces that are not involved in the exhibition are «inactive» for study, which allows to stay within the concept. However, this leads to a limitation of the viewer's ability to fully visualize the space of the museum, and the drama of the exhibition slips away due to the absence of «anchors» as specific landmarks. You can move by clicking either on arrows or a point on the plan. It is possible to switch on panoramic mode. In this case, curious aesthetic shifts take place: during an offline visit you need to turn your head or change your position in space, while during a virtual visit, the viewer becomes the center, around which the museum environment itself revolves.

Virtual excursions, usually organized through the Zoom platform, have become a real response to the isolation. A guide shows «visitors» around the virtual exhibition, and a prepared presentation is opened in the next browser tab. This spectacle can be described as «live broadcast», and the guide himself acts as a director of it, dynamically manipulating the audience's attention. Unlike traditional offline excursions, the virtual visitor no longer has the opportunity to look at other exhibits, the attention is focused on the displayed visual flow.

If the guide needs an introductory speech before another information block, being able to navigate «by points», he or she still slowly pans the virtual environment. A high level of procedure can be recorded: every movement of the mouse and every transition from one browser tab to another

are in full view of the audience, which enhances the confidence of digital communication.

So, communication with digital museum content includes elements of interactivity, virtual immersion in the environment and is characterized by a rather private tone.

It is symptomatic that in quarantine, museums come up with their own hashtags. It corresponds to the everyday habits of a modern person who strives to constantly be in communication on any topic both with other people and the Internet environment. By all its activities in the virtual media environment, the museum demonstrates the desire to correspond to modernity, to be an integral element of today's public culture, to have a memorable image.

The Moscow Museum of Modern Art has launched the hashtag «DOMA s MMOMA» [At Home with MMOMA], and this is a very interesting consonance: with a drawn-out pronunciation, «MMOMA» is perceived as «mom», and communication with their content is intoned like warm communication in a home environment.

The Pushkin State Museum of Fine Arts adjusts the communication vector towards not home, but private communication with its digital content: #NaedinesPushkinskim [# tete-a-tete with The Pushkin Museum]. At the same time, the museum offers to form a two-way communication. I am talking about the project #SkuchayupoPushkinskomu [# I miss The Pushkin Museum], which encourages the audience to publish their «love stories with the Pushkin Museum». This way the museum a priori declares its relevance and integration into the grid of the sociocultural environment.

Thus, there are several communication levels: from friendly to private, home communication. The latter is enhanced by the change of the guest / host roles: now the virtual visitor becomes the host. As O. Sergeeva notes, «a computer monitor and a person, no more than half a meter from the screen, form a personally designated area, where everything is configured for single participation» [16, p. 282]. That is, the concept of a public place is not relevant for virtual communication with the digital content of the museum's website. And this directly affects the caution and, in a way, imitation of the «ease» with which the museum environment enters into communication with its audience.

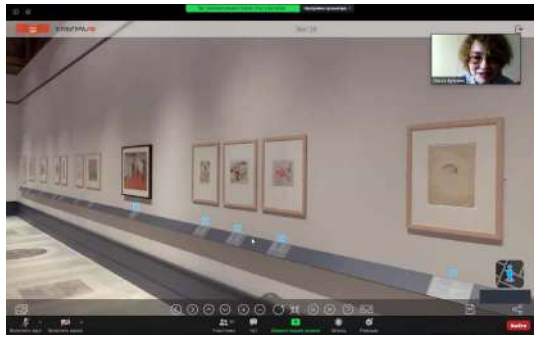


Fig. 3 «From Dürer to Matisse. Selected drawings from the collection of The Pushkin State Museum of Fine Arts». Virtual excursion // The Pushkin State Museum of Fine Arts. 14.05.2020

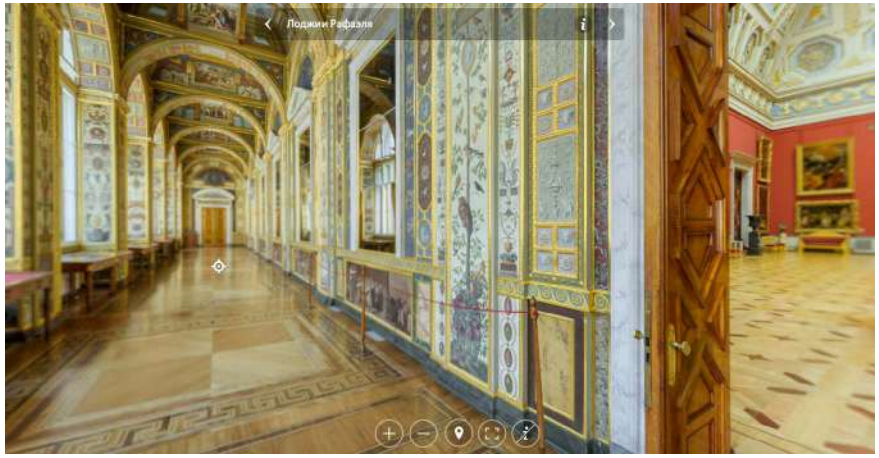


Fig. 4. Loggias of Raphael. Virtual visit // State Hermitage Museum

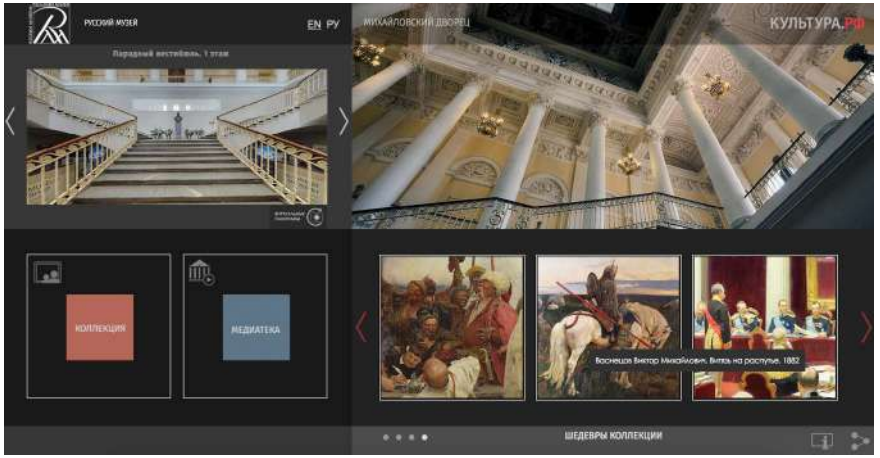


Fig. 5. Home page of the official website of the State Russian Museum

Museum as an art object

The highlight of the digital museum content is virtual expositions, which have now been acquired by many large museums in Russia. In coronavirus quarantine, museums found themselves «cut off» from their geographical coordinates, from the outer walls that separate the museum environment from the urban landscape. Thus, a museum that is completely «registered» on the Internet becomes a multi-structure art object itself. In fact, it loses doors and stairs to the outside world, windows and view from windows are lost too. However, it should be noted that some of the familiar elements of an offline visit to the museum are largely preserved: for example, the timeless concept and the isolation of the internal environment.

The home page of the museum's website is like a foyer with pointers to recommended (and generally feasible) directions of movement.

Split-screen is important for visual content. First of all, it should be noted that almost every Internet page is an environment in line with the key principles of split-screen composition: visual segments are analogous to a bulletin board with the addition of verbal elements, which are essentially «alienated from the main image without losing their meaning; their existence is justified by the functionality of the commentary, explanation role [4, p. 251]. The navigation system of The State Russian Museum's virtual expositions is a complexly structured model of the virtual museum «universe». Each window and every cell are like a door to a certain room or an opportunity to appear directly in front of a work of art, bypassing the «corridors». Pop-ups with descriptions of a masterpiece are a kind of augmented reality to virtual reality. The circles and marks that activate the portal to the information environment are 'anchors' that attach the built-in verbal space to its visual basis.

As E.V. Salnikova notes, «today there are multiplying variants of spaces that collect «everything at once» and claim to freed us from the function of moderators with a personal trajectory, since they have successfully combined points and goals that fit each other into a single, continuous 'useful' space where, in potential, gaps and even any significant intervals between necessary, useful and desirable objects are not expected» [15, p. 34».

The same fair concept is largely correlated with the in-screen mise-en-scène of museum websites. Portal windows adjoin each other tightly, there are no empty spaces, everything is filled with the visual and verbal content. The split-screen of the page is functional: in its compositional structure, visual forms are presented being aimed at various audiences: those who want to play with the virtual space, who aims to obtain specific information, or those willing to receive it indirectly. If we consider the architectonics of the page, it becomes obvious that each window eventually leads to the center, to some specific object. However, the user has the right to choose routes independently. I'm talking about the number of mouse clicks, the frequency of transitions between visual blocks in the direction of an already indivisible work of art, that is, the impossibility of a more detailed approximation. Depending on the selected route, the supertask of viewing is corrected.

Thus, it is possible to fix the fragmentation, empty zones and gaps in the virtual exposition, the absence of «medium» and «detailed» shots (the transition is only possible from long to Closeup shots). As noted above, the temporal aspect of the virtual visit is almost eliminated. When it comes



Fig. 6. View of the Main Museum Complex of the State Hermitage and Palace Square // Live from the webcam

to spatial relationships, it becomes possible to «teleport» through the halls. In terms of game manipulation with the digital environment, there is a close link with the gameplay the ability to adjust the starting point as a download of a certain «mission».

If we look at the museum as an art object, its new paradoxical completeness is obvious. The split-screen structure of websites partially restore the lost architectonics to the abstract digital space. In this regard, the broadcast from three webcams installed by the State Hermitage Museum overlooking the Palace Square, the Great Courtyard of the Winter Palace, and the Raphael Hall is interesting. In online mode, 24 hours a day, a visitor of the museum's web-page can watch the live-video. On the one hand, the viewer is empowered to keep order, like a security officer, but on the other hand, the museum finds itself in a role of a baby, who caring parents can keep an eye on through a nanny camera. And more broadly, this technique implies an attempt to anchor the museum to its architectural basis.

The key features of the virtual museum are media integration, the variability of communication modes, game manipulation with objects of exposure, and, in some cases, increased conceptuality.

Perhaps the real response to quarantine was the project «100 Ways to Live a Minute» (The Pushkin State Museum of Fine Arts). The conceptual core was the artists' reaction not to self-isolation (that is a cost of the profession), but to the isolation in which people and museums find themselves. In various formats, artists and curators share their understanding of time, its living, solitude, which is designed to help a person survive isolation. «100 Ways to Live a Minute» is the most striking indicator that conceptuality and / or a vivid «picture» occupy a leading position in the online environment. As regards the virtual representation of digital art, the museum (and its website) act as a unified platform — neither architectural features nor light or color aspects of the material environment matter.

In isolation from the material environment (architectural, subject), a digital museum, as a set of communication and visual accents, is a new type of media with a «broadcast grid» characteristic of a thematic channel. The content includes a wide variety of genres, the communication accents of which are aimed at various audiences. The museums digital broadcasting is conditionally comparable to television content: news; popular science programs (videos, curated excursions); children's programs / online projects; virtual tours / talk shows; virtual exhibitions / series (due to its ability to continue); broadcast / live (with exclusivity, simultaneity, and irreproducibility characteristic of the genre). The digital museum naturally lives according to the principles of consumption of screen arts content: it lives in the limited space of the monitor, smartphone, it remembers the need to fight for each viewer, who can disconnect or switch to another «channel» at any moment, it creates various modes of composition dynamics and interactive communication.

Conclusion

The active work of museums to digitize their collections and develop interesting content is focused on reaching the various audience. In the context of the coronavirus pandemic, there has been a shift in focus from offline to online content. A lot of projects are presented in the form of games, with an increased level of interactivity (which is quite well implemented in the online environment). An obvious problem is the low level of immersiveness as opposed to offline visits to museums, but this issue is also largely solved by VR technologies that have already been implemented on the websites of most museums. The only challenge remains for the person intending to visit an online museum to have the necessary technical equipment.

As I have already noted in another article, «one of the main features of modern multimedia shows is that a recipient has the right not to accept the proposed rules of the «game», and to determine independently the degree of interactivity and immersiveness according to his or her personality or momentary moods» [2, p. 268].

However, when referring to digital content on the websites of museums, the differences between the immersiveness and interactivity brought into objective reality, and their implementation in the digital space become obvious. First of all, this is impossible to communicate with the content without interactive engagement, which partially ensures the involvement in the digital show. Immersiveness, in turn, is realized not so much by technological tricks, but rather the recipient's demand to find themselves in a different environment, to be in a certain special space, reminiscent of a traditional museum, and at the same time offering some new media aesthetics.

The «architecture» of the museums websites irrationally diagnoses gaps in the virtual embodiment of museums: the volume is lost, there are no secret rooms, storage facilities. A virtual, digital museum is just what was uploaded and published on the website. Such a museum form is inherently closer to screen media than a traditional museum. Digital content implies a journey through the website and its options, an odyssey on new forms

of communication, visual techniques. That is, a modern museum is a complex organism, integrated into the socio-cultural environment, ready for new types of communication and forms of «life».

References:
1. Dukov E.V. Zagadki ekranov [Riddles of the Screen]. In: Nauka televideniya [The Art and Science of Television], 2016, no. 12, vol. 2, pp. 7–19. (In Russ.).
2. Evallyo V.D. Interaktivnost' i immersivnost' v sovremennom kul'turnom prostranstve. K probleme razgranicheniya ponyatij [Interactivity and Immersiveness of the Modern Cultural Media. The Problem of Differentiation of Concepts]. In: Hudozhestvennaya kul'tura [Art & Cultural Studies], 2019, no. 3, pp. 248–271. URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/9cf/hk_2019_3_248_271_evallyo.pdf (accessed 23.05.2020). (In Russ.).
3. Evallyo V.D. Muzei onlajn [Online Museums]. In: Iskusstvo v kontekste pandemii: mediatizaciya i diskurs katastrofizma [Art in the context of a pandemic: mediatization and discourse of catastrophism], eds. A.A. Novikova, E.V. Salnikova, V.D. Evallyo. Moscow, Izdatel'skie resheniya Publ., 2020, pp. 476–498. (In Russ.).
4. Evallyo V.D. Poliekran: k probleme oboznacheniya ponyatiya [A Split-Screen: To the Problem of the Concept Designation]. In: Hudozhestvennaya kul'tura [Art & Cultural Studies], 2018, no. 3, pp. 232–255. URL: http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/70a/hk_2018_03_232_255_evalye.pdf (accessed 23.05.2020). (In Russ.).
5. Hadson K. Vliyatel'nye muzei [Influential Museums]. Novosibirsk, Sibirskij hronograf Publ., 2001. 194 p. (In Russ.).
6. Hylland O.M. Even Better than the Real Thing? Digital Copies and Digital Museums in a Digital Cultural Policy. In: Culture Unbound, 2017, vol. 9, issue 1, pp. 62–84. URL: http://www.cultureun-bound.ep.liu.se (accessed 26.05.2020).
7. Krivcun O.A. Osnovnye ponyatiya teorii iskusstva. Enciklopedicheskij slovar' [Basic concepts of art theory. Encyclopedic Dictionary]. Moscow, St. Peterburg, Centr gumanitarnyh iniciativ Publ., 2018. 448 p. (In Russ.)
8. Lopatovska I. Museum website features, aesthetics, and visitors' impressions: a case study of four museums. In: Museum Management and Curatorship, 2015, vol. 30, issue 3, pp. 191–207.
9. Marty P.F. Museum Websites and Museum Visitors: Before and After the Museum Visit. In: Museum Management and Curatorship, 2007, vol. 22, issue 4, pp. 337–360.
10. Marty P.F. Museum websites and museum visitors: digital museum resources and their use. In: Museum Management and Curatorship, 2008, vol. 23, issue 1, pp. 81–99.
11. Muzej v cifrovuyu epohu: Perezagruzka [Museum in the Digital Age: Reload], eds. P.O. Vasil'eva, D.V. Kachurovskaya, A.V. Mihajlova, S.E. Feoktisova. Moscow, Izdatel'skie resheniya Publ., 2019. 190 p. (In Russ.).
12. Novikova A.A. «Virtual'nyj muzej» kak fenomen sovremennoj mediakul'tury ["Virtual Museum» as a Phenomenon of Modern Media Culture]. In: Vysokoe i nizkoe v hudozhestvennoj kul'ture. Tom 3 [High and Low in Artistic Culture. Volume 3], ed. Yu.A. Bogomolov. Moscow, St. Peterburg, Nestor-Istoriya Publ., 2013, pp. 132–153. (In Russ.).
13. Novikova A.A. Televidenie kak instrument postmodernizma: «amerikanskie gorki» mediakul'tury [Television as a tool of postmodernism: roller coaster of media culture]. In: Vysokoe i nizkoe v hudozhestvennoj kul'ture. Tom 2 [High and Low in Artistic Culture. Volume 2], ed. Yu.A. Bogomolov. Moscow, St. Peterburg, Nestor-Istoriya Publ., 2013, pp. 195–221. (In Russ.).
14. Penz Fr. Museums as Laboratories of Change: The Case for the Moving Image. In: Film, Art, New Media Museum Without Walls? ed. by Angela Dalle Vacche. Palgrave Macmillan, 2012.

15. Salnikova E.V. K predystorii vnutriekrannoj mizansceny komp'yutera na «rabochem stole» i za ego predelami [Back to the Prehistory of On-Screen Computer Mise-En-Scene]. In: Nauka televideniya [The Art and Science of Television], 2016, no. 12, vol. 2, pp. 30–58. (In Russ.).
16. Sergeeva O. Komp'yuternyj ekran kak element domashnej povsednevnosti [Computer screen as an element of everyday life]. In: Ekrannaya kul'tura. Teoreticheskie problemy [Screen culture. Theoretical problems], ed. K.E. Razlogov. St. Peterburg, Dmitrij Bulanin Publ., 2012, pp. 274–298. (In Russ.).
17. Smirnova T.A. Cifrovye tekhnologii v ekspozicionnom prostranstve muzeya: sovremennye tendencii i perspektivy razvitiya [Digital technologies in the exposition space of the museum: modern trends and development prospects]. In: Vestnik YArGU. Seriya Gumanitarnye nauki [Bulletin of Yaroslavl State University. Series Humanities], 2012, no. 4/1, pp. 14–18. (In Russ.).

Sources:
1. 100 Ways to Live a Minute // The Pushkin State Museum of Fine Arts. URL: https://100waystoliveaminute.pushkinmuseum.art (accessed 18.05.2020).
2. Artefact // URL: https://apps.apple.com/ru/app/artefact/id1217814201 (accessed 26.05.2020).
3. DOMA s MMOMA [At Home with MMOMA] // MMOMA. URL: http://www.mmoma.ru/events/doma_s_mmoma/ (accessed 23.05.2020).
4. MMOMA 99/19 // MMOMA. URL: https://www.youtube.com/watch?v=AxYPNIIsWeA&list=PLeLHtzFOhitrCI_sOzep5J2hIMUvAdIKB&index=2 (accessed 22.05.2020).
5. New Jerusalem Museum // URL: https://njerusalem.ru/istoriya/muzej-blizhe/ (accessed 26.05.2020).
6. Russian Masterpieces // URL: https://rusmuseum.ok.ru (accessed 20.05.2020).
7. Vereshchagin. The world is on fire // The Tretyakov Gallery. URL: https://war.batenka.ru (accessed 18.05.2020).

К.Ю. БОХОРОВ
Кандидат культурологии, доцент, Московский государственный психолого-педагогический университет

K.Y. BOKHOROV
PhD (in Culture Studies), Associate Professor, Moscow State University of Psychology & Education (MSUPE)

ТРАНСФОРМАЦИИ ВИДЕОАРТА В КОНТЕКСТЕ ВНЕДРЕНИЯ АЛГОРИТМОВ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

TRANSFORMATIONS OF VIDEO ART IN THE CONTEXT OF THE INTRODUCTION OF AI ALGORITHMS

Видеоарт — продукт внедрения новых информационных технологий в искусство. Алгоритмическая культура стала первостепенным фактором развития экранных искусств начиная с 2016 года. Технологии искусственного интеллекта оказали значительное влияние на производство экранных медиа (кино, телевидение, интернет-видео и др.). В то же время возникла критическая рефлексия массовой алгоритмизации экранных медиа в произведениях современного искусства. Инструментализация алгоритмов искусственного интеллекта расширила границы видеоарта и изменила формы его репрезентации в контексте современного искусства, о чем свидетельствуют проекты таких художников, как Рафик Анадол, Джеймс Бридл, Ян Ченг, Тревор Паглен и другие.
Ключевые слова: Алгоритмы, видеоарт, видеоинсталляция, ИИ, искусственный интеллект, современное искусство, компьютерное зрение

Video art is a product of the introduction of new information technologies into art. Algorithmic culture has become a primary factor in the development of time based arts since 2016. Artificial intelligence technologies have had a significant impact on the production of media products (cinema, television, Internet video, etc.). At the same time, there was a critical reflection of the mass algorithmization of media culture in works of modern art. The instrumentalization of AI algorithms has expanded the boundaries of video art and changed the forms of its representation in the context of contemporary art, as evidenced by the projects of artists such as Rafik Anadol, Jamse Bridle, Ian Cheng, Trevor Paglen and others.
Keywords: AI, Algorithms, Artificial intelligence, Computer Vision, Contemporary Art, Time Based Arts, Video Installation

Видеоарт — это Time Based Art, то есть изобразительное искусство времени. Согласно модернистской теории, восходящей еще к Канту, время — это категория субъективная (Бергсон, Хайдеггер, Делез). Субъект постмодернизма — это многомерный конструкт, идентичность которого определяется символической социальной структурой, образующей его воображаемую реальность и задающей его время как современность.

В отличие от кино, которое тоже является искусством времени, видеоарт позволяет переживать свое субъективное время само по себе, а не отчужденным в жизнь героя в экранном повествовании. Это не искусство репрезентации, а искусство интроспекции, как, например, иконопись, в отличие от которой видеоарт позволяет обращаться к своей изначальной идентичности на новом, высокотехнологичном этапе развития сознания. Он появляется тогда, когда стал доступен инструментарий, позволивший субъекту развернуть свое время на самого себя и таким образом созерцать структуру своего сознания в отчужденной форме, как технологический феномен.

Мы можем условно выделить три этапа развития видеоарта.

1. Телевизионный видеоарт, когда эффект интроспекции достигался с помощью средств электронной телекоммуникации передачи и записи изображения (Нам Джум Пайк, Вуди и Стейна Васулки, Дэн Грэм, Джек Холл).
2. Проекционный видеоарт, связанный с широким распространением с конца 1980-х годов записывающей и проекционной аппаратуры, позволявшей создавать сложные конфигурации экранного пространства для самоуглубленной медийной рефлексии субъекта (Билл Виола, Эйя-Лииза Ахтила, Дуглас Гордон).
3. Исследовательский видеоарт, связанный, прежде всего, со значительным развитием компьютерных технологий в конце 1990-х годов, усложнивших структуру медийной субъективности и потребовавших для саморефлексии гораздо более сложную конфигурацию ее отношения с воображаемым (Харун Фароки, Пьер Юиг, Хито Штейрль).

Последний этап уже целиком и полностью исходил из цифровой и сетевой концепции реальности и времени, и даже если осуществлялся в

формах документалистики и видеоэссеистики, всегда предполагал наличие компьютерной студии нелинейного монтажа и сетевого дигитального архива для исследований, таким образом, опираясь на мультимедийную драматургию.

Предложенная периодизация, при определенной условности, тем не менее позволяет говорить о наличии исторического развития этого жанра современного искусства и о характерных трансформациях на каждом этапе и в перспективе технических средств интроспекции и в перспективе концепции субъективности и связанной с ней темпоральностью.

Особенно это относится к последнему этапу, хорошо описанному, но мало теоретизированному в силу множества новых гибридных форм в его составе. Это не наш предмет, однако, надо отметить, что видеоарт последних двух десятилетий стилистически зависим от компьютерной картинки, разных видов CGI и 3D графики (Э. Аткинс, С.Б. Эванс, Х. Штейрль). Здесь, видимо, можно говорить о том, что он добивается все большей непосредственности с помощью все более изощренных форм опосредования, абстрагируя воображение субъекта от его аналогового бытия, провоцируя алгоритмические структуры медиализированной субъективности и их саморефлексию в отчужденных формах. Виртуальная реальность имеет нелинейную структуру времени, позволяя всему существовать со всем, и длится этому сосуществованию сколько угодно долго, в том числе из будущего в прошлое и наоборот.

Однако возникает законный вопрос: не превращается ли подобная интроспекция из критической рефлексии в условно-рефлекторную компьютерную игру, только отнимающую время? К сожалению, развитие мультимедийных технологий и экранных форм вместо того, чтобы расширять возможности рефлексии, все больше контролирует их.

Выход из этой антиномии современной медиакультуры искусство видит в привлечении к своим исследованиям пока еще довольно новой технологии — обучающихся нейронных сетей — уже получившей применение в различных областях человеческой деятельности. С ней связаны ожидания новой коммуникационной революции, возможно, пролющей свет на основной вопрос философии об отношении сознания и бытия и места человека в мире (в том числе, и природу его субъектности).

С ожиданием достижений в области искусственного интеллекта (ИИ) связан огромный интерес художников и использование его в видеоарте. Так же как в 1960-х годах телевизионные технологии позволили получить субъекту доступ к его аналоговому другому на экране, и в реальном времени искать в контакте с ним структуру своей субъективности, так и ИИ открывает художнику доступ к цифровому другому субъекта, а видеоарт предоставляет для этого один из возможных интерфейсов. Внедряясь в виртуальную реальность экранного образа, ИИ придает ему агентность, которую субъект может отрефлексировать, как свое собственное алгоритмическое бессознательное.

Поясним это на нескольких примерах, свидетельствующих о трансформации видеоарта как изобразительного искусства времени.

Наиболее наглядным примером здесь может служить искусство турецкого художника Рафика Анадола , использующего для видеомэппинга программы генеративного ИИ. С помощью системы проекторов он выводит картины ветвящихся многоцветных фракталов, сгенерированных на основе культурных и научных архивов (например, данных космических телескопов Хаббла, МКС и Марса, как в проекте «Машинные воспоминания: Космос», 2021 года [2]) на архитектурные поверхности (фасады и интерьеры публичных пространств или на экраны в галерее), добиваясь переживания кантовского возвышенного. Субъект сталкивается с расширением своего воображаемого в бесконечное пространство (Космос), состоящее из циклически повторяющихся узловых образов, сменяющих друг друга, создающих ощущение алгоритмического потока. Анадол обращается к бессознательному зрителя, стремясь вызвать его на рефлексию его прошлых рождений и исчезновений в пульсирующем времени Вселенной. Алгоритмизированное время видеопроекции погружает субъекта в вечность, как мозаики равенских храмов, вызывая у него подобие религиозного благоговения.

Такая интроспекция в свое трансцендентное мало что дает рефлексии, так как сводится к тавтологии мы «тоже являемся частью Вселенной». Гораздо более бедная визуально одноканальная проекция художника Джеймса Бридла «Градиентное восхождение» 2017 года [4] оказывается более интроспективной и богатой содержанием по поводу состояния медиализированной структуры субъективности. Бридл предпринял ряд автомобильных путешествий по дорогам Греции, где он в последние годы живет. Он путешествовал на искусственном автопилоте, которому, однако, не были заданы начальная и конечная точка маршрута. Фиксируя параметры поездки камерами и обрабатывая информацию, нейросеть в то же время тренировалась для автономного вождения самим водителем, вмешивавшимся в ее действия. Результатом этих поездок была выведенная на экран двойная проекция. Одна представляла, как дорогу видит водитель, а другая — автопилот, и можно было следить за тем, как принимались решения об изменении маршрута. Причем выбор не обязательно зависел от трафика и других технических условий, а, например, от некоего атмосферного эффекта на небе, заставлявше-

го художника за рулем повернуть свою машину на боковую дорогу. На экране представлялось взаимодействие искусственного и человеческого сознания в географическом пространственно-временном континууме, фактически, два разных принципа отношения ко времени. ИИ следовал «расхожей понятности времени», так Хайдеггер называл гегелевскую концепцию времени, представлявшую его как отрицание точечности пространства [1, с. 430]. Если абстрактно представить работу нейросети автопилота, то, встав на дорогу, она начинает обрабатывать массив информации, сравнивая вес отдельных единиц и определяя их значение в заданных параметрах. У нее возникает оптимальный маршрут, которому она следует, то есть, если выразить это на языке диалектики, отрицает его как топологическую внеположенность, превращая пространство во время (в данном случае поездки). Вмешиваясь в процесс принятия решений автопилота, Бридл утверждал в нем свое присутствие, как здесь и сейчас (хайдеггеровское Dasein). Линеарному времени, которое только и могла помыслить нейросеть, противопоставлялось время бытия художественного, которое спокойно могло выбрать красоту парнасских гор, чтобы двинутся к ним по серпантину. Тогда, как указывал Бридл, ссылаясь на неудачу Теслы, автопилот, который принял слишком белый тент грузовика за просвет в трафике, и совершил на него наезд, ИИ в погоне за расхожим понятием времени все равно заканчивает аварией, причем не приносящей никакого сочувствия [3]. Бридл возможно ставит вопрос не так остро, но его работа дает понять, что существуют разные способы находиться во времени, то есть осуществлять своё присутствие, где анализом и отрицанием точек теперь занимается в том числе ИИ.

Конфигурацию соотнесения субъективности со здесь-теперь медиализированной реальности ищет американский художник китайского происхождения Ян Ченг, используя ИИ в своих видеоинсталляциях. Его работа «БОБ» (BOB, Bag of Beliefs, т.е. «мешок предубеждений», продолжающийся проект, начатый в 2015 году [5]) — это ИИ, живущий на большой видеопроекции, размещенной в залах с материалами о его деятельности (диаграммы, графики, рисунки и т.д.). Боб (будучи в реальности исполняемым алгоритмом в процессоре) — это интерактивный змей, постоянно перемещающийся и трансформирующийся на экране, реагируя на подношения зрителей, в которых они выражают к нему свое отношение. Чтобы вступить с ним во взаимодействие, надо загрузить на смартфон приложение, чтобы делать Бобу подарки. От приятных он разрастается и ветвится, от бомб — взрывается и распадается на сегменты. Ченг создает постоянно развивающийся алгоритм удивления, в результате которого происходит самообучение нейронной сети. Таким образом, виртуальное время и пространство,

порождением которых является Боб, приобретает черты субъективности, утверждая свое присутствие, требующее заботы.

Боб Ченга, однако, не ставит вопрос, кто же кому Другой: алгоритмическая сущность как форма жизни или живое сознание как алгоритмическая структура. Экранное представление сводит эту проблему к игре, как бы излишне ее медиализирует. Если время — это наглядное становление, то задача интроспекции, видимо, именно в отрицании этой наглядности, или, по крайней мере, ее проблематизация, что в эпоху ИИ с его машинным видением становится все более сложной задачей. Художникам приходится придумывать, как представить само это противоречие, как, например, Тревору Паглену в работе «Операции с изображениями. Соч.10», 2018 [6], где на экране музыканты разыгрывают «Струнный квартет соль минор» Дебюсси, Соч. 10, но по мере развития музыкального образа (что само по себе напоминает исполнение программы компьютером), они сами становятся объектом вычисления программы по распознаванию лиц и на экране появляются фреймы, выхватывающие их лица из экрана и все с большей и большей дотошностью вычерчивающие их геометрию и снабжающие информацией. В конце музыка уже звучит не с картинки играющего квартета, а с экрана, где программа производит свои распознавания, как бы становясь порождением некой обесчеловеченной математической процедуры. Мы видим в реальном времени столкновение двух технологий: потокового видео и обработки его нейросетью, и вывод здесь, кажется, только один — нейросеть не оставляет видео никаких шансов сохранить себя ни как носителя гуманистического образа, ни как средства представления структуры человеческой субъективности.

В заключении следует отметить, что хотя, возможно, в эпоху ИИ с видеоартом не произошли качественные изменения, позволившие ему перейти на новый этап развития, и он продолжает оставаться на своем «исследовательском» этапе, но в рамках этой парадигмы в нем наметились значительные изменения и в технологическом развитии, и в «изображении времени». Это подтверждают приведенные выше примеры видеоработ с использование ИИ, пока еще не сформировавшие тенденцию и не ставшие культурным явлением. Однако самый острый вопрос, возникающий в связи с приведенными примерами: насколько видеоарт как экранное искусство вообще релевантен нарастающим тенденциям эпохи, которую условно можно назвать «метаверс». Уже будучи вовлеченным в противоречия новой реальности алгоритмизированного времени, видеоарт оставляет все меньше возможности для интроспекции в экранном формате, ставшим для него слишком человеческим. В этом нет ничего неожиданного, если принять во внимание, что развитие ИИ возможно не

как утверждение человеческого сознания, а как его отрицание. Таким образом, время как «наглядное становление» принимает другие формы наглядности, что, впрочем, делает его здесь-теперь не менее драматичной игрой теней на стене Платоновой пещеры.

Список литературы:
1. Хайдеггер М. Бытие и время. Санкт-Петербург: Наука, 2002.
2. Anadol R. Machine Memoirs: Space, 2021 [Электронный ресурс]. URL: https://refikanadol.com/works/machine-memoirs-space/ (дата обращения 27.10.2022).
3. Bridle J. Failing to Distinguish between a Tractor Trailer and the Bright White Sky // e-flux Journal, Issue #101, June 2019 [Электронный ресурс]. URL: https://www.e-flux.com/journal/101/271654/failing-to-distinguish-between-a-tractor-trailer-and-the-bright-white-sky/ (дата обращения 27.10.2022).
4. Bridle J. Gradient Ascent, 2017: [Электронный ресурс]. URL: https://jamesbridle.com/works/gradient-ascent (дата обращения 27.10.2022).
5. Cheng I. BOB (Bag Of Beliefs), 2018–2019 [Электронныйресурс] // Ian Cheng. URL: http://iancheng.com/bob (дата обращения 10.10.2022).
6. Paglen T. Image Operations, 2018: [Электронный ресурс]. URL: https://paglen.studio/2020/04/23/image-operations/ (дата обращения 10.10.2022).

А.Л. ЮРГЕНЕВА
Кандидат культурологии, старший научный сотрудник, сектор художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания

A.L. YURGENEVA
PhD (in Culture Studies), Senior Researcher, Mass Media Arts Department, State Institute for Art Studies

ФОТОИЗОБРАЖЕНИЯ ЕДЫ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН

FOOD PHOTOS IN THE DIGITAL AGE AS A SOCIO-CULTURAL PHENOMENON

В статье анализируются современные модификации жанра натюрморт в цифровой фотографии. Выделяются основные направления его актуализации, среди которых художественная фотография, социальные фотопроекты, повседневная фотография и фотоиллюстрации в Интернет-СМИ. Образы еды рассматриваются с точки зрения их репрезентативных возможностей. Отмечается, что в художественной фотографии они могут играть роль чисто формального приема или символизировать тот или иной аспект жизни общества. Делаются выводы, что визуальные образы пищи сегодня активно используются в качестве оценочного критерия. В формате натюрморта поднимаются актуальные социальные проблемы. Также фотографии еды задействованы в процессе виртуальной коммуникации, где выполняют функции саморепрезентации и координирования повседневной жизни внутри как самого близкого (родственного), так и более широкого круга знакомых. В этой области наиболее сильно проявляется ритуальный символизм пищи и в некоторых случаях возрождается религиозное значение образов еды.

Ключевые слова: натюрморт, фуд-фотография, ритуалы, социальные фотопроекты, социальные сети

The article analyzes modern modifications of the genre of still life in digital photography. The main directions of its actualization are highlighted, including artistic photography, social photo projects, everyday photography and photo illustrations in online media. Images of food are considered from the point of view of their representative possibilities. It is noted that in artistic photography they can play the role of a purely formal device or symbolize one or another aspect of society. Conclusions are drawn that visual images of food are actively used today as an evaluation criterion. Actual social problems are raised in the format of a still life. Also, food photos are involved in the process of virtual communication, where they perform the functions of self-presentation and coordination of daily life within both the closest (related) and a wider circle of acquaintances. In this area, the ritual symbolism of food is most strongly manifested and in some cases the religious significance of food images is revived.

Keywords: still life, food photography, rituals, social photo projects, social networks

Изображения еды всегда имели символическое ритуальное или социальное значение. Это позволило выделиться им в самостоятельный жанр натюрморта, который несмотря на отсутствие мифологического, религиозного или бытового сюжета, мог оставаться для зрителя достаточно информативным. Сегодня этот жанр и его модификации активно задействованы в цифровой фотографии в самых разных областях культуры. Переход в новую изобразительную форму, обладающую специфическими чертами, как техническими, так и функциональными, делает обращение к ней сегодня чрезвычайно интересным и важным.

Самый очевидный вариант актуализации натюрморта в мире цифровых фотоизображений — это его прямой перенос в область художественной фотографии с сохранением традиций голландской или фламандской живописи XVII века или барочного натюрморта более южных европейских стран. В этом случае фотография, как и в самом начале своего существования, стремится максимально точно скопировать формальные приемы. Уподобление живописи становится самоцелью. Авторы сосредотачиваются на создании соответствующего освещения, подборе фактуры, последующей постобработке изображений, помогающей достичь эффекта масляной живописи. Однако, тот смысл, который вкладывали в свои работы старые мастера утрачивается. Набор съедобных объектов на этих фотографиях в подавляющем большинстве случаев не несет дополнительного значения. Экзотические фрукты или другие деликатесы, попадая сегодня в пространство натюрморта, не будут сообщать информацию о социальном статусе заказчика, как это было прежде, когда такие живописные полотна играли репрезентативную функцию в пространстве дома своего обладателя. Кроме того, живопись была тем пространством, где происходила утонченная игра смыслами, выраженных во взаимоотношениях между образами объектов на холсте. Ю.Н. Звездина отмечает, что натюрморт XVII века необходимо рассматривать в контексте особенностей культуры эпохи, для которой было характерно «сложение эмблематического мышления» [3, с. 5]. Современные цифровые фотонатюрморты, как правило, делаются не на заказ и существуют только в цифровой форме. Основное пространство их существования — это сообщества фотографов, которые делятся друг с другом своими работами, фотографические конкурсы (и их онлайн-галереи) или библиотеки изображений, откуда они могут попадать в пространство виртуальной коммуникации. Здесь они превращаются в своего рода открытки или становятся заставками на рабочем столе компьютера или телефона. Кроме того, сам вид продуктов, даже самых дорогостоящих, которые были редкостью в прошедшие эпохи, сегодня привычен, поскольку в избытке встречается в супермаркетах. Мультикультурность области современной гастрономии также лишает такие натюрморты их социальной окраски. Символическое значение еды на них используется редко. Хотя тематические композиции, к примеру, на мотив «медового спаса», где мы увидим горшочки с медом и яблоки, создаются достаточно часто и соотносятся с пасторальным мотивом. Но религиозная символика еды при этом не подразумевается. Еда в кадре и даже присутствие таких узнаваемых символов, как череп или часы, становятся лишь изобразительным приемом, игрой в живопись. Такие натюрморты представляют собой диалог художника с наследием прошлого, ограниченный его персональными поисками эстетики и претензией на большое искусство.

В современной художественной фотографии, которая переосмысляет, а не копирует модели прошлого, символика еды обновляется. В качестве примера можно привести работы американского фотографа Лоры Летински. Она сама говорит о неизбежности генетической связи своих фоторабот с голландской живописью, но также отмечает и особенности своего взгляда: «Меня не интересовал символизм семнадцатого века как таковой, потому что фиксация референтов больше невозможна в том смысле, в каком мы смотрим на натюрморты. Но меня интересуют повествование и метафора, а также то, как эти пространства можно использовать для выражения состояний ума» [Цит. по: 9, с. 12]. На фотографиях Летински мы видим то, что остается после трапезы: недоеденные блюда, огрызки, пластиковую посуду, испачканные скатерти, усыпанные крошками. На этой основе она выстраивает некую драматургию, предлагая зрителю разгадать, что за люди встретились за столом и при каких обстоятельствах. Объедки

здесь могут дать характеристику предполагаемым персонажам, также как и то состояние стола, которое они после себя оставили. Фотограф создает свои работы, исходя из представлений концепции общества потребления. Одновременно они, несомненно, посвящены теме времени. Но на фотографиях Летински это не естественное время (хотя завядшие фрукты в кадре встречаются), это человеческое время, которое напрямую связано с процессом коммуникации. Нельзя сказать, что прежде в истории натюрморта не встречалось ничего подобного уже в момент его становления. Здесь можно вспомнить картину «Завтрак» (1660-е) Абрахама ван Байерна, на которой голландский художник изобразил опрокинутый бокал и недоеденную рыбу, или созвучную работу его баварского современника Кристофера Паудисса «Натюрморт с луком, нотами и трубкой» (1660-е), где скомканная нотная страница соседствует со связкой лука и бутылкой с маслом или уксусом и также сообщает нам нечто о личности хозяина. Но Летински возвела в главенствующий принцип своего творческого метода прием, лишь намеченный у старых мастеров.

Одновременно стоит отметить, что существует тенденция переноса стилистики голландской живописи в область рекламы, в том числе современного фаст-фуда. Такая визуальная отсылка к живописи, создает «дорогой» образ продукции, позволяет выстроить ассоциацию «традиция–качество». Интересным фактом является то, что фирменная упаковка и узнаваемая продукция крупных сетей фаст-фуда также может становиться объектом фотонатюрморта. И здесь уже находит свое отражение наследие поп-арта, а обращение к нему в данном случае утверждает власть человека над автоматическим фабричным или конвейерным производством, осуществляемое также с помощью технического медиа.

Фотообраз еды часто используется как оценочный критерий, который может охарактеризовать отдельную личность или некую группу людей. Еда оказывается одним из базовых и самых наглядных маркеров при репрезентации социального положения. Сегодня использование ее образа может дать ответ не только на вопрос, «что ест бедный, что ест богатый?», но и «что ест хороший / что ест плохой?». В одном из современных исследований отмечается, что «гастрономические практики существования, будучи неотчуждаемыми в качестве базовых для человеческого бытия, сегодня претерпевают наиболее выраженный эффект визуализации» [5, с. 89]. В рамках этого процесса возникают социальные фотопроекты, которые, балансируя между документальностью и художественностью, обращаются к жанру натюрморта и поднимают социально значимые темы: например, культуры потребления, голода, ожирения, национального разнообразия и проч. На сегодняшний день существует несколько

таких известных авторских профессиональных фотопроектов. Изначально они создавались по заказу крупных печатных изданий и первые зрители увидели их опубликованными на бумажных страницах журналов и газет. Однако, цифровое или оцифрованное изображение (особенно, если оно появилось в СМИ, хотя такая судьба может постичь и материал любого персонального пользователя интернета) нередко становится частью развлекательного контента в интернет-среде. Оригинальность формы исполнения или актуальность его содержания становится причиной, по которой изображения фотопроекта — в полном составе или разрозненно — будут в последствии многие годы распространяться в виртуальной среде, становясь частью содержания тематических развлекательных порталов, возникая на личных страницах в социальных сетях или в приватной переписке в мессенджерах. Они вливаются в процесс коммуникации и обречены на постоянную актуализацию.

Один из проектов посвящен тому, что едят дети на завтрак в семи разных странах. Он был специально создан в 2014 году для «The New York Times» фотографом Ханной Вайтекер в соавторстве с Малией Воллан, написавшей сопроводительный текст и подписи к снимкам. Проект состоит из парных фотографий, где на одной представлен вид сверху на стол с едой, а на другой — ребенок, который ест или просто сидит за этим столом. В тексте встречаются оценочные высказывания, например: «этой девочке повезло, потому что в Малави половина детей недоедает». В ее завтрак входит несколько скромных блюд, включая батат и кашу. В подписи к фотографии с завтраком брата и сестры из Бразилии, подчеркивается, что в их стаканчиках не какао, как мог бы подумать зритель, а кофе. В их стране, отмечают авторы, считается, что кофе помогает детям лучше концентрироваться в школе. Этот проект главным образом ориентирован на репрезентацию разнообразия пищевых привычек и развитие толерантности к повседневным привычкам разных народов.

Задачей своего проекта «Хлеб насущный» («Daily bread», 2017-2018) фотограф Грегг Сегал ставит привлечь внимание к проблеме детского ожирения. Он непосредственно вписывает вписывает детей в натюрморт и снимает их с верхней точки. Их тела и окружающая их еда представляют собой целостную композицию, которая строится из взаимодействия фона, продуктов, одежды и самих детей. Активную роль играет цвет одежды и выложенный из продуктов ритмический рисунок. Сегал особенно подчеркивает национальные черты своих героев, когда в кадре оказываются представители малых народов или стран Ближнего или Дальнего Востока. Это делается за счет орнамента и фактуры ковра или циновки, на которой лежит ребенок, и национальной одежды, которая может быть даже праздничной.

Однако, автор старается не воссоздавать клишированные образы, связанные с представлениями о гастрономических привычках той или иной национальности. Так, расхожий типаж полной немецкой девочки, окруженной бутербродами, жареной курицей и булками, дополняет изображение немецкой девочки, слегка напоминающей Пеппи Длинный Чулок и являющей собой образ здорового европейского ребенка. В ее окружение мы видим ту же курицу, но в ее питании заметно преобладание овощей и фруктов. США представлены сразу несколькими национальностями, что подчеркивает ее мультинациональный характер. Точно также и еда американских детей представляет собой смешение национальных блюд и той усредненной кухни, которая представлена в европейской культуре сегодня. Американского мальчика азиатского происхождения окружают миски с сухим завтраком, тарелки с мясом, поп-корн, а также блюда японской кухни. Человеческое тело и еда в рамках фотоснимка уравнены, объекты съемки пронизывают биологические связи. Присутствие в проекте критического взгляда на питание активизирует аспект восприятия той или иной еды как зло или как благо.

Можно отметить еще один проект, посвященный именно стереотипам о разных национальностях. Небольшой цикл «Стереотипы о завтраках» (2010) Оливера Шварцвальда выполнен по заказу журнала «Feld Homme», для которого его попросили преподнести устоявшиеся клише о завтраке в разных странах по-новому. Этот фотограф специализируется на предметной и фудсъемке и в своей эстетике тяготеет к приемам сюрреализма и принципу коллажа. Шварцвальд не стал снимать блюда в традиционной сервировке, а вовсе отказался от изображения посуды. Он словно разбивает завтраки на составные части, чистые вещества и жонглирует ими. Он обыгрывает стандартную съемку сверху, располагая объекты сразу в двух плоскостях. В кадре часть блюд мы видим сверху, но они расположены как бы фоном позади тех элементов завтрака, которые представлены на первом плане и сняты с боку. Его композиции одновременно и парящие, и устойчивые. Такая коллажная форма полностью соответствует задаче — обыграть стереотип. При этом продукты в полной мере соответствуют клишированному представлению о завтраках в разных странах: Франция представлена кофе, круассаном и сигаретой, Швеция — ржаными хлебцами и селедкой, а русский завтрак включает в себя черную икру и водку. Понятие стереотипа предполагает статику, и одновременно оно абсурдно в своей ультимативности. Так и объекты на снимках Шварцвальда представлены застывшими во времени и пространстве, они нарушают физические законы: жидкость держит форму сосуда в отсутствии оного, а кусочек сахара невозмутимо покоится на поверхности кофе. «Язык окультуренной

еды позволяет ей выполнять функцию идентификатора, маркера класса и культуры» [4, с. 118]. И фотопроекты, о которых мы говорили, основаны на этой способности еды служить социальной репрезентацией и визуализировать ее на фотографии.

Социально окрашены проекты, посвященные последней трапезе осужденных на казнь. В них задействованы сразу несколько тематических граней. С одной стороны, они показывают преступника как обычного человека, а не фантастического монстра (при этом очевидно, что крайнюю меру наказания назначают при совершение тяжкого преступления). Но авторы позволяют нам узнать нечто о личности преступников, у которых есть свои слабости и вкусовые предпочтения, что всех нас объединяет. С другой стороны, в проекте безусловно подчеркивается драматизм ситуации: еда существует для продления жизни живого существа, а здесь эта ее функция нивелируется, поскольку точно известен момент, когда она прервется. Преступнику остается только удовольствие от вкуса пищи и от возможности через насыщение почувствовать себя живым, пока это возможно. Речь идет о проектах «Последняя еда смертника» Джонатана Камбуриса («Last Meals», 2010) и «Ни секунды» Генри Харгривза («No seconds», 2013). В обоих случаях снимок сопровождает краткая анкета.

Камбурис создает коллаж: на стадии постпродакшн он накладывает небольшие изображения блюд (они выглядят как иконки с программами на экране компьютера) на черно-белую фотографию заключенного из его дела. Рядом он размещает информацию о преступнике, где указывается имя, перечень блюд, способ осуществления казни, время и место ее проведения. Не случайно взят облик человека уже после совершения им преступления. Перед нами коллаж, или итоговый состав личности преступника.

Харгривз снимает только еду. Он создает достаточно яркий образ блюда, снятого с верхней точки с хорошим освещением. Сбоку размещается также информация о заключенном, которая включает имя, возраст, состав преступления, способ приведения казни в исполнение и выбранные блюда. По своей форме проект напоминает поваренную книгу, где красочное изображение блюда сопровождает рецепт для его создания. Сам фотограф в интервью говорит, что выбор пищи приговоренным к казни — это «своего рода последнее послание» [7]. То есть вольно или невольно преступник использует данную ему последнюю возможность выбора еды как способ саморепрезентации. В проекте Камбуриса есть снимок, отвечающий такой трактовке: к фотопортрету преступника вместо изображения еды приложена его записка «справедливость, равенство, мир во всем мире». Среди фотографий Харгривза мы видим, что одни преступники заказывали полноценный сытный обед: снимок скорее даже избыточных

блюд (например, жареная картошка с мясом, усыпанные красной клубникой) говорит о полном ощущении себя все еще полным жизни. Выбор других представляет того, чье тело уже пережило свою смерть. На это наводит снимок пустого подноса и другой, где мы видим лишь одну оливку. Этот последний «заказ» фотограф обыгрывает в духе декаданса и создает романтизированный образ преступника. Достигает он этого с помощью изысканной сервировки. Это единственная фотография цикла, где мы видим фарфоровую посуду (белые тарелки с золотой каймой) и настоящие (металлические, а не пластиковые) столовые приборы, в реальности недоступные заключенным.

Однако сегодня наибольший интерес фотоизображения еды представляют в связи с виртуальной коммуникацией, поскольку они глубоко интегрированы в эту новую систему отношений.

Не самый распространенный тип включения фотографий еды в виртуальную коммуникацию, однако, имеющий достаточно число пользователей, — это социальные сети, где общение построено вокруг еды или питья. В первую очередь, это платформы обмена рецептами (например, отечественный povarenok.ru, где число просмотров одного рецепта может составлять более шестисот тысяч, а комментарии к нему могут насчитывать сотни). Здесь фотографии дополняют текст с рецептом и иллюстрируют стадии создания кулинарного шедевра, чье финальное изображение читатель увидит в самом конце (оно же будет стоять и в самом начале в качестве «анонса»). Изображения здесь достаточно разные по качеству исполнения: есть неотличимые от образцов из глянца, а есть совсем любительские, которые однако претендуют на «красивую» сервировку и съемку. В любом случае в каждом рецепте разворачивается история превращения продуктов из магазина в эстетический объект, который способен привнести в повседневность что-то из области «хорошей» или «богатой» жизни. Конечный образ блюда превращается в нечто большее, чем просто еда. Для его создателя оно является творческим триумфом, для участников трапезы — возможностью получить новые впечатления. Анализируя возможность пищи приносить эстетические переживания, Кристел Нили исходит из того, что «искусство — это прежде всего выражение эмоций и способ поделиться ими с другими» [10, с. 3]. Исследователь заключает, что «связь, которую еда имеет с человеческими эмоциями и культурой, необходима и неотъемлема для рассмотрения ее как искусства. Тот факт, что человек может съесть блюдо и иметь ассоциации с этой пищей, вызывающие эстетические переживания, согласно моему определению, делает еду искусством» [Там же]. Такое определение искусства является спорным, однако, для современности эмоции и эстетическая составляющая в области гастрономии,

безусловно, находятся в тесной взаимосвязи. В социальной сети о еде снимки и текстовые описания — это инструкции к новым впечатлениям, которыми могут обмениваться пользователи. Коммуникация поддерживается с помощью знаков одобрения («лайками» рецептов) и комментариями.

Другим вариантом может быть общение, построенное вокруг одного продукта по принципу клуба по интересам. У приложения «Untappd discover beer» более одного миллиона скачиваний, и оно объединяет любителей пива во всем мире. Каждая публикация представляет собой фотографию бокала или бутылки с пивом и подписи, описывающей впечатления автора. Фотографии не отличаются высокой степенью эстетизации, хотя пользователи стараются выстроить красивый кадр, опираясь на образцы из рекламы (мерцание огоньков на заднем плане; в кадре ничего лишнего, весь фокус на сосуде с пивом). Здесь фотография — это вклад каждого в жизнь сообщества, повод подключиться к коммуникативному процессу. Она играет роль инструмента взаимодействия, который дает чувство востребованности человеку, его общности с другими.

Однако, основной тип активного включения фотографий еды в социальные сети — это создание страниц на уже существующих глобальных платформах. Изображения здесь во многом соответствуют традициям глянцевой фудсъемки (и кулинарных книг прошлого): блюда и продукты — главный объект внимания, используется продуманная, но не слишком вычурная сервировка. Это могут быть брендовые страницы или персональные, которые постепенно превратились в полноценное СМИ. В одном из современных исследований проводится анализ процесса взаимопроникновения кулинарного контента между телевидением и социальными сетями, в рамках которого выявляется нарастание объема включения кулинарных блогеров в систему продвижения ресторанов и продуктовых товаров [См.: 1]. Эти источники информации продвигают ту или иную концепцию полезного питания, преподносимую как благо. Независимо от того, следуют ли ей подписчики на самом деле, указание подобных страниц в их «профиле» является частью их саморепрезентации и способствует созданию положительного образа. Фотосъемка своей еды, которая изо дня в день складывается в единую продуманную систему питания (если такая есть у автора снимков), также призвана охарактеризовать его как носителя некоего знания о теле. Это связано с тем, что сегодня здоровый образ жизни, внимание к своим телесным практикам (еда, физическая активность, уход за телом) преподносится как безусловная ценность.

Ролан Барт, анализируя фудсъемку к рецептам в журнале «Элль», где она фотографировалась сверху, оценивает этот ракурс как дистанцирую-

щий зрителя от блюда. Он рассматривает это как стратегию создания «кухни-мечты», «где блюдо обязательно снято сверху, как предмет и близкий и недоступный, который фактически можно потребить разве что вприглядку» [2, с. 198]. Применительно к современной съемке, сделанной с помощью встроенной в телефон фотокамеры рядовым пользователем социальной сети, можно сказать, что такой ракурс одновременно делает блюдо самостоятельным объектом (в том числе эстетическим) и представляет собой субъективный взгляд человека, который смотрит на свой завтрак или обед.

При этом разрабатываются приложения, позволяющие с помощью портативных средств связи делать эффектные фотоснимки еды, которые, как можно увидеть по числу скачиваний, на сегодняшний день пользуются большой популярностью: «Yummy effect» и «See how you eat» — более 100 тысяч скачиваний, «Foodie» — 10 млн, «Snapdish» — 500 тысяч и т.д. Это явление, безусловно, находится в рамках общей тенденции к эстетизации повседневной жизни с помощью фотографии. Образцами и источниками вдохновения становятся образы рекламы, кинематографа и глянцевых журналов. В случае, когда в кадре оказывается только еда, она играет роль опосредованной репрезентации, указывающей на персону. При этом продуманный «красивый» снимок, к примеру, своего завтрака оказывается противопоставлен системе быстрого питания (а на отечественной почве также и специфике питания в столовых, прежде всего в учебных заведениях): «выделение эстетической составляющей пищи посредством её визуализации способствует формированию практики гастрономической заботы-о-себе, что особенно актуально в условиях засилья фаст-фуда» [5, с. 95].

Стоит сказать, что разработчики постоянно расширяют спектр доступных вариантов цифровизации пищевого поведения. К примеру, существует приложение «Food view» — это дневник питания, который не ведет никакого подсчета калорий, а позволяет лишь фиксировать с помощью фотографий, что человек ест в течение дня. Речь идет о чисто визуальном контроле над своими пищевыми привычками. В одном из исследований («Digital Food Photography: dietary surveillance and beyond» Noemi G. Islam, Hafza Dadabhoy и др.) изложены наблюдения о влиянии фотоизображений блюд на пищевое поведение, и одним из результатов оказывается выявленная корреляция между ракурсом съемки и объемов выбираемой порции.

Фотографии еды также постепенно оказались задействованы в процессе перерождения ритуалов [См.: 6]. Причем особенно интенсивно это проявилось в цифровой (и оцифрованной) фотографии благодаря расширению ее, по сравнению с аналоговой, коммуникативных возможностей. Цифровую фотографию сразу после ее создания очень

легко отправить другому человеку или группе людей и моментально получить на нее ту или иную ответную реакцию. Фотографирование своей повседневной пищи ритуализирует ее. Акт фотографирования и публикации в социальной сети или в семейной группе в мессенджере — это своего рода благословление пищи, которое исходит от сообщества. Прежде такая ритуализация и публичность трапезы была обязательна для правителя, сегодня она становится доступна каждому. Кроме того исследования показывают, что положительные оценки выкладываемых снимков еды укрепляют «связь между саморепрезентацией и впечатлениями от приема пищи» [11, с. 103], то есть человек получает элементарно больше удовольствия от еды.

Такие публикации создают эффект единовременности, общности, которой совершенно не мешает пространственная разрозненность участников. Отправка друзьям или родственникам проиллюстрированного фотографией сообщения, которое будет содержать информацию о том, что и где человек ест, позволяет создавать и поддерживать синхронизацию своей жизни с теми, кто дорог. Еда — это базовая составляющая повседневности, которая прежде объединяла родственников за одним столом. Возможность дистанционно координировать прием пищи особенно важна в том случае, когда люди находятся в разных городах или странах, и оказывается в русле общей тенденции к постоянному обмену информацией (в западной науки выделяемой как «information-sharing behavior» [8, с. 21].

При этом фотографии застолья в ресторане играют роль копирования элемента светской жизни равноценного походу в театр или участию в парусной регате. Однако сегодня выделяется новая традиция публикации у себя на страницах в социальных сетях фотографий с едой, приготовленной к большим праздникам. На снимках можно увидеть праздничную сервировку стола и выставленные на нем блюда (в кадре не присутствуют участники трапезы), только что приготовленную, но не сервированную еду, или застолье, когда все участники уже собрались за столом. Взаимный обмен такими фотографиями играет роль виртуального аналога единовременного вкушения ритуальной пищи, «новой формы сотрапезничества» [5, с. 96].

При этом может сохраняться традиционная сакральная символика еды, если речь идет, например, о пасхальном куличе в окружении яиц; рыбе, индейке или гусе — на Рождество; рыбе и сладком рисовом пироге — на Новый год, отмечаемый в Китае и т.д. Или же это могут быть относительно новые праздничные символы: индейка на День благодарения в США или салат «оливье» и мандарины на Новый год в России.

Можно заключить, что в художественной и близкой к ней социальной (точнее — публицистической) фотографии, которая относится к

жанру натюрморта и его модификациям, на первый план выдвинулся социальный аспект репрезентации с помощью изображения еды. При этом он соотносится не с заказчиком изображения, а со всем обществом в целом (той или иной обширной группой). Символы, транслируемые через подобные фотообразы в специализированных социальных сетях или в тематических блогах, выражают идею блага и социального благополучия, заключенного в здоровом теле. Однако, в художественной фотографии, ориентированной на образцы искусства прошлого, символизм еды либо вовсе отсутствует, либо носит условный, «декоративный» характер. Наиболее сильно ритуальный символизм пищи актуализируется в фотоизображениях, выполняющих коммуникативную функцию, которые публикуются на персональных страницах пользователей социальных сетей, семейных и дружеских группах мессенджеров или пересылаются в личных сообщениях.

Список литературы:

1. Бакеева Д. А., Яшина А. Р. Food-контент в условиях new media: анализ рекламных стратегий телевидения и кроссплатформ // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2020. № 2 (36). С. 45–53.

2. Барт Р. Орнаментальная кулинария // Барт. Р. Мифологии. М.: Академический проспект. С. 196–202.

3. Звездина Ю.Н. Эмблематика в мире старинного натюрморта. К проблеме прочтения символа. М.: Наука, 1997. 116 с.

4. Кравченко С.А. Еда как средство коммуникации: сравнительный анализ теоретико-методологических подходов // Коммуникология. 2003. № 3 (том 3). С. 111–124.

5. Сохань И.В. Визуальные репрезентации гастрономической культуры // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. 2014. № 1. С. 88–96.

6. Юргенева А.Л. Фотография, социальные сети и современные ритуалы // Художественная культура. 2022. № 1. С. 340–367.

7. Hargreaves H., Francey M. Henry Hargreaves Photographs Death Row's Final Meals // Vice. URL: https://goo.su/PiJX5lY. (дата обращения 27.11.2022).

8. Javed M., Faisal Azeem Malik и др. Food Photo Posting on Social Media while Dining: An evidence using Embedded Correlational Mixed Methods Approach // Journal of Food Products Marketing. 2021. VOL. 27, № 1. Pp. 10–26.

9. Laki J. Photographic still life. 15 p. URL: https://www.academia.edu/4125442/Photographic_still_life. (дата обращения 28.11.2022).

10. Neely C. The Significance of Food in Culture: Is Taste an Art Form? // UW-L Journal of Undergraduate Research. 2007. Vol. X. URL: https://goo.su/zGtbh4. (дата обращения 28.11.2022).

11. Zhu J., Lan J. and other. Post, Eat, Change: The Effects of Posting Food Photos on Consumers' Dining Experiences and Brand Evaluation // Journal of Interactive Marketing. 2019. № 46. Pp. 101–112.

Е.А. ВЬЮННИК

Аспирантка кафедры эстетики философского факультета МГУ им. М.В. Ломоносова

E.A. VIUNNIK

PhD student (in Philosophy), Department of Aesthetics, Faculty of Philosophy, Lomonosov Moscow State University

ПАБЛИК-АРТ НА ЭКРАНЕ: ТРАНСФОРМАЦИЯ ГОРОДА С ПОМОЩЬЮ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

PUBLIC ART ON THE SCREEN: TRANSFORMING THE CITY WITH THE HELP OF MODERN TECHNOLOGIES

В статье рассматривается цифровой паблик-арт на примере российских фестивалей «ДОП», «Здесь и сейчас», «Rosbank Future Cities». Затронут вопрос об определении цифрового паблик-арта.

Ключевые слова: паблик-арт, цифровое искусство, AR-инсталляция, город

The article deals with digital public art on the example of the Russian festivals «DOP», «Here and Now», «Rosbank Future Cities». The question of the definition of digital public art is raised.

Keywords: public art, digital art, AR installation, city

Под термином «паблик-арт» понимается широкое поле художественных практик, существующих в общественном пространстве, которое беспрепятственно доступно большинству людей. Одно из последних определений, которое было дано ему российским исследователем Ксенией Владимировой, звучит так: «Паблик-арт — это художественное выражение, представленное в перформативной, невизуальной, в двух- или трёхмерной форме, установленное в доступных для общественности местах» [8]. Галерея Tate Modern называет памятники, ме-





Рис. 1. Эхо, 2021. Максим Свищев
Рис. 2. Млечный путь, 2021. Кирилл Рейв

мориалы, городские статуи, скульптуры наиболее устоявшимися формами паблик-арта, но также добавляет, что он может быть представлен перформансом, граффити, плакатами, инсталляциями и так далее [1].

Кроме присутствия в общественном городском пространстве, есть еще одна особенность, которую часто присваивают паблик-арту, тем самым отделяя от стрит-арта. Его устанавливают по согласованию с городскими властями, а сами объекты являются заказными. Как правило, экспонирование происходит в рамках фестивалей уличного искусства. Именно такие примеры выбраны для статьи: цифровые арт-объекты на фестивалях «ДОП», «Здесь и сейчас», «Rosbank Future Cities», которые появились в крупных городах России в последние один-два года.

Например, в Москве два года подряд проводится фестиваль «Здесь и сейчас», причем в 2021 году в рамках фестиваля было показано 5 цифровых арт-объектов. Есть и другие фестивали паблик-арта, в рамках которых в городе экспонировались только цифровые арт-объекты: это фестиваль «ДОП» и первый фестиваль цифрового паблик-арта «Rosbank Future Cities».

Фестиваль «ДОП» был направлен на популяризацию цифрового искусства. Об этой же цели нам сообщает «Rosbank Future Cities»: «объединить жителей городов России вокруг цифрового искусства» [3]. И, наконец, одной из целей ежегодного фестиваля цифрового искусства «Здесь и сейчас» является «демонстрация органичного взаимодействия искусства с городским пространством и популяризация современного искусства как неотъемлемой части городского ландшафта» [5].

Выбор места расположения паблик-арта не может быть случаен. Традиционно паблик-арт соотносится с таким понятием, как «сайт-специфичность», под которым понимается создание произведения искусства для определенного места. Если перенести в другое место





Рис. 3. Жизненный цикл, 2021. Артур Конд
Рис. 4. SHUM, 2022. Олеся Лавриненко

сайт-специфичное произведение искусства, то оно частично, либо полностью потеряет заложенные художником смыслы [1]. Концептуально или визуально связанное с окружающей средой сайт-специфичное искусство может существовать в городских общественных пространствах или природном ландшафте (ленд-арт).

В рамках фестиваля «ДОП» (организатор Департамент транспорта) в Москве появились 10 цифровых паблик-арт объектов у станций метро Лубянка, Арбатская, Кропоткинская, Новокузнецкая, Красные ворота, Чистые пруды и на территории Северного речного вокзала. Цифровые инсталляции подчеркивают значение объектов транспортной инфраструктуры как памятников культурного наследия [7]. Цифровой паблик-арт находит место рядом не просто с архитектурой, а с историческими памятниками.

На выходе из метро были установлены кубы с QR-кодами, которые горожанин мог считать с помощью камеры смартфона, либо другого специального приложения, нажав на ссылку. В 2021 году объект паблик-арта открывался в Instagram (соцсеть запрещена в России; принадлежит компании Meta, которая признана экстремистской и запрещена в РФ).

Для появления объекта дополненной реальность и используется технология WebAR, она не требует специального приложения, необходимо лишь соединение с интернетом. Через WebAR можно воспроизвести изображение, звук, видео, анимацию, 3D-объект.

Большинство художников, участвующих в «ДОП», создали объекты в абстрактной форме. Например, разноцветная спираль «Эхо» у метро «Новокузнецкая» по замыслу художника Максима Свищева, должна была вывести наблюдателя из транса, в который его погружает суета города, в медитативное состояние. Или геометрическая сетка «Млечный путь» у метро «Кропоткинская», которая, по словам художника Кирилла Рейва, интегрируется «в структуру московских зданий и предлагает образ невероятного технологичного будущего» [6]. У цифрового объекта «Жизненный цикл» на «Чистых прудах» Артура Конда есть нарратив. Цифровой объект представляет собой белую винтовую лестницу, по которой поднимаются люди, затем прыгают вниз, а затем снова начинают восхождение.

Другим источником материала для исследования стал первый фестиваль цифрового паблик-арта «Rosbank Future Cities». В 2022 году

художники исследовали метавселенные и экологичное взаимодействие с окружающей городской средой, а в 2021 году объединяющей темой образы города будущего. Цифровой паблик-арт был представлен в Екатеринбурге, Казани, Москве, Самаре, Санкт-Петербурге, Нижнем Новгороде, Краснодаре, Красноярске.

Особенностью этого фестиваля является показ одних AR-инсталляций в разных городах. Арт-объект «SHUM» художницы Олеси Лавриненко выставлялся в трех городах: Казани, Москве и Самаре. Работа предлагает подумать о снижении шумового загрязнения в городе и представляет собой визуализацию звуковых волн в виде насекомого. Как отмечает художница, места были выбраны в центральных частях городов с высоким уровнем шума [3]. Среди остальных работ «SHUM» выделяется тем, что не является AR-инсталляцией. Данная работа — надувная скульптура, ее цвета определены алгоритмическим кодом. Аудио, записанное в выбранной локации, конвертировано в цвет.

AR-объект «Памятник всему» (Rosbank Future Cities, 2021) художника Яна Посадского наглядно отражает сайт-специфичность. Работа находилась в парке скульптур «Музеон» среди настоящих памятников, созданных и советскими, и современными скульпторами. «Памятник всему» был доступен ещё в пяти городах на местах, где находятся скульптуры: лодочная станция в Екатеринбурге (памятник В.Н. Татищеву и В.И. Де Геннину), фонтан у здания Заксобрания в Краснодаре (памятник Императрице Екатерине II), площадь Мира в Красноярске (Музейный центр, памятник В.П. Астафьеву), парк Кулибина в Нижнем Новгороде (памятник И.П. Кулибину) и по адресу Фонтанка, 132 в Санкт-Петербурге, где остался лишь постамент бюста Александра II с подписью «Человек-невидимка». Арт-объект был создан с помощью нейросети, которая объединила фотографии монументов, расположенных в российских городах. AR-инсталляции часто дополняет музыкальное сопровождение: например, для «Памятника всему» композитор А.И. Василенко создал «Гимн всему», в котором собрал культовые мелодии.



Рис. 5. Памятник всему, 2021. Ян Посадский

Наконец, фестиваль «Здесь и сейчас» является площадкой не только для реальных объектов паблик-арта — в 2021 году на нем было представлено пять цифровых арт-объектов: у музея Москвы, в московском зоопарке, в Нескучном Саду, в городском саду «Эрмитаж» и у мемориального музея космонавтики.



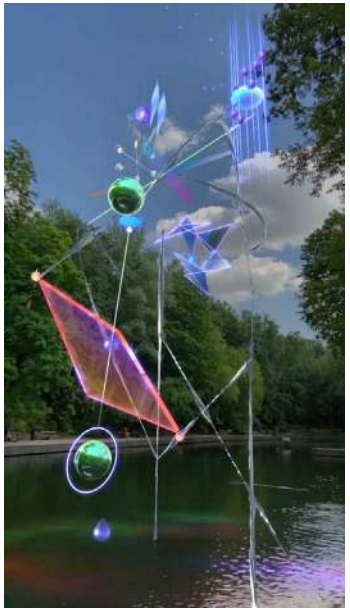


Рис. 6. Квантовый овощ, 2021. KUFLEX
Рис. 7. Интеграл ветра, 2021. Stain

Для фестиваля «Здесь и сейчас» группа KUFLEX создала «Квантовый овощ» — образ природы будущего, который поместили в московском саду «Эрмитаж» в центре города. Арт-объект обладал функцией преобразования звуков и менял цвета. Работа «Интеграл ветра» художественной группы Stain, находилась на Андреевскому пруду в Нескучном саду (Парк Горького). По замыслу художника, кинетическая конструкция должна была взаимодействовать с природными явлениями и обращать внимание зрителя на её состояние в данный момент.

Паблик-арт был представлен не только AR-инсталляциями. Например, паблик-арт в формате видеоарта на фестивале «ДОП» включал 24 работы. Их можно было увидеть на экране у станции «Киевская», на экранах в вагонах метро. Фестиваль «Rosbank Future Cities» также включили в программу три формата: AR-инсталляции, видеоарт и перформанс. Видеоарт «Biomorphism» художника Кирилла Контре показывали на цифровых экранах в Екатеринбурге, Казани, Москве, Самара, Екатеринбург. Идея работы заключалась в том, чтобы показать взаимодействие человека будущего с природой. Также в городах-участниках прошел аудиовизуальный перформанс «Микро:множество», в котором визуальное сопровождение принадлежало художественной студии «Stain».

Стоит упомянуть, что иногда по прошествии фестивалей у зрителя остается возможность увидеть AR-объект. Информационные уличные стенды заменяют официальные сайты организаторов, где QR-коды выложены в открытом доступе. В этом смысле произведения искусства продолжают быть общедоступными. Таким образом, любой пользователь имеет возможность воспроизвести AR-объект в любой локации. Однако, в этом случае его сложно будет назвать паблик-артом. Оно потеряет сайт-специфичность, особенно, если зритель будет взаимодействовать с произведением не в городском пространстве. Здесь вновь по-



Рис. 8. Biomorphism, 2022. Кирилл Контре

является вопрос о том, что такое паблик-арт. Его определения вариативны, но их немало в отличие от цифрового паблик-арта. Например, на правах мэрии канадского города Миссисауга, которой небезразличны общественные пространства, власти называют цифровым паблик-артом искусство, которое представлено временно или постоянно, и при создании, экспонировании и/или презентации которого цифровые технологии были неотъемлемой частью (ptr) [2].

Мы рассмотрели несколько примеров таких произведений, которые объединяет идея интеграции в городское пространство и соответствие проблематике фестивалей. Небольшая выборка описанных арт-объектов позволяет предположить, что цифровой паблик-арт — это цифровое произведение искусства, которое создано художником для городского пространства, доступно большинству горожан и заостряет внимание на какой-либо проблематике или явлении временно или постоянно.

Список литературы:

1. Art term. Public Art [Электронный ресурс] // Tate. URL: tate.org.uk/art/art-terms/p/public-art (дата обращения 30.10.2022).

2. Digital Public Art [Электронный ресурс] // City of Mississauga. URL: mississauga.ca/arts-and-culture/arts/public-art/digital-public-art (дата обращения 30.10.2022).

3. Rosbank Future Cities. Фестиваль цифрового паблик-арта [Электронный ресурс]. URL: rosbank.futurecities.art (дата обращения 30.10.2022).

4. Искусство в городе: как проекты Rosbank Future Cities взаимодействуют с городской средой [Электронный ресурс] // Объединение. URL: https://obdn.ru/articles/iskusstvo-v-gorode-kak-proekty-rosbank-future-cities-vzaimodeystvuyut-s-gorodskoy-sredoy (дата обращения 30.10.2022).

5. Здесь и сейчас [Электронный ресурс]. URL: hereandnow.mosmuseum.ru (дата обращения 30.10.2022).

6. Кирилл Рейв: Я могу поменять себя, и я могу поменять свой город [Электронный ресурс] // Искусство. URL: iskusstvo-info.ru/tsifrovye-hudozhniki-o-tom-kak-tehnologii-menyayut-nash-mir-kirill-rave (дата обращения 30.10.2022).

7. Фестиваль цифрового искусства ДОП [Электронный ресурс]. URL: i.transport.mos.ru/dopfest (дата обращения 30.10.2022).

8. Что такое паблик-арт? Его формы и виды [Электронный ресурс] // Архитекторы.рф. URL: cdn-arch-strelka.gcdn.co/public_store/uploads/online/readingcollection/41/file/original-a203a6c2933c319cd1d62f15c7ddb3e0.pdf (дата обращения 30.10.2022).

Д.П. ЛУНЕВ

Магистрант Высшей школы дизайна и архитектуры, Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого

В.В. ЛАПТЕВ

Доктор искусствоведения, профессор кафедры дизайна рекламы Института графического дизайна, Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна

D.P. LUNEV

Master's student at the High School of Design and Architecture, Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University

V.V. LAPTEV

D. Sc. (in Art History), professor of the Department of Advertising Design, Graphic Design Institute, The Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design

ЭВОЛЮЦИЯ ВИЗУАЛИЗАЦИИ ДАННЫХ КАК ИНСТРУМЕНТА ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОСТИ

THE EVOLUTION OF DATA VISUALIZATION AS A DISPLAY TOOL

Статья посвящена рассмотрению инфографики и визуализации данных в контексте формирования визуального образа. Проанализированы характерные примеры формирования изобразительности в геометрических видах диаграмм, карт и графов. Приведена периодизация процесса эволюции информационной

графики в рассматриваемом контексте. Выявленные периоды во многом совпадают с основными парадигмами проектно-художественной деятельности, с общим генезисом дизайн-графики: декоративно-эклектический («викторианский»), модернистский и постмодернистский.

Ключевые слова: инфографика, визуализация данных, генеративное искусство, изобразительность, визуальный образ

The paper is dedicated to analysis of infographics and data visualizations in the context of the formation of the visual image. The characteristic examples of the formation of figurativeness in geometric forms of diagrams, maps and graphs are analyzed. The periodization of the process of evolution of information graphics in the analyzed context is given. The identified periods largely coincide with the main paradigms of art and design, with the general genesis of design graphics: decorative-eclectic ("Victorian"), modernist and postmodern.

Keywords: infographics, data visualization, generative art, pictorialism, visual image

Визуализация данных активно применяется в научных исследованиях, статистике и социологии, журналистике и других сферах деятельности. Основное ее предназначение — донесение до аудитории числовых данных в понятном и доступном виде. В результате визуализации данных порой можно случайно или намеренно получить предметную образность. Это, в свою очередь, расширяет семантическую нагрузку изображения данных, добавляя к нему новые смыслы, сконцентрированные на визуальной составляющей. В результате зона применения визуализации данных становится намного шире привычной и уже не является уделом исключительно изобразительной статистики.

В изобразительном искусстве и графическом дизайне диаграммы, графики и прочие иллюстрации числовых данных также применяются, и оба смысла — объективность информации и визуальная эстетичность — в них органично сочетаются. Об этих аспектах инфографики писал Эдвард Тафти [13]. Жак Бертен в своих работах также указывал на значимость визуального компонента, рассматривая инфографику как семиотическую систему [5]. Использование методов визуализации данных как инструмента создания графики рассматривались на примерах работ современных художников [8; 10], где указывалось на естественное соединение и кооперацию двух разных областей в рамках одной деятельности. В данной области сочетаются две культуры: аналитически-ориентированная и творческая [9]. Однако вопрос эволюции формирования визуальных образов в инфографике оставался не раскрытым.



Рис. 1. Обложка музыкального альбома «Unknown Pleasures» группы Joy Division. П. Сэвилл, К. Матан, Joy Division, 1979

Данное исследование посвящено анализу эволюции визуализации данных как инструмента изобразительности. Для этого рассмотрим примеры формирования визуальных образов и семантических связей в различных типах диаграмм и графов, определим периодизацию развития этого явления в визуализации данных.

Характерным примером формирования изобразительности является изображение радиосигналов пульсара CP 1919 с помощью линейных диаграмм, опубликованное в Кембриджской энциклопедии астрономии издания 1977 года. Данная визуализация помимо научной значимости известна еще тем, что она была использована на обложке альбома группы Joy Division под названием «Unknown Pleasures» («Неизведанные удовольствия»), увидевшего свет в 1979 году. В данном контексте информативная составляющая диаграммы отходит на задний план. Изображение напоминает по своей форме горный каскад из-за частых скачков значений импульсов.

Секторная диаграмма использовалась в айдентике музыкального конкурса «Евровидение» 2020 и 2021 годов [7]. Дизайн-студия Clever Franke при разработке айдентики использовала подход, основанный на визуализации данных. Основной графический элемент конкурса 2020 года — круговая диаграмма, секторы которой указывают на конкретную страну, а их положение показывает год, в который страна дебютировала на конкурсе. В связи с отменой конкурса 2020 года, в 2021 году айдентика была изменена, но принцип с использованием круговой диаграммы остался. В этом случае сектора диаграммы показывали, насколько далеко столицы стран-участниц конкурса находятся от Роттердама — города, который проводил конкурс. Длина сектора — расстояние, положение — направление, в котором можно провести прямую от Роттердама до столицы участвующей страны. Данный подход позволил создать образ, который несет в себе не только эстетику, но и информативность. Круговая диаграмма здесь также позволила показать метафору единения стран и их встречу в одном месте.

Компания Teradata в 2015 году представила проект «The Art of Analytics» («Искусство аналитики»). Авторы проекта Тони Охллсон и Александер Хайдл показали результаты 20 аналитических исследований в области Big Data (Больших данных) в виде художественных образов [11]. Например, граф «Eye Of The Storm» («Эпицентр шторма») визуализирует связи между сообщениями в социальной сети Твиттер в момент, когда стало известно о смерти Маргарет Тэтчер. В тот момент действительно было



Рис. 2. Айдентика музыкального конкурса «Евровидение-2020». Студия Clever Franke, 2020

опубликовано колоссальное количество твитов, и полученный граф напоминает ураган, в котором явно виден «эпицентр» — самое первое сообщение на эту тему. Другой пример из этого же проекта — граф «The Leaf» («Лист»). В форме листа растения удалось визуализировать связь 86 брендов виски по похожести их вкуса.

Информационную графику в большинстве случаев ассоциируют со статистикой и точными науками [13]. Так как использование инфографики в истории было ограничено научной сферой, в течение долгого времени этот инструмент не выходил на глаза публики. В последствии информационную графику стали использовать для пояснения сложных вещей простым языком для широкой аудитории. Инфографику тогда изрядно украшали, старались сделать более «близкой» и понятной обывателю. С течением времени стали замечать, что визуализация данных несет не только точность, но еще и эстетику.

Процесс прихода информационной графики в область изобразительного искусства в данном исследовании рассматривается на определенных временных этапах, в которых происходило развитие данной точки зрения.

Викторианская инфографика. В XIX веке берет свое начало декоративно-эклектический вид визуализации данных — викторианская инфографика. Данный термин применяется по аналогии с викторианской типографикой, которая была распространена в том же отрезке времени. Характерной чертой работ этого периода является обильная декоративность, иллюстративность и эстетизация изображения данных для большей наглядности.

В одной из первых работ этого периода, где явно прослеживается эта тенденция, — графическое сравнение горных вершин и рек из «Общего атласа мира» Сиднея Холла и Уильяма Хугса (1854). Авторы вместо использования стандартного изображения данных практически идентично изобразили сравниваемые реки и горы. Данная работа является самым ярким и характерным представителем викторианской инфографики, т.к. изображенные значения здесь представлены не в виде классической столбиковой диаграммы, а с помощью графики, которая, несомненно, усиливает восприятие и наглядно показывает различия реальных объектов.

Наряду с иллюстративностью в викторианской инфографике также встречаются первые примеры чистой визуализации данных, которые создают визуальный образ. Так, в полярных координатах диаграммы Уильяма Фарра (1852) и Флоренс Найтингейл (1858) приобретали причудливые очертания «крыльев летучей мыши». Луиджи Пероззо был одним из первых, кто смог изобразить статистические данные с помощью трехмерного представления. Демографический график в цвете изображает численность населения различных возрастных групп в Швеции в XVIII–XIX столетиях. Для большей наглядности и более четкого отличия значений художник использует контраст между светлыми и темными тонами, показывая глубину. Изображение напоминает холмистую гору.

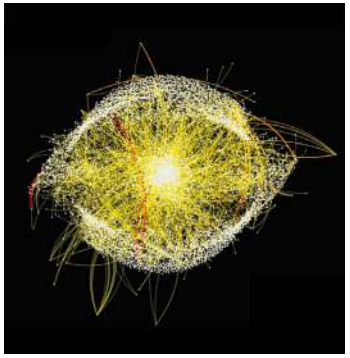


Рис. 3. Граф «The Eye Of The Storm». Teradata, T. Охллсон, A. Хайдл, проект The Art Of Analytics, 2015

В дореволюционной России также можно было увидеть примеры геометричных образов, полученных в результате создания диаграмм. Так, в диаграммах альбома-атласа «Сельскохозяйственный промысел в России» (1914) причудливая штриховка создавала оптические иллюзии вращения, словно была выполнена мастером оп-арта Виктором Вазарели.

Викторианская инфографика характеризуется декоративностью и иллюстративностью. Но в этот же период возникают и первые визуализации, которые формируют дополнительную образность сами на основе данных. Возможно, авторы работ на это не рассчитывали и свои результаты в таком контексте не рассматривали. Основной их целью было визуализировать данные для решения конкретной задачи — их анализа.

Инфографика модернизма. Периоду модернизма в инфографике (1920–1980 годы) характерен определенный дуализм — в нем параллельно происходило как упрощение и стилизация графических образов при визуализации данных, так и возникновение через простые формы сложных композиций и геометрических узоров, схожих с работами в области оп-арта.

В первой половине XX века существующие направления информационной графики претерпевают существенные изменения: формируется новая проектно-художественная деятельность, где на первый план приходит эстетическая адаптация инфографики, ее переход от технического к художественному творчеству [1].

В 1920–1930-е годы основной целью было максимально четко и просто донести важную информацию до неосведомленных масс. В связи с этим на определенное время декоративность в инфографике из-за ненадобности и неактуальности заменяется условностью и символичностью образов. В авангарде — пиктограммы венского метода изобразительной статистики и сложные конструкты советского агитационного стиля в инфографике.

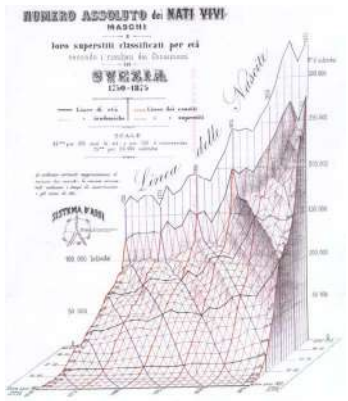


Рис. 4. Стереограмма численности населения Швеции в 1750–1875 годах по возрастным группам. Л. Пероззо, Annali di Statistica, 1880

С середины XX века в визуализации данных, наряду с подчеркнутым функционализмом и резкой антидекоративностью, уже начал проглядываться потенциал искусства. Эпоху модернизма в информационной графике можно охарактеризовать как начало рассмотрения собственно данных как «художника». Такое еще не делалось целенаправленно, но в готовых работах стали это замечать.

Еще один пример, который уместно рассмотреть в исследуемой области, это «The Histomap» Джона Б. Спаркса (1931). Эта инфографика рассказывает о первых 4000 лет истории жизни на Земле. С ее помощью можно увидеть, какие события происходили параллельно, кто когда правил, а также проследить, от каких древних народов произошли потомки. Последний аспект как раз и формирует тот необычный узор, который прослеживается при осмотре инфографики издалека. В первую очередь, основная цель этой инфографики — кратко и понятно рассказать об истории, вместив в себя 4000 лет. Задача достаточно сложная, поэтому явно основная цель при создании была корректно и четко донести информацию. То, что получилось увидеть здесь художественный образ, результат достаточно побочный, это, скорее всего, не вкладывалось при создании.

Эдвард Тафти увидел появление работ «неумышленного оп-арта» в инфографике и выступил с критикой этого явления [13]. Все декоративные элементы в графиках, которые не делают визуализацию легко читаемой и понятной, он называет понятием chartjunk — «мусором в диаграммах». «Неумышленный оп-арт» заключается в возникновении муарового узора в диаграммах, в которых используются паттерны из штрихов, клеток и др. По словам Тафти, подобным работам нет места в инфографике. Гипотезу Жака Бертена о том, что задачей дизайнера является найти баланс в использовании текстурирования, чтобы не вызывать у зрителя неприятных ощущений, он называет «умной мыслью», но успешного практического применения без результативного «мусора в диаграммах» не находит.

Рассмотрим позицию Жака Бертена. В его книге «Semiology of Graphics» («Семиология графики», 1967) можно увидеть многочисленные примеры того, что Э. Тафти критикует. Картодиаграммы Бертена в полной мере используют выдвинутый им набор визуальных переменных [5]. Использованные стилистические решения иллюстрации статистической информации по городам и регионам страны создают изображения, которые можно отнести к оп-арту. На картах Франции

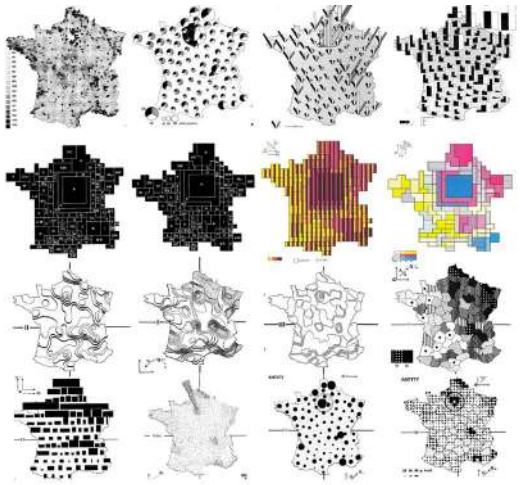


Рис. 5. Статистические картограммы Франции. Ж. Бертен, Semiology of Graphics. Diagrams. Networks. Maps, 1967

Бертена можно увидеть и геометрические паттерны, и блочные конструкции, и природные структуры, и прочее. Убрав информативный контекст и оставив только визуальную составляющую, карты Бертена абстрактны и могут сами по себе быть произведениями искусства. Но т.к. созданы они были на основе набора данных, то это еще одно подтверждение органичного «симбиоза» точных наук и визуального искусства.

Постмодернистская инфографика. С началом XXI века и большей доступностью персональных компьютеров и специализированного программного обеспечения началось развитие data-driven art (искусство, основанное на данных) и generative art (генеративное искусство), где в основе изображений лежит визуализация числовых данных [2]. В эту эпоху инфографику целенаправленно лишают прикладной функции и на главный план ставится ее «выразительность». В данных видят источник визуального образа, сами данные отчасти становятся независимым художником. Визуализация данных обретает новое функциональное предназначение, которое раньше не было рассмотрено. С широким распространением персональных компьютеров пробовать «рисовать» стали программисты [14]. Так родилась генеративная графика.

Среди журналистов стали появляться те, кто подкреплял свои репортажи инфографикой собственного исполнения. Одним из таких является Дэвид Мак Кендлесс [11]. Во время работы в изданиях The Guardian и Wired Дэвид создал блог «Information Is Beautiful» («Информация прекрасна»), в котором он делился визуализацией различной статистической информации из своих статей и репортажей. Его работы показывали факты, но читателя привлекала сама визуализация. Его труды стали настолько популярными, что Дэвид в итоге выпустил в 2009 году одноименную книгу, а вокруг его блога начало строиться движение дизайнеров, журналистов и прочих людей, увлекающихся инфографикой.

В наше время границы применения визуализации данных в качестве инструмента создания визуальных объектов достаточно нелегко вы-



Рис. 6. Инсталляция «Melting Memories». Р. Анадол, Pilevneli Gallery, Турция, 2018

делить, так как этим искусством начинают овладевать все больше и больше дизайнеров и художников самых разных сфер. Одним из таких является Рефик Анадол. В его проектах соединяются вместе фактологическая точность и эмоциональная экспрессия. Его проект «Melting Memories» («Тающие воспоминания») основан на визуализации показаний активности мозга человека во времени в процессе попыток вспомнить определенные события в жизни [3]. Полученные так называемые автором data-paintings (картины, написанные данными) используют числовые данные для создания эффектных образов, показывающих динамичность работы мозга человека, а также то, что воспоминания имеют свойство утрачиваться. Другой проект автора «Winds Of Boston» («Ветры Бостона») визуализирует данные о характеристиках ветра (скорость, направление и паттерны порывов), которые были зафиксированы в Бостонском аэропорте в течение одного года [4]. Значения записывались каждые 20 секунд. В результате, с применением собственного программного обеспечения, которое считывало, анализировало и визуализировало входные данные, были получены динамические инсталляции, делающие невидимую стихию ветра метафорически видимой.

Период постмодерна в рассматриваемом контексте можно охарактеризовать применением современных технологий визуализации и информационных технологий в целом для создания визуальных образов для самых разных сфер: от графического дизайна до искусства. Из визуализаций намерено убирают прикладную функцию, чтобы больший акцент сделать на изобразительности, метафорах и эмоциональности.

Заключение. В проведенном исследовании были рассмотрены стандартные способы визуализации данных и примеры их использования для создания визуального образа, а также проведен анализ того, как эволюционировала инфографика от своего изначального инструментального предназначения к новому способу ее применения.

При анализе эволюции инфографики в контексте формирования визуального образа были выявлены три периода, во многом совпадающие с основными парадигмами проектно-художественной деятельности и с общим генезисом дизайн-графики: декоративно-

эклектический («викторианский»), модернистский и постмодернистский. Викторианская инфографика характеризуется иллюстративностью и декоративной эстетизацией визуализации данных, но в то же время начинают появляться и первые образы, сформированные данными. В эпоху модернизма можно обозначить два этапа: замена декоративности и иллюстративности инфографических изображений на условные и символьные (1920–1930-е годы), а затем в условиях функциональности графиков и карт в чистой визуализации стала проявляться изобразительность в форме геометрических узоров и паттернов (1940–1980-е годы). На постмодерн приходится расцвет цифрового и генеративного искусства. В этот период инфографику намерено лишают ее целевой функциональности для создания визуальных образов порой в ущерб информативности.

Список литературы:

1. Лаптев В.В. Периодизация информационной графики России: этапы становления и развития // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА им. С.Г. Строганова. 2019. № 1. Ч. 2. С. 130–137.

2. Лукичев Р.В. К проблеме классификации generative art: разработка понятийного аппарата // Наука телевидения. 2019. № 15.3. С. 11–33.

3. Anadol R. Melting Memories [Электронный ресурс] // Refik Anadol: [сайт]. URL: https://refikanadol.com/works/melting-memories/ (дата обращения 20.09.2022).

4. Anadol R. Winds Of Boston: Data Paintings [Электронный ресурс] // Refik Anadol: [сайт]. URL: https://refikanadol.com/works/wind-of-boston-data-paintings/ (дата обращения 18.09.2022).

5. Bertin, J. Semiology of Graphics. Diagrams. Networks. Maps. Redlans: Esri Press, 2011. 438 p.

6. Boden M.A. What is generative art? // Digital Creativity. 2009. Vol. 20 (1–2). P. 21–46.

7. Eurovision 2020&2021 Identity [Электронный ресурс] // CLEVER°FRANKE | Data Driven Experiences : [сайт]. URL: https://www.cleverfranke.com/project/eurovision (дата обращения 05.04.2022).

8. Guida, F.E. Generative Visual Identities. New Scenarios in Corporate Identity // GA2014. Proceedings of XVII Generative Art Conference. 2014. P. 120–132.

9. Kosara R. Visualization Criticism — The Missing Link Between Information Visualization and Art // 11th International Conference Information Visualization (IV '07). 2007. P. 631–636.

10. Li Q. Data visualization as creative art practice // Visual Communication. 2017. Vol. 17 (3). P. 299–312.

11. McCandless, D. Information Is Beautiful. London: Collins, 2012. 256 p.

12. Ohlsson T. The Art Of Analytics [Электронный ресурс] // Teradata: [сайт]. URL: https://www.yumpu.com/en/document/read/54918036/the-art-of-analytics/5 (дата обращения 11.04.2022).

13. Tufte, E.R. The visual display of quantitative information. 2nd ed. Cheshire: Graphics Press, 2007. 199 p.

14. Viégas, F.B. Artistic Data Visualization: Beyond Visual Analytics // Online Communities and Social Computing. OCSC 2007. Lecture Notes in Computer Science. 2007. Vol. 45 (64). P. 182–191.

Е.Т. ЦВЕТКОВА
Магистрант Института художественного образования РГПУ им. А.И. Герцена; Учитель изобразительного искусства, ГБОУ СОШ № 145 Калининского района Санкт-Петербурга

E.T. TSVETKOVA
Master's student, Institute of Art Education RSPU named after A.I. Herzen; Teacher of fine arts, GBOU Secondary school № 145 of the Kalininsky district of St. Petersburg

ВОЗМОЖНОСТИ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РЕШЕНИИ ПРОБЛЕМ ДОСТУПНОСТИ ПАМЯТНИКОВ МОНУМЕНТАЛЬНОЙ ЖИВОПИСИ

THE POSSIBILITIES OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN SOLVING THE PROBLEMS OF ACCESSIBILITY OF MONUMENTS OF MONUMENTAL PAINTING

В статье рассматриваются проблемы использования и популяризации памятников монументальной живописи, являющихся труднодоступными объектами историко-культурного наследия народов России. Обладая высокой художественной и исторической ценностью, данные памятники имеют ряд технических особенностей, предусматривающих специальные условия и ограничения их посещения и осмотра. Применение цифровых технологий может способствовать преодолению многих трудностей, связанных с досягаемостью и эффективным использованием таких специфических объектов.
Ключевые слова: цифровизация, мультимедиа, историко-культурное наследие, монументальная живопись, фрески, музейное дело, Мелётово

The article deals with the problems of using and popularizing monuments of monumental painting, which are hard-to-reach objects of historical and cultural heritage of the peoples of Russia. Possessing high artistic and historical value, these monuments have a number of technical features that provide for special conditions and restrictions on their visit and inspection. The use of digital technologies can help overcome many difficulties associated with the reach and effective use of such specific objects.
Keywords: digitalization, multimedia, historical and cultural heritage, monumental painting, frescoes, museum business, Meletovo

Цифровизация культуры является объективным процессом, который уже сравнительно давно начался и стремительно распространяется в современном российском обществе. При активной поддержке государства цифровая трансформация идёт ускоренными темпами, повышая качество жизни граждан, меняя устоявшуюся структуру взаимодействия органов власти с населением. В сфере сохранения, использования и популяризации объектов историко-культурного наследия народов Российской Федерации применение цифровых технологий открывает новые возможности для решения ряда проблем, ранее выявленных, но до настоящего времени остающихся актуальными.

Российские учреждения культуры динамично внедряют и развивают новые цифровые форматы взаимодействия с посетителями. Используя мультимедийные технологии и интерактивный контент, традиционные музейные экспозиции расширяют свои демонстрационные и сервисные возможности. Показ предметов из состава коллекций музейных фондов дополняется параллельным применением различных технических средств (видеомониторов, проекций, голограмм, аудиогидов), которые служат информационным сопровождением визуального осмотра экспонатов и помогают раскрывать их историческую и художественную ценность.

В случаях корректного использования, данная практика действительно облегчает задачу привлечения внимания экскурсантов, однако, в сфере использования и популяризации объектов историко-культурного наследия, существуют памятники изобразительного искусства, отличительное свойство которых состоит в немалом затруднении их посещения и осмотра, и по этой причине возможности применения цифровых технологий оказываются для них более чем востребованы и крайне необходимы.

В северо-западных регионах России имеется довольно большое количество памятников средневековой архитектуры и монументальной живописи, которые находятся на удалённом расстоянии от современных мегаполисов, и по этой причине возможности их использования в культурно-просветительских, образовательных и туристических целях сопряжены с рядом трудностей. Проблемы доступности этих объектов вызваны отсутствием в местах их нахождения полноценной



Рис. 1. Церковь Успения Богородицы погоста Мелётово Псковской области

инфраструктуры, а необходимость соблюдения температурно-влажностного режима помещений почти исключает как периодическое, так и спонтанное посещение их туристскими группами.

В качестве примера, можно привести церковь Успения Богородицы погоста Мелётово Псковской области (постройка XV века), которая находится в ведении Псковского государственного объединенного историко-архитектурного и художественного музея-заповедника. В 2022 году туристический сезон в Мелётово длился с 15 июня по 15 сентября, за это время сотрудники музея-заповедника смогли провести всего лишь 34 экскурсии для 400 человек, однако, в сравнении с предыдущими годами это был рекордный поток посетителей [4].

Ещё одна проблема заключается в том, что уникальные фресковые композиции мелётовского храма размещены по всей внутренней поверхности его сложной архитектурной конструкции и поэтому всё равно остаются труднодоступными даже при непосредственном их обозрении (Рис. 1). Для решения этой проблемы посетителям следует заранее получать квалифицированную информацию не только о времени постройки и о последующей многовековой истории данного храма, но и о художественных, стилистических и семантических особенностях его иконографии, о работавших в нём реставраторах, ознакомиться с качественными увеличенными фотографиями росписей, репродукциями копий.

С поставленной задачей можно справиться посредством проведения предварительных экспозиционно-выставочных и лекционных мероприятий, направленных на полноценную информационную подготовку посетителей такого специфического объекта. Никакой просмотр изображений на экране электронного устройства, ни познавательно-ознакомительная беседа в экскурсионном автобусе не заменят той объёмно-пространственной среды, которую необходимо создать для полноценного восприятия сведений о художественных особенностях памятника монументальной живописи.

Ранее псковским искусствоведом Т.В. Шулаковой была представлена идея создания Информационно-туристического центра, который предполагается образовать на базе уже существующего в селе Карамышево Культурно-исторического Центра, действующего силами и





Рис. 2. Сцена «Уверение Фомы». Мелётово. Копия А.К. Крылова
Рис. 3. Сцена «Уверение Фомы». Мелётово. Копия-реконструкция А.Н. Овчинникова

средствами местной администрации и неравнодушных энтузиастов [5]. В отдалённой перспективе Псковский музей-заповедник планирует строительство на территории самого погоста Мелётово отдельного музейно-туристического комплекса [3], что было бы идеальным вариантом, однако, на данный момент, актуальные задачи по популяризации этого уникального и труднодоступного для посещения памятника, могли бы выполняться теми средствами и способами, которые используются в мультимедийных исторических парках «Россия — моя история», экспозиции которых основаны исключительно на применении именно цифровых технологий. Выстроенные по принципам Digital History («Цифровой Истории»), историко-просветительские экспозиции этого проекта имеют «ряд неоспоримых достоинств, выражающихся в возможностях неограниченного расширения и совершенствования исторического контента, внедрения новых мультимедийных средств и дизайнерских приемов для его репрезентации, а также его быстрого и качественного тиражирования» [1].

В разное время в Мелётово работали реставраторы-копиисты, которые придерживались в своей работе различных технологических направлений. Академик Российской академии художеств А.К. Крылов копировал мелётовские фрески, фиксируя с фотографической точностью все многолетние ущербы, дефекты и повреждения (Рис. 2). Его коллега из научно-реставрационного центра имени И.Э. Грабаря А.Н. Овчинников снимал с этих же росписей копии-реконструкции, дополняя недостающие элементы сцен и сюжетов, пытаясь восстановить саму манеру письма древних живописцев (Рис. 3). Выставки работ этих выдающихся мастеров всегда проходят обособленно, од-



Рис. 4. Применение технологии 3D-моделирования цифрового макета оконных наличников

нако и та и другая технологии копирования фресок обладают собственными художественными достоинствами и обе они могли бы найти своё место в единой, временной или постоянно действующей мультимедийной экспозиции, включающей все изобразительные материалы, относящиеся к истории одного памятника.

Указом Президента Российской Федерации 2022 год был объявлен Годом культурного наследия народов России. В сентябре 2022 года в Казани проводилась конференция по актуальным вопросам цифровизации культурного наследия «Наследие в цифре!» [2]. Задействованные в данной отрасли представители органов федеральной, региональных и местных властей, профильного бизнеса и общественного сектора, делились наработками по внедрению цифровых технологий в процесс сохранения, использования и популяризации памятников истории и культуры. В качестве наглядного примера применения таких технологий заслуживает внимания опыт, представленный специалистами Комитета культурного наследия Тюменской области, где с помощью технологии 3D-сканирования были созданы модели оконных наличников, являющихся культурной достопримечательностью этого региона. Характерное объёмно-пространственное конструктивное решение и декоративное убранство наличников визуализируются с помощью цифровых технологий, что помогает рассмотреть отдельные элементы памятника, некогда повреждённые или полностью утраченные. Такая виртуальная реконструкция с высокой степенью детализации передаёт форму, размеры, цвет и прочие параметры объекта, предлагая ознакомиться как с первоначальным, так и с сохранившимся его видом (Рис. 4).

Участвующие в той же конференции представители комитета по сохранению культурного наследия Ленинградской области выступили с презентацией опыта экспедиционной деятельности и междисциплинарного взаимодействия, осуществляемого с целью создания Digital Twin — «Цифровых двойников» объектов культурного наследия. Информационная модель здания (его «Информационно-цифровой двойник») — это не только облако точек, не только фотограмметрическая модель, и не только информация об объёмно-пространственных параметрах объекта, но и та информация, которую этот объект



Рис. 5. Применение цифровой технологии 3D-mapping в церкви Сан-Клементе де-Таулл

накопил со временем: его историография, иконография, технико-экономические и технологические характеристики.

Применение цифровой технологии 3D-mapping позволяет создавать различные изображения, проецируя их как на внешнюю, так и на внутреннюю поверхность помещений (Рис. 5). Так, например, в испанской церкви Сан-Клементе де-Таулл (Каталония, XII век) данная технология обеспечивает возможность увидеть интерьер храма таким, каким он был изначально [6]. Аналогичным образом оцифрованные копии-реконструкции фресковых росписей можно проецировать на стены и потолки помещений музея, исторического парка и т.п., создавая эффект максимального приближения к объёмно-пространственному интерьерному решению самого памятника.

Существующие в настоящее время цифровые технологии весьма разнообразны и в решении проблем доступности памятников монументальной живописи их возможности крайне востребованы. Применение таких технологий окажет положительное воздействие на более эффективное использование и популяризацию объектов историко-культурного наследия народов Российской Федерации. Заблаговременно получив возможность подробно ознакомиться с художественными особенностями настенных росписей, посетители этих памятников смогут осматривать их с более глубоким пониманием и осознанием их культурной и исторической ценности.

Список литературы:
1. Андрейчева, М.Ю. На гребне Digital History: мультимедийные исторические парки «Россия — моя история» в контексте цифровой эпохи // Манускрипт. 2020. Т. 13. — № 6. С. 53–59.
2. Всероссийская научно-практическая конференция по актуальным вопросам цифровизации культурного наследия «Наследие в цифре!» [Электронный ресурс] // Центр культурного наследия Татарстана. URL: https://nasldiert.com/page29398117.html (дата обращения 15.10.2022).
3. Подготовлен проект концепции сохранения и развития объекта культурного наследия федерального значения «Церковь Успения Богородицы в деревне Мелётово с фресковой живописью 1465 года» [Электронный ресурс] // Псково-Изборский объединённый музей-заповедник. URL: https://museumpskov.ru/news/2058 (дата обращения 15.10.2022).
4. Церковь Успения в Мелётово закрылась для посещения до следующего года [Электронный ресурс] // Псковская Лента Новостей (ПЛН): [сайт]. URL: https://pln-pskov.ru/culture/460256.html (дата обращения 15.10.2022).
5. Шулакова Т.В. Проблематика создания в Мелетове и Карамышеве главнейших туристических центров Псковского района // Кирилло-Мефодиевские традиции в Пскове: материалы Седьмых чтений 17 мая 2018 года в Псковской областной универсальной научной библиотеке / ГБУК «Псковская областная универсальная научная библиотека», Региональный центр по работе с редкими и ценными документами; [ред.-сост. И.М. Андреева; гл. ред. В.И. Павлова]. Псков: Псковская областная универсальная научная библиотека: ЛОГОС Плюс, 2018. С. 128–142.
6. VEURE MAPPING. Mapping Pantocrator Sant Climent de Taüll 1123. URL: https://pantocrator.cat/projectes/ (дата обращения 15.10.2022).

ЧАСТЬ II
АКТУАЛЬНЫЕ ФОРМЫ МЕДИА. ГЕНЕЗИС

PART II
CURRENT MEDIA FORMS. GENESIS

Ю.А. ВАСЕРЧУК

Кандидат искусствоведения, профессор, ведущий научный сотрудник отдела художественных проблем дизайна, декоративного и народного искусства НИИ РАХ

Yu.A. VASERCHUK

PhD (in Art History), Professor, leading researcher at the Department of Artistic Problems of Design, Decorative and Folk Art of the Research Institute of the Russian Academy of Arts

ИСКУССТВО ГЛУБОКОГО ПОГРУЖЕНИЯ

IMMERSIVE ART

В статье представлены некоторые результаты творческой деятельности К.В. Худякова, создавшего актуальные цифровые высказывания, базирующиеся на прочной академической основе. На их примере раскрыты определенные особенности современного цифрового искусства. Авторы считают, что оно дарит человеку новый опыт глубокого погружения, проживаемый через комплекс эмоций и физических ощущений, благодаря которым реципиент совершает интеллектуальные открытия. Искусство цифровой эпохи предполагает вовлеченность зрителя в диалог с художником на разные, подчас мировоззренческие темы.

Ключевые слова: цифровое искусство; новые смыслы в цифровом искусстве; наблюдатель и реальность, транслируемая произведением искусства; интерактивность; мультисенсорность; визуальная и ассоциативная память; академический базис художника.

The article presents some results of the creative activity of K.V. Khudyakov, who created relevant digital statements based on a solid academic foundation. On their example, certain features of modern digital art are revealed. The authors believe that it gives a person a new experience of deep immersion, lived through a complex of emotions and physical sensations, thanks to which the recipient makes intellectual discoveries. The art of the digital age implies the involvement of the viewer in a dialogue with the artist on various, sometimes ideological, topics.

Keywords: digital art; new meanings in digital art; the observer and the reality broadcast by a work of art; interactivity; multisensory; visual and associative memory; academic basis of the artist.

Человечество становится свидетелем настоящей лавины научных, интеллектуальных открытий, откровений, экспериментов в области цифровых технологий. Лавина эта — безразмерна в пространстве и во времени. Не только проектирование и создание цифровых инструментов, но и исследование возможностей коммуникаций человека и машины, человеческого сознания и искусственного интеллекта — тема работ в различных областях, в том числе в искусстве.

Константин Худяков — пионер среди отечественных художников, обратившихся в своем творчестве к цифровому искусству: «Первые работы, выполненные с использованием дигитальной техники — цифровой фотографии и фотошопа, относятся к 1997–1998 гг.» [1]. Именно тогда в обиход художников вошли принципиально новые инструменты понимания, интерпретации и выражения творческих идей.

Для изобразительного искусства цифровые технологии — это новый пластический метод, качественная трансформация художественной формы с целью создания актуальных образов, способ выражения новых смыслов текущего времени. Цифровые технологии как продолжение новых смыслов не всегда вмещаются в перечень привычных жанров; возникают переходные формы, миксты: от цифровой живописи, графики и скульптуры до сценографии и арт-дизайна. Число жанров, творческих методик работы над произведениями, а также принципов их экспонирования и коммуникации со зрителем постоянно возрастает.

Ряд цифровых проектов К. Худякова «Основной инстинкт» (2006–2010), «Жизнь насекомых» (2005–2010), «Панорамы» (2005–2010), «Москва – Нью-Йорк» (2007), «DEISIS / Предстояние» и «DEISIS /Антропология» (2001/2009) и пр. демонстрируют не только виртуозное владение цифровым инструментарием, но и глубинное, фундаментальное знание законов композиции, принципов колористической деталировки живописного высказывания, методов объемно-пространственного формообразования — всех академических основ, составляющих нерушимый фундамент художественного произведения в области цифровых технологий.

Сам автор во многих интервью неоднократно подчеркивает, что стремительная цифровая трансформация в искусстве не подразумевает исчезновение художественных кистей, карандашей, резцов и

прочих привычных инструментов. Более того, традиционное академическое образование, базирующееся на «доцифровых» видах художественной деятельности — таких как масляная живопись, карандашный рисунок, скульптура и макетирование в материале — являются не только самодостаточными и актуальными для творческого самовыражения в наш век, но и необходимыми для развития графического, живописного, пространственного и прочих видов художественного мышления. Цифровые технологии нужны тем деятелям искусства, которые видят свою область творческой самореализации именно в них, и только тогда, когда определенный уровень художественной культуры является уже обретенным достоянием творческой личности.

Цифровое и постцифровое [2] искусство — это огромное поле, где реализуются люди самого разного уровня — и неучи-дилетанты, и состоявшиеся профессиональные художники, которые обладают мастерством и наследуют традиции тех или иных художественных школ. Вообще само современное искусство в целом на протяжении всего XX века как будто бы боролось с понятием искусства, размывая, ниспровергая старые системы и смыслы, отвергая принадлежность к традициям.

Цифровое искусство — не исключение. Оно нарушает саму основу субъектно-объектного восприятия произведения зрителем, меняя местами наблюдателя и наблюдаемое, или предполагая настолько активное взаимодействие зрителей с цифровыми полотнами-холстами, что стирается грань между понятиями автора, исполнителя и зрителя. Люди становятся не только созерцателями в классическом привычном понимании слова, но и соучастниками, а, в какой-то степени и со-творцами интерактивных художественных произведений. «Интерактивность <...> эстетического опыта — взаимная активность <...> эстетического объекта и реципиента, который по собственному желанию может внедряться в эстетический объект или в его контекст, изменять их по своему усмотрению, т.е. быть в полном смысле слова соавтором и автором <...> арт-мира» [3]. Подчас зритель превращается и в объект трансляции искусства, становясь носителем смыслов и основным объектом внимания других наблюдателей. Каждое мгновение бытования цифрового произведения неповторимо, оно является актом не только мультисенсорного восприятия, но и целостного проживания, так как задействована эмоциональная сфера, стимулируемая фактором случайного, алеаторичного [4] и непредсказуемого, и творческая потенция человека-зрителя-исследователя-творца — участника арт-высказывания.

Описывая токийский Музей цифрового искусства MORI, М.Т. Майстровская сообщает: «пространство <...> мгновенно переносит зрителя из привычных ему условий, в неземные ландшафты и локации, <...> в

реальное “зазеркалье” <...>. Фигуры, которые приближаются к зрителю, вдруг обращаются к нему с приветствием» [5]. Эффект персонализации, проявляющийся в неповторяющемся сценарии, определяет совершенно новое место зрителя, управляющего алгоритмами цифровой среды, и трансформирует его самосознание. Завораживает поведение цифровых объектов при активном поведении посетителя музея: «объект отреагирует на “касание” и изменит траекторию движения на противоположную будто бы является живым организмом» [6]. Этот вид взаимодействия цифровой искусственной среды с ее пользователем, который чувствует себя уже соучастником художественного высказывания, представляется одним из самых ценных достояний интерактивного искусства. Коллективная фантазия «тренирует у зрителей пространственное мышление, развивая и способствуя росту гиппокампа мозга» [7].

Цифровое искусство безусловно расширяет границы зрительского восприятия. Принципиально новое коммуникативное поле триады «автор-произведение-зритель», где все три компонента являются условными, дарит человеку новый опыт, данный через эмоции и ощущения. Этот опыт выхода за пределы закосневшей тотальной предопределенности, превращения человека в творческую единицу — необычен. Сам принцип зрителя как соучастника художественного высказывания ставит его лицом к лицу с собственной творческой потенцией. Для многих людей такое переживание, новое качество диалога с самим собой является крайне непривычным и неловким, и, тем более, весьма действенным. И всё это происходит при условиях неопределенности и алеаторичности. Цифровое искусство через сумму интерактивных инструментов предоставляет человеку возможность прожить целый пласт новых переживаний, а также повод о многом задуматься.

Как выглядит этот мир, когда на него не смотрит наблюдатель? Произведение Константина Худякова «Глаз ангела» 2011 года, созданное в соавторстве с Яном Калнберзиным и Евгением Афониным, содержит вариант ответа на этот вопрос (Рис. 1). Работа была выставлена в московской галерее «Марс», в которой постоянно проходят разнообразные выставки цифрового искусства.

Огромный экран с видеопроекцией размером 10 метров в длину и три в высоту, демонстрирует глаз, состоящий из сотен зеркальных шаров — от крупного в центре, символизирующего зрачок, до средних и мелких, составляющих форму глаза. Все шары отражают пространство зала, где происходит экспозиция, и всё, что происходит в зале. Интерактивные шары, соответственно, создают зеркальное отображение зрителя, который смотрит в глаза ангела и находит своё присутствие в «ангельском» взгляде на мир. Если человек смотрит в



Рис. 1. Интерактивная инсталляция «Глаз Ангела» Константин Худяков, 2011

бесконечность, то, возможно, и бесконечность смотрит в человека? Эта идея выражена в самой ткани произведения.

Огромный глаз подвижен, он чутко реагирует на передвижения в пространстве и прочие действия наблюдателя, который невольно становится участником творческого акта «ангельского» созерцания: «Создается ощущение встречи с чем-то потусторонним, метафизическим, незримо скрывающимся за цифровой оболочкой. Инсталляция тотально включает каждого зрителя в свои цифровые объятия. Каждый очутившийся внутри этого зала буквально погружается в атмосферу произведения, становясь частью инсталляции, ощущая на себе пристальный и завораживающий взгляд» [8].Так как же выглядит этот мир, когда на него не смотрит наблюдатель? Существует ли глаз ангела, когда ему некого отражать в бесконечных мириадах своих зеркал? В данной работе художника есть выходы на сложные мировоззренческие вопросы (солипсизм, проблемы постэйнштейновской физики и пр.). Образ множества отражающих зеркал транслирует философскую концепцию инновационной сложности В.И. Аршинова и Я.И. Свирского: «Наблюдатель сложности — это ансамбль определенным образом скоординированных наблюдателей, обеспечивающих коммуникативно-перцептивную связанность нашего опыта» [9]. Здесь обозначены как личностные, так и межличностные факторы наблюдения.

В той же галерее «Марс» на противоположной от «Глаза Ангела» стене висело ещё одно произведение цифрового искусства К. Худякова — интерактивная инсталляция, отображающая портрет мальчика (Рис. 2). На данном цифровом холсте портрет прорисовывался более четко по мере приближения к нему зрителя. А при удалении происходил обратный процесс: портрет становится всё менее подробным, более отчетливо проявлялись пиксели, упрощая изображение, придавая картине с каждым движением зрителя всё более примитивный характер. Это прием обратный столь распространенному в наши дни эффекту «сборки» визуального портрета при удалении, когда вблизи изображение состоит из совершенно не связанных вещей, предметов и прочих объектов; принцип был применен Дж. Арчимбольдо (1526–1593 гг), В. Вазарели (1906–1997 гг), П.Н. Филоновым (1883–1941 гг) и пр.

У К. Худякова ещё недавний портрет мальчика превращается в «один

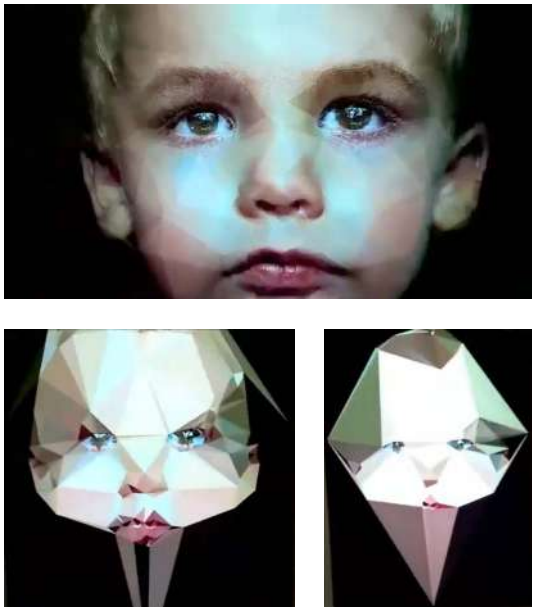


Рис. 2. Интерактивная инсталляция «Портрет мальчика» Константин Худяков, 2011

пиксель». Этот минимальный изобразительный компонент как будто символизировал «нуль формы» [10] по К. Малевичу, «ничто» [11], изобразительную и событийную пустоту.

Интенсивность преобразования нуля формы в изображение и обратно — столь же головокружительная, сколь и пугающая. У смотрящего на эту работу невольно пульсирует в сознании вопрос: а существует ли видимая реальность вообще, когда созерцатель не дарит ей своё внимание? Или она превращается в неразличимый ноль формы и исчезает вовсе? Действительно ли человек живёт в иллюзорном пространстве? Готов ли он к выходу из иллюзии?

Также работа «Портрет мальчика» поднимает на поверхность целый пласт специфических проблем современного цифрового искусства, виртуальной реальности, симуляторов и симулякров действительности, приспособлений, позволяющих человеку в виртуальном мире проживать ощущения, сопоставимые с реальными. До какой степени детализации можно дойти в цифровом искусстве и виртуальной действительности? Где заканчивается различимое зрителем отображение видимого/чувствуемого мира, а где продолжается заданный человеком цифровой алгоритм уточнения форм? Может ли жить цифровое искусство и виртуальные реальности самостоятельно без человека и его внимания? На новом этапе встают вопросы субъективного и объективного идеализма. Является ли внимание залогом активации бесконечного числа потенциальных миров? В квантовой механике «теория наблюдателя» описывает влияние зрителя на суперпозицию квантовых частиц. Например, в своей статье В.Ф. Коваленко поясняет: «Эффект наблюдателя состоит во влиянии присутствия экспериментатора на поведение квантовых объектов (электронов, атомов, молекул). <...> Передача информации от наблюдателя потоку частиц осуществляется воздействием на них торсионного поля физического вакуума, индуцированного мыслью или

желанием наблюдателя» [12]. По мнению ряда современных ученых, роль зрителя / «наблюдателя» является определяющей в формировании действительности. В современном интерактивном искусстве данная теория обретает воплощение. Цифровое искусство «меняет даже наше образное мышление, обходя любые ограничения и создавая нечто большее реальности» [13].

Ещё одним интересным проектом в области цифрового искусства можно назвать инновационную разработку INVIDIA Instant NeRF (Рис. 3), использующую нейросети, генерирующие фото- и видеоизображения для построения карт памяти. Человек средствами цифровых помощников восстанавливает вполне зримую действительность своего прошлого, проходя событийный и пространственный ряд воспоминаний. Этот проект использует открытия современных ученых в области связей пространства с памятью.

В 2014 году за расшифровку механизмов восприятия пространства Нобелевская премия в области медицины и физиологии была присуждена группе ученых: это Джон О'Киф, Мэй-Бритт Мозер и Эдвард Мозер. Лауреатами было установлено, что структура мозга, отвечающая за восприятие пространства, гиппокамп, также отвечает и за формирование памяти. Создание систем координат, построение маршрутов, а также содержание памяти об уникальных событиях определяется работой одних и тех же нервных клеток. «Понимание работы мозга позволяет вплотную подойти к рассмотрению вопросов, касающихся психических процессов: мышления, понимания, сознания, воображения и др.» [14], а также использовать эти знания для создания цифровых проектов в области современного искусства, обладающих значительным воздействием на зрителя. Рудольф Арнхейм писал в середине XX века, опираясь на достижения гештальт-психологии: «Восприятие не является механическим регистрированием сенсорных элементов, оно оказывается поистине творческой способностью мгновенного схватывания действительности, способностью образной, проницательной, изобретательной и прекрасной» [15].

Современные ученые считают, что процесс человеческого восприятия мира в значительной степени связан с ассоциативной деятельностью мозга: «Большинство значимых событий окружающей среды имеет сложную сенсорную природу. <...> По накапливающимся в последние годы данным [ассоциативная область — Ю.В.] играет критическую роль в интеграции мультисенсорных и пространственных сигналов, вовлекаясь, в частности, в формирование ассоциативной памяти на обстановку» [16],

Цифровой проект INVIDIA Instant NeRF, реконструирующий воспоминания в режиме реального времени — настоящая «машина времени». Она позволяет зрителю окунуться в минувшие дни, запечатленные в памяти и воссозданные цифровыми средствами. Рассказы пользователя о детстве переводятся в визуальные образы и моментально транслируются с экранов гаджетов или с помощью VR-приспособлений. Также в цифровую нейросеть можно загрузить не только рассказы, но и фотографии, архивы, видеозаписи и прочие свидетельства, атрибуты того времени, в которое человек желает попасть. Благодаря личным архивам и банку данных, нейросеть генерирует виртуальную реальность, которая обладает очень высоким уровнем детализации. И чем больше данных загружается, тем конкретнее и точнее отображаемое прошлое. Остается не вполне понятным, как записывается и записывается-ли вообще эта среда и нахождение в ней индивидуума-жителя мета-вселенной? Как регистрируются мульти-фрагменты определенной локации, зоны, комнаты? Где ещё, кроме нашего гиппокампа, сохраняются эти данные о следах человеческой памяти? У кого будут права на наши воспоминания? И не получится ли так, что цифровая память будет предъявлена человеку как более достоверная, чем его собственная?



Рис. 3. Кадры, воспроизводящие фрагменты памяти в технологии INVIDIA Instant NeRF-2

Визуальное восприятие человека не является всеобъемлющим актом, схватывающим все детали видимого мира. Современные приспособления для видения микромира создали в свое время ничуть не меньшую революцию в человеческом сознании и осознании своего места в мире, чем завоевания в области космических исследований. Зрение как часть мультисенсорного восприятия продолжает быть важнейшей темой для нейробиологии и перспективных исследований мозга, для физики и квантовой оптики, для генетики и культурологии. Тем более это актуально для искусства и цифровых технологий: «Художник обязан реагировать, предчувствовать изменения, ориентироваться в научных достижениях своего времени и, может быть, провоцировать их появление» [17]. Цифровое искусство выступает как перспективный легион, осуществляющий марш-бросок в сознание современного человека. Оно позволяет уточнить, как

именно осуществляется восприятие информации и образов. Через какие культурные коды воздействие на реципиента является наиболее интенсивным? Как современник распознает образы другой эпохи или другой культуры? Как перевести образы минувших дней на понятный сегодня язык?

К. Худяков в своей цифровой версии картины И.Е . Репина «Не ждали» трактует современными средствами мощную событийную и эмоциональную наполненность изображенного на картине момента неожиданного возвращения, формулирует современными цифровыми инструментами культурные коды данного произведения и возможных его переосмыслений: «Важной составляющей образного строя его произведений становится традиционный постмодернистский дискурс, апелляция к наследию (с его решительным переосмыслением)» [18].

Запечатленное И. Репиным мгновение передает всю палитру человеческих чувств — от испуга и растерянности до радости и ликования. Накал эмоций, неожиданно заставших героев произведения, передается в позах и выражении лиц. Тела пронизаны напряжением, они застыли. Мгновение становится настолько емким, что способно поведать дополнительную историю о судьбе человека, о его месте в обществе.

С помощью разноцветных моделей человеческих фигур К. Худяков транслирует палитру разнообразных эмоций, свойственную нашему существу в важные событийные сгустки времени (Рис. 4). Разноцветные модели множатся под взглядом наблюдателя виртуальной картины. Каждый новый цвет, воплощенный в безликой фигуре, досказывает, интерпретирует, вновь и вновь раскрывает ту историю, которая проживается человеческим существом без слов, в потоке густого и насыщенного момента. Разноцветные фигуры цифровой картины помещены в пространство шахматного зазеркалья. Черно-белое шахматное поле подсказывает зрителю, что жизнь-игра может в любой момент стать как выигранной партией, так и проигранной. Ведь герой картины Ильи Репина мог и не вернуться. Более того, самые родные и близкие люди перестали уже его ждать... Виртуальная реальность как будто напоминает зрителю о бесконечном пространстве вариантов, оставляя за наблюдателем право их выбора и интерпретации.

Процесс созидания в цифровом искусстве, в виртуальном пространстве чрезвычайно интересен, неоднократно отмечает К. Худяков в своих интервью. Для художника представляется наиболее сложной с технической, организационной точек зрения — необходимость постоянно изучать что-то новое, не только изучать, но и запоминать, и применять, и осваивать. Бесконечное поле эксперимента — сущность жизни цифрового художника. Также современное цифровое



Рис. 4. Визуализация интерактивного проекта «Не ждали», Константин Худяков, 2016

искусство является исключительно трудоемким процессом. В творческом акте создания цифрового холста, инсталляции, стерео-лайт (световой)-панели, трехмерной скульптуры задействовало огромное количество специалистов и не меньший объем технических приспособлений. Более 25 лет К. Худяков наблюдает за развитием данных процессов, за трансформацией не только технических приспособлений, позволяющих создавать и воспринимать художественные высказывания, но и за развитием различных жанров цифрового искусства. Для художника совершенно очевидно, что графическое разрешение многих современных произведений ещё очень низкое. Но это пока! Качество придет позже. «Цифровые медиа существенно меняют коммуникацию <...>, при этом потенциал к развитию у них практически не ограничен» [19]. Появление перспективной идеи, острого видения, обнажающего для взгляда современников актуальную проблему — одна из областей творческой реализации в цифровом искусстве.

К. Худякова также интересует наиболее полная передача необычной идеи подходящими цифровыми инструментами, а также методы презентации конкретного законченного произведения. Исследуя и изучая новейшие технологии, художник, прежде всего, пытается разобраться в их качественных ресурсах и пластических характеристиках. Десятилетиями нарабатываются ремесленные приемы, навыки качественной передачи замысла цифровыми средствами. Всё это не отменяет традиционных требований к художнику, таких как вкус, способность аналитически мыслить, пристально наблюдать тенденции в искусстве, в культуре в целом. Цифровое искусство — большой резервуар с разнокачественным содержимым, в котором стоит копаться только ради того, чтобы изредка найти что-то полезное: технологию, художественный прием, то, что можно использовать практически. Задача очень непростая и связанная с невероятными искушениями окунуться в эту безумную цифровую гонку. Есть

опасность в стремлении к чему-то совсем уж «новенькому» потерять нечто более важное и глубокое. Чтобы искушение не было таким сильным, необходимо получить полноценное академическое образование, создающее не только фундамент мастерства в профессии, но воспитывающее основы личностного самосознания художника в искусстве.

Современное цифровое искусство требует от художника, автора цифровых произведений, чуткой реакции на новейшие открытия в различных областях гуманитарных и технических наук, острого критического мышления и способности к постоянной творческой трансформации. Также общество как потребитель современного цифрового искусства переживает круг проблем, актуализированный современными авторами. Зритель подвергает сомнениям свои привычные мировоззренческие установки и поведенческие привычки, попадая в поле неопределенности виртуальных миров и актуальных выставочных пространств.

Примечания:

1. Мастера Строгановской школы: 1945–2015. 190 лет МГХПА им. С.Г. Строганова: 1825–2015. Том первый: Живопись: Графика: Скульптура: Искусствознание: Современное искусство и актуальный художественный процесс // под редакцией А.Н. Лаврентьева. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова. 2015. С. 424.
2. Аронов В.Р. Социокультурные аспекты дизайна в аналоговую и цифровую эпоху // Архитектура и дизайн в цифровую эпоху. Коллективная монография по материалам Международной научной конференции 23–24 апреля 2021 года. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, МАРХИ, РАХ, 2021. С. 24.
3. Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Искусство техногенной цивилизации в зеркале эстетики // Вопросы философии. М.: Наука, 2011. № 4. С. 62–72.
4. Фрейверт Л.Б. Архетипы художественного формообразования в дизайне. М.: Франтера, 2017. С. 311 и далее.
5. Майстровская М.Т., Климов К.Н. «MORI building digital art museum» в Токио — первый в мире интерактивный музей цифрового искусства: формы, средства, возможности // Архитектура и дизайн в цифровую эпоху. Коллективная монография по материалам Международной научной конференции 23–24 апреля 2021 года. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, МАРХИ, РАХ, 2021. С. 102.
6. там же, с. 106.
7. там же, с. 108.
8. Поварова О.Н. Константин Худяков: «Глаз Ангела» — размышления о небесном и обыденном // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2021. № 1, часть 2. С. 45.
9. Аршинов В.И., Свирский Я.И. Сложностный мир и его наблюдатель. Часть первая // Философия науки и техники, 2015. Т. 20. № 2. С. 82.
10. Малевич К.С. Черный квадрат. М.: Азбука, 2014. 288 с.
11. Андреева Е.Ю. Всё и ничто. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. 584 с.
12. Коваленко В.Ф. К вопросу об эффекте наблюдателя в квантовой физике // Биомедицинская инженерия и электроника. 2019. № 2 (23). С. 51.

13. Сиверс Е.А. К проблеме поэтики цифрового искусства // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА им. С.Г. Строганова. 2019. № 2, часть 1. С. 329.
14. Сварник О.Е. Когнитивная нейронаука начала третьего тысячелетия // Познание и переживание. 2021. Т. 2. № 3. С. 21–36.
15. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М.: Архитектура-С, 2012. 392 с.
16. Ивашкина О.И., Торопова К.А., Рощина М.А., Анохин К.В. Формирование и извлечение ассоциативной памяти на комплексный сигнал у мышей: специфическое участие нейронов области CA1 гиппокампа // Журнал высшей нервной деятельности им. И.П. Павлова. 2020. Т. 70. № 3. С. 326–340.
17. Худяков К.В. Цифровые технологии в искусстве из творческого опыта // Архитектура. Строительство. Дизайн. 2009. № 4 (57). С. 77.
18. Поварова О.Н. Константин Худяков: «Глаз Ангела» — размышления о небесном и обыденном // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2021. № 1, часть 2. С. 44.
19. Сазиков А.В. Цифровая революция в наружной рекламе // Архитектура и дизайн в цифровую эпоху. Коллективная монография по материалам Международной научной конференции. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2021. С. 277.

Список литературы:

1. Андреева Е.Ю. Всё и ничто. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. 584 с.
2. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М.: Архитектура-С, 2012. 392 с.
3. Аронов В.Р. Социокультурные аспекты дизайна в аналоговую и цифровую эпоху // Архитектура и дизайн в цифровую эпоху. Коллективная монография по материалам Международной научной конференции 23–24 апреля 2021 года. — М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, МАРХИ, РАХ, 2021. С. 22–29.
4. Аршинов В.И., Свирский Я.И. Сложностный мир и его наблюдатель. Часть первая // Философия науки и техники, 2015. Т. 20. № 2. С. 70–84.
5. Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Искусство техногенной цивилизации в зеркале эстетики // Вопросы философии. М.: Наука, 2011. № 4. С. 62–72.
6. Ивашкина О.И., Торопова К.А., Рощина М.А., Анохин К.В. Формирование и извлечение ассоциативной памяти на комплексный сигнал у мышей: специфическое участие нейронов области CA1 гиппокампа // Журнал высшей нервной деятельности им. И.П. Павлова. 2020. Т. 70. № 3. С. 326–340.
7. Коваленко В.Ф. К вопросу об эффекте наблюдателя в квантовой физике // Биомедицинская инженерия и электроника. 2019. № 2 (23). С. 51–57.
8. Майстровская М.Т., Климов К.Н. «MORI building digital art museum» в Токио — первый в мире интерактивный музей цифрового искусства: формы, средства, возможности // Архитектура и дизайн в цифровую эпоху. Коллективная монография по материалам Международной научной конференции 23–24 апреля 2021 года. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, МАРХИ, РАХ, 2021. —С. 94–112.
9. Малевич К.С. Черный квадрат. М.: Азбука, 2014. 288 с.
10. Мастера Строгановской школы: 1945–2015. 190 лет МГХПА им. С.Г. Строганова: 1825–2015. Том первый: Живопись: Графика: Скульптура: Искусствознание: Современное искусство и актуальный художественный процесс // под редакцией А.Н. Лаврентьева. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова. 2015. 471 с.
11. Поварова О.Н. Константин Худяков: «Глаз Ангела» — размышления о небесном и обыденном // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2021 № 1, часть 2. С. 41–47.

12. Сазиков А.В. Цифровая революция в наружной рекламе // Архитектура и дизайн в цифровую эпоху. Коллективная монография по материалам Международной научной конференции. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2021. С. 273–277.
13. Сварник О. Е. Когнитивная нейронаука начала третьего тысячелетия // Познание и переживание. 2021. Т. 2. № 3. С. 21–36.
14. Сиверс Е.А. К проблеме поэтики цифрового искусства // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА им. С.Г. Строганова. 2019. № 2, часть 1. С. 317–329.
15. Фрейверт Л.Б. Архетипы художественного формообразования в дизайне. М.: Франтера, 2017. 410 с.
16. Худяков К.В. Цифровые технологии в искусстве из творческого опыта // Архитектура. Строительство. Дизайн. 2009. № 4 (57). С. 76–78.

С.А. ДЗИКЕВИЧ
Кандидат философских наук, Доцент кафедры эстетики, философский факультет, МГУ им. М.В. Ломоносова

S.A. DZIKEVICH
PhD (in Philosophy), Associate Professor of the Department of Aesthetics, Faculty of Philosophy, Lomonosov Moscow State University

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ЭКСПОЗИЦИЙ: ЭСТЕТИЧЕСКАЯ АНАЛИТИКА ПРОЦЕССОВ ПАРТИЦИПАЦИИ

MULTIMEDIA SUPPORT OF EXPOSITIONS: AESTHETIC ANALYSIS OF PARTICIPATION PROCESSES

Статья представляет собой анализ инструментария достижения партиципаторного эффекта мультимедийного сопровождения экспозиционных проектов. В ней описываются возможности современных средств коммуникации в этом аспекте, которые рассматриваются как появляющиеся в исторической последовательности и как взаимодополнительные в своих ресурсах передачи эстетического опыта от источника к рецепиентам. В свою очередь, искусственный (обеспечиваемый специальными действиями и техническими средствами источников сообщения) партиципаторный эффект рассматривается как продолжение и аналог, теоретически осмысленный и предварительно смоделированный с той или иной степенью теоретической глубины и точности, естественной эстетической реакции субъекта, которая всегда представляет собой процесс синтетического айстесиса (синестезии).

Ключевые слова: Синтезирующие эффекты восприятия, эстетический опыт как синтетический айстесис (синестезия), партиципация как экспозиционный прием, новые медиа и их коммуникационные ресурсы, эстетическая природа медиаарта, девайс-аналитика передачи эстетической информации

This paper presents an analysis of instruments for achieving the participatory effect of multimedia support in exposition projects. It describes the possibilities of contemporary means of communication in this aspect, which reviewed in historical sequence and as complementary in their resources for the transmission of aesthetic experience from source to recipients. In turn, the artificial (provided by special actions and technical means of message sources) participatory effect is considered as a continuation and analogue, theoretically revised and pre-modeled with varying degrees of theoretical depth and accuracy, of a subject's natural aesthetic reaction, which is always a process of synthetic aistesis (synesthesia).

Keywords: Synthesizing effects of perception, aesthetic experience as synthetic aistesis (synesthesia), participation as an expositional instrument, new media and their communication resources, aesthetic nature of media art, device-analysis of informational process

Обычные и технические медиа в свете эстетической аналитики

Под средством (лат. medium) передачи информации мы понимаем любой носитель, который доставляет сведения от источника к получателю в полном соответствии с идеями и значениями, которые закреплены за этим понятием в классическом обобщающем труде Г.М. Маклюэна, исследующем и классифицирующем многообразие средств передачи сообщений [1]. Мы имели случай подробно высказаться относительно импликаций это теории в области современной научной эстетики [2]. Не повторяя аргументацию прежнего текста, мы должны зафиксировать в рамках настоящего анализа, что под медиа (лат. media, мн. число от medium) в рамках общего коммуникативного анализа понимается совокупность и система средств передачи информаци, в рамках специального эстетико-коммуникативного анализа под медиа понимается совокупность и система средств передачи эстетической информации. Видовое определение концепта «эстетическая информация» в рамках рода «информация» представляет собой столь же трудную проблему аналитической эстетики, как и разведение концептов «сообщение» и «эстетическое сообщение», «знак» и «эстетический знак», поэтому мы не должны ссылаться на ее принципиальную неразрешимость.

Логическими средствами эта проблема решается достаточно просто: эстетической информацией является всякая информация, вызывающая в субъекте самодостаточный эмоциональный отклик, эстетическим сообщением является всякое сообщение, содержащее в себе эстетическую информацию, эстетическим знаком является всякий знак, используемый для создания структуры эстетического сообщения. Однако феноменологическими средствами осуществить такую дизъюнкцию оказывается практически невозможно: эстетические сообщения, как правило, проявляют себя постфактум в отношении

их создания, более того, с этим связано ключевое свойство непреднамеренности эстетического эффекта, поэтому жесткое феноменологическое разведение эстетических и неэстетических средств сообщения, а, следовательно, средств передачи сообщений вообще и средств передачи эстетических сообщений — практически невозможно. В этом смысле совершенно естественно то, что современное искусство активно использует нетрадиционные художественные материалы, эстетический ресайклинг как художественную методологию, что в эстетической и искусствоведческой аналитике получило характерное название искусства новых медиа, и только частью, хотя и значительной, этих новых артмедиа стали новые технические медиа. С этой точки зрения в эстетико-коммуникативной аналитике гораздо более продуктивно разделять не на эстетические и неэстетические медиа, а на обычные и технические медиа как потенциальные средства передачи эстетических сообщений.

Под обычными средствами передачи сообщения мы понимаем в рамках общей коммуникативной аналитики любой носитель информации, вызывающий у реципиента адекватную передаваемой информации обратную связь (например, как реакция реципиента на изображение или слово). В рамках эстетико-коммуникативной аналитики под такой связью будет пониматься самодостаточная эмоциональная реакция определенного формата (например, как реакция реципиента на графический пейзаж или стихотворение пейзажной лирики). Совершенно очевидно, что любое обычное средство сообщения потенциально может быть также и средством передачи эстетического сообщения. Например, любой современный художник, осведомленный о воздействии цвета как абстрактного носителя информации в результате поисков К.С. Малевича, исследований В.В. Кандинского и школы Bauhaus не предполагает более, что художественное сообщение на его работах может передаваться только художественными пигментами. Современный художник прекрасно понимает, что подойдет пигмент любой физико-химической природы, лишь бы он точно и долговременно передавал надлежащий цвет в надлежащем месте визуальной композиции. В случае, если эти требования выполняются, то его природа безразлична и безразлично также то, куплен он в элитарном художественном салоне или промышленном супермаркете вроде «Леруа Мерлен», более того, если речь идет, например, о таком характерном виде современного искусства, как стрит-арт, второе, конечно, гораздо предпочтительнее. Последний случай в нашей аналитике приведен совершенно неслучайно: стрит-арт представляет собой характерный случай искусства новых медиа, ту точку связи и различения, где переходят друг в друга исследуемые нами качественные состояния медиа: обычные и технические.

Технические медиа отличаются не тем, что они передают какие-то особые сообщения, а тем, что сам процесс передачи сообщения приобретает новые качества. Например, если мы вернемся к кейсу вербальной информации, то, например, если вы имеете дело с рукописным вариантом письменного сообщения, то очень многое зависит от того, какой именно экземпляр находится в вашем распоряжении, вы не в силах отличить несодержательные и содержательные свойства сообщения, даже когда речь идет о сакральном тексте (подобные случаи в христианском обороте Средних Веков хорошо изучены медиевистами). В том же случае, если вы имеете дело с печатным вариантом письменного сообщения, то несодержательные и содержательные свойства сообщения для вас жестко разделены, и смешение их практически невозможно (в Галактике Гутенберга искажения восприятия текста несодержательными свойствами сообщения, в том числе и в случае сакрального текста, минимизированы) [3]. Технические медиа добавляют к процессу передачи такие качества, как большая однозначность, увеличение аудитории, тиражируемость без утраты оригинальных свойств, долговременность поддержки аутентичного состояния (во многих аспектах, в том числе в случае полиграфии), экстерриториальность. Если мы вернемся к упомянутому нами стрит-арту как кейсу перехода от обычных медиа к техническим, то одним из показательных факторов переходного характера является хорошая совместимость промышленных, например, автомобильных пигментов с техническими средствами нанесения на поверхность, что придает особый характер произведениям, соданным с их применением: акцентацию цветовых массивов как таковых, равномерность их тонировки, возможность работы с большими поверхностями и гарантия идентичности и сохранности в сложной температурно-влажностной обстановке. Именно этим, например, отличаются с точки зрения процесса доставки сообщения поиски Леонардо да Винчи в случае создания фресок, описанные Дж. Вазари [4], и использование автомобильных распылителей мексиканскими монументалистами и начинателями американского абстрактного экспрессионизма. В итоге мы должны сделать вывод, что, как и в случае обычных средств сообщения, любое техническое средство сообщения может быть средством передачи эстетического сообщения. Отличие участия этих средств в обеспечении эстетического модуса обратной связи заключается в дополнительных качественных свойствах процесса передачи информации, которые мы описали выше. Далее нам предстоит показать, какие именно свойства подобного характера обнаружили различные новые технические медиа в применении к передаче эстетической информации, каким образом они выстраиваются в систему и могут обеспечивать

существенные приращения в качестве передачи эстетической информации.

Современные технические медиа в эстетической аналитике: парадигма эстетической девайс-аналитики

Итак, мы пришли к выводу, что любое техническое средство передачи сообщения, как и обычное может потенциально стать средством передачи сообщения с теми дополнительными качественными свойствами, которые мы описали выше.Тем не менее, несмотря на вероятностное равенство реализации такой возможности собственно потенциал реализации такой вероятности различен, конкретен с процессуальной точки зрения, в собственном смысле должен быть предметом процессуального анализа, но аналитически может быть рассмотрен с точки зрения принципиальных коммуникационных свойств того устройства, которое используется в данном случае непосредственное средство передачи информации от источника к реципиенту. Мы далеки от того, чтобы использовать мифологизированный в результате многократного и неадекватного использования от вторичных в отношении к техническому термин «устройство» и хотели бы использовать его именно в значении, очень близком к техническому, близкому к английскому слову device. В дальнейшем мы увидим, что анализ с использованием этого концептуального инструмента придаст процессу исследования надлежащую конструктивность и избавит его от прискорбных наслоений, привнесенных мифотворчеством, которое было столь характерно для континентального постмодернизма последней четверти XX века и которое, к сожалению, стало ментальной привычкой для многих его адептов в России, которые научились расфасовывать это мифотворчество в самые замысловатые оболочки абсолютно анахронического характера.

Термин «девайс» означает исторически появившееся приращение технической культуры человечества с определенными свойствами, определяемыми его принципиальной схемой, дающей конкретные функциональными возможностями. Поэтому свой анализ коммуникационных возможностей технических средств мы предпочитаем фиксировать термином «девайс-аналитика», и, следовательно, классификация и исследование возможностей технических медиа для передачи эстетического опыта, предпринятой в настоящей публикации относится к дискурсивной области, которую мы называем «эстетической девайс-аналитикой».

Прежде всего, мы должны выстроить некоторую историческую картину того, что позволяет нам парадигма эстетической девайс-аналитики увидеть в хронологической ретроспективе появления и использования различных технических средств, которые могли быть использо-

ваны и для передачи эстетического опыта, и поскольку он неотчуждаем от любой человеческой информации, и, более того, является его основой, конечно, начал использоваться совершенно спонтанно, а затем и все более осознанно с эстетическими функциями, затем породившими и новые разновидности художественной деятельности, собственно и называемой в текущем дискурсе медиаартом. Таким образом, эстетическая девайс-аналитика, обращенная в историческую ретроспективу позволит нам создать надежную основу для понимания происхождения, коммуникационного своеобразия и перспектив развития медиаискусства.

В этом отношении на первом месте мы должны указать типографические практики, печать, уже упомянутую нами выше, которая заложила основы всех последующих технических медиа, поскольку выявило качественные свойства новых медиа, проявившие свои преимущества, также указанные нами в предыдущем ходе настоящего рассуждения. Внедрение и укоренение типографических практик, социальная психологическая адаптация к ним породили новый культурно-психический тип субъекта, который справедливо был назван Г.М. Маклюэном в специализированном иисследовании на эту тему «типографическим человеком». Этот тип является доминирующим в последующей культуре, и дальнейшее развитие культурной психики представляет собой эволюцию типографического человека, так что девайс-аналитика может только зафиксировать фазы этой эволюции, которым мы по аналогии можем дать такие же демаркационные наименования. При этом следует иметь в виду, что для типографического человека важен не процесс чтения, а готовность получать информацию в специально технически препарированной форме, которая неотчуждаема от использования базового технического устройства и отвечает за качественные свойства этой информации. В дальнейшем эта диспозиция будет не изменена, а диверсифицирована использованием новых девайсов, которые мы назовем ниже в нашем анализе. Таким образом, мы должны зафиксировать первую принципиальную позицию, которую нам дает девайс-аналитика: новые типы культурной психики, связанные с применением технических медиа для передачи информации не вытесняют, а дополняют предшествующие. Поэтому в порядке частного замечания укажем на то, что алармистские настроения «ревнителей книжной культуры», озабоченных «утратой навыков чтения» в связи с «нашествием электронных устройств» совершенно необоснованны: использование электронных устройств не упраздняет, а видоизменяет процесс чтения, делая его, кстати, более критическим и богатым, а те, кто никогда не затруднял себя чтением, обильно были представлены в обществе и ранее.

Второй ступенью техническая эволюция передачи информации в результате девайс-анализа приобретает внедрение фотографических практик, которые совершили ту же техническую революции в отношении передачи изобразительной информации, которую ранее типографические практики совершили в отношении передачи информации вербальной. Изображение приобретает статус документальности со всеми возможными расширениями вплоть до качества светописи бытия [4].

В качестве третьей фазы этого процесса мы должны указать на внедрение в коммуникационную практику техники, технологий и девайсов аналоговой звукозаписи, полностью изменившей культурную аудиосреду и аудиопсихику социума. Влияние фиксирования и документального воспроизведения аудиоинформации беспрецедентно, в особенности если понимать первенствующую и беспрецедентную роль аудиальной информации в эстетическом опыте любого человеческого субъекта.

Четвертую позицию в процессе эволюции передачи информации, в том числе и эстетической, занимает появление и быстрое распространение кинематографических практик. В отношении к фотографии здесь ключевыми приобретениями являются передача эмоций движения, эффекта присутствия, которые затем усиливаются технологиями монтажа и перемещений точки съемки, а также кардинальное увеличение аудитории и ее изменение по социальному составу, сделавшее кинематограф новым и длительное время лидировавшим публичным искусством. Полную картину качественных приращений, которые принесло внедрение кинематографических практик, дает прибавление звука, цвета, появление мультипликации, комбинированных съемок, визуальных спецэффетов и технологий воспроизведения, усиливающих эффект присутствия.

Пятую позицию (хотя мы пониаем, что перечисляемые далее фазы имели синхронную динамику) занимает укоренение регулярных программных практик радиокоммуникации, которое значительно усилило эффект экстерриториальной консолидации и виртуальной интеграции аудитории в режиме реального времени. В этих аспектах радио послужило основой развития этих эффектов на базе телевизионных технологий и в, особенности на базе электронных технологий в интернете. Радио выработало целый спектр типов публичных персон и типов экстерриториального и виртуального публичного взаимодействия, которые стали основой дальнейших социально-коммуникационных процессов.

Шестую фазу в описываемой эволюционной динамике составляет внедрение технологий программного телевещания, которое соединяет приобретения радио с навыками и ожиданиями, апробированными

в кинематографических практиках и потому позволило в короткие сроки и на весьма длительное время создать стандарты коммуникационной эффективности, базированные на синтезе тех качеств, которые мы описали в двух предыдущих случаях.

Седьмую фазу девайс-анализ эволюции влияния технических медиа на качество коммуникации позволяет установить в связи с разработкой и внедрением техники, технологий и практик аналоговой видеозаписи, что, соединяя достоинства предыдущих фаз привносит в них новое качество персонализации, отчасти заимствованное из фотографических практик, но здесь приобретающее новое публичное значение в связи с соединением с достижениями кинематографа, и, в особенности, телевидения, где видеозаписи могут быть публично транслированы. Кроме того, возникает целый ряд комбинаторных возможностей видеосъемок и телевидения, обеспечиваемых тем, что аппарат видеозаписи и видеотрансляции очень скоро соединяется с аппаратом телеприема в единый девайс, что реализуется и буквально в виде моноблока. Носимые мобильные видеокамеры постоянно миниатюризировались, сделав процесс оперативной передачи материалов студийного и полевого характера через этот вид девайса чрезвычайно простым и целесообразным, очень сократив время подготовки продуктов для публичной трансляции и распространения в целевой аудитории. Это предопределило очередной этап технической эволюции в передаче публичной информации вообще и эстетической информации в этом потоке.

Восьмой фазой этой эволюции девайс-анализ позволяет считать соединение указанных выше качеств в едином мобильном устройстве, к чему приводит логика миниатюризации, которое позволяет соединять все указанные качества: фото- и видеосъемку, аудиокоммуникацию и быструю передачу информации для публичной трансляции. Это соединение произошло на технической базе мобильного телефона, который к этому времени уже стал главным средством повседневной связи и укоренился в социальных привычках. Распространение универсальных с точки зрения функционала мобильных устройств этого типа стало беспрецедентно быстрым и на настоящий момент определяет стандарты передачи информации в режиме полной достоверности и аутентичности для глобального социума.

Девятым этапом этого эволюционного процесса становится выведение информации указанного выше стандарта в публичную циркуляцию соответствующего по техническим параметрам — цифрового — характера. Аналоговое телевидение с технической точки зрения не соответствовало этому, поэтому естественным становится обращение к цифровому варианту экстерриториальной коммуникации, каким на тот момент уже является связывающий персональные компьютеры

по всему миру интернет, до тех пор используемый в основном в чисто информационном режиме (электронная почта, только зарождающиеся социальные сети Live Journal и Twitter). Девайс-адаптация новых мобильных устройств к персональному компьютеру, быстрая миниатюризация последних в девайс-формы ноутбуков, коммуникаторов, нетбуков и планшетов завершает техническую трансформацию процесса передачи информации на цифровом уровне и закрепление публичной трансляции ее через интернет в качестве доминирующего глобального информационного габитуса, породив в качестве наиболее соответствующей ему институциональной формы коммуникации электронные социальные видеосети формата YouTube. На настоящий момент эта форма распространения информации в публичном пространстве является доминирующей и определяющей все остальные формы публичного информационного поведения.

Девайс-анализ процесс подготовки конкретного экспозиционного проекта и критерии определения роли в нем современных технических медиа

Указанные формы информационного поведения проявляются во всех социальных средах, модифицируя прежние представления о стандартах информационной циркуляции в них, и арт-мир, внутри которого осуществляется распространение профильной информации в виде традиционной формы арт-проекта (или экспозиционного проекта, далее эти термины используются как идентичные) не представляет в этом отношении никакого исключения. Поэтому далее мы рассмотрим, как стадиально новые медиастандарты влияют на подготовку и распространение арт-информации (в которой обычно предполагается по определению наиболее вероятное наличие эстетической информации, хотя это совершенно необязательно происходит в реальности).

В обычном режиме экспозиционное проектирование предполагает циркуляцию основной информации собственно арт-события по схеме так называемой экспозиционной триады, в которую входят такие элементы как а) дизайн непосредственно примыкающей к точке экспозиции городской среды и архитетурный дизайн экстерьера экспозиционной точки; б) общий дизайн интерьера экспозиционной точки; в) собственно экспозиционная архитектура проекта и специальные элементы. Использование современных технических медиа во всех элементах экспозиционной триады позволяет обеспечить режим психологически активного вовлечения публики в контент экспозиции, или партиципаторный режим экспонирования современных выставочных проектов. Принципиальное отличие новых технических медиа от обычных средств доставки информации

заключается в том, что они позволяют активным образом стимулировать развитие эстетического опыта восприятия субъектом контента экспозиции до полной формы через ассоциативные механизмы синестезии (или синтетического айстесиса, то есть эстетической реакции на одно и же сообщение, в котором активно участвуют одновременно несколько чувственных каналов доставки информации реципиенту). Локализация точек партиципаторного контакта публики с контентом экспозиции определяется наиболее важными в тематическом аспекте аспектами экспонируемого материла, требующими особого эмоционального внимания публики во всех трех компонентах экспозиционной триады.

Выбор конкретных технических медиа всегда совершенно единичен и должен соответствовать концепции проекта. В качестве примеров для соотетствующих элементов экспозиционной триады можно привести: а) использование голографических изображений для тематического изменения внешнего архитектурного облика точки экспозиции; б) цветотехническое преобразование пространственного восприятия внутреннего дизайна точки экспозиции; в) использование цифровых девайсов (носители устного и письменного текста, музыкального и шумового сопровождения) непосредственно в экспозиционной архитектуре проекта.

Примечания:

1. Маклюэн Г.М. Понимание медиа. Расширения человека. М.: Издательство «Кучково поле», 2023.

2. Дзикевич С.А. Постигая теорию как средство: галактика Маклюэна как классная комната новой научной эстетики // I Овсянниковская международная эстетическая конференция (ОМЭК I). Эстетика: прошлое, настоящее и будущее. М.: МГУ, 2007. С. 331–335.

3. Маклюэн Г.М. Галактика Гутенберга. К психологии типогрфического человека. М.: Академический проект, 2018.

4. Вазари Дж. Жизнеописания наиболее знаменитых живописцев, ваятелей и зодчих. М.: Альфа-книга, 2019.

К.Н. ГАВРИЛИН

Кандидат искусствоведения, профессор, заведующий кафедрой «История искусств и гуманитарные науки» РГХПУ им. С.Г. Строганова; Член-корреспондент Российской Академии Художеств

А.А. ДРУЖИНИНА

Аспирант кафедры истории искусств и гуманитарных наук РГХПУ им. С.Г. Строганова

K.N. GAVRILIN

PhD (in 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

A.A. DRUZHININA

PhD Student (in Art History), of the Department of History of Arts and Humanities of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ИСКУССТВО В ЭПОХУ ЦИФРОВИЗАЦИИ: ПЕРЕХОД В МЕТАВСЕЛЕННУЮ

ART IN THE ERA OF DIGITALIZATION: TRANSITION TO THE METAVERSE

Цифровые медиа, а как следствие и цифровое искусство, в последние несколько лет претерпевают ряд значительных изменений, связанных с переходом интернета в новую эпоху — Web 3.0, которую характеризуют тенденция к децентрализации и повсеместное использование искусственного интеллекта (ИИ). Важнейшей составляющей этого этапа развития интернета

является создание «вездесущего» онлайн-пространства, которое сочетает в себе все возможные способы взаимодействия как пользователей между собой, так и с ИИ. Этот цифровой мир называют «Метавселенная» (Metaverse).

Появление иммерсивных виртуальных онлайн-пространств безусловно вторит общему тренду к цифровизации, а также способствует ускоренному переходу многих объектов и явлений из реальности в онлайн: в метавселенной регистрируются товарные знаки, открываются галереи, проводятся различные мероприятия, продаются товары, а взаимодействие пользователей происходит через «аватары» — виртуальную репрезентацию человека в сети. Большая часть операций внутри метавселенных стала возможна благодаря технологии NFT (non-fungible token), которая присваивает уникальный криптографический токен любому цифровому файлу и хранит его в распределенной базе данных — блокчейне. Это позволяет со 100% точностью доказывать авторство диджитал-произведений, потому что созданный токен внутри системы блокчейна невозможно подделать или уничтожить.

Благодаря новым технологиям искусство переживает «цифровое перерождение»: появляются различные способы взаимодействия со зрителями и коллекционерами, стираются географические и социальные границы. Многие современные художники, статусные музеи и галереи, а также популярные бренды активно внедряют в свою повседневную практику новейшие медиа. Несмотря на то что этот процесс вызывает острые дискуссии в искусствоведческом сообществе, мы уже являемся свидетелями новой цифровой культуры, которая решительно разрушает традиционную художественную иерархию.

Ключевые слова: современное искусство, цифровое искусство, крипто-арт, NFT-арт, метавселенная

In the past few years digital media, and as a result, digital art, has undergone a number of significant changes, associated with the transition of the Internet to a new era — Web 3.0, which is characterized by a trend towards decentralization and the widespread use of artificial intelligence (AI). The most important component of this stage in the development of the Internet is the creation of an «ubiquitous» online space that combines all possible ways of interaction between users and AI. This digital world is called the Metaverse.

The emergence of immersive virtual online spaces undoubtedly echoes the general trend towards digitalization, and also contributes to the accelerated transition of many objects and phenomena from reality to online: trademarks are registered in the Metaverse, galleries are opened, various events are held, goods are sold, and user interaction occurs through avatars — a virtual representation of a person in the network. Most of the operations within the Metaverses became possible thanks to the NFT (non-fungible token) technology, which assigns a unique cryptographic token to any digital file and stores it in a distributed database — the blockchain. This allows you to prove the authorship of digital works with 100% accuracy, because the created token inside the blockchain system cannot be forged or destroyed.

Owing to new technologies, art is undergoing a «digital rebirth»: various ways of interacting with spectators and collectors are emerging, geographic and social boundaries are being erased. Many contemporary artists, high-profile museums and galleries, as well as popular brands are actively introducing the latest media into their daily practice. Despite the fact that this process is causing heated discussions in the art community, we are already witnessing a new digital culture that decisively is destroying the traditional artistic hierarchy.

Keywords: modern art, digital art, crypto art, NTF art, Metaverse, Web 3.0

Последние десятилетия цифровые технологии внедрились почти во все сферы жизни, в особенности изменив экономику и социальные взаимодействия [4]. Данный процесс принято называть цифровизацией [5]. IT-глоссарий Gartner предлагает следующее определение: «Цифровизация — это использование цифровых технологий для изменения бизнес-модели и предоставления новых возможностей получения дохода и создания ценности» [6]. Но несмотря на свою, в основном, экономическую направленность, цифровизация затронула и другие области человеческой деятельности. Технологии, которые применимы в разрезе бизнес-процессов и социальной коммуникации стали активно использоваться как в сфере распространения искусства, так и на этапах его создания. Теперь сложно представить себе музей без онлайн-магазина или же отсутствие цифрового сервиса по продаже билетов. Коммуникация с клиентами и управление этими взаимодействиями — это то, что изменяется в первую очередь в эпоху цифровизации.

Благодаря процессу цифровизации появились не только новые способы продвижения и продажи искусства, но и само искусство претерпевает изменения, рождая инновационные формы. Например, виртуальная и дополненная реальности, являющиеся технологиями 4-й промышленной революции, согласно мнению Клауса Шваба, основателя и бессменного президента Всемирного экономического форума в Давосе [7], уже позволяют сохранить и приумножить наше культурное наследие [3]. Сейчас, вне зависимости от нашего геолокационного расположения, мы можем оказаться на любом мероприятии или выставке, а также внутри картин художника. К. Шваб считает технологию виртуальной реальности «одной из самых мощных преобразующих мир» [3], так как она помогает обмениваться ценностями, распространять их, при этом создавая невероятные и захватывающие ощущения. Важным прорывом данной технологии будет развитие устройств с обратной тактильной связью.

Оцифровка предметов искусства является мощнейшим маркетинговым инструментом. Абсолютно каждый зритель получил возможность побыть наедине с искусством и даже очутиться «внутри» художе-

ственного произведения, пережив свой неповторимый чувственный опыт, без отвлечения на толпы туристов или длительные поездки. И это, безусловно, вторит новой парадигме общения со зрителем и смещению акцента на реципиента. Вот как описывает произведение современного искусства К. Пол: «Цифровой артефакт зачастую превращается в открытую развивающуюся структуру, предполагающую постоянный приток информации и соучастие зрителя в той же форме, в какой это предполагает перформанс. Зритель принимает участие в создании произведения, собирая в единое целое его текстуальный, визуальный и акустический компоненты. Художник перестает быть единоличным “творцом” произведения искусства и часто играет роль посредника, облегчающего зрителю возможность взаимодействовать с артефактом и вносить свой вклад» [1].

Важность цифровых технологий для сохранения и изучения памятников культуры неоспоримо. Наглядный пример — применение технологий эпохи цифровизации — очень ярко показывает проект Мосул (Mosul) от Sketchfab [8]. Мосул — это город в Ираке, который пострадал от ковровых американских бомбардировок в 2016–2017 годах, уничтоживших не только гражданскую инфраструктуру, но и множество памятников культурного наследия и музеев, находившихся под охраной ЮНЕСКО [9]. Таким образом, всемирно известные памятники архитектуры и искусству, знакомые нам еще по школьным учебникам, относящиеся к эпохам Шумера и Аккада, Старо- и Ново-Вавилонского царств, Персидской и Римской империй, раннехристианской поры и эпохи Ислама, были навсегда потеряны. Поэтому данный проект представляет прекрасный опыт сохранения и изучения утраченного наследия в цифровом формате и как никогда актуален. Тем более, что мир стоит на пороге эскалации глобальных военных конфликтов, которые грозят уничтожением всемирно известных памятников культуры, разрушение которых будет невосполнимо. Мосул стал символом новых утрат.

Данный проект объединил под общей эгидой группу археологов и разнопрофильных технических специалистов со всего мира, которые воссоздали в 3D-образы утраченных памятников всемирного наследия из разных стран. Важно отметить, что Государственный Эрмитаж создает похожий проект связанный с восстановлением сирийской Пальмиры [10], где работе реставраторов предшествует создание уникальной цифровой базы данных.

И в большинстве случаев ассоциация с цифровым искусством связана именно с оцифровкой, то есть демонстрацией реальных физических объектов или произведений в цифровых пространствах. Но на самом деле мы имеем намного больше возможностей для использования новейших цифровых технологий.

Цифровые медиа, как и само цифровое искусство, развиваются невероятными темпами. Последние несколько лет ознаменованы важным событием для истории «Всемирной Паутины» — переходом интернета в новую эпоху своего существования — Web 3 или Web 3.0. Автор концепции «Web 2.0» Тим О’Райли (Tim O’Reilly) предложил определять Web 3.0 как «взаимодействие интернета с физическим миром», что вторит основному принципу эпохи цифровизации. Критерием Web 3.0 является децентрализация, то есть перераспределение функций и сил власти от центрального органа управления. Среда, где ни одна компания не контролирует полностью ситуацию, а власть перешла к творчеству, является идеальной для развития цифрового искусства [11]. Помимо прочего, эпоха Web 3 ассоциируется с повсеместным использованием искусственного интеллекта (ИИ). Важной составляющей нового интернета является так называемая метавселенная (Metaverse) — постоянно действующее онлайн-пространство. Вместо привычного нам двумерного опыта Web 2.0, метавселенная — это переживание нового иллюзорного трехмерного пространства, образы которого используют дополненную реальность (AR), виртуальную реальность (VR) и «постоянное соединение»: в отличие от 20–30 минут переключений между веб-сайтами или приложениями [12]. Марк Цукерберг объяснил это явление так: «Вы можете думать о метавселенной как о материализованном интернете, внутри которого вы находитесь, а не просто смотрите на него со стороны» [13]. метавселенная — мир, в котором виртуальные объекты сливаются с физическими в рамках единой платформы или экосистемы и позволяют пользователям как работать, так и отдыхать. И, безусловно, эта концепция представляет собой закономерное развитие интернета и открывает для всего человечества новую эру цифровой связи.

Термин «метавселенная» впервые появился на страницах фантастического романа Н. Стивенсона «Лавина» (1992 году) [2], но с тех пор изменился практически до неузнаваемости. Этот перелом был окончательно переосмыслен в 2022 году благодаря выпуску журнала Тайм от 15 августа 2022 года, обложка и материалы которого сыграли роль манифеста, провозгласившего наступление нового этапа цифровой эры [14].

Новое видение этого виртуального пространства подразумевает единую общую систему, но сейчас мы наблюдаем только разрозненные части — то есть множество виртуальных пространств, которые курируются отдельными компаниями. Самые популярные метавселенные сейчас Decentraland, Somnium Space, The Sandbox и Cryptovoxels [15]. Внутри этих и других онлайн-пространств все взаимодействия происходят через аватары (цифровая репрезентация человека в сети), а владение цифровыми вещами, например одеждой или произведениями искусства, через систему невзаимозаменяемых токенов

— NFT (non-fungible token). До появления этой технологии любые цифровые активы можно было легко воспроизвести, NFT же присваивают статус уникальности таким файлам, закрепляя за ними уникальный криптографический токен [16].

Эксперт в области креативных медиа Дхирен Дасу (Dhiren Dasu) описывает метавселенную так: «Это шторм эмпирических технологий, балансирующий на стыке искусства, развлечений, социальных сетей и криптовалюты. У него есть потенциал, чтобы произвести революцию в мире искусства. Хранение, местонахождение, демонстрация, прозрачность, подлинность и доступность — вот камни преткновения для знакомства с изобразительным искусством или владения им. Метавселенная предоставляет создателям, комментаторам, критикам, галереям и коллекционерам платформу для преодоления всех этих проблем. Метавселенная представляет собой возможное будущее, в котором создатели, галеристы и коллекционеры могут фактически взаимодействовать в пространстве, не привязанном к своему физическому местоположению» [17].

К экспериментам в области новейших цифровых технологий подключились современные художники, музеи и галереи, бренды, знаменитости. Например, Государственный Эрмитаж (Санкт-Петербург) совместно с площадкой Binance выпустили оцифрованные шедевры в качестве NFT, проект называется «Ваш токен хранится в Эрмитаже» (2021), что еще раз подчеркивает открытость традиционного музея новому опыту. Токенизированные произведения намеренно созданы в двух экземплярах: один остается в Эрмитаже, второй — доступен для покупки на аукционе. Среди оцифрованных и токенизированных произведений подлинные шедевры коллекции: «Мадонна Литта» Леонардо да Винчи, «Юдифь» Джорджоне, «Куст сирени» Винсента Ван Гога, «Композиция №6» Василия Кандинского, «Уголок сада в Монжероне» Клода Моне [18]. «Мы расширяем цифровые возможности знакомства с коллекций Эрмитажа, с его залами и зданиями. Это пути, которые подчеркивают, с одной стороны, демократичность музея, с другой — доступность роскоши его посещения», — комментирует аукцион М.Б. Пиотровский, директор Государственного Эрмитажа [19]. Следует также отметить, что подобный опыт токенизации произведений был повторен Британским музеем (Лондон), Галереей Уффици (Флоренция) и многими другими статусными музеями.

Эрмитаж не ограничился одним аукционом и продолжил развиваться в поле новейших медиа, организовав выставку «Невидимый эфир» (10.11.2021–10.12.2021), которая проводилась в виртуальном пространстве на сайте цифрового филиала музея «Небесный Эрмитаж», который сами сотрудники музея в шутку называют «Эрмитаж в облаке» [20]. Экспонаты выставки представлены 38 NFT-работами известных цифровых художников, а само пространство представляет собой цифровую копию здания Биржи [21]. Насколько известно из интервью М.Б. Пиотровского «Об итогах 2021 г. и планах музея», планируется создание резервной, облачной копии музея: «Эрмитаж № 2 тоже будет существовать в этом пространстве, с постоянной экспозицией и временными выставками. Нужен только доступ в интернет» [22].

Традиционные аукционные дома Christie's и Sotheby's поддерживают новейшие технологии Web 3.0 и создали свои собственные онлайн-платформы для продажи цифровых произведений искусства и привлечения новой аудитории, тем самым сокращая разрыв между поколением традиционных коллекционеров и крипто-энтузиастов. Ной Дэвис (Noah Davis) — глава Christie's по цифровому искусству и онлайн-продажам — настроен оптимистично относительно популярности NFT: «До технологии NFT и блокчейна было невозможно оценивать работы чисто цифровых средств. Теперь мы можем надежно и постоянно отслеживать происхождение, историю выставок и подлинность прав собственности на цифровое искусство и другие активы» [23].

Но не только музеи обращают внимание на виртуальные пространства, современные художники также активно расширяют границы творчества с учетом открытий новейших медиа. Например, британский поп-арт художник Филип Колберт создал свое виртуальное пространство на базе метавселенной Decentraland — Лобстерополис [24]. Это небольшой онлайн-мир, который основан образе лобстера, имеющего символическое значение для творчества художника и проходящего красной нитью через все его произведения. В этом мире пользователи могут взаимодействовать как друг с другом, так и с окружением и персонажами, встроенными в повествование. Амбициозность проекта заключается в том, что он расширяет средства и возможности художественной выразительности, включая зрителя в повествование, тем самым создавая уникальную платформу для социального взаимодействия.

Рефик Анадол, пожалуй, является одним из самых известных медиа-художников современности [25]. В 2021 году мы стали свидетелями громкого аукциона в Sotheby's. «Машинные галлюцинации», захватывающая коллекция, повествующая нам о неизведанном — это результат работы нейросети, которая была обучена на фотографиях, полученных и записанных Международной космической станцией с помощью телескопов Хаббл и MRO [26]. В начале 2022 года художник анонсировал создание Dataland [27] — масштабного междисциплинарного проекта, объединяющего ведущих мировых нейробиологов, архитекторов, пионеров в области искусственного интеллекта, а также инновационные компании, включая NVIDIA, Google, Epic Games, LG Displays, Epson и другие [28]. Концепция Dataland развивает идею, которую художник



Рис. 1. Ссылка на презентацию к статье в виде QR-кода

предложил для Венецианской архитектурной биеннале (2021) [29], и призвана «донести концепции следующего уровня до метавселенной» [30]. В анонсе проекта художник упомянул, что «Dataland знаменует собой поворотный момент в эстетике данных и искусственного интеллекта в результате слияния передовых нейробиологических экспериментов и виртуально улучшенной физической реальности» [31].

Более того, многие компании работают над проектами устройств с обратной тактильной связью, например, Tesla Suit, использующая электростимуляцию мышц и нервов для имитации некоторых реальных чувств и ощущений [32]. Это еще раз обращает наше внимание на смену парадигмы восприятия: теперь зритель всегда находится в центре внимания, и именно он является неотъемлемой частью произведения искусства. А концепция метавсленной очень кстати вписывается в эту новую парадигму и в общую концепцию цифровой эпохи.

Метавселенная — это естественный этап развития социальных медиа и, в частности, художественной культуры, которые вступают в новую фазу развития, приобретают новые эволюционные формы, требуют внимания и анализа. Благодаря быстрому продвижению новейших технологий искусство перестает быть «элитарным», становясь более демократичным. Во-первых, увеличивается охват зрительской аудитории. Во-вторых, повествование становится иммерсивным и геймифицированным, благодаря чему каждый зритель включается в интерактивный процесс, становясь не только «соавтором», но и непосредственным участником события. В-третьих, децентрализованная система предполагает отсутствие цензуры, она свободна от идеологии, а значит гарантирует полную свободу самовыражения и, что немаловажно, анонимность [33]. Глава Meta Open Arts [34] Тина Ваз (Tina Vaz) представляет взаимодействие сферы искусства и новейших технологий следующим образом: «Сосредоточив внимание на опыте и потенциале устранения структурных барьеров и неравенства физической жизни, метавселенная может радикально преображать искусство и окружающий мир. Нам еще далеко до полной реализации метавселенной, но те, кто творят искусство, должны вмешаться в процесс прямо сейчас, чтобы избежать упущенных возможностей, которые характерны для предыдущих итераций интернет-революции». Она добавляет: «На пороге этой технологической революции очень важно, чтобы художники, дизайнеры и культурные учреждения активно взаимодействовали и вели дискуссии, которые могут помочь метавселенной стать более инклюзивной и справедливой» [35].

Таким образом, цифровая трансформация открывает «совершенно новые каналы восприятия мира и взаимодействия с ним» [3], т.е. приводит к преображению реальности обыденной. Метавселенные создают захватывающие ощущения, позволяют взаимодействовать с людьми независимо от физического местонахождения. Появляются новые творческие горизонты — становится легче создавать целые миры и вселенные пиксель за пикселем, а также сохранять имеющееся или уже утраченное культурное наследие. Творчество становится более свободным и отказывается от пассивного восприятия.

Несмотря на то что процесс становления метавселенной и связанных с ней технологий вызывает острые дискуссии в искусствоведческом сообществе и арт-среде, мы уже являемся свидетелями новейшего этапа цифровой культуры, которая решительно разрушает традиционную художественную иерархию. Таким образом, благодаря новейшим технологиям искусство переживает «цифровое перерождение»: появляются различные способы взаимодействия со зрителями и коллекционерами, стираются географические и социальные границы, а пространство музея переживает процесс десакрализации. Однако, несмотря на это, очевидный и весомый вклад в развитие технологий вносят именно традиционные общественные и художественные институции, а также признанные деятели искусства, ускоряя ассимиляцию и привнося в технологический прогресс фундаментальные общечеловеческие смыслы.

Список литературы:

1. Пол К. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2020. 272 с.
2. Стивенсон Н. Лавина. М.: Эксмо, 2019. 544 с.
3. Шваб К. Четвертая промышленная революция. М.: Эксмо, 2022. 208 с.
4. https://www.brookings.edu/research/digitalization-and-the-american-workforce/ (дата обращения 13.10.2022).
5. https://secretmag.ru/enciklopediya/chto-takoe-cifrovizaciya-obyasnyaem-prostymi-slovami.htm (дата обращения 13.10.2022).
6. https://www.gartner.com/it-glossary/digitization/ (дата обращения 13.10.2022).
7. https://www.weforum.org/ (дата обращения 13.10.2022).
8. https://sketchfab.com/tags/mosul (дата обращения 13.10.2022).
9. https://www.unesco.org/ru/revive-mosul (дата обращения 06.11.2022).
10. https://tvzvezda.ru/news/20191261611-LOdu3.html (дата обращения 06.11.2022).
11. https://fadmagazine.com/2022/04/28/the-future-of-digital-art-and-the-metaverse/ (дата обращения 13.10.2022).
12. https://www.brookings.edu/blog/techtank/2021/09/30/the-metachallenges-of-the-metaverse/ (дата обращения 13.10.2022).
13. https://s21.q4cdn.com/399680738/files/doc_financials/2021/q2/FB-Q2-2021-Earnings-Call-Transcript.pdf (дата обращения 13.10.2022).
14. https://time.com/6197849/metaverse-future-matthew-ball/ (дата обращения 06.11.2022).

15. https://www.theartnewspaper.com/2022/01/28/what-is-the-metaverse-and-why-does-it-matter-to-the-art-world-experts-weigh-in-and-predict-its-future-impact (дата обращения 13.10.2022).
16. https://fadmagazine.com/2022/04/28/the-future-of-digital-art-and-the-metaverse/ (дата обращения 13.10.2022).
17. https://www.theartnewspaper.com/2022/01/28/what-is-the-metaverse-and-why-does-it-matter-to-the-art-world-experts-weigh-in-and-predict-its-future-impact (дата обращения 13.10.2022).
18. https://cointelegraph.com/news/russian-state-hermitage-raises-440k-via-binance-nft-auction (дата обращения 13.10.2022).
19. https://www.binance.com/ru/blog/nft/государственный-эрмитаж-объявляет-о-старте-продаж-nft-токенов-на-маркетплейсе-binance-nft-421499824684902645 (дата обращения 13.10.2022).
20. https://rg.ru/2021/12/07/reg-szfo/nebesnyj-ermitazh-mihail-piotrovskij-ob-itogah-2021-go-i-planah-muzeia.html (дата обращения 13.10.2022).
21. https://celestialhermitage.ru/ (дата обращения 13.10.2022).
22. https://rg.ru/2021/12/07/reg-szfo/nebesnyj-ermitazh-mihail-piotrovskij-ob-itogah-2021-go-i-planah-muzeia.html (дата обращения 13.10.2022).
23. https://www.homejournal.com/en/article/Into-the-Metaverse%3A-What-Does-it-Mean-for-the-Art-World%EF%BC%9F/ (дата обращения 13.10.2022).
24. https://decentraspots.org/spot/lobsteropolis/ (дата обращения 13.10.2022).
25. https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-space-metaverse/ (дата обращения 13.10.2022).
26. https://www.sothebys.com/en/digital-catalogues/machine-hallucinations-space-metaverse (дата обращения 13.10.2022).
27. https://dataland.art (дата обращения 13.10.2022).
28. https://www.avinteractive.com/markets/visitor-attractions/refik-anadol-launches-metaverse-project-av-partners-11-01-2022/ (дата обращения 13.10.2022).
29. https://www.labiennale.org/en/architecture/2021/among-diverse-beings/refik-anadol-studio-and-g%C3%B6khan-s-hotam%C4%B1%C5%9Fl%C4%B1gil (дата обращения 13.10.2022).
30. https://www.avinteractive.com/markets/visitor-attractions/refik-anadol-launches-metaverse-project-av-partners-11-01-2022/ (дата обращения 13.10.2022).
31. https://twitter.com/refikanadol/status/1479840468410281992?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1479840468410281992%7Ctwgr%5E31fea5cec7c3018c1fd67ef5ea8102af20295a59%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.avinteractive.com%2Fmarkets%2Fvisitor-attractions%2Frefik-anadol-launches-metaverse-project-av-partners-11-01-2022%2F (дата обращения 13.10.2022).
32. https://teslasuit.io/ (дата обращения 13.10.2022).
33. https://www.homejournal.com/en/article/Into-the-Metaverse%3A-What-Does-it-Mean-for-the-Art-World%EF%BC%9F/ (дата обращения 13.10.2022).
34. https://www.instagram.com/metaopenarts/ (дата обращения 13.10.2022).
35. https://www.theartnewspaper.com/2022/01/28/what-is-the-metaverse-and-why-does-it-matter-to-the-art-world-experts-weigh-in-and-predict-its-future-impact (дата обращения 13.10.2022).

Э.В. КУДРЯШОВА
Кандидат культурологии, старший преподаватель кафедры «Кино и современное искусство», Российский государственный гуманитарный университет

E.V. KUDRIASHOVA
PhD (in Cultural Studies), senior lecturer, Chair of the Cinema and Contemporary Art Studies, Russian State University for the Humanities

ВЛИЯНИЕ ГЛИТЧ-ЭСТЕТИКИ НА ЖИВОПИСЬ, КИНО И ДИЗАЙН

THE INFLUENCE OF GLITCH AESTHETICS ON PAINTING, CINEMA AND DESIGN

В статье рассматривается, как формально-стилистические принципы глитч-феномена сформировали эстетику и стиль, когда глитч-практики перешли из художественного поля глитч-арта в сферу дизайна и традиционной живописи, а глитч-эстетика активно используется в дизайне и живописи.
Ключевые слова: глитч, глитч-арт, глитч-эстетика

The article discusses how the formal and stylistic principles of the glitch formed aesthetics and style. How glitch practices transformed the artistic field of glitch art to the field of design and traditional painting, and glitch aesthetics is actively used in the design and painting.
Keywords: glitch, glitch art, glitch aesthetic

От глитч-арта к глитч-эстетике

Технологии новых медиа все больше интегрируются в повседневную жизнь, а за счет быстрого развития компьютерных и сетевых технологий различные виды ошибок в интернет-протоколах, сбои

электрического напряжения, задержки передачи данных из одного сервера в другой, наполняющей ежедневную рутину, приводит к формированию нового художественного направления — глитч-арт [См.: 5, с. 144–150; 6, с. 69–78; 8, с. 64–78; 9, с. 84–100].

Глитч-арт — художественная стратегия, которая устанавливает новые эстетические, концептуальные, философские, социальные, этические рамки, сформировавшиеся в процессе нормирования имманентных природе технологии ошибок, деформаций, искажений и шумов в качестве художественного приема в медиаискусстве и медиакультуре.

Изначально глитч-арт являлся протестной практикой, где художники в своих манифестах [7, с. 93–104.] формируют социокультурные, критические и этические границы. Жесткое условие безошибочности технических и технологических систем, в которой надежность в передаче данных, прозрачность в использовании, высокое разрешение фото- и видеоизображений формирует особое пользовательское поведение, а постоянное стремление к совершенствованию техники, в следствие которого корпорации создают новые и порой несовместимые расширения и форматы файлов и устанавливают жесткие рамки использования тех или иных программ и устройств, привлекает художников и именно потому, что позволяет подвергать общество критической оценке. Художники, в первую очередь, рефлексируют, осмысляют и критикуют иллюзию прозрачности интерфейса. Таким образом, художники глитч-арта доказывают, что машины способны сопротивляться навязанным жестким структурам, алгоритмам и программам, которые стремятся держать их все время в «норме», критикуя закрытые системы не только в технологиях, но и в обществе. Именно такой подход позволяет отвлечь зрителя от шаблонного восприятия информации.

Таким образом, глитч-арт — это концепция, сформировавшаяся на дихотомии нормы и ошибки, где глитч — это ошибка, нарушающая норму процессуальности системы, где «ошибка», рассмотренная как художественный артефакт, приобретает формально-стилистические черты и преодолевает характер ошибочности, превращая технический глитч-феномен в нормативность и алгоритм, что в свою очередь приводит к эффекту массовизации.

У технического глитч-феномена, который в глитч-арте обозначается как чистый-глитч [24], есть узнаваемые формально-стилистические характеристики: блочность, слоистость, повторяемость, пикселизация, декомпозиция изнанки цифрового транскодинга и другие [23]. Поэтому Ребекка Джексон [17] называет это голливудской эстетикой, так как чаще всего такого рода глитчи применяются в кино в качестве фрустрирующей и шокирующей визуальности. Зная

пугающую способность глитчей, массмедиа использует их в коммерческих целях для достижения максимального эффекта. Фактически, сегодня мы наблюдаем ярко выраженный переход от случайных глитч-феноменов к управляемым и искусственно-созданным.

Даниель Темкин в статье «Glitch & Human/Computer Interaction» [25] говорит, что глитч-теория и глитч-арт слишком мифологизируют понятие ошибки. Поскольку, когда дело доходит до художественной практики, выясняется, что остается лишь художественная концепция глитча-как-ошибки (glitch-as-error). Д. Темкин вводит понятие algo-glitch (алгоритмический глитч) и настаивает на том, что глитч-арт — одно из направлений алгоритмического искусства. Особенно в рамках цифровых глитч-практик. Анализ манипуляций с данными позволяет Д. Темкину разделить их на плохие (bad data) и хорошие (good data), уточняя, что и те и другие функционируют в рамках существующего кода. Таким образом, алгоритмический глитч — это намеренное злоупотребление уже действующего алгоритма, когда мы больше говорим не о разрушении, сколько о новой форме мастерства художников-программистов. В связи с чем Д. Темкин предполагает, что практики глитч-арта — это скорее деятельность по пересозданию и репродуцированию формальных признаков чистых глитчей. В качестве демонстрации Д. Темкин создает художественную серию работ «Glitchometry Stripes», используя приём сонификации. Сонификация — это преобразование визуальных данных с помощью аудиоинструментов, когда изображение намеренно открывается в аудиоредакторе. В данной серии автор работает с простыми геометрическими фигурами (круг, квадрат) и с помощью добавления звуковых эффектов искажает и разрушает заданное изображение, создавая новые формы, которые имеют мало общего с исходным изображением. При этом новые формы возникают из логики звука. Например, эффекты задержки изгибают фигуры, панорамирование звука влево или вправо создает полосы шириной в пиксель со смещением визуальных элементов. Данной серией Д. Темкин доказывает, что при такого рода манипуляциях с данными невозможно говорить об энтропии, ошибках, разрушении или взломе, а скорее о работе с самими алгоритмами, но алгоритмами, которые ближе генеративным практикам, когда художник устанавливает определенную систему, которая в дальнейшем создает произведение автономно. Поэтому для Д. Темкина глитч-арт — это практика взаимодействия человека и компьютера, когда новые «паттерны создаются неизвестными для машины процессами и оказываются тем, что я называю нетронутой территорией (wilderness) внутри машины» [4].

Для осмысления нарастания глитч-визуальности Дж. Кейтс понятие «пост-глитч», которое он понимает как «концептуальную демар-

кацию и индикатор перехода» [16] в эволюции глитч-феномена, когда для создания глитч-арт произведения пользуются глитч-приложениями (Glitch Art Apps, Presets + Palettes). Это возвращает нас к иконологии глитча и возможности создать глитч-артефакт с использованием алгоритма с глитч-эффектом. Таким образом, в рамках пост-глитча больше невозможно говорить о феномене взлома системы или ее исследования, поскольку глитч-приложения функционируют как глитч-алгоритм с определенной долей рандомности.

Одним из самых известных приложений, появившимся в 2013 году, является Glitche. Владимир Шрейдер в интервью интернет-порталу VC.ru рассказал, что создавал данное приложение как антифотошоп, где деформация, искажения и искривления линий, пикселизация, эффекты потери качества, мигающие и яркие цвета, ретро-стилизации под аналоговое несовершенство, двоящиеся, расслаивающиеся, кубические, гранящиеся изображения являются главным эффектом. «Glitché — это инструмент для творчества, способ вовлечь широкую аудиторию в работу с современным искусством, с последними тенденциями графического дизайна, с анимацией и видео. Мы создали самостоятельную вещь: изобрели интерактивные фильтры, оригинальные способы взаимодействия с изображением, добавили простоты в процесс, непредсказуемости в результат. Мы стремимся стать мощным инструментом для творчества. Алгоритм основан на ошибках и сбоях, и это гораздо более естественно, чем картинка, которая подтянута всеми возможными и невозможными способами. Наверное, поэтому среди наших пользователей много творческих профессионалов, ведь они двигаются быстрее остальных, понимают все на другом уровне. А для тех, кто далек от искусства — это увлекательная игра, которую сложно выпустить из рук... Пару месяцев назад мы запустили нашумевший антиселфи-проект SLMMSK, который скачали более полумиллиона человек» [3]. Приложение Glitche имеет в своем арсенале как цифровые типы глитч-визуальности, так и аналоговые: VHS-эффекты с динамическими помехами, как на старых пленочных кассетах, фильтры Camera и Tape, которые придают зашумление, плохую резкость, помехи и ощущение размытости изображению. Такой тип глитч-визуальности принято называть ностальгическими или винтажными ошибками — «faux vintage». Из Photoshop взяты такие стандартные эффекты как «burn», «edges», различные эффекты наложений, градиентов, инверсии и прочее. Также популяризация глитч-изобразительности вынудила Photoshop разработать плагин для облегчения производства глитч-эффектов.

Доступность мобильных устройств, смартфонов и планшетов и бесчисленное количество программ и приложений к ним позволили пользователям в любое время создавать и распространять художественный контент через социальные медиаплатформы. Доступность и легкость создания глитч-эффекта сделали глитч-эстетику достоянием массовой культуры, увеличив количество визуального глитча в сети. Глитч-арт превратился из авангардной и радикальной практики в популярную и повседневную, что трансформировало формальную декоративность глитча в художественный прием в промышленном дизайне, рекламе, экранных и традиционных медиа, где требуется эффектная визуальность, отражающая концепцию постинтернет-искусства.

В рамках постглитча, когда глитч-визуальность можно создать при помощи глитч-приложений, больше невозможно говорить о феномене хакерства. Ведь глитч-приложение, создающее глитч-эффект, не предполагает взламывания системы и даже создания глитч-алгоритма, но лишь воспроизводит отдельные формальные признаки глитч-иконологии. Тем самым, меняются художественные границы образа, когда современные цифровые художники и дизайнеры используют одно и тоже программное обеспечение, а решает всё только контекст использования того или иного образа.

Глитч-эстетика в традиционном искусстве и дизайне

Обозначив коротко основные задачи, цели и эстетические особенности глитч-арта, перейдем к проблемам внедрения глитча в медиаплатформы, которые используют исключительно эстетический аспект глитчей ради достижения тех или иных задач и как некий модный молодежный тренд.

Использование глитч-эффектов в кинематографе абсолютно утилитарно и используется для визуализации страха, шока, эмоционального перенапряжения, как взаимодействие с технологиями и техникой, а иногда в качестве приема при резких переходах от сцены к сцене. Поэтому в кино глитч-эффекты не становятся самостоятельными культурными явлениями, подчиняясь замыслу режиссера и условностям экранного выражения.

Произошла популяризация глитч-эффектов в мобильных приложениях, функционирующих посредством глитч-алгоритмов, которые стали использоваться не только обывателями, но и профессионалами. Например, приложение Glitche используют профессиональные фотографы, дизайнеры, рекламщики, клипмейкеры и кинорежиссеры.

Так, в фильме «Призрак в доспехах» 2017 года, который повествует о сверхтехнологичном будущем, 3D-визуализации, вокселизация [2] и цифровые глитчи становятся визитной карточкой кино. «Режиссер попросил нашу команду разработать семь различных глитч-эффектов, демонстрирующих изъяны, перебои с данными, флешбеки памяти, распад голографичеких персонажей, когда они входят

или выходят в/из пространства» [20].

Известно, что для создания процессов вокселизации и глитчей разработчики использовали программное обеспечение Autodesk. Глитчи являются ключевым эффектом в фильме и становятся отличительной особенностью визуализации и жизни тела-оболочки главной героини. Один из самых забавных — цифровой кот, который сбоит в процессе игры, и только за счет глитч-эффектов зритель понимает, что кот — цифровой. Глитч-приемами наполнено погружение Майора — главной героини — в разум уничтоженного робота-гейши, в котором все данные визуализированны посредством разрушения данных памяти. Такая работа по созданию глитчей в фильме позволяет понять, что глитч — это не таинственная ошибка, а манипуляции с цифровыми технологиями на уровне алгоритмической практики и является характерным примером Algo-Glitch, глитча, который создается за счет намеренного разрушения границ алгоритмической системы, создавая при этом новые визуальные паттерны [25]. Для промокомпании фильма продюсеры Paramount Pictures и авторы Glitche создали новый фильтр «Призрак в доспехах», копирующий глитч-изображение постера в интерактивном ключе.

В рекламе глитч-эффект также вызывает непосредственный интерес у публики, и маркетологи быстро стали использовать соблазнительное в технологии, которую никто не в состоянии контролировать, и стали имитировать глитч-сбои в рекламе своей продукции. Так, например, универмаг «Цветной» (после выставки «Error Message», Московское Молодежное Биеннале Современного Искусства, 2014) начинает использовать глитч-эстетику для заставок на своем сайте, рекламных съёмках одежды. Реклама МТС «Big Russian Boss» 2017 года [13] полностью построена на глитч-эффектах. Адидас делает не только глитчевую рекламу, но создают футбольные бутсы Glitch Adidas [14], позиционируя свою продукцию как то, что ломает стереотипы. В случае с бутсами производители создали более 100 вариаций внешнего дизайна, что призывает потребителей быть креативными. Конечно же, глитч-эстетику используют в музыкальных клипах.

Но глитч-эффекты цифрового и аналогового медиумов стали использовать художники, работающие с традиционными медиа — живописью и скульптурой. Шокирующие, сюрреалистические результаты глитч-артефактов применяет в своих работах японский скульптор Йошитоши Канемаки [21]. Его скульптуры людей из камфорного дерева создают в физическом мире эффект многократного повторения лиц, наложенных друг на друга, волнообразные искажения, олицетворяя скоротечность и многократную непредсказуемость жизни. Так новое искусство оказывается концентратором культурных концептов.

Еще одним скульптором, вдохновленным волновыми искажениями

а-ля глитч, стал австралийский художник Пол Каптейн [22], также видим, применяющий только отдельный аспект глитча. Он создает скульптуры человеческих фигур во время медитации, внося искажения в виде помех звуковой волны, пустоты с аллюзией на провалы пикселей. Так скульптура имитирует отдельные цифровые закономерности. Художника интересует идея пустоты дальневосточной философии, которую он интерпретирует как еще один медиум энергийного взаимодействия человека с образами. Так прагматизация глитч-арта опять позволяет лучше разглядеть действие старого религиозно-философского концепта в современной культуре.

Бельгийский художник Йенс Хессе (Jens Hesse) создает полотна, которые повторяют деформированные изображения с сигнала цифрового телевизора, например, работа «Девять портретов» [19]. В этом же стиле работает Джеймс Буллаф [15] — американский художник, иллюстратор, стрит-артист, работающий в Берлине. Его основным приемом становится совмещение гиперреалистичной живописной техники и диагональных искажений в формате пиксель-дрифтинга. Изображая танцоров и спортсменов в движении, в прыжке, он создает монументальные полотна на улицах городов, продолжая живописные традиции футуристов. Художница-иллюстратор Генриетта Харрис [18] из Новой Зеландии работает в технике гуаши и акварели в жанре портрета. Она создает искажённые образы, которые сочетают в себе красоту и сюрреалистическую текучесть лиц. Все эти художники переосмысляют главную проблему западной культуры «личность в культуре», показывая энергийные и динамичные аспекты того, что до этого казалось уже осуществившимся культурным синтезом.

Павел Отдельнов — российский художник, пишущий пейзажи городских окраин с их характерными панельными домами, создал живописную серию «ТЦ. Glitch» [11]. Он воспроизвел яркие пиксельные глитч-формы на фоне узнаваемых пейзажей спальных районов, напоминающие конструкции торговых центров на окраинах города: «ТЦ. Glitch можно описать как метафору несоответствия постсоветской социальной реальности и рыночных отношений эпохи зарождающегося капитализма» [10]. ТЦ как глитч приобретает смысл помехи, вторжения, символизируя разрушительный потенциал капиталистической мобилизации. Живописные пиксели данной серии символизируют навязчивое стремление позднего капитализма все оцифровать, при этом акцентируя сборный (блочно-панельный) характер изображаемых строений, тем самым разоблачая условность того, что казалось единственным способом урбанистической организации.

Художники Дмитрий Окружнов и Мария Шарова также используют цифровые пиксели, технологические сбои и шумы в живописном

пространстве [12]. Эти художники разрабатывают тему синтеза реального и виртуального, подмечают в повседневной жизни моменты соприкосновения двух миров, их взаимодействия и взаимопроникновения одного в другой. Реальность на их полотнах то рассыпается на мелкие пиксели, которые невозможно собрать, то эти же пиксели, наоборот, начинают достраивать реальность, дополнять и улучшать ее. Сталкивая два мира, реальный и пиксельный, художники исследуют множество тем, связанных с существованием социальной памяти в стране. Интернет для них — посредник между социальной памятью и приближающимся будущим.

Тим Благодов также воспроизводит в традиционном медиа живописного холста технические помехи. В работах художника глитч не разрушает фигуративность, не внедряется в пространство, а создает абстрактную поверхность. Изучая каллиграфию, Т. Благодов научился видеть текст как визуальный объект, наследуя принципам кубофутуристов, поэтому создание глитч-визуальности он изначально понимает как динамичный поток. Своей задачей художник видит создание пропорциональных и геометризированных работ с высокой степенью детализированности. При этом принципиальным для художника оказывается работа без фотографий, без обработки, без печати, только краска [1].

То есть постглитч скорее рефлексивен по отношению к самим техническим и эстетическим возможностям художественного производства. Художники, занимаются не столько стилизацией, сколько концептуализаций современной визуальности, которая находится под влиянием интернета и цифровых технологий, когда глитч давно перестал быть чем-то новым и фрустрирующим, превратившись в банальную повседневную реальность.

Список литературы:

1. Благодов Т. Персональный блог художника. Режим доступа: https://vk.com/tbglitch (дата обращения 09.07.2022).
2. Воксель (образовано из двух слов volumetric — объемный и pixel — пиксель) — элемент объёмного изображения, содержащий в себе элементры растра в трехмерном пространстве. Воксели являются аналогами двухмерных пикселей для трёхмерного пространства.
3. Интервью с В. Шрейдер. Режим доступа: https://vc.ru/p/glitche-story (дата обращения 09.07.2022).
4. Интервью с Д. Темкин. Режим доступа: https://www.vice.com/en_us/article/wnj5aq/theres-not — much-glitch-in-glitch-art (дата обращения 09.07.2022).
5. Жагун-Линник Э.В. Осмысление эстетического в глитч-арте // Артикульт. 2017. 27 (3). С. 144–150.
6. Жагун-Линник Э.В. Проблематизация художественных аспектов глитч-арта в современных исследованиях глитч-феноменов. // Артикульт. 2019. 34 (2). С. 69–78.
7. Жагун-Линник Э. В. Возобновление авангардно-модернистских стратегий и этические аспекты в глитч-манифестах. // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2020. 6 (98). С. 93–104.
8. Жагун-Линник Э.В. Ошибка как формообразующая стратегия в современном искусстве // Расщепление визуального: значение новых медиа. Сборник статей по материалам международного симпозиума «Pro&Contra медиакультуры» / Сост. О. Шишко, А. Щербенок. М.: 2015. С. 64–78.
9. Жагун-Линник Э.В. Глитч как выявление творческих возможностей программного обеспечения в современном искусстве // Дом Бурганова. Пространство культуры. 2018. № 3. С. 84–100.
10. Кулик И. Режим доступа: http://otdelnov.com/ru/gallery-shopping-mall
11. Отдельнов П. Персональный сайт художника. Режим доступа: http://otdelnov.com/ru/gallery-shopping-mal (дата обращения 09.07.2022).
12. Окружнов и Шарова. Персональный сайт художников. Режим доступа: http://okruzhnovsharova.ru (дата обращения 09.07.2022).
13. MTC. Режим доступа: https://ru-clip.com/video/Rm2EPcHiQ5I/видео.html (дата обращения 09.07.2022).
14. Реклама Адидас. Режим доступа: https://www.iris-worldwide.com/work/glitch/ (дата обращения 09.07.2022).
15. Bullough J. Official site. Режим доступа: http://jamesbullough.com/walls/ (дата обращения 09.07.2022).
16. Cates J. PØST-GL!TCH // NOO Art: The Journal of Objectless Art. 2014. April. № 1 (2). Режим доступа: //nooart.org/post/81334324619/cates-postglitch (дата обращения 09.07.2022).
17. Jackson R. The Glitch Aesthetic. Master of arts in the college of Arts and Sciences. Georgia State University, 2011.
18. Harris H. Official site. Режим доступа: https://henriettaharris.com/Painting-1 (дата обращения 09.07.2022).
19. Hesse J. Official site. Режим доступа: https://www.jenshesse.com/paintings-all (дата обращения 09.07.2022).
20. Hurst A. MPC Looks Inside the 'Ghost in the Shell'. Режим доступа: http://www.independent.co.uk/life-style/fashion/features/queens-of-the-iphone-lily-allen-and-friends-strike-a-pose-for-fashion-photographer-nick-knight-8824518.html (дата обращения 09.07.2022).
21. Kanemaki Y. Official site. Режим доступа: https://www.behance.net/gold44104 (дата обращения 09.07.2022).
22. Капten Paul. Официальный сайт художника. Режим доступа: http://www.paulkaptein.com (дата обращения 09.07.2022).
23. Manon H. S., Temkin D. Notes on Glitch // World Picture Journal, 2011. Режим доступа: http://www.worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html (дата обращения 09.07.2022).
24. Moradi I. Glitch Aesthetic, 2004.
25. Temkin D. Glitch & Human / Computer Interaction, 2014. Режим доступа: //nooart.org/post/73353953758/temkin-glitchhumancomputerinteraction (дата обращения 09.07.2022).

О.И. ТОМСОН
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры русского искусства, член-корреспондент РАХ

O.I. THOMSON
PhD (in Art History), Associate Professor of the Department of Russian Art, Corresponding Member of the Russian Academy of Arts

ДИТЯ ПАЛЕОКИБЕРНЕТИЧЕСКОГО ВЕКА

A CHILD OF THE PALEOCYBERNETIC AGE

Статья посвящена влиянию медиатехнологий на развитие новых форм искусства. Медиасеть со свойственной ей глобальной мгновенностью охвата, формирует другие парадигмы, изменяя макро и микро уровни, создает иные предпочтения, модифицируя устоявшийся во времени взгляд на искусство, где всякое произведение искусства — это форма длительности, необходимая для существования.

Введенное А. Молем понятие «распространенность материи», позволяет оценить влияние искусства на социум и понять причины исчезновение в общественном пространстве тех или иных видов искусства. Смена ведущих видов искусства связана не только с переориентацией целей искусства, решающих проблему досуга, но и благодаря появлению напористых новых искусств, несущих и активно внедряющих новую скорость восприятия изображений, таких как кино, шоу, многожанровый медиа-арт, устраняя традиционную «созерцательность», связанную с иными задачами искусства.

Наибольший интерес сегодня вызывают новые формы изобразительности, рождающиеся в пространстве современного искусства, поскольку законодателем человечества с начала эпохи Возрождения был назначен не политик, а художник.

Ключевые слова: носители информации, созерцательность, социум, тиражирование, универсальная цифровая среда, универсальный носитель, уникальный носитель, визуальные гибриды, метаязык, формы изобразительности

The article is devoted to the influence of media technologies on the development of new forms of art. The media network, with its inherent global immediacy of coverage, forms other paradigms, changing the macro and micro levels, creates other preferences, modifying the view of art that has been established in time, where any work of art is a form of duration necessary for existence.

The concept of «the prevalence of matter» introduced by A. Mohl allows us to assess the impact of art on society and understand the reasons for the disappearance of certain types of art in the public space. The change in the leading art forms is connected not only with the reorientation of art goals that solve the problem of leisure, but also due to the emergence of assertive new arts that carry and actively introduce a new speed of perception of images, such as cinema, shows, multi-genre media art, eliminating the traditional «contemplation» associated with other tasks of art.

The greatest interest today is caused by new forms of fine art that are born in the space of contemporary art, since not a politician, but an artist was appointed the legislator of mankind since the beginning of the Renaissance.

Keywords: Media, contemplation, society, replication, universal digital environment, universal media, unique media, visual hybrids, metalanguage, forms of representation

Медиабум, вызванный интернет-сетями, медиазависимостью и безудержным развитием медиатехнологий, оказывает активное влияние на современного человека и развитие новых форм искусства. Философ Валерий Подорога пишет: «Скорость — всегда сравнима, и ей требуется расстояние или, точнее, пространственное преодоление, отталкиваясь от одного рубежа, мы устремляемся к другому — так проявляет себя скорость. Скорость еще человечна, быстрота — это уже такое состояние времени, которое служит мгновенному, исчерпывается и длится в этом мгновении. Быстрота слишком принудительна, если не террористична. Быстрота бесчеловечна. Медленность или то, что Бергсон называл длительностью, определяет наше отношение к восприятию мира в соразмерных нам чувственных и физиологических константах» [6, с. 46]. Пробивающаяся в искусство концепция быстроты проникает в жизнь и формирует такие парадоксальные явления, как, например, управляемый хаос. Медиасеть со свойственной ей глобальной мгновенностью охвата, формирует другие парадигмы, изменяя макро- и микро-уровни, создает иные предпочтения, модифицируя даже устоявшийся во времени взгляд на искусство, где «всякое произведение искусства — это форма длительности, необходимая для существования». Созерцание

прекрасных полотен старых мастеров требует медлительности, а точнее — остановки всех других временных смещений. Как говорил один из самых влиятельных поэтов-модернистов XX века Райнер-Мария Рильке о мире, существующем по законам созерцания «как только мы вступаем в мир созерцания, все видимое стягивается к себе и застывает, произведение начинает покоиться».

Сегодня же доминирует экспериментальная разрушительная быстрота, не знающая медлительности и остановок. «Скорость — не быстрота. Скорее быстрота — это восприятие скорости, которая ускользает от оценки…» [6, с. 67], потому быстро созданные произведения с использованием медиасредств, часто выглядят как реакция на злободневные вопросы социума и только кратковременно становятся актуальны, так как с изменением ситуации теряют свою значительность, да и технически устаревают.

«В ситуации постоянной трансформации технико-технологических характеристик, используемых медиа, в сложном и комплексном процессе восприятия виртуальной реальности актуальными становятся вопросы: признаки виртуальной реальности, классификация виртуального творчества, принципы творчества виртуальной реальности (например, воссоздание реального мира или создание принципиально новой среды креативной деятельности)» — считает И. Югай [7, с. 56].

Поскольку социологические выводы представляются нам достаточно относительными в оценке значимости видов искусства, однако все-таки попробуем в них уловить некую тенденцию. Если предположить, что эстетическая информация человеком, условно говоря, записывается в памяти и глубина этого запоминания, связана с силой и продолжительностью эмоционального художественного воздействия, то этот фактор позволил А. Молю ввести понятие «распространенность материи» [5], оценивающего влияние вида искусства на социум, что позволяет нам определить скорость движения — эскалацию или отступление в общественном пространстве тех или иных видов искусства в истории человеческой культуры.

Причины глобальных изменений, влияний, рождения новых видов искусства как эволюционных процессов можно проследить в «смене парадигмы духовной жизни, что, в силу цельности, органичности культуры, непременно проявляется множеством новаций не только формальных, но и вполне материальных» [3, с. 109]. В своем исследовании «Расширенный кинотеатр» американский кинокритик и культуролог Дж. Янгблад пишет: «После период кармических иллюзий (история до космической эры), эпоха Возрождения во время которой Человек с трудом выходит из своего кокона (разрыв поколений), чтобы почувствовать себя хозяином всего дома и сопутствующим гостем, и от нечего делать — появляется проблема досуга… Так художник, а не политик, в конце концов, признается истинным законодателем человечества» [8]. Стало быть, одной из тем, которая сегодня является наиболее интересной — это активное видообразование в искусстве, поскольку законодателем человечества назначен с эпохи Возрождения художник.

Как отмечалось выше, одной из существенных перемен в искусстве является изменение канала «автор — публика» или «художник — зритель», где зритель выступает в роли «приёмника сообщения», а художник — транслятора этого сообщения. Эту условную пару связывает тот язык сообщения, который придумывает и создает художник, состоящего из системы художественных знаков, кодов, рождающихся в общей среде культурных ценностей. Согласно А. Дриккеру, вариации художественных языков описывать как вариации систем кодирования информации и носителей этой информации (так называемых медиа), то рождение новых видов искусства можно характеризовать как смена носителя / носителей информации и/или способа кодирования этой информации [2]. Следовательно, предположив, что художественное произведение, например живописный холст, является одной из форм записи информации, то смена носителя, то есть — холста для живописи, к примеру — его оцифровка и перенос изображения, что находится на холсте в цифровой формат произведения, в цифровую среду компьютера, способна существенно изменить роль и место самой живописи в культурном пространстве.

Так, например, перенос изображений с храмовой стены на холст или доску становится поводом для возникновения западноевропейской живописи, а появившийся в Европе станок Иоганна Гутенберга способствовал расцвету книгопечатания и развития литературы.

Принадлежащее теоретику искусства Б. Бернштейну открытие, что в изобразительном искусстве информация и ее носитель слиты и неразделимы, тогда как во временных искусствах, таких как кино или музыка, информация легко отделяется и переносится на другой носитель [1, с. 135–142], определяет наличие двух типов носителей информации: универсальный, который возможно без потерь информации заменять, и уникальный, когда информацию невозможно отделить от носителя, а его смена существенно влияет и изменяет саму информацию.

И если говорить о живописи или скульптуре, то эти виды искусства, в отличие от кинематографа, музыки имеют уникальный носитель, что является поводом для тщательного сохранения этого неповторимого явления для современного общества.

Джин Янгблад в 70-х годах XX века написал, что современные художники (имея в виду американских мастеров) эмпирически работают с проблемами досуга [8].

Но процесс смены ведущих видов искусства связан не только с переориентацией целей искусства, решающих проблему досуга, но и благодаря появлению напористых новых искусств, несущих и активно внедряющих новую скорость восприятия изображений, таких как кино, шоу, многожанровый медиа-арт, устраняя традиционные пристрастия зрителя — процесс «созерцательности», связанный с иной стратегией искусства и традиционными его формами. Явление это связано, в первую очередь, с освоением новых носителей информации, отличающихся легкостью тиражирования, что позволяет новым видам искусства расширять сферу своего влияния на социум.

Несмотря на активное развитие техники во второй половине XX века, разные виды искусства все-таки продолжали сохранять свою уникальность. Визуальные языки видео, фотографии, мультипликации или кино, в которых уже активно использовалось техническое оборудование, были разнообразны и узнаваемы. Но сегодня ситуация кардинально меняется, поскольку повсеместная компьютеризация всех процессов производства медиа «создала общий свод техник, которые могут быть использованы вне зависимости от видов искусства» [4, с. 71].

В универсальной цифровой компьютерной среде появились уникальные и безграничные возможности объединения различного рода изображений и совершенно неважно, каким может быть изображение и какими характеристиками оно изначально обладало, было статичным или динамичным. И поскольку в компьютере все изображения имеют один цифровой формат, то те сложности, которые были когда-то связаны с различными носителями, мгновенно исчезли. Теперь, когда изображение находится в виртуальной цифровой среде, оно может быть подвергнуто любой трансформации. Используя компьютерные программы, можно создавать эффекты, манипулировать образами как во времени, так и в пространстве, сотворенном или существующем в реальности, задавая ему любые параметры.

К середине 1990-х годов благодаря использованию технологий появилась возможность создавать визуальные гибриды. В едином виртуальном пространстве монитора образы, которые возможно когда-то были нарисованы карандашом или краской, созданы из бетона или мрамора, лишились своей материальности, превратившись в цифру. Когда-то каждый из этих видов искусства имел свой независимый изобразительный язык, но обращенные в цифру, они обрели способность к взаимодействию и в новом формате, тормозя и подавляя развитие других форм. Сегодня рождаются матрицы новейших форм и видов искусства визуальных гибридов. Метаязык как новый синтезирующий формат позволил создавать новые типы изображений.

В книге «Расширенный кинотеатр», буквально прозревая времена, Дж. Янгблад уже в 70-х годах XX века пишет о грядущем образе сознания нового человека, изменяющего картину мира, о том, что «технологии продвинулись настолько, что вся земля ….становится “содержанием” эстетического Мероприятия. Термин “световое шоу” теперь должен быть фактически расширен и включать в себя северное сияние, так как полусферические дисплеи Lumia могут быть использованы при создании искусственных плазменных облаков в космосе, запуска ракет для создания атмосферных явлений, или генераторов городской среды, таких как кибернетическая световая башня Николаса Шоффера, преображающая небеса Парижа в панорамные цветные фантазии. В этой тенденции скрыта еще одна грань новой эпохи романтизма — новое сознание не хочет мечтать о своих фантазиях, оно хочет жить ими» [8, p. 348].

Сегодня уже ни для кого не секрет, что важным для будущего культуры являются характеристики и свойства носителей визуальной информации, способные развиваться, а также их простота и доступность. Но судьбоносная роль в развитии приоритетов искусства по-прежнему принадлежит обществу и его потребностям в формах изобразительной культуры, которые, как правило, воспитываются и определяются как интеллектуальная ценность.

Но дитя палеокибернетического века (этот термин был введен Дж. Янгбладом) интуитивно понимает, что его жизнь может быть процессом необычных реальностей, «если энергии на земном шаре были правильно распределены». Мы разрабатываем все эти сказочные аппаратные системы, которые вскоре превратят жизнь в процесс непрерывного мифотворчества поколений — для индивидуального, а также коллективного эго. Мир, увиденный через виртуальную камеру, оказался другим, состоящим из набора реконструкций. Новый визуальный образ в виртуальном пространстве создается без усилий и без использования ручного труда. Когда-нибудь или в ближайшей перспективе это может привести к тому, что в виртуальном мире исчезнут техники в своей оригинальной материальной форме, как сегодня исчезает материальность реального мира при его оцифровке.

И несмотря на тревоги о будущем нашего мира, мы, хотя и бессознательно, но продолжаем разрабатывать способы и системы хранения и передачи памяти, которые имеют дело с миллионами мыслей одновременно.

Список литературы:

1. Бернштейн Б. Пространственные искусства как феномен культуры // Искусство в системе культуры. Л.: Искусство, 1987. С. 135–142.

2. Дриккер А.С. Информационный анализ динамики культурных процессов (цикличность в развитии художественной культуры и стадиальность

социальных формаций) // Информационный бюллетень РФФИ. 1996. № 4. Науки о человеке и обществе. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_230092_83109567.htm
3. Дриккер А.С. Эволюция культуры: информационный отбор. СПб.: Гуманитарное агентство «Академический проект», 2000. 180 с.
4. Манович Л. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 399 с.
5. Моль А. Теория информации и эстетическое восприятие. М.: Мир, 1966. 381 с.
6. Подорога В. Kairos, Критический момент. Актуальное произведение искусства на марше.М.: Grundrisse, 2013. 176 с.
7. Югай И.И. Медиа-арт: предпосылки возникновения, художественные основания. СПб.: СПбГУП, 2013. 216 с.
8. Youngblood G. Expanded Cinema. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970. https://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/ExpandedCinema.html (дата обращения 09.07.2022).

К.А. СИТНИКОВА
Студент-бакалавр факультета гуманитарных наук образовательной программы «История искусств», Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)

K.A. SITNIKOVA
Bachelor student, Faculty of Humanities, History of Art, National Research University Higher School of Economics (NRU HSE)

NFT КАК МОДАЛЬНОСТЬ ВОСПРИЯТИЯ ИСКУССТВА: ЦИФРОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ЗРИТЕЛЮ В КОНТЕКСТЕ РЫНОЧНЫХ ОТНОШЕНИЙ

NFT AS A MODALITY OF ART PERCEPTION: DIGITAL REQUIREMENTS FOR THE VIEWER IN THE CONTEXT OF MARKET RELATIONS

В статье поднимаются вопросы о том, с какими трудностями может столкнуться зритель или покупатель цифрового искусства вследствие развития NFT-маркетплейсов. Феномен NFT в связи с восприятием зрителя помещается в три контекста: рыночный, эстетический и цифровой. Рассматриваются особенности экспонирования цифровых изображений в сравнении с другими видами демонстрации произведений искусств. Описываются методологические возможности, которые позволяют анализировать произведения цифрового искусства.
Ключевые слова: NFT, цифровое искусство, восприятие цифрового искусства, Вальтер Беньямин, цифровой «поворот», арт-рынок, генеративное искусство, маркетплейсы

The article deals with the difficulties which a viewer or buyer of digital art may face due to the development of NFT marketplaces. The phenomenon of NFT in terms of the perception of the viewer is considered within three contexts: market, aesthetic and digital.

The features of a digital image display outlined in comparison with other types of demonstrating works of art. Methodological tools that allow to analyze works of digital art are described.

Keywords: NFT, digital art, perception of digital art, Walter Benjamin, digital «turn», art-market, generative art, marketplaces

Исследование выполнено при поддержке Центра академического развития студентов в рамках Конкурса инициативных коллективных исследовательских проектов студентов Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики

«…Благодаря NFT… восстанавливается “аура” у картины...» — высказался в дискуссии от ярмарки молодого современного искусства «blazar» nft-художник Даниил Зуев [2; 3]. Несомненно, что с появлением технологии невзаимозаменяемого токена у цифрового файла, загруженного на маркетплейс, появляется сертификат с подтверждением подлинности. Однако, на наш взгляд, эта подлинность, отмеченная уникальным цифровым кодом, далека от понятия «аура», а то и вовсе не может ей называться.

NFT как феномен входит в ряд контекстов, описание которых поможет нам наметить в представленной работе те трудности и возможности, с которыми может столкнуться зритель или потребитель визуальных медиа. В связи с этим цель нашей работы — это ответы на вопросы: какие отношения зрителя с произведением искусства являются следствием развития маркетплейсов по продаже NFT? как цифровая данность влияет на восприятие произведений искусства и с какими, исходя из этого, вызовами сталкивается зритель?

Контекст рынка

Первый контекст, на который следует обратить внимание для понимания функционирования NFT, — рыночный, ведь изначальная цель уникальных токенов состояла в купле-продаже медиафайлов для помощи художникам. Стандартные маркетплейсы с визуальной точки зрения выполняют одну главную функцию — экспонирование. Наряду с произведениями искусства представляется множество других NFT — домены сайтов, предметы моды и спорта, коллекции однотипных изображений с вымышленными персонажами или героями из фильмов и игр. Например, интерфейс популярной площадки OpenSea представляет разделы, ориентирующие потребителя в выборе изображений: «art», «collectibles», «photography», «virtual worlds» и так далее. Соседство произведений искусства с другими по функции файлами имеет несколько следствий: произведение приобретает товарный статус, что приравнивает его к другим видам продаж, представленных на площадке; одновременно с тем заинтересованный в искусстве зритель освобождается от трудностей в дефиниции искусства благодаря категориям для выбора. Однако каждая площадка для продажи ориентируется на разные категории пользователей: очевидно, что в фокусе OpenSea находится продажа товаров и, следовательно, покупатели. Тогда как другие площадки, также имея различные категории для выбора токенов, включают и проекты, курируемые музеями или специалистами в области искусства (ArtBlocks, Foundation, Rarible). Тем не менее площадки, редко используя возможности виртуального музея, в большей степени ориентированы на покупателя, нежели на зрителя-покупателя.

Экспонирование NFT сопровождается строкой-подписью о стоимости работы, исчисляемой в криптовалюте, что еще раз подчеркивает товарный статус. Так, одним из вызовов для ценителя искусств является отсутствие дистанции между рыночной стоимостью и символическим бытованием произведения. Отсутствие этой дистанции требует признания неавтономного характера искусства как института и открытого функционирования арт-рынка. Также указание на рыночную стоимость произведения накладывает ограничения на его символическую ценность, что гипотетически могло бы лишить произведение искусства его статуса, однако, как видно из практики продаж, этого не происходит. Более того, зрителю необходимо повысить свой уровень рефлексии и самоорганизации, приложить усилия, чтобы составить свое представление о символической ценности произведения. Таким образом, искусство в рыночной системе лишается возможности превращения в «тоталитарную машину», претендующую на сверхценность и развивает рефлексирующего, осознанного зрителя [4].

Эстетичский контекст

Следует отметить, что NFT имеют различную символическую стоимость, а порой не имеют её вовсе, бытуя как аналог или средство хранения валюты. Существуют несколько вариантов того, к каким областям может относиться нематериальная ценность NFT: виртуальная реальность, игра, коллекция, знак принадлежности к определенной социальной группе, произведение искусства. Культурная ценность определяется каждым зрителем-покупателем индивидуально, выбор эстетической стратегии, уникальной для каждого пользователя, указывает на стремительный процесс демократизации искусства, начатый ещё модернистским проектом. При этом существует немало площадок, ориентированных в первую очередь на продажу произведений искусства, где подборки работ курируются специалистами, что не отменяет право зрителей-покупателей на собственное суждение о символическом значении той или иной работы [5].

NFT-маркетплейсы с точки зрения экспонирования сочетают в себе функции виртуального музея и коллекции артефактов, условно говоря «барахолки». Для ценителей искусства платформы могут показаться не в полной мере совершенными: интерфейс позволяет ориентироваться в функциональных категориях уникальных токенов или же в кураторских подборках, в то время как образность, тематика, сюжеты и прочие критерии изобразительности разработчиками маркетплейсов не берутся в расчет. На сегодняшний день это одно из главных ограничений при восприятии произведений искусства зрителем или покупателем: в отличие от классического музея или аукционной выставки — демонстрируется высокая диверсификация работ по качеству и многочисленным критериям художественности. Тогда как в музее изобразительных искусств традиционного типа могут быть представлены произведения первого, второго, а, может быть, и третьего ряда, но в целях подчеркивания общего замысла экспозиции.

Отдельно следует отметить вариант расположения NFT на сайтах, предполагающих игру или коллекционирование предметов определенной виртуальной реальности, подчиненных единому замыслу [6]. Такой вид размещения цифровых изображений не обнаруживает аналогий ни в традиции музейного экспонирования, ни в классических аукционных выставках аналогового искусства. Невзаимозаменяемый токен позволил интегрировать в виртуальную легенду дополняющие её элементы — персонажей, локации, различные предметы. Те, в свою очередь, могут развивать общий нарратив созданной среды и побуждать зрителя продолжать участие в игре. Итак, совмещение множества функций и расположение на сайте, с одной стороны, позволяют назвать такую форму продажи и экспонирования аналогом NFT-маркетплейса, а с другой стороны, валоризацией нет-арта, возникшего ещё в 90-е годы [7]. Игровая форма продажи NFT делает более прочными позиции искусства, в котором отсутствует дистанция между рыночной стоимостью и символической ценностью. Этот тезис еще раз подтверждает парадигму нового восприятия, продиктованного развитием NFT, для которого незначительно такое противопоставления искусства и рынка, которое было характерно для мифологизации искусства второй половины XX века [8]. Более того, в тематике и сюжетах NFT-изображений редко встречается критика рынка или его отрицание, свойственное для искусства начала XXI века. Ведь в современных аналоговых, перформативных или медиаискусствах вопрос о непростых взаимоотношениях рынка и творчества довольно распространен [9]. Одним из возможных объяснений такой перемены можно назвать то, что NFT как никакой другой вид хранения информации тесно связан с рынком и что напряженная отдалённость друг от друга двух институций (производство визуальных смыслов и денежный обмен) оказалась ликвидирована благодаря техническому и технологическому прогрессу. Оттого одной из самых распространенных тем NFT и выступает взаимосвязь человека и цифровых, технологических аспектов современности, что свидетельствует о перемене фокуса напряженности в цифровом творчестве, с которым и вынужден соприкасаться зритель. Главным вызовом для зрителя, исходя из этого, является работа с напряженностью между цифровым и аналоговым мирами, несмотря на то, что художниками уже высказывается мнение об отходе от такой «бинарной логики» [10].

Цифровой контекст

Отдельно следует сравнить экспонирование цифрового искусства в физическом выставочном пространстве и в виртуальном или онлайн-пространстве, в двух случаях способы восприятия разнятся. Сегодня для ярмарки по продаже цифрового искусства или даже для классического музея демонстрация такого рода произведений подчеркивает престиж институции, ведь для этого требуется оснащенность множеством ресурсов. В представлении произведений цифрового искусства в стенах «белого куба» существует реляционная выгода, содействующая расширению понимания произведений, за счет обсуждений и образовательных программ [11]. При этом произведения демонстрируются не так, как задумывал художник, несмотря на всю технико-технологическую оснащенность. NFT-изображения рассчитаны на зрителя, имеющего возможность взаимодействовать с электронным носителем, что, конечно, уменьшает те реляционные выгоды, которые могло предоставить классическое выставочное пространство. Первым важным условием восприятия произведения цифрового искусства является возможность созерцания, не зависящая от времени и пространства, в котором находится цифровой носитель. Это важное условие лишает зрителя той подготовки к коммуникации с возвышенным искусством, которая была возможна в пространстве выставочной галереи. Отсутствие специализированного места и времени также требует от зрителя большей степени осознанности и самоорганизации, ведь время и место этой подготовки интернализируется.

Медиум цифровых технологий принуждает зрителя не только к интернализации времени и пространства, но и к перенастройке диалога между произведением и своим собственным взглядом. Светотеневые параметры, важные при нахождении в физическом пространстве, становятся не только не необходимыми, но и даже игнорируемыми: работа сама излучает свет и создает тени там, где это нужно. Преобразование классического базового принципа жизнеспособности

аналогового произведения искусства, облегчающее восприятие, за счет своей эффектности обладает завораживающим свойством. Но насколько завораживающее изображение может претендовать на ощущение возвышенности, не будучи лишь Kunststück? Дело в том, что чудо технологии становится не конечной целью произведения, но средством для того, чтобы воплощать смысл и быть «сном наяву», по меткому определению Артура Данто [12]. В итоге, каждый зритель, который стремится к искусству, в соприкосновении с NFT вынужден преодолевать ещё один рубеж, разделяющий бытовое и возвышенное — технологический Kunststück.

В истории искусства существует множество методов, которые помогают различать возвышенное и бытовое. Среди этих методов самым устоявшимся и широко распространенным можно назвать формально-стилистический анализ. На наш взгляд, при анализе цифрового искусства, а в частности, искусства, представленного в формате NFT, первостепенны не стилистические категории работы, а изначальный цифровой формат, что знаменует собой цифровой «поворот» в изучении искусства, пользуясь терминологией Дорис Брахманн-Медик [13]. Несомненно, что для анализа цифрового искусства в NFT-формате необходимы новые методологические инструменты. Тем более, что digital-изображения за счет своего вневременного и внепространственного существования стирают грань между бытовым и возвышенным. В сочетании с этим на первый план выходят и цифровые критерии эстетики — трансформативность, комбинаторность и стохастичность [14]. Такие критерии не позволяют выносить суждения в рамках «хорошего» и «плохого» и при этом сохраняют возможность выбора эстетической стратегии, но в рамках новых цифровых критериев.

Алгоритмические процессы машины, в которых современные художники видят красоту, провоцируют зрителя следовать этим заданным алгоритмам, тем самым зритель и сам становится звеном в цепи алгоритма. Один из NFT-художников, Келли Миллиган, который занимается генеративным искусством, поднимает в своих работах вопрос о взаимозависимости человека и машинного алгоритма [15]. В его последней серии работ 2022 года «Act of emotion» воспроизводятся живописные линии, нанесение которых разворачивается во времени. Сам художник называет свои работы «абстракциями жестов», что подчеркивает в его произведениях синтетический характер человеческого и цифрового аспектов творчества. Возможность сращивания цифрового и физического тел — это актуальный вопрос для цифровых художников и зрителей, пришедший на смену проблеме дистанции между творчеством и рынком, что стало явным благодаря переходу искусства в NFT-формат. Это является следствием того, что генеративное искусство на сегодняшний день — одно из самых распространенных среди цифровых искусств, подтверждение чему — рейтинги продаж NFT и маркетплейсы, работающие исключительно с Generative Art.

Заключение

Следствием развития маркетплейсов по продаже NFT является ряд ограничений и возможностей, с которыми встречается зритель или покупатель. Зритель имеет возможность не обременять себя трудными вопросами об определении понятия искусства, благодаря критериям для выбора и поиска NFT-изображений и кураторских цифровых проектов. В случае несогласия с предоставленными различными категориями, необходимостью для зрителя является повышение уровня рефлексии для формирования собственного представления о символической ценности цифрового файла. Платформы, ориентирующиеся на рейтинг или же кураторские подборки, могут показаться ограничивающими для ценителя искусств, ведь большая часть маркетплейсов не предоставляет деления работ по географическому, хронологическому, тематическому и другим формальным признакам. Поэтому зритель сталкивается с необходимостью усовершенствования рефлексивного понимания о собственных художественных предпочтениях из-за стохастичности алгоритмов маркеплейсов. В двух случаях (следование категориям определенными маркетплейсами или же нет) зрителю даётся право самостоятельного суждения о символической ценности той или иной работы.

Переход арт-рынка в цифровой формат, благодаря возможностям NFT, делает проблему взаимоотношения искусства и рынка не такой значительной, как проблему синтеза-напряженности между физическим и цифровым. Условием для такой замены актуальных проблем заключается и в сокращении дистанции между рыночными и художественными аспектами цифрового экспонирования. Помимо встречи зрителя с этим злободневным вопросом существует и другой аспект восприятия, который усложняет дифференциацию обыденного и возвышенного. Отсутствие физически определенного выставочного места и времени вместе с завораживающими свойствами цифровых медиа сталкивает зрителя с проблемой интернализации времени, пространства и категорий возвышенного, бытового.

Таким образом, ощущения от переживания восприятия оригинала, которые в классическом искусстве называются В. Беньямином «аурой», лишаются универсальности, конкретных физических времени и пространства в связи с цифровой природой творчества. Человек, соприкасаясь с цифровыми технологиями, в некоторой степени становится частью машинного алгоритма, что стирает ощущение «дали», хотя и изображение близко. Ведь NFT, несмотря на свою уникальность и определенность, остается частью случайной и комбинаторной алгоритмической машины. Зритель, взаимодействуя с цепочкой алгоритма, и

сам приобретает алгоритмический взгляд. Цифровой «поворот» имеет большое значение для искусства, но произошло ли, исходя из этого, больше изменений с искусством, нежели с восприятием зрителя?

Примечания:

1. Подразумевается digital-картина.
2. https://www.youtube.com/watch?v=FdxS-7VTdns 10: 31 сентябрь 2021 г.
3. Гройс Б. Апология художественного рынка // Искусство утопии. М.: Художественный Журнал, 2003. С. 253.
4. https://superrare.com
5. https://degens.farm, https://roachracingclub.com
6. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобрахительного искусства. СПб.: Алетейя, 2010. С. 166.
7. Например, акции Александра Бренера как яркий пример отечественной интституциональной критики
8. Работы Андреи Фрейзер, Сильви Флери, Мерлина Карпентера
9. Чеботарева А. Выход из цифрового тупика // Диалог искусств. 2021. № 4. С.18.
10. Пол К. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. С. 16.
11. Артур Данто. Что такое искусство? М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 168 с.
12. Брахманн-Медик Д. Культурные повороты. Новые ориентиры в науках о культуре / пер. с нем. С. Ташкенова. М.: Новое литературное обозрение, 2017. 504 с.
13. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобрахительного искусства. СПб.: Алетейя, 2010. С. 98.
14. https://kellymilligan.art

М.Е. МАЕВСКАЯ
Старший научный сотрудник отдела Новой и Новейшей истории архитектуры, НИИТИАГ филиал ФГБУ «ЦНИИП Минстроя России», преподаватель ИОН РАНХиГС

M.E. MAEVSKAYA
Senior Research Fellow, Department of Modern and Contemporary History of Architecture, Scientific Research Institute of the Theory and History of Architecture and Urban Planning, Branch of the Central Institute for Research and Design of the Ministry of Construction, Housing and Communal Services of the Russian Federation, teacher of the Social Sciences Institute of RANEPA

СТРИТ-АРТ И МЕДИАИСКУССТВО В АРХИТЕКТУРЕ ЦИФРОВОЙ И ПОСТЦИФРОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ СОВРЕМЕННОГО ГОРОДА. РОССИЙСКАЯ СПЕЦИФИКА VS АЗИАТСКИЙ ОПЫТ

STREET ART AND MEDIA ART IN THE ARCHITECTURE OF DIGITAL AND POST-DIGITAL REALITY OF A MODERN CITY. RUSSIAN SPECIFICS VS ASIAN EXPERIENCE

В статье рассматриваются отдельные черты образности современного города, как медиафасады и архитектурный видеомэппинг, активно трансформирующие восприятие традиционной архитектуры посредством применения различных прикладных цифровых технологий. Также в статье анализируются элементы присутствия традиционных художественных практик в архитектуре, благодаря повсеместному внедрению цифровых технологий получившие новый масштаб и уровень распространения. Специфика применения различных форм художественного преобразования как отдельных сооружений, так и открытых общественных пространств XXI века в целом прослеживаются на сравнении опыта азиатских и российских городов.

Ключевые слова: медиаархитектура, стрит-арт, видеомэппинг, мурал, медиаэкран, цифровое искусство, образ города, городская среда

The article examines certain features of the imagery of a modern city, such as media facades and architectural video mapping, which actively transform the perception of traditional architecture through the use of various applied digital technologies. The article also analyzes the elements of the presence of traditional artistic practices in architecture, which, thanks to the widespread introduction of digital technologies, have received a new scale and level of dissemination. The specifics of the use of various forms of artistic transformation of both individual structures and open public spaces of the XXI century as a whole can be traced on comparisons of the experience of Asian and Russian cities.

Keywords: media architecture, street art, video mapping, mural, media screen, digital art, image of the city, urban environment

Введение

С момента появления цифровых медиа в пространстве современного города жанровое разнообразие медиаискусства расширилось настолько, что требуется серьезно ограничивать пределы и направления предмета анализа. В данном материале автору хотелось бы заострить внимание на особенностях присутствия элементов цифрового искусства в городской среде, проявляющихся на стыке архитектуры и уличных художественных практик. Разговор о влиянии архитектурного видеомэппинга, муралистики и медиаархитектуры на образность среды современного города предложен на материале азиатских и российских городов. Световые шоу и фестивали, цифровая фотопечать в масштабных граффити и муралах, медиаэкраны в архитектуре различных стран имеют свою специфику и различаются по уровню значимости и влияния на общий художественный облик конкретных мест. Популярность определенных цифровых технологий позволяет говорить о востребованности тех или иных художественных приемов визуального преобразования городских пространств в разных странах и регионах. В этом контексте интересно отметить появление уникальных отечественных разработок цифрового переноса и наложения изображений на различные фактурные поверхности практически любого масштаба. В статье зафиксированы актуальные тенденции в области синтеза традиционной архитектуры, различных аналоговых художественных практик и элементов цифрового искусства, формирующих новую визуальность образа города постцифровой эпохи.

Образ города цифровой эпохи

Образ города конца XX — начала XXI складывается из современных высокотехнологичных архитектурных сооружений, широко использующих различные цифровые технологии, элементов медиаархитектуры с трансформируемыми полномасштабными медиафасадами или навесными LED-экранами. Еще одной очень существенной формой видоизменения облика среды современного города следует считать широкое присутствие масштабных фрагментов традиционных живописных практик в формате стрит-арта и муралистики, интегрированных в структуру уже существовавших ранее архитектурных объектов. Также на образ городского пространства в цифровую эпоху оказывают влияние отдельные события, например световые шоу и фестивали с элементами архитектурного видеомэппинга, свето-пространственные праздничные декорации и собственно световое и цветовое оформление зданий и открытых общественных пространств. Конечно, многое из перечисленного фрагментарно присутствовало в структуре образности городов и ранее, но именно с распространением цифровых технологий традиционные формы искусства приобрели невиданный ранее масштаб и легкость воспроизведения и, как следствие, огромную востребованность в большинстве уголков планеты [10]. Повышение «событийности» городской среды — это закономерный ответ на запрос современной цивилизации, потребность постоянного «развлечения» и усиления визуальных впечатлений в повседневности, которая в сфере архитектуры решается посредством привлечения дополнительных смежных художественных инструментов и технологических ресурсов [4].



Рис. 1. Башня Торре Акбар в Барселоне, 1996, арх. Ж. Нувель

Назначение медиафасадов в современном городском пространстве может восприниматься двояко. С одной стороны, это может быть проявление архитектурных особенностей изначального авторского решения архитектора, придавшего спроектированному фасаду сооружения дополнительную возможность изменяться в зависимости от различных параметров или видеопроекций. Сегодня существуют высокотехнологичные и дорогие фасадные оболочки, которые могут менять цветовое оформление фасада в зависимости от внешней температуры, уровня освещенности и т.д. (например, знаменитая Торре Акбар в Барселоне, арх. Ж. Нувель). Внешние изменения будут результатом реакции на характер изменения воздействия окружающей среды. Подобные здания уже почти четверть века проектирует и строит по всему миру японская компания «Никкен Секкеи». Ее примеру следуют и другие крупные архитектурные бюро в тандеме с международными инженерно-строительными компаниями («Уве Аруп» и др).

С другой стороны, в последние 15–20 лет стало почти обыденным явление присутствия навесных медиаэкранов на вполне традиционной архитектуре, когда изначальные пространственные формы и характер художественной отделки фасадов просто закрывается светодиодной сеткой, на которую проецируется практически любой медиаконтент: от рекламы до кинообразов или виртуальных архитектурных форм. Тем самым, конкретный архитектурный образ сооружения в современном городе становится второстепенным, трансформируемым, и даже «сиюминутным», а общий облик места в городском пространстве определяют не формы конкретных фасадов зданий, а медиаэкраны определенных габаритов. Хрестоматийный пример — площадь Таймс-сквер в Нью-Йорке, где навесные медиаэкраны давно определяют характер этого знаменитого общественного пространства, а изначальные фасады зданий, обрамляющих площадь, оказываются не важны для идентификации образа места.

Европейские города, насыщенные разноплановой исторической архитектурой, очень осторожно внедряют в городскую ткань подобные медиановшества, поэтому присутствие медиаархитектуры в Европе не столь заметно и менее разрушительно для целостности образно-художественной палитры в новейшее время. В большинстве быстрорастущих и просто новых азиатских городов в XXI веке, напротив, присутствие медиафасадов и световой архитектуры (инсталляций и видеомэппинга) используется очень широко. Во многом это объясняется и ускоренным ростом в последние десятилетия такой городской застройки, основанной на типовых технологиях и упрощенном художественном языке архитектуры. Поэтому потребность в создании более визуально привлекательной среды проявляется в широком применении сменяемого видеоконтента, спроецированного на поверхность внешних навесных медиаэкранов. Подобная практика делает городское пространство привлекательным и в темное время суток, расставляя визуальные акценты и выделяя объемные доминанты, не всегда заметные при свете дня. Прием часто используется в рекламных целях модными домами или крупными компаниями, создающими в вечернее и ночное время перманентное видеошоу из показов дефиле или промо-роликов компаний на фасадах своих штаб-квартир или торговых центров. Одними из первых в такой городской рекламе стал фасад дома «Шанель» в Токио.

Фактически, такой подход к «расцвечиванию» уже сложившегося городского пространства формирует постоянно растущую потребность в трансформации привычных образов городской архитектуры, формирует привычку и перманентное ожидание новизны у горожан и туристов. Отсюда возникает растущая популярность все более широкого применения элементов медиаархитектуры в пространстве





Рис. 2. Панорама района Пудонг в Шанхае, КНР. 2018
Рис. 3. Отражения на навесном медиафасаде в дневное время. 2019. Изначально постройка 1963 года, Хартфорд, Коннектикут, США

современных городов в азиатском регионе [7].

Кроме чисто рекламного назначения, возможности медиафасадов часто используют для закрепления в сознании горожан идеи неповторимости места, работающей на общую концепцию создания бренда конкретного пространства или целого города. В данном случае «неповторимость» проявляется в постоянной изменчивости за счет этого перманентно уникального контраста с художественно статичным окружением. Изменчивость образа здания понимается как его специфическая особенность, фиксирующая конкретное пространство. А на основе этого контраста статичности форм прошлого и современной неуловимости и «сиюминутности» рождается идентификация места, локальный бренд. Перманентная изменчивая «зрелищность» фрагмента городского пространства создает новые городские визуальные доминанты, переформатирующие наше восприятие городского пространства в целом. Некоторые исследователи вообще расценивают «зрелищность» в качестве первоосновы для создания бренда, где она выступает одной из самых главных характеристик для утверждения имиджа городов [7, с. 29].

Особенность построения архитектурной идентичности места в ее постоянной трансформации основана на механизме встраивания в новый образ предшествующих форм идентичности различных социальных групп [2, с. 14]. Медиафасады и отдельные медиаэкраны, собранные в некоторую единую визуальную концепцию ритмических рядов на поверхности внешних стен сооружений, работают на создание новых визуальных акцентов и доминант городской среды, формирующей идентичность места. Через определенные цветовые и световые сменяемые абстрактные паттерны на стеклянных фасадах в ночное

время сооружение приобретает индивидуальный характер. При различном освещении в дневное время специфику здания формируют возможные отражения окружающей архитектуры. В этой разнородной изменчивости складывается идентичность конкретного здания и окружающего городского пространства.

Архитектурный видеомэппинг как форма медиаискусства в городском пространстве

В различных источниках 3D- или видеомэппинг определяется как проекция, при которой контент предварительно обрабатывается с учетом показа на поверхностях с непрямоугольными контурами, объемными или состоящими из нескольких плоскостей [3]. Архитектурный видеомэппинг — это проецирование различных визуальных образов на поверхность конкретного архитектурного сооружения. При проецировании первоначальную форму здания можно угадать (прочитать) под видеопроекцией. В пространстве города XXI века видеомэппинг проявляется в формате разовых или регулярных акций, различных световых фестивалей, городских праздников и тематических шоу. В данной статье мы рассматриваем архитектурный видеомэппинг как явление городской жизни, реализуемое с помощью цифровых технологий и увеличивающих визуальную привлекательность и событийную насыщенность городской жизни.

В Европе, Америке, России подобные световые фестивали и шоу расцениваются прежде всего как событийный вид городского искусства, повышающий привлекательность городской среды. В городах Азии присутствуют и регулярные фестивали, и повседневные свето-пространственные декорации. В некоторых городах именно они формируют основную визуальную привлекательность конкретного места для туристов. Например, китайский искусственный остров Санья в провинции Хайнань прославился благодаря изменчивому облику медиафасадов пяти высотных башен, постоянно изменяющих цвет и абстрактный рисунок на зданиях в темное время суток, что стало главной туристической достопримечательностью места [4, с. 59].

Разнообразие потенциального видеоконтента современного архитектурного видеомэппинга, сопоставимого с кинематографическими художественными эффектами, позволяет говорить об этой сложной технологии как о форме медиаискусства в традиционной застройке. Любые отсылки к прошлому в истории, в истории искусства, в архитектуре других стран и т.д. доступны для отображения в городском пространстве. В Москве и в Петербурге в 2013–2019 годах в рамках программы ежегодного фестиваля «Круг света» демонстрировались очень затейливые и изобретательные парафразы известных архитектурных сооружений, спроецированные на другие, не менее из-



Рис. 4. Остров Санья, провинция Хайнань, КНР. 2017



Рис. 5. Фестиваль «Круг света-2018» в Москве. Проекция с отсылками к авангарду на фасаде Большого театра

вестные здания (в частности, «подосновой» для проецирования в разные годы служили Манеж и Университет на Воробьевых горах). В 2018 году в Москве на фасаде Большого театра помимо традиционно фантазийных коллажей показали проекции образов, ассоциативно отсылавших к живописным образам русских художников-авангардистов или показывавших конструктивную начинку самого театра с элементами балетных образов из известных спектаклей. Все эти визуальные эксперименты неизменно пользовались большим успехом у публики и имели большой резонанс в прессе.

Аналогичные фестивали в 2010-е годы проводились во многих городах мира. Свой регулярный фестиваль света был в Берлине, Мюнхене, Валенсии, Иерусалиме, Шардже, Сиднее, Сингапуре и др. Во всех



Рис. 6. Фестиваль света в Сиднее. Проекция «витражи» на фасаде собора Сент Мэри. 2013



Рис. 7. Проекция Венеры Ботичелли на фестивале света в Лионе, Франция. 2017

случаях авторы программ фестивалей обращались к демонстрации как локально значимого контента, так и изображений узнаваемых образов всемирного художественного наследия. Демонстрировались шедевры живописи Ботичелли, Ван Гога, Сальвадора Дали и др. В качестве архитектурной подосновы для видеомэппинга в городском пространстве почти всегда выбирали знаковые для каждого города сооружения, чтобы усилить эффект от проводимого события и увеличить его узнаваемость и популярность. Так, в Сиднее подосновой для фестивальных проекций в разные годы служили Оперный театр и неоготический Кафедральный собор, в Баку — новые высотные башни от бюро Захи Хадид, ставшие иконическим символом города. В небольших городах также использовались наиболее заметные архитектурные достопримечательности для привлечения дополнительного внимания к ярким сторонам городской жизни.



Рис. 8. Небоскреб Бурж Дубай — видеопроекции на фасады здания. Дубай, ОАЭ. 2016, 2020



Рис. 9. Сингапур. Световой фестиваль в знаменитом городском эко-техно парке. 2018

Подобная фестивальная практика была несколько приостановлена эпидемией ковида, ограничевшей возможности проведения массовых городских мероприятий. Но идея использования визуальных доминант городского пространства для проецирования разовых образов, важных в конкретный момент общественной жизни, уже к середине 2010-х годов прочно укоренилась и вошла в обиход. Особенно в азиатских городах и на Ближнем Востоке стало совершенно обыденным явление выпускать серию видеопроекций на иконические городские сооружения к выходу нового фильма или компьютерной игры, визиту главы дружественного государства или памятному юбилею. Даже самое высокое здание в мире — Бурж Халифа — стали регулярно использовать в качестве подосновы для проекций тематического 3D-мэппинга.



Рис. 10. Мурал как навигационный ориентир в многоэтажной жилой застройке Бишкека, Киргизия. 2017



Рис. 11. Мурал в жилом районе Калькутты, Индия. 2018

Кроме уже перечисленных форм присутствия цифровых технологий в пространстве современного города, следует также упомянуть тенденцию светового украшения ландшафтных городских парков, особенно популярную в Сингапуре, Китае и Японии. Успешная практика проведения отдельных световых фестивалей и шоу выявила заинтересованность большой массы горожан и туристов в эффектно оформленных природных уголках внутри городской застройки, которые были бы столь же выразительны ночью благодаря новым возможностям видеопроецирования и светомоделирования пространства. К настоящему моменту практика интеграции свето-пространственных конструкций в элементы природных парков и скверов особенно распространена в городах КНР, Сингапуре и частично, в Японии и Южной Корее. Причем эта интеграция в городское ландшафтное пространство осуществляется как на временной, так и на постоянной основе.

Муралистм в пространстве города цифровой эпохи. Региональные особенности

В российских городах с традиционным обилием массовой жилой застройки муралистм как явление художественной жизни XXI века стал удобным инструментом для облегчения навигации и повышения самоидентификации районов. В отличие от фестивалей света, предоставляющих разовое развлечение жителям и гостям города, санкционированные фестивали стрит-арта в большей степени способствуют повышению образности конкретной городской территории, поскольку результаты таких событий остаются на некоторый срок в структуре сложившейся застройки [6]. Практика создания значимых и масштабных муралов провоцирует формирования круга энтузиастов, локальных активистов и уличных художников, которые берутся организовывать такие события, а после — беречь и охранять новые произведения городского искусства всеми легально доступными способами. На фоне пристального интереса большой части населения к подобным приемам повышения визуального качества сложившейся типовой среды, энтузиасты и авторы работ в категории стрит-арта



Рис. 12. Мурал как элемент локальной самоидентификации. Гараж, ул.Ленина 75Б, Альметьевск, Россия. 2021

постепенно инициируют и частичное смягчение законодательства под нужды и интересы жителей — легализацию муралов в городском пространстве.

В азиатских городах муралы отражают местную национальную специфику в одежде, этнические особенности жителей региона (Калькутта). В республиках бывшего СССР, (Бишкек, Алматы) и в России в том числе, мурализм в определенном смысле является продолжением традиции активного присутствия монументального искусства в архитектуре позднего советского модернизма [5], всегда согласованного с властями [8].

В цифровую эпоху палитра художественного преобразования города пополнилась новым прикладным инструментарием, возникшим благодаря цифровым технологиям. Инструментами благоустройства конкретного района новой застройки с высотными жилыми домами и целыми микрорайонами масштабных жилых башен стали индивидуализироваться при помощи муралов и керамических панно. Благодаря точному переносу изображения в любом масштабе в технике цифровой печати, на зданиях могут появляться цитаты из известных произведений живописи или совсем современные работы. Абстракции и фигуративная живопись — все стало возможно после широкого распространения технологий переноса исходного изображения на большие поверхности без искажений, а точечная компьютерная обработка изображений позволила легко адаптировать проецируемое под нужный формат и особенности поверхностей. После почти трех десятилетий активного распространения по миру мурализм как художественное явление в пространстве города XXI века практически утратил изначальный социально-бунтарский пафос, зародившийся в практиках уличного искусства (граффити) [1] и перешел в разряд одобряемого властями типа художественного благоустройства среды.

Заключение

Объективная реальность новой образности городов нарождающегося постцифрового общества обладает многими общими чертами, однако имеет свою региональную специфику. В городах Азии и стран Ближнего Востока наиболее широкое распространение для повышения зрелищности архитектурно-пространственной среды получили различные формы медиафасадов и свето-пространственных конструкций. Фактически это стало основной формой повышения образности городского пространства городов этих регионов в новом веке.

В российской практике художественного преобразования городского пространства новейшего времени доминируют мурализм и живописное оформление фасадов как аналоговое искусство с использованием возможностей цифровых технологий. Для российских городов большое значение муралы имеют скорее как элемент структурного улучшения визуальной навигации и общего благоустройства стандартизированной жилой застройки. Оба подхода (условно азиатский и отечественный) используются для придания большей выразительности архитектурно-пространственной среде города в XXI веке. Сиюминутность и событийность жизни художественного образа любого здания составляют основу для синтеза искусства и архитектуры в современном городе.

Список литературы:

1. Вельде К. Стрит-арт. Монументальная настенная живопись. М.: «Искусство-XXI век», 2018. 192 с.

2. Данилова Э.В. Современная архитектура: кризис идентичности. // Современная архитектура мира. 2019. Вып. 13. С. 11–35.

3. Ландер И.Г., Кубах А.Х. Видеомаппинг как новая форма творчества, его виды и возможности // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: сб. ст. по матер. XI междунар. науч.-практ. конф. Часть II. Новосибирск: СибАК, 2012.

4. Маевская М.Е. Особенности присутствия традиций монументального искусства в архитектурном пространстве города XXI века. // Современная архитектура мира. 2022. Вып. 18. С. 49–69.

5. Маевская М.Е. Новые способы формирования образа города в цифровую эпоху. Современная архитектура мира. 2021. №. 2 (17). С. 199–221.

6. Поносов И.Г. Искусство и город: граффити, уличное искусство, активизм. Изд-е 2-е, дополненное. М.: Юпитер-Импэкс, 2021. С. 288.

7. Птичникова Г.А. Зрелищность архитектуры как качество новых городов-столиц XXI века (на примере стран СНГ) // Современная архитектура мира. 2022. Вып. 18. С. 29–46.

8. Птичникова Г.А., Королева О.В., Черничкина О.В. Медиаархитектура в городском пространстве: проблемы и негативные практики // Современная архитектура мира. 2019. № 2 (13). С. 120–138.

9. Птичникова Г.А., Черничкина О.В. Актуальные тенденции развития медиаархитектуры // Художественная культура. 2019. № 3. С. 342–357.

10. Хренов Н.А. Взаимодействие зрелищных и визуальных форм в современной культуре [Электронный ресурс] // Культура культуры. 2014. № 4 (4). Режим доступа: http://cult-cult.ru/interaction-ofentertainment-and-visual-forms-in-contemporary-culture / (Дата обращения 25.10.2022).

11. Фестиваль Культурный код 2020 в Челябинске. [Электронный ресурс]. https://zen.yandex.ru/media/kazakov/v-cheliabinske-poiavilis-graffiti-vysotoi-s-20ti-etajnyi-dom-eto-festival-kulturnyi-kod-smotrim-raboty-uchastnikov-5f5719e590805024924bf027 (Дата обращения 26.07.2022).

12. Фестиваль света Люминари в Кобе. [Электронный ресурс]. https://funnyfest.ru/events/festival-sveta-lyuminari-v-kobe/ (Дата обращения 14.03.2022).

Н.И. БАРСУКОВА
Доктор искусствоведения, профессор, Национальный институт дизайна

Э.В. ФОМИНА
Кандидат искусствоведения, Поволжский государственный университет сервиса

N.I. BARSUKOVA
D. Sc. (in Art History), Professor, National Design Institute

E.V. FOMINA
PhD (in Art History), Volga Region State University of Service

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ

DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE URBAN ENVIRONMENT DESIGN

В статье рассматриваются цифровые технологии и современные материалы, используемые дизайнерами и архитекторами в городской среде, выявляются основные группы инноваций, влияющие на уровень комфорта и безопасности среды, определяются их задачи в ходе дизайн-проектирования. Цифровые технологии и материалы рассматриваются как средства современного средового дизайна, применяемые при организации городских общественных пространств как общегородского, так и локального значения.

Ключевые слова: цифровой город, цифровые технологии, коммуникации, информация, информационные технологии, дизайн городской среды

The article examines digital technologies and modern materials used by designers and architects in the urban environment, identifies the main groups of innovations that affect the level of comfort and safety of the environment, defines their tasks during design. Digital technologies and materials are considered as means of modern environmental design used in the organization of urban public spaces of both citywide and local significance.

Keywords: digital city, digital technologies, communications, information, information technologies, urban environment design

Повышение качества жизни в урбанистической среде в последние десятилетия является одной из актуальнейших проблем человечества. Современный город материален и виртуален одновременно. Всё больше комфортность городской среды определяется быстрым доступом к информации о месте и услугах. Цифровизация городской среды направлена на упрощение обмена информацией между гражданами, гражданами и организациями, компаниями и т.д. в любом месте города. Цифровые технологии тесно связаны с новыми материалами. Поэтому в статье технологии и материалы рассматриваются комплексно как инновации, приводящие к модернизации городской среды.

Над совершенствованием городской среды как реальной, так и виртуальной, работают ученые и практики разных специальностей. Архитекторы и дизайнеры активно используют инновационные технологии и материалы для повышения эстетической привлекательности, комфортности и безопасности различных объектов и пространств как общегородского значения, так и локального. В последние десятилетия именно средства дизайна позволили приспособить городские пространства и объекты к быстро меняющимся вкусам и потребностям людей. Одним из важнейших средств дизайн-проектирования являются новые технологии и материалы. Уже сегодня они находят самое широкое применение в городской среде. Площади, улицы, парки, набережные — все эти пространства создаются или реконструируются с обязательным использованием методологии дизайн-проектирования.

Цель статьи — выявить способы применения новых цифровых технологий и материалов, благодаря которым повышается комфортность городской среды, определить выполняемые ими задачи в ходе дизайн-проектирования.

Современные технологии помогают сохранять человеку привычный темп жизни, время для личного досуга и отдыха. Объекты, размещенные в разных — как открытых, так и интерьерных пространствах — реагируют на меняющиеся потребности и вкусы горожан, снабжают их информацией. Необходимость применения новых технологий и материалов в урбанистической среде получила отра-

жение в концепции развития городов «Умный город». Концепция направлена на достижение цели — сделать город экологичным, безопасным, энергоемким, предоставляющим множество возможностей для жителей и обеспечивающим максимально комфортную жизнедеятельность. Основным принципом «Умного города» стало внедрение информационных технологий и объектов IoT (Internet of Things — Интернет вещей) [5]. Технологии «Умного города» развиваются по нескольким направлениям:

— роботизация процессов обслуживания городских территорий (автоматические многоэтажные парковки, уборка улиц, оценка работы объектов инфраструктуры, роботы-курьеры и т.д.),
— виртуальная и дополненная реальности,
— беспилотный общественный транспорт,
— персонализация предложений.

Актуальность использования новых технологий в городской среде обусловлена несколькими причинами: сохранение целостности среды с точки зрения эстетики, функциональности и равномерности развития, повышение уровня комфортности всех городских пространств, модернизация среды с учетом новых потребностей горожан.

Сегодня город понимается как цельный развивающийся в пространстве и во времени организм [3], в котором одинаково значимы центры и периферия. Каждый объект выполняет свою функцию и является важной составляющей целого. Именно благодаря этому подходу к развитию среды достижения научно-технического прогресса должны быть включены в проекты всех городских территорий и объектов. Но так происходит далеко не всегда: периферийные и малые территории благоустраиваются в недостаточной мере и в итоге остаются невостребованными, становятся небезопасными. При этом современная архитектурно-дизайнерская практика доказала, что правильно организованное городское пространство является быстрым, экономичным и действенным способом повышения качества как общественной, так и жилой среды [7].

В связи с актуальностью открытых городских пространств возникает вопрос, каким образом можно повысить их комфортность, улучшить эстетические характеристики. Для повышения качества среды типовых кварталов еще одним важным аспектом является ее индивидуализация [8]. Ответ на эти вопросы дает дизайн среды, который на сегодняшний день обладает детально разработанной теоретической базой и обширным практическим опытом [3]. Любой дизайн-проект по своей сути — новация. Именно поэтому в ходе средового дизайн-проектирования активно используются современные технологии и материалы. С их помощью значительно повышается уровень комфортности средовых объектов и городского пространства в целом.

Появляется такой проектный феномен как конгруэнтность, способствующая созданию нового уровня комфорта городской среды для достижения аутентичного поведения горожанина [1].

Качество жизни в городе повышается сегодня не только путем модернизации его открытых пространств и архитектурных объектов, но и транспортных систем. Цифровые разработки получили название «интеллектуальные транспортные системы» и имеют три главные цели: информативность, повышенный уровень безопасности и новейший высококачественный уровень взаимодействия участников движения [2]. Здесь и изменение покрытия проезжей части, способного информировать водителя об опасных атмосферных условиях, и индуктивные полосы, дающие возможность электромобилям заряжаться на ходу, и освещение дороги с интерактивными датчиками, и технология «солнечных дорог».

Но главные изменения по цифровизации города происходят благодаря развитию виртуальной городской среды. Создается множество приложений, которые позволяют быстро получать информацию, оплачивать счета, связываться с городскими службами и т.п. Развитие виртуального пространства помогает оптимизировать передвижения по городу, обеспечить безопасность, контролировать экологические показатели, в итоге экономит время и высвобождает его для отдыха и досуга. Сегодня субъектами виртуальной среды являются городские власти и службы, школы, институты, объекты культуры, развлечений, торговли, общественного питания, различные организации, фирмы и отдельные граждане. Как известно, среда развивается медленнее, чем общество и его запросы. Именно возможности виртуальной среды обеспечивают необходимую скорость развития города. Теперь город «успевает» за обществом.

Городская материальная среда тоже развивается быстрыми темпами. И этот темп обеспечивают инновационные архитектурные и инженерные разработки, средства средового дизайна. Дизайн-решения позволяют формировать быстро меняющуюся, трансформирующуюся среду. В итоге город становится более удобным (уличная мебель и оборудование), его среда — интересной (интерактивные развлекательные, игровые пространства и объекты), визуально привлекательной (объекты арт-дизайна, световые эффекты), экологичной (зеленые технологии, экологичные материалы), информирующей (информационные технологии), безопасной (информационные технологии, датчики, освещение). Таким образом, город начинает соответствовать актуальным требованиям к комфортности среды.

Современные технологии и материалы по-разному применяются в дизайн-проектах. Можно выделить несколько основных тенденций их использования в городской среде по характеру выполняемых ими









Рис. 1. Общественное зарядное устройство и станция Wi-Fi, работающие на солнечной энергии (сербская компания Strawberry Energy)
Рис. 2. Остановки Smartquesina в Барселоне оснащены доступом в Интернет, возможностью подзарядить телефон, а также интерактивными экранами с полезной информацией для пассажиров и туристов. Туристы могут узнать о необходимых услугах, городских достопримечательностях, приобрести тур, арендовать велосипед (компания SmartCitiesLAB)

задач. Различные объекты и технологии вносят свой особый вклад в повышение уровня комфортности среды. Обратим внимание на новые технологии и материалы, которые используются для благоустройства общественных городских пространств. Среди них — «умное освещение», интеллектуальные счетчики расхода коммунальных ресурсов, «умные камеры», гибридная почта, использование новых «умных технологий» в жилищном строительстве, искусственный интеллект в городской системе электронных сервисов, блокчейн в «умном городе», «5G интернет», развитие цифровой медицины, создание сети телемедицинских центров, снижение пробок и внедрение беспилотного общественного транспорта, а также включение отдельных компаний в разработку технологий для «умного города» [4, с. 36].



Рис. 3. Остановка в Рейкьявике с ветрогенераторами на крыше (исландская компания Icewind)

Технологические рамки «цифрового города», подразумевают различные комбинации технологической инфраструктуры, которые эту концепцию составляют. Её основная цель — создание среды, в которой граждане взаимодействуют и обмениваются информацией в любом месте города, а цифровые технологии умного города являются информационными [6]. В это понятие мы также вкладываем все инновационные технологии, создающие условия, при которых граждане имеют доступ к любой информации и услугам через любое устройство.

Информационные технологии и объекты. Виртуальная реальность стала одним из приложений к комфорту. Медиа не меняют образ жизни, а лишь добавляют ещё одно измерение привычным предметам городского ландшафта. Они как бы конвертируют повседневные привычки в цифровой формат. Это точки доступа Wi-Fi, которые уже сегодня повсеместно располагаются на станциях метро, кафе, торговых центрах и т.п. Комфортность и востребованность общественного пространства сегодня напрямую зависят от наличия в нем свободного доступа к Wi-Fi. Иногда, проектируя городские пространства, дизайнеры специально создают сценарии, в которых горожанам предлагается комфортный отдых или возможность работать за компьютером на открытом воздухе. Для этого автобусные остановки, беседки, скамьи и т.п. снабжают точками доступа Wi-Fi и терминалами для зарядки гаджетов и девайсов (Рис. 1, 2). Кроме того в регионах с холодным климатом на остановках размещают освещение, систему отопления, кондиционер.

Примером сложившегося цифрового города стал Сингапур, где практически завершилось создание информационно-цифровой экосистемы. С 2017 года в стране действует государственная программа Smart Nation, целью которой стало использование потенциала инфокоммуникационных технологий для повышения качества жизни граждан. Одной из важных частей цифровой среды Сингапура является система разнообразных датчиков, которые контролируют качество окружающей среды (состав воздуха, объем осадков), оказание коммунальных услуг, безопасность горожан и т.п. Различные приложения делают жизнь горожан не только удобной, но и безопас-



Рис. 4. Смарт-урна Tetrabin мотивирует горожан использовать урны по назначению с помощью компьютерной игры Тетрис (компания Sun City)

ной. Например, приложение myResponder связывает медиков-добровольцев и людей, нуждающихся в помощи.

Для современного города характерны высокая скорость и интенсивность передачи данных. Информационные экраны предоставляют данные о погоде, местных новостях в реальном времени. Экраны располагают у входа в парк или в здание. Есть приложения, которые позволяют контролировать объект городской собственности и ухаживать за ним (в США это программа Code for America). В среде, например, жилого двора его могут использовать социально ответственные жильцы. Приложение позволит следить за сохранностью спортивного оборудования, уличной мебели и т.д.

Технологии энергосбережения и альтернативные источники питания. Солнечные батареи, которые располагают на крышах веранд, беседок, домов, обеспечивают необходимый уровень освещенности городских территорий или поддерживают работу отдельных приборов. Одним из самых «зеленых» городов является Сан-Франциско, несмотря на то что в городе плотная застройка. Благодаря местному закону все здания 15% своей площади выделяют для размещения солнечных панелей.

Ветрогенераторы вырабатывают экологически чистую энергию, кроме того, имеют привлекательный внешний вид. В Европе с помощью ветрогенераторов отапливаются, освещаются остановки, поддерживается работа информационных дисплеев (Рис. 3). Кроме того, в городской среде ветрогенераторы не только позволяют функционировать разнообразному оборудованию, но также исполняют роль арт-объектов, индивидуализирующих пространство сквера, двора, микрорайона.

Реагирующие объекты. Благодаря цифровым технологиям, которые сопровождают работу фонарей, урн, рекламных установок и т.д., эти привычные объекты получают дополнительные функции и тем самым повышают комфортность и безопасность городской среды. Сегодня фонари являются одними из самых востребованных дизайнерами объектов. Во-первых, во многих городах мира, в том числе и в России, они снабжаются датчиками движения, реагируют на





Рис. 5 Интерактивная световая инсталляция-качели Swing Time в Бостоне
Рис. 6. Интерактивная инсталляция Marbles — игровой объект, индивидуализирующий среду

уровень освещенности среды, экономя энергию. Так, отечественные «умные» фонари регулируют яркость освещения в зависимости от погоды и времени суток. В Ярославской области установлены осветительные приборы, самостоятельно сообщающие о своей неисправности. Во-вторых, современные технологии позволяют сделать фонарь многофункциональным объектом. Так, в Чикаго уличные фонари определяют уровень шума, степень загрязнения воздуха, силу ветра, количество пешеходов, что необходимо для дальнейшей оптимизации пешеходных потоков. «Умные» фонари и урны — новый тренд в проектировании и производстве городского оборудования. В Барселоне урны прессуют мусор и сообщают мусоровозам о своей заполненности. Уборка, вывоз мусора — одна из проблем жилой среды российских городов. Поэтому применение «умных» урн актуально не только для улиц и площадей, но и для микрорайонов (Рис. 4). Например, в Мехико с помощью «умных» урн Tetra Poo формируется социальная ответственность хозяев собак — они предоставляют бесплатный Wi-Fi для тех, кто выбросил экскременты животных в урну.

Реагирующие объекты могут привлекать и уничтожать опасных насекомых. Эта технология уже воплощена в Рио-де-Жанейро. Рекламные щиты привлекают и уничтожают комаров определенного вида — переносчиков лихорадки. Насекомые реагируют на специальный состав и особый свет лайт-бокса. Попадая внутрь щита, они не могут выбраться и гибнут. Разработка является экологичным способом борьбы с насекомыми, поэтому использование данной технологии может быть применено и в жилой среде. В этом случае объектами-носителями технологии могут стать фонари, специальные контейнеры или арт-объекты.



Рис. 7. Проект мебели The Seat Slug, полученной путем 3D-печати из бетона, — результат работы ученых и архитекторов (компания Rael San Fratello Architects). URL https://www.rael-sanfratello.com/made/seat-slug

Дизайн-объекты различного назначения. Сегодня одним из важных качеств городской среды является ее игровой характер, интерактивность. Человек является не просто наблюдателем, он — активный участник средовых ситуаций. Дизайнеры используют средства и методы искусства и с помощью новых технологий и материалов создают инсталляции на улицах городов и в жилой среде, игровые объекты, интерактивную скульптуру, носители визуальной коммуникации и т.п.

Часто применяются технологии светового дизайна и светящиеся материалы. К примеру, они активно используются в игровых объектах, которые становятся настоящим украшением города. Инсталляция Swing Time в Бостоне (Howeler+Yoon Architecture, 2014) собрана из 20 светящихся кольцевых качелей, меняющих цвет от белого до фиолетового в зависимости от положения кольца (Рис. 5). Качели выполнены из полипропилена и оснащены акселерометрами и светодиодами.

Применение интерактивных («умных») материалов для дизайн-форм разного назначения теперь очень востребовано в городской среде. Интерактивный объект Marbles в Алмере (Нидерланды) состоит из шести светящихся «камней-глыб» и действительно напоминает мрамор (дизайнер Даана Розегаарде). Камни меняют свой цвет и издают звуки в зависимости от приближения и прикосновения к ним (Рис. 6). Объект был быстро освоен детьми и превращен в игровой. Кроме функциональности такие объекты значительно повышают уровень эстетичности среды и придают ей индивидуальный характер, поэтому могут быть использованы для благоустройства типовых микрорайонов.

Группа мексиканских ученых из университета UMSNH создала светящийся цемент. Он излучает синий и зеленый свет, может светиться до двенадцати часов, устойчив к воздействию солнца, срок службы

— до ста лет. Материал может найти самое широкое применение в среде жилого двора, внутриквартального сквера: может быть использован в покрытии дорожек, уличной мебели, в объектах арт-дизайна и визуальных коммуникаций.

Современные материалы и технологии позволяют применять разнообразные принципы формообразования и тем самым создавать самые невероятные объекты как для интерьеров, так и для улицы (Рис. 7). Примером новейших материалов для уличной мебели является сверхлегкий бетон из серии высокопрочных бетонов UHPC (Ultra High Performance Concrete). Он был разработан компанией Bellitalia совместно с архитектурным бюро C+S и университетом Марке. Бетон обладает прочностью в семь-десять раз выше обычного бетона, что позволяет создавать изящные, динамичные формы. А значительные консольные выносы скамеек делают их форму непривычно невесомой. Кроме того, материал устойчив к влаге, солям, агрессивным газам. Интерес представляют и инновационные технологии массовой 3D-печати мебели из бетона (бюро Нормана Фостера Foster+Partners совместно со шведской компанией Skanska). Получаются изящные, эргономичные разнообразные криволинейные поверхности, которые невозможно получить стандартными методами производства. Таким способом можно создавать объекты практически любой формы по индивидуальным проектам.

В заключении можно сформулировать основные задачи дизайн-проектирования городских пространств, решаемые с помощью цифровых технологий и современных материалов:

— быстрый доступ к информации;
— легкая коммуникация между горожанами и организациями и друг с другом;
— навигация;
— обеспечение безопасности;
— защита от погодных условий;
— энергосбережение и выработка экологически чистой энергии;
— индивидуализация пространства;
— создание игровой, развлекательной, интерактивной среды;
— улучшение эстетических качеств среды.

Комплексное объединение в одном проекте цифровых технологий и современных материалов вместе с актуальными способами организации пространства, ориентированность на разные группы городских жителей позволяет создавать пространства высокой комфортности.

Список литературы

1. Барсукова Н.И. Конгруэнтность как проектный феномен дизайна городской среды // Либерально-демократические ценности. 2022. Т. 6. № 2. С. 23–30.

2. Барсукова Н.И. Транспортные инновации в городском дизайне // Высокие технологии и инновации в науке. Сб. ст. Межд. науч. конф. Санкт-Петербург, 2021. С. 28–31.
3. Барсукова Н.И. Роль средового дизайна в условиях комплексного благоустройства современного города // Дизайн XXI века — традиции и новации: мат. III всерос. науч.-практ. конф. Сочи: СГУ, 2010. С. 3–13.
4. Гаврикова К. В., Григорьева М. С. Интеграция концепции «Умного города» в Российскую систему стратегического управления городским пространством // Общество: политика, экономика, право. 2018. № 5 (58). С. 33–37.
5. Максимов С.Н. «Умный город»: к вопросу о понятии и концепции // Проблемы современной экономики. 2017. № 1 (61). С. 117–120.
6. Пахомов Е.В. Цифровизация умного города // Инженерный вестник Дона. 2017. № 4 (47). С. 112.
7. Фомина Э.В., Барсукова Н.И. Многофункциональность как основной принцип дизайн-проектирования городских жилых дворовых пространств // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2017. № 1. С. 381–392.
8. Fomina E.V., Barsukova N.I. Soviet «city of the future» as a design-concept: constructing the ideal life in the industrial Togliatti // Interciencia. 2019. Vol. 44. № 4. С. 156–177.

Ф.Я. ШЕМЯКИН
Аспирант кафедры истории архитектуры и градостроительства, Московский архитектурный институт (государственная академия)

F.Y. SHEMYAKIN
PhD Student (in Architecture), Department of History of Architecture and Urban Planning, Moscow Institute of Architecture (State Academy)

ЦИФРОВАЯ ИНТЕРВЕНЦИЯ В МАТЕРИАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО СОВРЕМЕННОГО ГОРОДА

DIGITAL INTERVENTION INTO THE MATERIAL SPACE OF A MODERN CITY

В статье рассматриваются два принципиально разных направления цифровой интервенции в пространство современного города. Первое направление, имея явно выраженную визуальную составляющую, представлено разными видами медиафасадов, технологией слайд-мэппинга и чаще всего становится предметом анализа при рассмотрении медиаискусства в городской среде. Второе направление, не предполагая непосредственного изменения визуального пространства в городской среде, тем не менее оказывает гораздо большее влияние на новую реальность городских агломераций. Оно представлено новыми способами анализа и визуализации данных, информационным моделированием и использованием искусственного интеллекта при проектировании.
Ключевые слова: цифровая интервенция, цифровизация, медиафасад, слайд-мэппинг, QR-код, большие данные, ГИС, искусственный интеллект, генеративный дизайн

The article deals with two fundamentally different areas of digital intervention into the space of a modern city. The first direction, having a

pronounced visual component, is represented by different types of media facades, slide-mapping technology and most often becomes the subject of analysis when considering media art in an urban environment. The second direction, not assuming a direct change in the visual space in the urban environment, nevertheless has a much greater impact on the new reality of urban agglomerations. It is represented by new methods of data analysis and visualization, information modeling and the use of artificial intelligence in design.

Keywords: digital intervention, digitalization, media facade, slide mapping, QR code, big data, GIS, artificial intelligence, generative design

Неизбежность изменения восприятия городского пространства в XXI веке обусловлена целым рядом взаимосвязанных факторов. К ним можно отнести информационную революцию, позволившую интегрировать все мировое сообщество в единое веб-пространство; появление такого явления, как интернет вещей; внедрение не просто вычислительных технологий, но и полноценных самообучающихся алгоритмов (нейронных сетей) во многие сферы человеческой деятельности. Изменения, вызванные этими процессами, несут в себе как видимые, так и невидимые в настоящем времени последствия, которые, как мы можем констатировать уже сейчас, вносят существенные изменения в процесс урбанизации. Пересечение материального и нематериального пространств, поиск новых возможностей эмоционального воздействия, попытки расширить границы восприятия осязаемого мира сформировали принципиально новые формы архитектурной выразительности.

Цифровая интервенция в пространство современного города представляет собой комплексное явление, затрагивающее все сферы жизни человека. Стоит особо подчеркнуть, что понятие интервенция выбрано не случайно — скорость интеграции цифровой составляющей в материальный мир поражает воображение. Окружающая нас физическая реальность постепенно размывается в огромном потоке информации, частично перенося человека в реальность цифровую — «в нелокализованное, атемпоральное, лишенное законов гравитации киберпространство, в мир невидимых энергий» [2]. Так как эти две реальности взаимосвязаны и не могут существовать сами по себе, важнейшими факторами, определяющими качество и масштаб интервенции, являются узлы сопряжения, т.е. те физические носители, через которые человек взаимодействует с виртуальным пространством. Интерактивность этой взаимосвязи, в свою очередь, позволяет судить о глубине взаимопроникновения — чем быстрее, легче и удобнее этот процесс, тем более органичным является переход.

Стоит отметить, что видимые на первый взгляд новые элементы городского пространства оказывают наиболее сильное влияние на визуальное восприятие человеком окружающей среды. Прежде всего к ним можно отнести многочисленные виды цифровых рекламных конструкций, появившиеся не только на билбордах, но и на фасадах зданий. Появление полноценных медиафасадов существенно изменило привычный статичный облик города, привнеся в него динамику и еще большие цветовые контрасты. Например, крупнейшей в Европе светодиодной рекламой стал интерактивный рекламный щит компании Samsung, установленный в 2016 году на фасаде НИИ Гидропроекта [17]. Данный объект производит качественно иное впечатление по сравнению с другими медиафасадами за счет своего размера (80x40 метров) и того факта, что здание, построенное на пересечении Волоколамского и Ленинградского шоссе, является главной архитектурной доминантой на этой территории.

Однако процесс интеграции цифровой реальности в пространство современного города не ограничивается только лишь плоскими 2D-элементами. Появление 3D-иллюзий было лишь вопросом времени — уже в 2020 появился проект «Волна» в Сеуле от компании D'strict, занимающейся созданием визуального контента в городской среде в формате DOOH (Digital out-of-home) [21]. Волна, появляющаяся на фасаде здания, имеет невероятную реалистичность, создавая иллюзию того, что она вот-вот разобьет стекло и выплеснется на головы проходящих мимо людей. В 2021 году в Токио на фасаде торгового центра установили рекламный щит, на котором появился огромный анимированный 3D-кот, просыпающийся утром, мяукающий на прохожих днем и засыпающий вечером [7]. Примечательно, что первого трехцветного 3D-кота сменил серый 3D-кот, который сидит сначала на одном экране, а потом прыгает на другой за рыбой, чтобы, забрав ее, вернутся к себе «домой» [11].

Получив повсеместное распространение, данная технология уже сейчас встречается во многих крупных городах. Не стала исключением и Москва — на башне главного входа в Московский зоопарк появился 3D-экран с роликами о редких животных [1]. Данный трехмерный эффект достигается за счет того, что, во-первых, двигающийся объект словно преодолевает границы экрана, хотя на самом деле эти условные пределы также являются элементами виртуальной реальности, и, во-вторых, во всех вышеперечисленных случаях, медиафасады состоят из двух панелей, расположенных в разных плоскостях, что позволяет создать иллюзию глубины.

Видение города будущего, где киберпространство проявляется в реальном мире, разрушает устоявшуюся тектонику архитектуры и дематериализует ее, можно увидеть в кадрах фильма «Призрак в доспехах» (2017) режиссёра Руперта Сандерса. Футуристический город является одним огромным арт-киберпространством с цифровой плотью,

облекающей материальный скелет зданий, между которых двигаются огромные фигуры 3D-проекций. Остается открытым вопрос, будет ли мегаполис будущего иметь именно такой вид, но тенденция к развоплощению путем цифровизации набирает все большие обороты. К ней можно отнести слайд-мэппинг (технология светового проецирования). В отличие от традиционной подсветки она позволяет быстро создать на фасадах яркие и контрастные световые проекции в темное время суток. Многочисленные фестивали света уже стали неотъемлемой частью туристической инфраструктуры по всему миру («Круг света» в Москве, «Glow» в Эйндховене, «Vivid Sydney» в Сиднее и т.д.). Характерным примером, иллюстрирующим уровень детализации и вариативности проекции, является проект световой инсталляции Кёнигсбергского собора в центре Калининграда на острове Канта [8]. Однако данная технология имеет не только развлекательную функцию — достаточно вспомнить акцию «Свеча Памяти» (22.06.2022, Музей Победы, Москва), когда в знак памяти о каждом дне войны от Вечного огня были зажжены 1418 свечей, которые также можно было увидеть и на фасаде музея [3]. Светодизайн в данном случае становится инструментом архитектурной выразительности, привносящим новые визуальные образы и смыслы в городской контекст.

Интерактивная реклама, несомненно, разнообразила облик города, но тем не менее, на фасадах зданий появляется новый важный статичный элемент, открывающий «дверь» в цифровую реальность. Его можно увидеть, например, на большом рекламном щите в Японии на здании Yokohama VIVRE в Иокагаме [16]. Его главное отличие в том, что помимо статичности, он имеет куда большую смысловую нагрузку и способен передать больше информации в единицу времени, чем любая интерактивная реклама. Он не зависит от масштаба и может появиться где угодно и на чем угодно в городском пространстве. Это еще один узел сопряжения, обеспечивающий быстрый переход между реальностями, хотя он часто менее заметен, но не менее информативен — хорошо знакомый всем QR-код. Однако для полноценного функционирования ему необходима считывающая машина. В данном случае мы вплотную подходим к новым переменным в жизни как отдельного здания, так и города в целом — интернету вещей — концепции сети передачи данных между физическими объектами, содержащими встроенные технологии для взаимодействия друг с другом, с их внутренним состоянием или с внешней средой [12]. Одной из форм обеспечения этого взаимодействия является QR-код — визуальная метка, содержащая информацию об объекте, к которому она привязана. Возможность отсканировать QR-код всегда находящимся под рукой смартфоном позволяет за секунду узнать информацию об интересующем объекте, обеспечив высокий уровень интерактивности и включив материальное пространство города в цифровую информационную систему. Например, новые таблички с QR-кодом, ведущим на портал «Узнай Москву», все чаще появляются на фасадах исторических зданий столицы [4].

Эти, несомненно, важные новые константы городской действительности представляют наиболее заметный, но, в то же время, как это ни парадоксально, наименее важный фактор цифровой интервенции. Они являются лишь оформлением и дополнением уже существующей реальности. В то же время цифровые процессы, влияющие на реальность городских агломераций, расположены в несколько иной плоскости и незаметны на первый взгляд, хотя эффект, который они оказывают на процесс проектирования, и, как итог, на конечный облик города, значителен. Речь идет прежде всего о новых способах анализа и визуализации данных, автоматизации, BIM-технологиях (информационного проектирования) и проектировании с помощью искусственного интеллекта.

Здесь, прежде всего, стоит отметить системы, позволяющие оптимизировать факторы, оказывающие наибольшее влияние на городскую среду — транспортные артерии и логистику. Оптимизация процессов доставки грузов и людей открывает возможности экономии и упорядочивания процессов жизни города — от строительства новых офисных центров до удобства пребывания в них сотрудников. Здесь принцип интерактивности становится как никогда актуальным — удобство взаимодействия определяет качество функционирования системы.

Оптимизация и автоматизация процессов, например, транспортных средств, позволит изменить загруженность транспортных магистралей, уменьшить количество автомобилей на дорогах и освободить территорию, потенциально пригодную для создания рекреационных или несущих иную функцию площадок вместо наземных и подземных парковок. Эти утверждения имеют убедительную доказательную базу — например, в новостях Массачусетского технологического института были опубликованы результаты исследования группы ученых под руководством Карло Ратти, директора лаборатории «Senseable City Lab» Массачусетского технологического института. Они предложили решение проблемы оптимальной эксплуатации таксопарка в Нью-Йорке путем построения аналитической модели — «сети совместного использования транспортных средств» [15]. Визуализация данных с их последующим анализом позволили прийти к выводу, что парк беспилотных автомобилей, объединенных в сеть, может быть меньше на 30% по сравнению с ныне существующим таксопарком.

Развитие искусственного интеллекта с начала 2000-х прошло несколько последовательных этапов. В первом десятилетии выделяется появление и активное развитие систем big data — обработки и анализа огромных массивов информации. Несмотря на то, что впервые данный термин прозвучал в 1998 году, по-настоящему широкое распространение он получил 2010-е, когда количество и качество обрабатываемых данных вышло на новый уровень. Применение таких систем стало основой для создания информационной инфраструктуры, необходимой для качественно иного уровня взаимодействия на государственном и корпоративном уровнях, затрагивающей банковский сектор, маркетинг и бизнес.

Также широкое распространение получили геоинформационные системы (ГИС), в задачи которых входит привязка данных к поверхности земного шара, хранение и анализ огромных массивов информации. Однако использование геоинформационных систем не только позволяет качественно улучшить аналитические возможности предпроектной деятельности, но и открывает новые возможности в сфере изучения и интерпретации исторических источников, позволяя выстраивать модели и проводить системный анализ получившихся данных. Например, в ходе работы над магистерской диссертацией «Метод архитектурного метаболизма» автором были использованы данные ГИС, позволившие создать доказательную базу для выводов, сделанных в ходе магистерской работы. Такой способ применим не только при работе с материалами второй половины прошлого столетия, но и позволяет заниматься полноценной реконструкцией градостроительной ситуации. В подтверждение приведу примеры анализа городов Токио и Киото.

В 2001 году выходит работа Лорен Зиберт (университет Акрона, США), «GIS-Based Visualization of Tokyo's Urban History» в которой автор обращает внимание на то, что с ростом интереса к пространственно-временным геоинформационным данным за последнее десятилетие стало более распространенным использование географических информационных систем для документирования, визуализации и интерпретации истории городских регионов. В статье рассматриваются пространственные закономерности и изменения в столичном регионе Японии за последние 130 лет. Для анализа использовались исторические топографические карты, данные переписи населения, административная история, данные железнодорожных компаний [18].

На примере результатов, опубликованных в данной статье, можно наглядно увидеть характеристики японского общества, влияющие на концепцию «метаболизма» (мобильность) [14, pp. 29–30], отследить динамику развития городской агломерации (радиальная сеть со сложной транспортной структурой, связывающая систематически

развивающиеся с течением времени анклавы) и наглядно увидеть, как именно изменялась городская ткань с течением времени. Сюда же можно добавить изменчивость географического пространства как фактора, влияющего на восприятие зданий и строительных материалов как недолговечных составляющих человеческой жизни.

Вторым, не менее значимым для подтверждения выводом в формирования доказательной базы стали результаты исследования группы японских ученых в рамках проекта «Виртуальный Киото», в котором реконструируется ландшафт всего города ранней эпохи Эдо — «Reconstruction of Kyoto of the Edo era based on arts and historical documents: 3D urban model based on historical GIS data». В этой работе исследуется недорогой в плане затрат и быстрый по скорости метод создания крупномасштабных городских 3D-моделей с использованием исторических данных ГИС. Как отмечают авторы, накопление исторических данных ГИС продолжается во всем мире и предлагаемый ими метод является практичным и экономичным способом создания городских 3D-моделей, который может быть широко использован независимо от эпохи или интересующего места [13].

Также сегодня в процесс проектирования активно внедряется генеративный дизайн, при котором человек делегирует часть процессов искусственному интеллекту. В этом случае программа становится соучастником творческого процесса, переходя из категории инструмента в категорию партнера. В 2019 архитектор Станислав Шайю (Гарвардская высшая школа дизайна) представил результаты своей диссертационной работы в статье «AI & Architecture. An Experimental Perspective» [22] на платформе Towards Data Science. Он создал программу, позволяющую генерировать планировки, обучив нейросеть создавать планы квартиры и расставлять на них мебель. Эта разработка была им выложена в открытый доступ [19]. Так как программа состоит из трех отдельных систем, обученных на разных типах и объемах данных, несомненным плюсом, выделенным автором, является то, что им был предусмотрен инструментарий для контроля процесса генерации. Он достигается за счет разделения на отдельные этапы: от формы участка до контура здания; от контура до помещения, разделенного стенами и окнами; от плана этажа со стенами и окнами до плана с вариантом расстановки мебели. Этот метод отличается от подхода, при котором пользователям приходится вводить информацию заранее и получать в итоге готовые варианты без какого-либо контроля над этапами.

Генеративный дизайн и соучастие AI (искусственный интеллект) в процессе проектирования прошли довольно долгий путь, начиная от первых теоретических публикаций в конце 1970-х годов [9], заканчивая уже реализованными проектами. На сайте издания Architect

Magazine Американского института архитекторов в 2019 году была опубликована статья «Can Algorithms Design Buildings?» [6] Дэниела Дэвиса, исследователя, занимающегося проблемами влияния технологий на людей и архитектуру, в которой он рассматривает процесс постепенного развития принципов генеративного дизайна, начиная от первых неудач и заканчивая уже реализованными проектными предложениями, в которых ведущая роль была отведена AI. Дэвис приводит несколько вдохновляющих своим потенциалом примеров использования нейросетей в архитектуре на примере команд The Living, Higharc, Spacemaker, Archistar, WeWork, TestFit. Например, The Living разработала алгоритм, который под наблюдением и руководством дизайнера мог создавать, оценивать и улучшать получившиеся объекты на основе полученных данных [5]. Так как программное обеспечение могло быстро перебирать практически бесчисленное множество вариантов, архитекторы смогли обнаружить менее очевидные решения, которые, как отмечает Дэвис, помогли найти лучшее соотношение между выгодой для застройщика и потребностью людей в освещении, тепловом комфорте, энергосбережении и удобствах.

Здесь стоит отметить, что какой-то универсальной концепции идеального помощника пока не появилось. Сам процесс автоматизации происходит путем внедрения искусственного интеллекта с учетом частного опыта конкретной команды архитекторов-разработчиков. Фактически эти проекты — обобщение опыта состоявшихся архитекторов, прошедших этап накопления знаний (массива данных) в своей области, путем создания инструмента, оптимизирующего процесс проектирования. Такой подход позволяет архитектурным бюро перейти в иную категорию — разработчиков и девелоперов собственных интеллектуальных систем проектирования, которые с большой долей вероятности будут часто использоваться уже в ближайшем будущем. По этому пути пошла команда TestFit — на их сайте представлено собственное программное обеспечение «Real Estate Feasibility» с информацией о дизайне, конструктивных возможностях и стоимости проекта [20].

В то же время применение нейронных сетей и безоглядный технооптимизм, часто свойственный тем, кто продвигает методы генеративного дизайна, не может не вызывать определённую долю скепсиса. Примечательно, что этой теме посвящена еще одна статья Дэниела Дэвиса — «Generative Design is Doomed to Fail», в которой он, отдавая должное положительным составляющим метода генеративного дизайна, подробно раскрывает проблемы, связанные с его применением, и его потенциальную ограниченность. Дэвис пишет: «На мой взгляд, более плодотворным кажется использование существующего процесса и поиск способов его усовершенствования с помощью алгоритмического интеллекта. Создатели других инструментов дизайна, таких как Adobe, пошли в том же направлении, разрабатывая алгоритмы, которые функционируют в рамках существующих процессов проектирования. Дизайнер работает привычным образом, но вычисления помогают ускорить выполнение утомительных задач и помогают пользователю принимать сложные решения» [10].

Следовательно, не стоит забывать о роли человека в творческом процессе и об ограничениях компьютерных алгоритмов. Сегодня AI не заменяет архитектора, как многие боялись. Вместо этого он становится эффективным инструментом для архитекторов и дизайнеров. Произошла своего рода смена инструментария, подобно тому, как в свое время многие перешли с рейсфедера на рапидограф. Уже сегодня можно с уверенностью констатировать, что способ реализации творческого замысла изменится, но сам процесс творчества не исчезнет.

Подводя итог, можно выделить два разных направления развития современной архитектуры и проникновения разнообразных цифровых технологий в область архитектурной деятельности. Первое направление имеет явно выраженную визуальную составляющую (медиафасады, слайд-мэппинг и т.д.) и чаще всего становится предметом анализа при рассмотрении цифровой составляющей в категориях искусства. Второе направление, не предполагая непосредственного изменения визуального пространства в городской среде, тем не менее оказывает гораздо большее влияние на новую реальность городских агломераций. Оно представлено новыми способами анализа и визуализации данных, информационным моделированием и использованием искусственного интеллекта при проектировании.

Как мы видим, цифровая интервенция идет как от современного города к будущему, так и обратно в прошлое, позволяя открывать новые аспекты существования городского пространства. Анализ ее эволюции позволяет понять, насколько ускорился и усложнился процесс визуальной трансформации городской среды, открывая, помимо потенциальных проблем, широкое поле возможностей. Архитектура, сохраняя неотрывную связь с реальностью, в то же время переходит в состояние нелинейности и дигитальности.

Список литературы:

1. Агентство городских новостей «Москва» [Электронный ресурс]. URL: https://www.mskagency.ru/materials/3209347 (дата обращения 27.10.2022).

2. Добрицына И.А. От постмодернизма — к нелинейной архитектуре: Архитектура в контексте современной философии и науки. М.: Прогресс-Традиция, 2004. 416 с.

3. Официальный сайт Мэра Москвы [Электронный ресурс]. URL: https://www.mos.ru/news/item/57090073/ (дата обращения 27.10.2022).

4. Официальный сайт Мэра Москвы [Электронный ресурс]. URL: https://www.mos.ru/news/item/84250073/ (дата обращения 27.10.2022).
5. Architect Magazine [Электронный ресурс]. URL: https://www.architectmagazine.com/project-gallery/alkmaar-housing_o (дата обращения 27.10.2022).
6. Architect Magazine [Электронный ресурс]. URL: https://www.architectmagazine.com/technology/can-algorithms-design-buildings_o (дата обращения 27.10.2022).
7. BFM TV [Электронный ресурс]. URL: https://www.bfmtv.com/replay-emissions/la-pepite/un-chat-geant-en-3d-sur-un-panneau-publicitaire-fait-sensation-dans-les-rues-de-tokyo_VN-202107080070.html (дата обращения 27.10.2022).
8. Black Rays LLC [Электронный ресурс]. URL: https://blackrays.ru/#block234 (дата обращения 27.10.2022).
9. Cross, N. The automated architect. London: Pion, 1977. 178 p.
10. Daniel Davis [Электронный ресурс]. URL: https://www.danieldavis.com/generative-design-doomed-to-fail/ (дата обращения 27.10.2022).
11. DTF [Электронный ресурс]. URL: https://dtf.ru/avi/1031768-v-tokio-byl-reklamnyy-ekran-s-bolshim-3d-kotikom-teper-ekrana-dva-i-kotik-mezhdu-nimi-prygaet (дата обращения 27.10.2022).
12. Gartner Glossary [Электронный ресурс]. URL: https://www.gartner.com/en/information-technology/glossary/internet-of-things (дата обращения 27.10.2022).
13. Isoda, Yuzuru, Akihiro Tsukamoto, Yoshihiro Kosaka, Takuya Okumura, Masakazu Sawai, Keiji Yano, Susumu Nakata and Satoshi Tanaka. Reconstruction of Kyoto of the Edo era based on arts and historical documents: 3D urban model based on historical GIS data. // Int. J. Humanit. Arts Comput. 2009. № 3. Pp. 21–38.
14. Kurokawa, K. Metabolism in architecture. London: Studio Vista, 1977. 208 p.
15. MIT News | Massachusetts Institute of Technology [Электронный ресурс]. URL: https://news.mit.edu/2018/minimum-vehicle-fleet-rider-demand-0523 (дата обращения 27.10.2022)
16. QR-код (wikipedia) [Электронный ресурс]. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/ (дата обращения 27.10.2022)
17. Samsung Global Newsroom [Электронный ресурс]. URL: https://news.samsung.com/global/europes-largest-samsung-galaxy-s7-edge-appears-in-russia (дата обращения 27.10.2022)
18. Siebert, Loren. GIS-Based Visualization of Tokyo's Urban History [Электронный ресурс]. URL: https://chgis.fas.harvard.edu/work/docs/papers/Siebert-TokyoVisual.PDF (дата обращения 27.10.2022)
19. Stanislas Chaillou [Электронный ресурс]. URL: https://stanislaschaillou.com/thesis/GAN/unit_program/ (дата обращения 27.10.2022).
20. TestFit [Электронный ресурс]. URL: https://testfit.io/ (дата обращения 27.10.2022).
21. The Architect [Электронный ресурс]. URL: https://thearchitect.pro/ru/news/7142-Na_grebne_volnyi_novaya_art_sensatsiya_v_Seule (дата обращения 27.10.2022).
22. Towards Data Science [Электронный ресурс]. URL: https://towardsdatascience.com/ai-architecture-f9d78c6958e0 (дата обращения 27.10.2022).

Е.А. КУЗНЕЦОВА
Доцент кафедры «Средовой дизайн», Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

E.A. KUZNETSOVA
Associate Professor of the Department «Environmental Design» of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

МЕДИА-РЕКОНСТРУКЦИЯ ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНЫХ ОБЪЕКТОВ ПРИ ПОМОЩИ ТЕХНОЛОГИЙ ДОПОЛНЕННОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

MEDIA RECONSTRUCTION OF HISTORICAL AND CULTURAL OBJECTS USING AUGMENTED AND VIRTUAL REALITY TECHNOLOGIES

В статье рассматривается медиа-реконструкция историко-культурных объектов с применением технологий дополненной и виртуальной реальности на примере учебных проектов студентов РГХПУ им. С.Г. Строганова, кафедры «Средовой дизайн», профиль «Мультимедиа дизайн». Многообразие цифрового пространства и применение мультимедиа технологий в нем позволяет вывести основные принципы взаимодействия с пользователем при проектировании контента. У всех этих примеров есть одна общая тенденция — признание субъектности воспринимающего и роли его взаимодействия, участия в медиа-коммуникации. Интерактивные технологии, интерактивный дизайн и интерактивное искусство дополнительно актуализируют это видение. Так же дается понимание важности реконструкции как интерактивного проекта позволяющего воспроизвести утерянное или реализовать новый опыт благодаря современным технологиям.

Ключевые слова: медиадизайн, мультимедиа, реконструкция, технологии, коммуникация, интерактивный дизайн, дополненная реальность (AR), виртуальная реальность (VR), мобильное приложение

The article discusses the media reconstruction of historical and cultural objects using augmented and virtual reality technologies on the example of educational projects of students of the RSHPU named after. S.G. Stroganova, department «Environmental design», profile «Multimedia design». The diversity of the digital space and the use of multimedia technologies in it allows us to derive the basic principles of user interaction when designing content. All these examples have one common trend - the recognition of the subjectivity of the perceiver and the role of his interaction, participation in media communication. Interactive technologies, interactive design and interactive art further actualize this vision. It also gives an understanding of the importance of reconstruction as an interactive project that allows you to reproduce the lost or realize new experience thanks to modern technologies.

Keywords: media design, multimedia, reconstruction, technology, communication, interactive design, augmented reality (AR), virtual reality (VR), mobile application

В данной статье прослеживаются формирование и особенности создания проектов медиасреды при помощи технологий дополненной и виртуальной реальности. Важным аспектом является особая специ-фика проектирования, учитывающая прежде всего современный технологии и эстетико-визуальные составляющие цифровой среды [5; 9]. И.Г. Елинер справедливо замечает, что в современном обществе культура постмодерна имеет свои фундаментальные характеристики, определяющие ее как сложную, открытую и гибкую систему. Информационная революция, а также революция, произошедшая в средствах массовой информации, современных коммуникационных технологиях, мультимедийных средствах, оказывают существенное влияние на массовую культуру любого общества, а в условиях глобализации и на мировую культуру в целом. Информация пронизывает пространство культуры, организует ее как многопараметрическую, многофакторную систему. Медиа как феномен уже давно эволюционировало и проникло в нашу естественную среду обитания и взаимодействия с действительностью [3, с. 63].

В современной культурологии выделяется феномен мультимедийной (англ. multimedia, от лат. multum — много и medium — среда) культуры. И.Г. Елинер, изучая функционирование этой культуры в информационном обществе, определяет мультимедиа как совокупность средств, технологий, имеющих максимальное влияние на пользователя за счет аудиовизуальных образов (объединяющих текст, графику, речь, музыку, анимацию, видео и т.д.) и позволяющих транслировать информацию и обмениваться ею. При этом исследователь отмечает универсальное качество мультимедийной культуры — ее интерактивность, что принципиально меняет перцепцию объектов

культуры и коммуникацию с ними: благодаря возможности активно взаимодействовать с объектом восприятия пользователь вместо пассивного читателя или зрителя становится активным соавтором мультимедийного произведения [3, с. 63–64].

Мультимедиа пространство объединяет в себе формы цифровых медиа, которые обучают, передают информацию или развлекают зрителя в процессе взаимодействия. В данном случае ключевую роль в создании взаимодействия с пользователем играет интерактивность. Дизайн интерактивного опыта — процесс создания взаимодействия между пользователем и контентом. Это достигается через изучение того, что люди чувствуют, как они пользуются и как они обучаются в процессе взаимодействия с контентом. Интерактивный дизайн утвердился в структуре современного постиндустриального информационного общества: так, Л.Г. Гаврилова справедливо замечает, что «мультимедийные технологии прочно вошли в науку и технику, полимодальные мультимедийные проекты стали типичными для медиакультуры и современного искусства, мультимедийные учебные средства активно используются во всех звеньях образования» [2].

Благодаря развитию ЭВМ новое поколение компьютеров стало доступным для среднего потребителя, что способствовало появлению пользовательского интерфейса и пользовательского опыта как эргономического аспекта. К современному этапу истории сформировалась необходимость серьезной работы над художественно-эстетической функцией интерфейсов. Современные средства работы с интерактивным дизайном рассчитаны на широкий круг пользователей, в том числе обладающих лишь начальными знаниями об информационных технологиях [1].

Когда речь идет о взаимодействии в контексте мультимедиа мы прежде всего говорим о взаимодействии человека и технологий. Достаточно воспроизвести несколько компонентов этой коммуникации таким образом у нас вырисовывается лаконичная схема: человек — гаджет — пространство вокруг. Цифровая среда эволюционировала и проникала в естественную среду обитания и взаимодействия с действительностью. Особенности взаимодействия с цифровой средой опираются на биомеханику человека и естественные паттерны поведения. Особенности могут проявляться на индивидуальном, коллективном и культурном уровнях.

Ю. Подгорецки формулирует понятие «социальная коммуникация» как «процесс создания, преобразования и передачи информации между отдельными лицами, группами и общественными организациями, нацеленный на динамичное развитие, преобразование или изменение знаний, отношений и поведения, с тем, чтобы повлиять на субъектов и воздействовать на их систему ценностей и интересов» [7, с. 157].

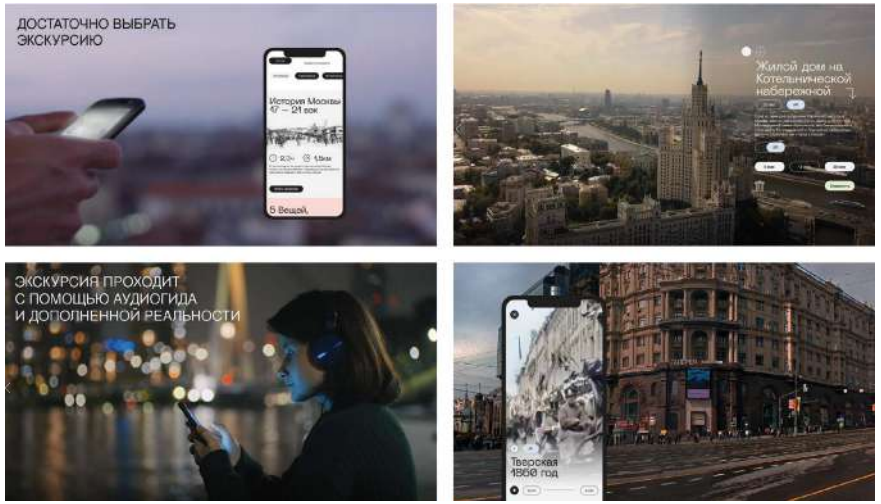


Рис. 1. Интерактивная экскурсия по г. Москве с технологией дополненной реальности. Приложение Jorney. Выполнил: П. Бекасов, Руководитель: доц. Е.А. Кузнецова, ст. преп. Е.В. Иванова

Одной из форм социальной коммуникации для взаимодействия в медиасреде становится технология дополненной реальности (Augmented Reality, AR). Ю.Ю. Черный дает определение этой технологии: «Дополненная реальность (англ. augmented reality, AR) — общее название технологий внесения цифрового контента в физический мир в режиме реального времени. Возможности дополненной реальности ограничиваются особенностями используемых устройств и программ. Интеграция виртуального контента в реальный мир создает основу для дальнейшей виртуализации» [8, с. 220]. Ученый, опираясь на философский подход для осмысления современных технологий пишет: «Искусственную, виртуальную реальность, которая воздействует на настоящую реальность разрушающим образом и стремится подменить ее собой, Бодрийяр именует гиперреальностью (от др.-греч. ὑπέρ — над, сверху и лат. realis — вещественный, действительный). Основу гиперреальности составляет симуляция, а ее единицами являются — симулякры (от лат. simulo — делать вид, притворяться), представляющие собой нечто, не существующее в объективной реальности. Если реальность производит, то гиперреальность — только симулирует» [8, с. 222–223].

Р. Азума представляет дополненную реальность как систему, имеющую ключевые признаки, такие как комбинирование реального и виртуального миров; работа в 3D; взаимодействие в реальном мире [Цит. по: 6, с. 4].

Рассмотрим комбинирование реального и виртуального мира на примере проекта «Интерактивная экскурсия по г. Москве с технологией



Рис. 2. Медиа среда торгового пространства ГУМ. Выполнила: Д. Силантьева, Руководитель: доц. Е.А. Кузнецова

дополненной реальности. Приложение Jorney». Данный проект как нельзя полно отражает концепцию взаимодействия в реальном мире посредством реконструкции и воспроизведения в режиме реального времени различный историко-культурных объектов. Приложение для экскурсий городу с функцией аудиогида и технологией дополненной реальности позволяет полноценно и погрузиться в атмосферу выбранного города. Концепция данного приложения выполнена на примере города Москва, однако принцип модульности и возможность кастомизации (от англ. to customize — настраивать, изменять, индивидуализация продукции под заказы конкретных потребителей путём внесения конструктивных или дизайнерских изменений) как механики, применимы для реконструкции любой местности с ее достопримечательностями. Данное приложение создано для людей которые любят путешествовать, или часто бывают в деловых поездках. Для большинства из них важно узнать и увидеть культуру и историю города в котором они прибывают, но зачастую эти поездки имеют ограниченное время. Таким образом у человека не успевает сформироваться полная картина местности. А предлагаемые экскурсии или туристические программы могут быть в неудобное время или не соответствовать интересам современного пользователя. В приложении Journey пользователь создает себе экскурсию самостоятельно. Экскурсии Journey сделаны так, что бы пользователь узнал всю историю города при минимальном передвижении и времени. Особенностью данного приложения является аудиогид, который работает не только на самих объектах, но и между ними. Ключевой интерактив проекта — применение технологии дополненной реальности как способа погрузить пользователя в атмосферу и исторический контекст на протяжении всего экскурсионного маршрута. Таким образом мы можем проследить непосредственное взаимодействие в пространстве, а медиареконструкция в данном случае выступает как виртуальная составляющая в формате дополненной реальности.

Далее мне бы хотелось привести пример где интерактивные технологии, интерактивный дизайн и интерактивное искусство актуализируют идею реконструкции не столько в историческом контексте сколько в просветительском и познавательном. Проект экспозиционной медиасреды торгового пространства ГУМ посвящен теме рекламной интеграции с искусствоведческим подтекстом, при по-

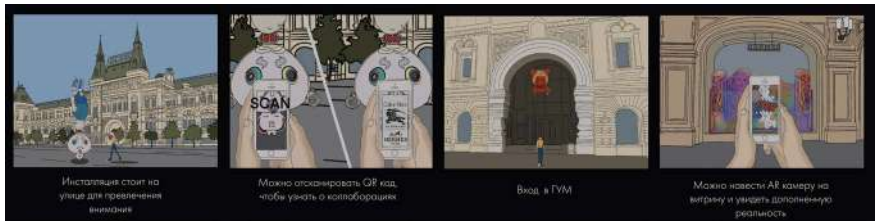


Рис. 2.1. Сценарий взаимодействия в торговом пространства ГУМ. Выполнила: Д. Силантьева, Руководитель: доц. Е.А. Кузнецова

мощи художественных средств и грамотной механики взаимодействия. Привлечение внимания с помощью рекламных кампаний очень важный механизм для маркетинговых стратегий. В данном проекте акцент сделан на такие сферы человеческой деятельности как мода и современное искусство. Основываясь на работах талантливых дизайнеров и современных художников, в проекте разработано взаимодействие с пользователем через коллаборацию (сотрудничество двух и более брендов в рамках одной рекламной кампании или продукта) современного и классического искусства с разными стилями моды через призму современных технологий.

Основная задача — создать позитивный пользовательский опыт, чтобы была задействована не только потребительская потребность, но и культурно-интеллектуальная. В основе проекта лежит коллаборация брендов модной одежды и сопоставление их с работами представителей искусства современного и классического направления при помощи технологии дополненной реальности. Таким образом отражая в себе культуру ретро Hermes интегрирует в себя стилистику творчества Альфонсо Мухи, более классический Burberry сочетается с работами James Jean и современный Calvin Klein соединяются с неординарными работами Takashi Murakami.

Взаимодействие и интеграция пользователя в коллаборацию осуществляются во время его похода по магазинам в ГУМе, для инициации на входе предполагается установить арт инсталляции сочетающие в себе символику брендов и соответствующих им художников. Таким образом скачав специализированное приложение по QR коду пользователь видит анимацию в дополненной реальности, которая так де выполняет навигационную функцию и ведет его к витринам обозначенных магазинов. (рис 2.1.) Далее у пользователя есть возможности посмотреть анимированные инсталляции уже у витрин в формате дополненной реальности. В результате мы получаем уникальный пользовательский опыт взаимодействия с многогранностью сфер, таких как: искусство, дизайн и мультимедиа что доносит просветительскую и художественно-эстетическую идею как суть взаимодействия.



Рис. 3. Медиасреда в коллаборации брендов для РГХПУ им. С.Г. Строганова. Выполнила: Е. Михедова, Руководитель: доц. Е.А. Кузнецова

Говоря о популяризации искусства в массы, хотелось бы привести в пример проект который непосредственно предполагает медиа развитие РГХПУ им. С.Г. Строганова в ключе информирования окружающих о творческой деятельности которая происходит в стенах нашей алма-матер. К сожалению существует проблема закрытости информации о ВУЗе для остальных, не вовлеченных людей, в данном проекте отражена концепция того, как мы можем ненавязчиво интегрировать информацию о деятельности университета.

В результате работы студентов и выпускников университета с разных кафедр и разных направлений предлагается размещать в формате дополненной реальности на кофейных стаканчик, другими словами при покупке кофе происходит погружение в творчество. Таким образом в проекте предлагается осуществить коллаборацию университета и кофейни, так как культура употребления кофе активно внедрена в нашу повседневную жизнь. Привлечение внимание к изучению творчества через наведение на специальную AR-метку на стаканчике кофе, что позволяет работам проявиться при наведении камеры на стакан. Таким образом происходит взаимодействие и привлечение внимание за счет интеграции технологии дополненной реальности в существующие приложение бренда.

С помощью AR технологий, в базовом приложении будут доступны маски, с анимированными работами студентов академии. Каждая маска дает дополнительные баллы для участников программы лояльности. Другими словами — можно популяризовать деятельность ВУЗа и транслировать его в массы таким ироничными и ненавязчивым образом.

Еще одной технологией, которая является ключевой в формировании медиа-реконструкции различных историко-культурных объектов, является технология виртуальной реальности.

В контексте активного типа взаимодействия реципиента и виртуальной реальности хочется отметить проект созданный в рамках мероприятий по подготовке к 200-летию университета. А именно — медиа-реконструкция первоначального облика здания университета. Здание РГХПУ им. С.Г. Строганова, относиться к объекту архитектурного наследия. Проект представляет собой конструкцию и погружение в историю Строгановской школы. Другими словами мы воспроизвели проект Строгановского училища, (авторы: Г.Г. Лебедев; Л.А. Каиров при конс. И.В. Жолтовского в 1950–1957 годы). в первоначальной виде.

Цель проекта — воссоздать оригинальный проект архитектора, с помощью современных средств и технологий. Задача проекта расска-





Рис. 4, 4.1. Медиареконструкция здания РГХПУ им. С.Г. Строганова (VR). Выполнила: Е. Михедова, Руководитель: доц. Е.А. Кузнецова

зать историю постройки здания, погрузив зрителя в реконструкцию пространства при помощи технологий виртуальной реальности. Для полноценного погружения в атмосферу проекта в виртуальной реальности пользователь может путешествовать по воссозданному зданию при помощи игровой механики программного комплекса, который упрощает разработку, предоставляя набор необходимых для разработки инструментов и используется преимущественно в гейм-дизайне. Таким образом на выходе проект дает возможность полноценного посещения виртуальной реконструкции.

Технология виртуальной реальности так же может применяться и в формате экскурсионного маршрута и, если в пешеходной экскурсии уместнее использовать технологию дополненной реальности, то на примере проекта медиареконструкции на Москва-реке мы видим интеграцию данной технологии в экскурсию на речном кораблике. Главная цель реконструкции – в экскурсионном формате познакомить пользователей с различными достопримечательностями Москвы которые видно с реки. Демонстрация осуществляется при помощи технологии виртуальной реальности: пользователь следуя аудиогиду или лекции экскурсовода надевает очки в тот момент когда корабль проезжает очередную достопримечательность. Таким образом на протяжении экскурсии мы можем увидеть такие объекты как: Белокаменный Кремль 1366–1367 годов, бассейн на месте храма Христа Спасителя и многое другое. Так же у пользователей есть возможность получить подробную информацию обо всех реконструированных объектах в интерактивном формате. Другими словами мы организуем уникальное взаимодействие пользователя — погружая его в виртуальную реальность при это сохраняя возможность интеграции в окружающую среду что дает нам многогранность пользовательского опыта и неординарное прочтение такой темы как реконструкция.



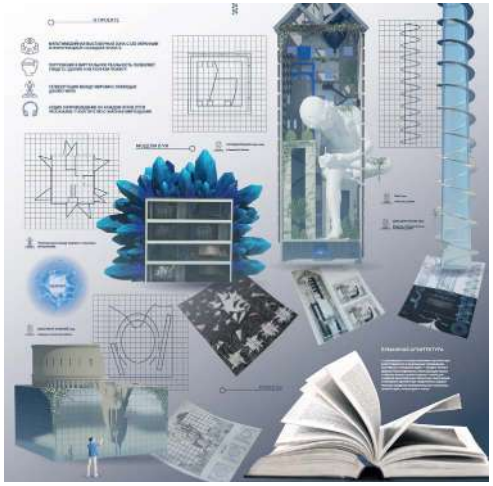


Рис. 5. Медиареконструкция экскурсии по Москве-реке с технологией виртуальной реальности. Выполнила: К. Шелудько, Руководитель: доц. Е.А. Кузнецова
Рис. 6. Медиареконструкция проектов «Бумажной архитектуры». Выполнила: А. Иванова, Руководитель: доц. Е.А. Кузнецова

В данном проекте отражена еще одна грань возможностей виртуальной реальности в контексте реконструкции. Здесь речь идет о архитектурных проектах, неосуществимых в реальности из-за своей технической сложности, стоимости, масштабности или цензурных соображений — так называемой «бумажной архитектуре». Проект создан на основе книги Юрия Аввакумова «Бумажная архитектура. Антология». В.О. Исакова и В.А. Осокина, анализируя концептуальное движение «бумажных» архитекторов, уточняют: «Бумажная архитектура — разновидность опыта в архитектурном творчестве, воплотившаяся в журнальных публикациях, выставках и конкурсах идей, использующая языки и образы разных стилей для создания многозначных проектных композиций. В ней соединились выразительные средства изобразительного искусства, архитектуры, литературы и театра. Участниками движения являлись Юрий Аввакумов, Михаил Белов, Александр Бродский, Лев Евзович, Тотан Кузембаева, Вячеслав Мизин, Илья Уткин, Михаил Филиппов» [4, с. 129]. Целью данного проекта было создать пространство в виртуальной реальности где можно было бы посмотреть реконструированные проекты «бумажной архитектуры».

Проекты «бумажной архитектуры», выбранные в соответствии с 4 законами мироздания:

1. Закон притяжения: подобное притягивает подобное — проект «Городской дом».

2. Закон намерения или осознанного существования — проект «Пик».
3. Закон невмешательства — проект «Кинотеатр Колизей».
4. Закон баланса — проект «Кукольный дом».

Погружение в атмосферу так же создается в аудиоформате рядом с каждым из объектов. Проекты выбраны по принципу четырех основ мироздания, каждый из которых можно прослушать рядом с соответствующим зданием. Благодаря технологиям, пользователь сможет погрузиться в макет и посмотреть на архитектурные проекты в их реальном размере. Таким образом мы сможем увидеть все новаторские идеи прошлого в будущем, воссозданном через технологию виртуальной реальности.

Заключительный проект с использованием технологии виртуальной реальности представляет собой полное погружение в футурологию. За основу проекта взята стилистика архитектуры Заха Хадид, ввиду того что бионическиая архитектура органично вписывается в природные ландшафты, становясь их частью, можно сказать что ее проекты являются рукотворной интерпретацией природы в архитектуре. Цель проекта показать возможность гармоничной взаимосвязи архитектурной экосистемы человека и природы: как города с архитектурой Заха Хадид (с их природными изгибами) дополняют красоту того, что было создано самой природой. С точки зрения реализации проект представляет собой полноценный мир, воссозданный при помощи технологии виртуальной реальности. Пользователь может путешествовать из локации в локацию, создавать свои уникальные объекты, взаимодействовать с элементами мира при помощи игровой механики и системы порталов.

Итогом разработки проектов реконструкции в дополненной и виртуальной реальности являются, по замечанию О.Г. Яцюк, реальные объекты, функционирование которых моделируется в цифровом формате — например, виртуальные компьютерные проекты и интерактивные гибридные среды [9]. При этом дизайнер, не только погружающийся, то и трансформирующий виртуальную среду изнутри, становится и на позиции субъекта по отношению к этой реальности, и ее реципиента. Средствами деятельности можно обозначить различные интерактивные мультимедийные технологии. Проектирование любого digital-проекта — это



Рис. 7. Медиареконструкция городов будущего в стилистике проектов Заха Хадид. Выполнила: Д. Силантьева, Руководитель: доц. Е.А. Кузнецова

образно-функциональная модель, определяющая сценарный подход к решению выбранной задачи и стратегию действий.

В интеграции мультимедийных технологий таких как дополненная и виртуальная реальность очевидной является тенденция их художественно-образного освоения. Сложно спорить об актуальности современных технологий в контексте реконструкции историко-культурных объектов. Открытый характер технического прогресса, выход его достижений в культуру общества оказывает существенно влияние на развитие художественного языка в дизайне. Исходя из приведенных выше примеров проектов с интеграцией технологий мы видим, — что создание медиа-реконструкции выстраивается прежде всего путем грамотного сценарного подхода к проектной задаче. Таким образом современные технологии служат проводником в схеме: человек — гаджет — пространство, что выводит понятие реконструкции историко-культурных объектов на новый уровень.

Примечания:

1. В качестве иллюстрации различных механик применения технологии дополненной и виртуальной реальности приводятся примеры учебных проектов студентов РГХПУ им. С.Г. Строганова, кафедры «Средовой дизайн», профиль «Мультимедиа дизайн».

Список литературы:

1. Буров А.М. Язык мультимедиа. Эволюция экрана и аудиовизуального мышления [Отчет о НИР] / А.М. Буров, Е.Г. Яременко, С.М. Соколов, Н.В. Лукиных, А.М. Орлов, В.М. Монетов. М.: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, 2012. 375 с.

2. Гаврилова Л.Г. Феномен мультимедиа: технологический, культурологический и искусствоведческий взгляд. Киев: Национальный педагогический университет имени М.П. Драгоманова. URL: https://l.120-bal.ru/informatika/40320/index.html

3. Елинер И.Г. Общие проблемы организации и оптимизации мультимедийной коммуникативной культуры // Вестник Томского государственного университета. 2010. № 331. С. 63–67.

4. Исакова В.О., Осокина В.А. Архитектурные фантазии в творчестве зодчих // Безопасность человека и устойчивое развитие общества перед вызовами глобальных трансформаций. Материалы международной междисциплинарной научной конференции. Часть 2. Йошкар-Ола: Поволжский государственный технологический университет (Йошкар-Ола), 2022. С. 129–130.

5. Кузнецова Е.А. Методология проектирования как основа образовательного процесса в медиадизайне // Дизайн. Искусство. Промышленность. 2022. Вып. 9. С. 39–40.

6. Маслова Ю.А., Белов Ю.С. Технологии дополненной реальности // E-Scio. 2022. № 2 (65). С. 4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-dopolnennoy-realnosti (дата обращения 27.02.2023).

7. Подгорецки Ю. Социальная коммуникация — наука XXI века // Историческая и социально-образовательная мысль. 2015. Том 7, № 2. С. 157–163.

8. Черный Ю.Ю. Философские основания технологий виртуальной и дополненной реальности // SAEC. 2019. № 1. С. 219–229.

9. Яцюк О.Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: Гуманитарный аспект культурологии. СПб: СПБГУКИ, 2010.

А.В. ЯКИМЕНКО
Доцент кафедры «Дизайн средств транспорта», Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

A.V. YAKIMENKO
Assistant professor, Transportation design department, the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ВИРТУАЛЬНАЯ И ФИЗИЧЕСКАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ПРОЕКТИРОВАНИИ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

VIRTUAL AND PHYSICAL REALITY IN TRANSPORTATION DESIGN

В статье рассмотрено взаимодействие традиционных и цифровых методов проектирования в дизайне средств транспорта. Проанализированы тенденции в эволюции методов проектирования и перспективы традиционных методик в новых цифровых реалиях.
Ключевые слова: дизайн средств транспорта, виртуальная реальность

The article treats the interaction of the traditional and digital design technoques in contemporary transportation design. The modern trands and prospects of manual design techniques in digital era are considered.
Keywords: transportation design, VR

В современных условиях проектирование транспортных средств на всех стадиях от дизайн-проекта до производственной документации ведётся в основном в цифровом формате. Ручные расчёты и чертежи не используются совершенно. Начатый в 1960-х годах в компании Renault Пьером Безье переход к цифровым технологиям проектирования (пакет UNISURF) постепенно вылился в практически полностью цифровой процесс проектирования. Приемлемая в

настоящее время точность прочностных и аэродинамических расчётов возможна только цифровыми методами финитных элементов, их применение требует трёхмерной цифровой модели. Таким образом, цифровая модель стала неотъемлемой частью процесса проектирования.

Цепочка действий при дизайн-проектировании в настоящий момент выглядит следующим образом (на примере Mercedes [5]):

1. Поиск концепции — ручная графика на бумаге, скетчи.
2. Компоновка — или так называемый пэкэджинг, согласование найденного стилевого решения с требованиями по размещению водителя и пассажиров в салоне.
3. Создание трёхмерных моделей в пакетах твердотельного 3D-моделирования (Alias, Catia) и лепка моделей в масштабе 1:4, а затем и в натуральную величину. Такие производители, как Mazda, не отказываются от лепки модели [3]. В большинстве компаний 3D-модель фрезеруется на специальном станке из технического пластилина и в процессе ручной лепки периодически сканируется, таким образом сохраняя те или иные состояния с возможностью вернуться к ним, снова профрезеровав модель. Работа в пластилине, таким образом имеет характер комбинированный, аналогово-цифровой.
4. Окончательный выбор модели экстерьера и повторение для дизайна интерьера цикла: скетчинг — цифровые и пластилиновые трёхмерные модели (проверка эргономики и зрительногоо восприятия интерьера) — окончательный выбор решения интерьера.
5. Цветофактурные решения.
6. Компоновка оборудования.
7. Создание финальной 3D-модели.

Фактически, сейчас в процессе дизайн-проектирования только изначальный поиск концепции и создание демонстрационных скетчей остаются в пространстве двумерной графики, при этом если поиск ведётся в традиционных техниках на бумаге, то демонстрационные скетчи для презентации нового автомобиля, как правило, делаются средствами компьютерной графики. Кроме этих техник, «ручной», хотя и с применением технологий 3D-сканирования и фрезерования с ЧПУ, остаётся скульптурная часть работы над автомобилем, транспортное средство — интерьер и экстерьер — лепится из пластилина в натуральную величину для проверки эргономики, внешнего вида и продувки в аэродинамической трубе.

Цифровизация дизайн-проектирования существенно повлияла на облик создаваемых автомобилей, формообразование стало определяться возможностями программного обеспечения смоделировать ту или иную поверхность. Кузов стал менее скульптурным, сложные переходы формы уступили место более примитивному пластиче-

скому сопряжению поверхностей. В целом можно говорить о менее человечном и менее органическом дизайне в пользу требований оптимизации — прежде всего скорости процесса дизайн-проектирования и его лёгкого сопряжения с инженерным проектированием.

Если технологии цифрового моделирования окончательно интегрированы в дизайн-процесс и радикально его изменили как с точки скорости получения результата, так и с точки зрения самого этого результата, то более новая технология виртуальной реальности на данный момент является скорее пространством для экспериментов. Так, виртуальная и аугментированная реальность используется как инструмент контроля формы и качества поверхностей на финальной стадии моделирования компанией Альянс Синержи (Renault-Nissan-Mitsubishi). Для контроля и приёмки финальных поверхностей в Рено и Ниссан, используют шлемы виртуальной реальности. Эта технология при надлежащей калибровке оборудования обеспечивает как повышенное качество контроля, так и возможности распределённой и дистанционной работы над проектом.

Виртуальная реальность также используется как способ избежать немасштабного решения. Цифровая модель окружающего мира и шлем виртуальной реальности с хорошей точностью передают зрительные ощущения от модели в масштабе 1:1, что невозможно при просмотре изображения крупного в реальности объекта на обычном экране.

Виртуальная реальность как непосредственный инструмент создания новой формы в настоящее время не используется массово, хотя отдел дизайна компании Ford экспериментировал с программой 3D-скульптинга Gravity Sketch [4], позволяющей создавать и редактировать форму в шлеме виртуальной реальности в режиме реального времени с помощью манипуляторов для обеих рук, отчасти имитируя работу скульптора. Известны также эксперименты с концептуальным дизайном в Gravity Sketch с последующей доработкой в полноценных пакетах 3D-моделирования — в этом случае виртуальная реальность используется как способ трёхмерного скетчинга [1]. Такого типа программы можно рассматривать как инструмент трёхмерного эскизирования, полученная модель, содержащая найденные пластические решения, передаётся в полноценный пакет трёхмерного моделирования для доработки.

В целом, применение виртуальной реальности как инструмента контроля поверхностей, оценки зрительного впечатления от предмета и создания концептуальных трёхмерных эскизов делает результат менее механистичным, чем это свойственно полностью цифровому процессу дизайн-проектирования. Фактически, это возвращение к более естественному, скульптурному проектированию кузова автомобиля и таким образом — его гуманизация.

Общая логика выбора тех или иных технологий на разных этапах проектирования обусловлена прежде всего скоростью и удобством работы и надёжностью полученного результата. Именно этим обусловлен выбор ручной графики для поиска концепции — сравнение большого количества единообразно оформленных вариантов на бумаге существенно эффективнее просмотра изображений на экране. Точно так же, пластилиновая модель — наиболее удобна для проверки эргономики, а введение в процесс работы с пластилином станка с ЧПУ и 3D-сканера радикально облегчает перенос информации между аналоговым и цифровым носителями. В этой же логике следует оценивать и перспективы инструментов виртуальной реальности в качестве элементов дизайн-процесса. Внедрение их как элементов контроля качества поверхностей и сомасштабности принятых пластических решений человеку и окружающей среде представляется неизбежным, так как ускоряет процесс принятия решений, позволяет распределить работу и тем самым сокращает цикл проектирования. Вопрос о широком внедрении программ скульптинга для виртуальной реальности на настоящий момент не имеет однозначного ответа. Если функциональность пакетов для моделирования в виртуальной реальности позволит ускорить процесс разработки, то вероятно изменение стандартного процесса разработки с ранним переходом от ручного скетча к трёхмерной модели на стадии разработки концепции.

Ещё одним элементом цифрового процесса дизайн-проектирования, имеющим хорошую перспективу массового внедрения, является параметрическое проектирование и как его часть — генеративный дизайн. В рамках этой парадигмы значительная часть оптимизации формы отдана генетическим алгоритмам, что позволяет получать более органические, сложные формы. Современные аддитивные технологии позволяют производить так спроектированные объекты (например, губчатые металлические объекты, имитирующие структуру костной ткани), таким образом более органичный, бионический подход к проектированию может быть реализован на практике [2].

Связанный с цифровым проектированием сектор аддитивных технологий производства также обеспечивает гораздо более широкую кастомизацию дизайна, вплоть до штучных образцов. Этот элемент общего тренда на более индивидуальный подход к транспортному средству может быть реализован только в связке с цифровыми методами проектирования, позволяющими быстро и недорого варьировать характеристики спроектированных автомобилей.

Таким образом, современное дизайн-проектирование автомобилей — процесс, включающий в себя аналоговые (концептуальный поиск), цифровые (моделирование), аналогово-цифровые (создание пластилиновой модели) инструменты. В настоящий момент в этот процесс включают-

ся элементы, придающие цифровой его составляющей более органичный характер (скульптинг в виртуальной реальности, адаптированные для аддитивного производства методики параметрического проектирования). Можно говорить о том, что процесс перехода от традиционного, аналогового проектирования к цифровому уже завершился и присущее его началу несовершенство формообразования преодолено.

Возвращаясь к основной логике, в которой этот процесс формируется, — оптимизации затрат времени и средств — можно уверенно говорить, что в обозримом будущем сохранится основа из ручной графики, цифровой трёхмерной модели и создаваемого в пограничном, аналогово-цифровом режиме прототипа для тестирования. В то же время, инструменты виртуальной реальности могут несколько потеснить аналоговые методы. Трёхмерный скульптинг в виртуальной реальности может стать если не альтернативой, то дополнением к концептуальному скетчингу, вытеснив поисковое макетирование. Часть функций контроля получаемого результата может также окончательно перейти к инструментам виртуальной реальности.

Прогноз дальнейшей эволюции сосуществования традиционных и цифровых технологий в дизайн-проектировании транспортных средств не сводится к одному главному тренду. Некоторые из этих традиционных технологий с высокой вероятностью будут вытеснены по мере развития численных методов, но часть ручных техник в реальном, физическом мире имеет имманентное преимущество перед технологиями виртуальной реальности, и скорее всего эти техники проектирования останутся в арсенале дизайнера в обозримой перспективе, а часть технологий виртуальной реальности (такие как программа Gravity Sketch) имеет свойства ручной, живой техники и органично развивает традиционные методы работы дизайнера.

Список литературы:

1. Пономарёв, Максим. INDIAN VR concept. Страница дизайнера на Behance [Электронный ресурс] https://www.behance.net/gallery/76121141/INDIAN-VR-concept (дата обращения 27.09.2022).

2. Péter Ficzere. Research on and Practice of Additive Manufacturing Technologies. Hungarian Journal of Industry and Chemistry. 2021. Vol. 49. Pp. 59–64.

3. Sculpting — yes — sculpting award-winning cars.Mazda USA, https://insidemazda.mazdausa.com/the-mazda-way/design/clay-modeling/ (дата обращения 27.09.2022).

4. Ford Collaboration with Gravity Sketch Introduces Co-Creation Feature, Allowing Designers Across Globe to Work in Same Virtual Reality Space. Ford Media Center. 06.05.2019. https://media.ford.com/content/fordmedia/fna/us/en/news/2019/05/06/ford-collaboration-gravity-sketch-co-creation.html (дата обращения 27.09.2022).

5. The design process: From the initial idea to the finished car. Mercedes Benz, 27.01.2017. https://group-media.mercedes-benz.com/marsMediaSite/en/instance/ko/The-design-process-From-the-initial-idea-to-the-finished-car.xhtml?oid=15379797 (дата обращения 27.09.2022).

ЧАСТЬ III
МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ПРОЕКТЫ. АВТОРСКИЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

PART III
INTERDISCIPLINARY PROJECTS. AUTHOR'S EXPERIMENTS

Е.В. ОРЛОВА
Кандидат искусствоведения, старший научный сотрудник отдела зарубежного искусства, НИИ РАХ

E.V. ORLOVA
PhD (in Art History), senior research fellow, department of foreign art studies, Institute of theory and history of art, Russian Academy of Arts; Member of the Association of Art Critics and Art Historians Association (AIS)

«ЦИФРОВОЙ ПРОЛОГ» К МОНУМЕНТАЛЬНОМУ ИСКУССТВУ КОНЦЕПТУАЛИЗМА

«DIGITAL PROLOGUE» TO THE MONUMENTAL ART OF CONCEPTUALISM

Статья посвящена искусству концептуализма Запада конца XX – начала XXI века. Представлен анализ художественных идей, программы и крупных произведений художников Джозефа Кошута и Ханса Хаке. Изучены стилевые признаки и творческие предпосылки перехода к монументальному масштабу, связанные со специфичными «оглядками» на цифровую культуру.
Ключевые слова: Джозеф Кошут, Дуглас Хюблер, Ханс Хаке, Филипп Бержес, Музей Жана-Франсуа Шампольона в Фижаке, Лувр в Париже, Дом Пауля Лёбе в Берлине, Рейхстаг в Берлине, Штеделевский художественный институт и городская галерея во Франкфурте на Майне, Национальная галерея в Берлине, Государственные музеи в Берлине

The article is devoted to the art of conceptualism of the West at the end of the XX – beginning of the XXI centuries. An analysis of the artistic ideas, programs, and major works of the artists Joseph Kosuth and Hans Hake is presented. Stylistic features and creative prerequisites for the transition to a monumental scale, as well as a peculiar perception of digital culture are analyzed.
Keywords: Joseph Kosuth, Douglas Huebler, Hans Haacke, Philippe Bergès, Champollion Museum in Figeas, Musée du Louvre, Paul-Löbe-Haus in Berlin, Reichstag in Berlin, Städelsches Kunstinstitut und Städtische Galerie in Frankfurt am Main, Nationalgalerie in Berlin, Staatliche Museen zu Berlin

На одной из выставок современного интернационального искусства под общим названием «Документа» в Касселе компьютерные технологии были названы «входными воротами» в искусство. Цифровизация сыграла важную роль в утверждении искусства концептуализма на художественной сцене Запада конца XX – начала XXI века и определила его немаловажную значимость. Во-первых, электронные технические средства стали своего рода «плацдармом» для вхождения концептуализма в монументальное искусство. А также они послужили основным способом для популяризации и распространения творческих находок мастеров-концептуалистов и обеспечили динамичную экспансию их идей в арт-индустрию, рекламу, музейно-экспозиционный маркетинг.

Одновременно — и это уже во-вторых, — цифровые технологии способствовали творческому новаторству концептуализма косвенно — через очевидную трансформацию самой визуальной культуры как таковой. Творческое сознание многих мастеров оказалось захвачено мощными потоками сенсорно-информационного контента, органично встроенного в урбанистическое пространство. И хотя для них компьютер вовсе не был каким-то исключительным инструментом на пути к созданию своих произведений, однако творческие рефлексии на процесс цифровизации очевидны.

Прежде всего, был стимулирован революционный переход художников-концептуалистов от малоформатных текстов к монументальным арт-объектам в архитектуре. Новый качественный уровень визуальных текстов обеспечила широкоформатная цифровая печать. Новаторская демонстрация визуального текста на архитектурных фасадах и интерьерах способствовали эволюционному развитию творческой программы, жанровой и стилевой специфики концептуализма как художественного явления.

Мастера концептуального искусства создали различные способы визуальной интерпретации текстов: от отдельных букв и буквенных строк — до больших текстовых панно. Их монументальные произведения, связанные с письменным наследием мировой западной культуры, были нацелены на интерпретацию в соответствии с мышлением современного человека в цифровую эпоху. Архитектура оказалась синтезирована с визуальным текстом, обращенным к эрудиции, культурной памяти и интеллекту. Возможно, что текст в

творчестве концептуалистов вызывал провокацию к образно-ассоциативным и семантическим загадкам.

Тяга к гигантомании в искусстве концептуализма и художественный синтез с архитектурой характеризовались парадоксальностью зрительного впечатления: монументальные инсталляции с мелким шрифтом, как правило, оказывались всё менее изобразительны, однако, более декоративны.

Характерно провести образную параллель. В конце XX – начале XXI века для онлайн-формата было симптоматично демонстрировать различные буквенные и цифровые коды, предназначенные не столько для прочтения, сколько для элементарного электронного копирования. Также и многие арт-объекты в виде архитектурного текста неожиданно оказывались мало информативны, однако, были призваны обеспечить образно-коммуникативную выразительность архитектурного пространства. Инсталляция в виде текста могла представлять собой особый семантический ряд, создавать провокацию, быть лишенной смысловой и повествовательной ценности. Однако такой текст, к примеру, у Джозефа Кошута в музее Шампольона в Фижаке, функционировал в архитектурном пространстве для перекодирования языка в некую абстрактно-знаковую систему визуальных символов.

Творческое начало Джозефа Кошута (Joseph Kosuth, p. 1945) и его первые «пробы» в искусстве были связаны с 1960-е годами, когда он «странствовал» по разным образовательным учреждениям: Школа дизайна Музея искусств в американском Толидо (штат Огайо), частные уроки, Кливлендский институт искусств. Потом был большой вояж через Европу, Париж — в Северную Африку. Со временем художник побывал в Перу, в районе бассейна Амазонки, где познакомился с жизнью племени индейцев ягуа; и посетил Австралию, где разыскал племя аборигенов. По возвращении Кошут поступил в нью-йоркскую школу социальных исследований и мыслил себя не только художником, а еще философом и антропологом с большим опытом полевых наблюдений. Профессиональный интерес Кошута, связанный с проблемой языка в социально-культурном контексте, определил его творческое будущее.

В 1960-х годах Кошут продемонстрировал публике предмет, вырванный из повседневной жизни простого обывателя, — самый обыкновенный стул («Один и три стула»). А рядом висели фотоснимок того же самого стула и стенд со словесно-текстовым описанием данного предмета мебели. Свои первые выставки Кошут рассматривал как пример некоего, основанного им самим «Музея нормального искусства». Так, он провозгласил о рождении искусства концептуализма, связанного с визуализацией идей как таковых и их лингвистической формы воплощения.

Кошут исключил всякое изображение, связанное с воспроизведением форм реального мира, а также их стилизацией, деформацией и т.д. К изобразительной функции искусства интереса вообще никакого не было. Его произведения предполагали совершенно другой принцип творческого воздействия, по сравнению как с реалистическим, так и образно-символическим художественным методом (то есть иной, чем в классическом искусстве). Мастер также изгнал из своего творчества всякий перцептивный опыт. В центре его внимания были особые знаки, которые имели сугубо лингвистическую функцию.

Задача концептуализма состояла в том, чтобы стать новым языком с ярко выраженной коммуникативной силой. Внимание художника было нацелено на знаковость отдельных буквенных элементов, и их суммарного прочтения через текст. Отныне для Кошута имел смысл текст, и визуальное воспроизведение букв в контексте некой грамматической и фразеологической конструкции. Художественная критика со всей серьезностью подошла к «прочтению» искусства, которое исключило из своих произведений столь «привычную» и «ожидаемую» зрительную образность. Такая художественная стратегия характеризовалась, по словам Томаса Кроу (Thomas Crow), как полное «устранение от визуальности» [1, p. 5]. Хотя, более верно было бы сформулировать иначе: «устранение от изобразительной образности» в пользу символьно-буквенной и языковой конструкции.

Кошут говорил, что он в своих арт-объектах с текстом полностью отстранился от внешней красивости и эстетичности. Классические виды искусства, к примеру, живопись и скульптура, являлись для него формалистическим искусством. Кошут даже назвал их с презрением некими «эстетическими экзерсисами» [5]. Понятно, почему первоначально концептуальное искусство выставлялось вместе с объектами американского минимализма: сперва казалось, что общность художественных явлений проявляется в характерном для них нарочитом упрощении и лаконизме художественных средств и приемов.

Художественную стратегию визуализации неких идей как таковых, получивших ценность и смысл в искусстве, поддержали многие художники-концептуалисты. Например, американец Дуглас Хюблер (Douglas Huebler, 1924–1997) рассказывал, что однажды он нанес на холст три-четыре полосы, и ему пришла в голову мысль, что в общем-то любая картина могла бы спрыгнуть со стены и начать самостоятельное существование как некий объект, который сам по себе уже есть искусство. Для него была важна вовсе не красивая картина, а идея картины как таковой. Так, от живописи мастер перешел к арт-объектам в духе минимализма, форму которых он условно назвал «скульптурой» [6, p. 135].

Джозеф Кошут вообще хотел вырваться «из оков» искусства как такового, и приблизиться к более значимой для него области знаний — фило-



Рис. 1. Джозеф Кошут. Монументальная копия известного Розеттского камня во дворе музея египтолога Жана-Франсуа Шампольона в Фижаке. 1990

софии. Он считал, что художнику концептуального искусства позволительно быть лишенным художественного вкуса. Главное — обладать способностью наделить произведение интеллектуальной ценностью. Кошут настаивал, что присущая его собственным арт-объектам философская ценность уже сама по себе располагала к «красоте», и, стало быть, указывала на настоящее искусство.

Ярким примером монументального воплощения текста стал в искусстве Джозефа Кошута французский Фижак. В 1990 году во дворе музея египтолога Жана-Франсуа Шампольона мастер-концептуалист расположил гигантскую инсталляцию размером в сто квадратных метров (Рис. 1). Монументальный текст был воспроизведен через обработку пескоструйным аппаратом для гравировки камня. Художник создал монументальную копию известного Розеттского камня. Речь идет об историческом памятнике времен фараона Птолемея V, который сегодня находится в Великобритании. Такой поиск новой формы художественного синтеза был связан с интересом к масштабу: произведение стало частью самой архитектуры. Кошут представил монолит из чёрного гранита — размером в сто квадратных метров с тремя ступенями. Визуальный текст воспроизведен через обработку пескоструйным аппаратом для гравировки камня. Так, благодаря сотрудничеству с архитектором Филиппом Бержес интерьер французского музея продемонстрировал своего рода иронические загадки.

Архитектурная загадка — потому что парадный двор музея превратился в пространство, в котором древний монумент с малопонятным текстом оказался под ногами зрителя. Он стал подобием сцены для общения современного человека. Вместо экстраполяции теста «древних богов» он исполнял иную функцию и оформил социальное пространство жизни современного человека. Авторская копия музейного экспоната трансформировалась в утилитарный объект: был создан форум для прогулок, диалога и взаимодействия людей.

Образно-визуальная загадка будто бы в духе Фердинанда де Соссюра: древние иероглифы оказались в неожиданном семиотическом сопряжении с архитектурным контекстом, арочными окнами, тремя полуступенями. Создавалась парадоксальная ситуация, когда такой масштабный текст воспринимался, прежде всего, через свою визуальную форму.





Рис. 2. Джозеф Кошут. Монументальная копия известного Розеттского камня во дворе музея египтолога Жана-Франсуа Шампольона в Фижаке. 1990. Фрагмент
Рис. 3. Дизайн пола в здании Дома Пауля Лёбе (правительственный корпус Немецкого Бундестага). Художник Джозеф Кошут. Берлин. 1998–2001

Лингвистическая загадка: в прошлом Шампольон сделал расшифровку религиозного текста с Розеттского камня и озвучил «речь древних богов». Теперь древнеегипетская письменность как бы вновь зашифрована. Однако у зрителя, находящегося в движении, не возникало потребности к прочтению мелких строк древней письменности у себя под ногами (Рис. 2). Обычно, на ходу взгляд беглый, рассеянный, возможно, скользящий. Получилось, что представленный монолит Кошута с текстом Розеттского камня оказался малозначим содержательно, однако, приобрел ценность как абстрактно-декоративный элемент декора в архитектурном пространстве.

Джозеф Кошут активно участвовал в художественной жизни ФРГ. В правительственном квартале Берлина архитектор Стефан Браунфельс (Stephan Braunfels, p. 1950) реализовал проект с исключительным чувством «авторской индивидуальности»: два сооружения поставлены на разных берегах реки Шпрее, однако, как единый комплекс — Дом Мари Элизабет Людерс и Дом Пауля Лёбе (владения Бундестаг) [3]. Проект получил интересную интерпретацию с точки зрения сочетания архитектурного образа, исторической традиции и политического назначения здания [2, s. 296].

В 1998–2001 годах Кошут сделал в Доме Пауля Лёбе металлическую инкрустацию пола в виде надписи: «Итак, что было жизнью?» — блестела одна из строк, вырванная из романа «Волшебная гора» Томаса Манна. Другая цитата, позаимствованная из произведения Рикарды Хух «Воспоминания Лудольфа Урслея младшего», также вопро-





Рис. 4. Джозеф Кошут на своей собственной выставке под названием «Ни видимость, ни иллюзия» («ni apparence ni illusion») во французском Лувре. Начало 2000-х
Рис. 5. Джозеф Кошут. Национальная галерея Государственных музеев Берлина. Инсталляция с наименованием «Инициалы. Поминки по Финнегану». 1998. Приобретена в начале 2000-х из коллекции Э. Шельмана

сительно гласила: «Что есть жизнь человека?» (Рис. 3).

С минимумом художественных средств искусство концептуализма исхитрилось достичь в Доме Пауля Лёбе максимальной степени воздействия через визуальный текст словно идеологический нарратив. Как стилевое направление концептуализм был нацелен трансформировать семантическое пространство архитектуры, которое через какие-либо визуальные понятия — «демократия», «единство», «жизнь», «человек» — получало определенную политическую «раскраску».

Еще один яркий пример монументального проекта концептуализма, осуществленный Джозефом Кошутом в 2009–2012 годах — средневековая стена подвального этажа французского Лувра неожиданно была украшена неоновыми буквенными строками. Выставка Кошута получила название «Ни видимость, ни иллюзия» («ni apparence ni illusion»): прозвучало как французский перевод строк, заимствованных из текстов немецкого философа Фридриха Ницше (Рис. 4): «Пятнадцать камней на месте, все вне тени, эти освещенные 13 слов делают видимыми как зрителя, так и наблюдаемого. Стена, проход» («Fifteen stones in place, all out of shadow, these lit wordsmake visible both the viewer and the viewed. The wall, the passage»). Через свое творческое мышление Кошут хотел достичь своеобразного «языка равновесия» исторических времён. Старая каменная кладка, современный неон и философия. Однако очевидно, что восприятие мастером-концептуалистом архитектурной традиции было предельно обобщенным. Творчество Кошута всегда было пропитано различными идеями: от абсурда дадаизма — до психоанализа Фрейда и постмодернистской литературы.



Рис. 6. Джозеф Кошут. Все варианты инсталляции с наименованием «Инициалы. Поминки по Финнегану» разошлись по разным коллекциям

Кошут пытался выразить в лингвистической (языковой) форме некое явление реального или ментального мира. Одновременно его творческая стратегия включала эпатаж, который привел к отчуждению от исторического наследия. Он желал сочетать несочетаемое: визуальная цитата, заимствованная из философского наследия, демонстрировалась через призму современных художнику творческих практик и технологий.

В 2013 году Кошут показал в Национальной галерее Государственных музеев Берлина (Nationalgalerie, Staatliche Museen zu Berlin) инсталляцию под наименованием «Инициалы. Поминки по Финнегану»: черная стена с неоновыми буквами, смоделированными из люминесцентных трубчатых ламп белого цвета. Свой дизайнерский проект Кошут создал значительно раньше — еще в 1998 году, и в нескольких вариантах, которые разошлись по разным коллекциям. Инсталляция для Национальной галереи Государственных музеев Берлина была приобретена благодаря коллекционеру Э. Шельману (Edition Schellmann) (Рис. 5). Фраза «Поминки по Финнегану» произошла от названия романа ирландского писателя-модерниста Джеймса Джойса, а также напоминала об ирландском песенном фольклоре на тему безумия из-за горячительного виски. Беспрерывное и неконтролируемое течение мысли в духе Джойса нашло образно-визуальное воплощение в арт-объекте Кошута: буквы рассыпались, и будто бы смысл терялся (Рис. 6).

По идее самого Кошута, концептуальное искусство искало философское содержание в таинственном «промежутке» между мудрой цитатой и экспериментальными художественными технологиями. Однако такая попытка изменить семиотическое значение языка через творческие приемы из «неязыковой» сферы приводили к неожиданному результату: если лингвистическая дефиниция произведения концептуализма сохранялась, то в лучшем случае, только частично. Встречалась также попытка изменить язык, трансформировать контекст,

утрировать значение, найти ассоциации, либо вообще перевернуть смысл фразы. И тогда возникал парадоксальный эффект, когда стремительно улетучивалась интеллектуальная составляющая текста.

* * *

Итак, переход к монументальному масштабу текстов для концептуалистов оказался возможен на основе современного качественного уровня визуальной культуры, трансформированной в эпоху цифровизации; а также через идею синтеза различных художественных практик и технологий. Джозеф Кошут и его коллеги в других художественно-национальных школах создавали арт-объекты с особыми зрительными эффектами через обращение как к классическим, так и новым технологиям (машинописный и компьютерный текст на бумаге, традиционная и цифровая фотография, металл, стекло, неон, монитор, компьютерная графика, шелкография на стекле и алюминии, неоновые трубчатые лампы, и, наконец, архитектурная стена).

Очевидно, что заслугой монументального искусства концептуализма стал поиск тесных связей между арт-объектом и современным жизненным и коммуникативным пространством. Основанием для такой творческой стратегии во-многом послужил культурно-визуальный опыт цифровой среды. Показательно, что в 2000 году кельнский мастер Ханс Хаке (Hans Haacke, p. 1936), обосновавшийся в США, был приглашен на родину — в ФРГ — для декора северного атриума берлинского Рейхстага. Хотя художник возражал против прозвища «концептуалист», однако, он создал арт-объект именно в стиле широко популярного американского концептуализма. Его монументальная инсталляция была составлена из неоновых букв, каждая высотой 1,20 метра (Рис. 7). Представленная строка — семь метров в ширину и двадцать один метр в длину — гласила: «численность населения» («DER BEVÖLKERUNG»). Шрифт, стилизованный под готический, напоминал о надписи Петера Беренса на западном фронтоне Рейхстага (“Dem deutschen Volke”). Специальная видеокамера осуществляла круглосуточную фотофиксацию данного арт-объекта в автоматическом режиме для базы данных, размещенной в интернете. Архив фотоснимков демонстрировался на особом web-сайте в ускоренном темпе.



Рис. 7. Ханс Хаке. Инсталляция в виде надписи: «DER BEVÖLKERUNG» (от нем.: «ЧИСЛЕННОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ»). Северный атриум Рейхстага. Конец 1990 — начало 2000-х



Рис. 8. Ханс Хаке. Инсталляция в виде надписи: «DER BEVÖLKERUNG» (от нем.: «ЧИСЛЕННОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ»). Фрагмент. Акция парламентариев, высыпающих землю на газон с арт-объектом. Конец 1990 — начало 2000-х

В Бундестаге развернулась большая дискуссия парламентариев о границах «свободы искусства». Некоторые ссылались на Основной закон ФРГ, и отстаивали лозунг абсолютной «свободы». Другая часть парламентариев заявила, что данный проект Хаке имеет некую «двусмысленность» из-за неясности самого текста: «численность населения». Раздавались голоса с предложением рассматривать инсталляцию как «неконституционную». Было также предложение перенести проект в городское пространство Берлина. Однако общим голосованием парламентариев проект Хаке все-таки был принят к реализации в атриуме Рейхстага и одновременно продемонстрирован на интернет-платформе [7].

Данный арт-объект Хаке был сопровожден проведением многолетней художественной акции, в которой приняли участие несколько сотен немецких парламентариев (Рис. 8). Ее название прозвучало как «Народонаселение с землей из своих округов». И по ее сценарию желоб с буквенной инсталляцией и газоном регулярно пополнялся землей с разных избирательных округов. Через годы дёрн пророс удивительным сочетанием сорняков и благородных садовых растений.

Идея синтеза арт-объекта, цифровой стратегии и коммуникативной среды оказалась симптоматичной для западного искусства конца XX–XXI века: она громко прозвучала не только в творческих экспериментах художников-концептуалистов, но также позднее была подхвачена интернациональным музейным сообществом. Экспозиционная политика многих западных музеев оказалась направлена, прежде всего, на мультимедийное изучение искусства.

В начале XXI века произошли важные перемены в цифровой политике многих музеев Запада, когда привлекательным казалось не столько утверждение значимости коллекции в интернете, сколько различные образовательные технологии мультимедийной «трансляции» историко-художественных знаний. К тому времени разработанный онлайн-формат использовался, например, в ФРГ (Штеделевский Художественный институт и городская галерея, Либигхаус и Ширн Кунстхалле во Франкфурте на Майне, LWL-Музей искусства и культуры в Мюнстре), в Швейцарии (Художественный музей Базеля, Кунстхаус Цюриха) и др. Новизна просветительской деятельности

предполагала организацию web-сайтов для сопровождения музейных экспозиций. Электронные страницы демонстрировали синтез текстов, иллюстраций и анимации. Очень точное название для наименования такой художественной стратегии предложил Музей Барберини в Потсдаме — «цифровой пролог» [4, s. 122].

К примеру, Штеделевский Художественный институт и городская галерея во Франкфурте на Майне проводили цифровые экскурсии, предоставляли доступ через скаченное на смартфон приложение к информационным журналам и пресс-релизам. А главное, музей реализовал особый проект под названием «Кафе Германии», которое стало некой онлайн-арт-сценой для выступлений современных художников, галеристов, искусствоведов и критиков. После чудовищной эпохи национал-социалистов и багряной Второй мировой войны немцы оказались словно потерявшими Родину: зверства фашистов существенно дискриминировали даже немецкое художественное наследие. Записанные Штеделевским Художественным институтом и городской галереей интервью с немецкой интеллигенцией были призваны охарактеризовать культурный климат и реабилитировать творческую сцену ФРГ 1950–1990 годов — то есть того длительного периода, который предшествовал эпохальному воссоединению Германии, или скорее, присоединению ГДР к ФРГ. Данный рубеж можно рассматривать как этапный, когда вызревал художественный ландшафт, свойственный уже единой ФРГ: он определился после 1990 года, когда прежняя открытость к интернациональным творческим процессам привела к доминированию цифровой стратегии в искусстве.

Руководитель отдела «образования и просветительской популяризации» музея во Франкфурте на Майне — Шанталь Эшенфельдер (Schantal Eschenfelder) — констатировал широкую популярность такого особого «художественного посредничества»: то есть осуществленного через «цифровую триаду — созерцание арт-объекта, чтение и понимание» [4, s. 122–123]. По сути, речь шла о формировании особого жанра мультимедийной коммуникации, которая в некоторой степени интегрировала виртуальную копию музейного экспоната, каталога, и аудиогида. Институт зарубежных связей в Штутгарте (IFA), Музей дирижаблей во Фридрихсхафене на Боденском озере (Zeppelin Museum) также поддерживали формат, предназначенный для единения общественности с искусством через интернет.

Подведем итог. В искусстве концептуализма была заявлена творческая идея визуального текста, синтезированного с архитектурой и обладающего мощной коммуникативной функцией. Монументальный масштаб такого «архитектурного» текста стал возможен на основе цифровых технологий. Одновременно художники-концептуалисты

продемонстрировали предельно обобщенное восприятие процесса цифровизации. В творчестве художников-концептуалистов «архитектурный» текст оказался извергнут из своего изначального семантического пространства: в контексте визуальной культуры конца XX–XI века, трансформированной через доминантность электронных медиа, такие буквенные строки приобрели знаковый характер, и напоминали некий полуабстрактный код. Не признавая за собой эстетического, мастера-концептуалисты, тем не менее, активно обращались к различным художественным практикам (неону, металлу, и др.), которые воздействовали как мощный магнит для зрительских глаз [5, s. 51–74]. Искусство концептуализма, связанное с абсурдом и фрейдистскими «вывертами» языкового контекста, приблизило такую эффектно визуализированную текстуальность к арт-объекту для медитативного созерцания.

Искусство концептуализма наделено особыми стилевыми признаками, вызывающими в памяти образ электронных медиа: коммуникативный натиск, претензия на информативность, семантический код, повторяющееся множество цитат (словно текстуальные «обрывки»), визуальная иллюзия в архитектуре (аналогично виртуальной призрачности). Важной составляющей творческой стратегии мастеров-концептуалистов была задача связать реальную жизнь с интернетом: их художественно-политические акции имели онлайн-трансляции в компьютерной сети и «сопровождали» текстуальный арт-объект.

Список литературы:

1. Conceptual art: Theory, myth, and practice / Ed. by Michael Corris. Cambridge: Cambridge university press, Melbourne; New York, 2004. XIV, P. 5. 365 p.

2. Cullen M.S. Der Reichstag. Parlament Denkmal Symbol. Berlin, 1995. S. 296.

3. Deutscher Bundestag. Ein Rundgang durch das Parlament und seine Häuser. Einblicke in Architektur, Kunst und Funktion der Bundestagsbauten / Hrsg. von Deutscher Bundestag. Referat Öffentlichkeitsarbeit Koordination: Herbert Fleischhauer. Texte: K.Gerlof, A.Kaernbach, C-C. Keiser und anderen. Berlin, 2014. 160 s.

4. Digitale Appetizer // Art — Das Kunstmagazin. 2020. November. S. 122–123.

5. Kosuth Joseph. Kunst nach der Philosophie // Quartett. August 1968-September 2000. Baldessari, Kabakov, Kosuth, Pistoletto. 9 September — 12. November 2000. Der Katalog. / Hrsg. Peter Pakesch. Kunsthalle Bassel, 2000. 40 s.

6. Recording conceptual art: Early interviews with Barry, Huebler, Kaltenbach, Lewitt, Morris, Oppenheim, Siegelaub, Smithson, Weiner by Patricia Norvell / Ed. by Alexander Alberro and Patricia Norvell. Berkeley; Los Angeles; London, cop. 2001. XV, 162 p.

7. «DER BEVÖLKERUNG» («ЧИСЛЕННОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ»). [Электронный ресурс]. URL: https://derbevoelkerung.de.

Е.В. ИВАНОВА
Старший преподаватель, Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова, дизайнер интерфейсов

E.V. IVANOVA
Senior lecturer of Environmental Design Department, the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ИНТЕРФЕЙС КАК ТОЧКА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ИНТЕРАКТИВНЫХ ПРОЕКТАХ

USER INTERFACE AS A POINT OF INTERACTION IN INTERACTIVE PROJECTS

Современные интерактивные проекты представляют собой широкий спектр решений: функциональных, образовательных, развлекательных. С помощью пользовательского интерфейса дизайнер создает взаимодействие, усиливает визуальный образ и создает новый язык коммуникации. В статье рассматривается поиск новых инновационных решений по применению интерфейсов в творческих проектах кафедры «Средовой дизайн» (профиль «Дизайн мультимедиа») РГХПУ им. С.Г. Строганова.
Ключевые слова: мультимедиа, интерактивный дизайн, интерфейсы, дополненная реальность, AR, виртуальная реальность, VR, мобильное приложение, 3D-мэппинг, мультимедийная среда, проектирование

Modern interactive projects represent a wide range of solutions: functional, educational, entertaining. Using the user interface, the designer creates interaction, enhances the visual image and creates a new communication language. The article discusses the search for new innovative solutions for the use of interfaces in creative projects of the Department of «Environmental Design» (profile «Multimedia Design») Moscow State Stroganov University of Design and Applied Arts.
Keywords: multimedia, interactive design, interfaces, augmented reality, AR, virtual reality, VR, mobile application, 3D mapping, multimedia environment, design

В XXI веке на фоне процессов урбанизации социальная коммуникация перестала ограничиваться взаимосвязью пользователь-устройство, к ней добавился цифровой массив данных, характеризующийся процессом децентрализации. Персонализация компьютеров вынудила искать точку взаимодействия пользователей с устройствами с помощью образных моделей, что привело к формированию профессии дизайнера интерфейсов. С появлением интернета, ускорением коммуникации и объединением устройств в глобальную сеть встали задачи поиска новых, более совершенных форм взаимодействия, включая проектно-художественные модели.

Появление новых компьютерных технологий и интерактивных моделей изменило восприятие культуры, смешав различные жанры между собой и заставив их искать новые формы воспроизведения. Важным отличием современных медийных форматов от прежних из доцифровой эпохи является именно возможность не только «понимать» язык медиа, но и «говорить на нем» — создавать контент, быть активным участником, а не пассивным потребителем. Л. Манович описывает стремительно меняющийся мир: «Человеко-машинное взаимодействие способствует особому конструированию мира, накладывая свою логику на цифровые данные. Цифровизация культуры приводит не только к формированию новых артефактов, этот процесс провоцирует переосмысление существующих форматов и жанров» [1].

Современное общество изменило представление о том, что значит «быть человеком». Люди больше используют искусственный интеллект, дополненную и виртуальную реальности для усиления своих возможностей. Изменения вынуждают дизайнеров и архитекторов пересмотреть принципы благоустройства городской среды, максимально упростить опыт взаимодействия, сделать его понятным.

Д. Норман в 1988 году в книге «Дизайн привычных вещей» впервые использует термин «user experience design» (проектирование опыта взаимодействия) [2]. UX-дизайн означает процесс гуманистического и антропоцентричного проектирования, где потребности пользователя являются основой на каждом этапе работы. Современные специалисты также озабочены тем, чтобы сделать технику более человечной. Для этого необходимо перестать фокусироваться только лишь на решении задач с помощью интерфейса, а искать новый, свежий живой язык для коммуникации с пользователями. В каче-

стве примера можно привести использование в дизайне продуктов популярного языка символов «эмоджи», а также внедрение маскота (от англ. mascot — персонаж) как элемента айдентики продукта, чтобы облегчать пользовательский путь с помощью коммуникации.

Глобализация культурных процессов постепенно привела к потере эстетико-культурной идентичности мегаполисов и, как следствие, унификации городских цифровых продуктов. Интерфейсы вынужденно оптимизируются в пользу шаблонных решений, теряя культурную идентичность, что требует для данного инструмента коммуникации выработки новых художественно-образных подходов, основанных на современных высокотехнологичных проектных принципах. Перед дизайнером стоит сложная задача выработки нового визуального и вербального языка интерактивного дизайна — эмоционально насыщенного, включающего ярко выраженную образную составляющую, позволяющего вывести коммуникацию с пользователями на новый уровень.

Современный мультимедийный дизайн рассматривается в системе знаний социологии, экономики, техники, эргономики, экологии, знаковых систем и, конечно же, эстетики для создания комфортной и красивой среды. Область применения интерфейса достаточно широка и разнообразна, и для каждой конкретной задачи — образовательной, развлекательной, средовой — нужно создать наиболее удачное взаимодействие нового языка коммуникации в городской среде. С развитием технологий дизайнерское ремесло будет дополняться цифровизацией и искусственным интеллектом (AI). Автоматизируя часть работы, дизайнер сможет сосредоточиться на гуманитарном аспекте профессии.

В 2016 году в РГХПУ им. С.Г. Строганова на кафедре «Средовой дизайн» открылось направление по подготовке кадров в области интерактивного и мультимедийного дизайна (профиль «Дизайн мультимедиа»). Программа курса сочетает в себе основы академического образования, которые синтезируются с творческими инновациями. Учебный план охватывает весь диапазон решений проблем современного города — как функциональных, так и художественно-эстетических. Мультимедийная лаборатория кафедры становится полигоном для экспериментов, предоставляя возможность работы с современными технологиями. Практический опыт педагогов позволяет готовить высококвалифицированных специалистов для российской дизайн-индустрии.

Методически учебное проектирование в области интерактивного дизайна опирается на средовой подход, возникший в связи с усложнением проектируемых объектов, в процессе научно-технического и социально культурного прогресса. В состав программы бакалавриата входит работа над образовательным, развлекательным, городским, творческим сегментами. Идея мультидисциплинарного проектирования впервые описана в Манифесте Баухауса (Bauhaus): «Не существует принципиальной разницы между художником и ремесленником. Художник — лишь высшая ступень ремесленника» [3]. Параллельно во ВХУТЕМАСе сложилась двухуровневая система подготовки специалистов — общий пропедевтический курс и дальнейшее обучение по специальности.



Рис. 1. Концепция интерактивного обучающего приложения для HR-агентства «TRIALECTICA». Автор Д. Гуменюк, руководитель ст. преп. Е.В. Иванова, дипломный проект, 2022

Основы средового проектирования на кафедре «Средовой дизайн» описаны в работах Е.А. Заевой-Бурдонской и Ю.В. Назарова. «Методика в МГХПА не балансирует между проектированием и программированием, «художественным и техническим», а строится на сочетании этих методов, имеющих разную выразительную природу. В едином междисциплинарном «котле варятся» в концептуальном формате проектирования классические подходы традиционного образно-стилевого формообразования, инновационного компьютерного программирования и достижения исследовательских проектных методов с использованием материалов» [4].

Мультидисциплинарный подход на профиле «Мультимедиа» представлен коллаборацией дисциплины «Проектирование» с такими дисциплинами, как «Интерфейс», «Сториборд», «Основы компьютерного моделирования», «Программирование», «Проектирование AR» и дополнен изучением истории искусств и эстетики в рамках академической программы Университета. Комплексное изучение различных дисциплин помогает обогатить дизайнерский инстру-

ментарий и шире смотреть на поставленные проблемы. Во время учебы на профиле «Мультимедиа» студенты пробуют проектировать веб-сайты и мобильные приложения, использовать такие технологии, как 3D-мэппинг, дополненная реальность (AR) и виртуальная реальность (VR), а также многие другие.

Дисциплина «Интерфейс» коррелирует с программой «Проектирование» и служит прикладным инструментом для разработки интерактивных систем. Цель дисциплины — обучение навыкам проектирования информационных визуальных систем и формирования логического мышления в проектной деятельности, визуального повествования (сторителлинга) для создания эстетически выразительной предметно-пространственной среды.

Теоретический блок состоит из обучения навыкам владения инфографикой, процессам исследования, проектированию взаимодействия. Практический блок подразумевает создание интерактивного продукта (веб-сайта и мобильного приложения) для семестрового проекта. Полученный результат студенты демонстрируют в виде интерактивного анимированного прототипа, а также проектной документации в Figma, в которой зафиксированы все этапы работы (инструменты). Таким образом, четкое следование методологии позволяет в рамках одного семестра научиться проектированию интерфейсов для реализации этого навыка в проектной практике.



Рис. 2. Виртуальный коворкинг для офисных сотрудников. Автор Ю. Назаренко, руководители доцент Е.А. Кузнецова, ст. преп. Е.В. Иванова, проект 2 курса, 2021

Проектирование логики взаимодействия и повествования в дальнейшем становится базой для создания разнообразных мультимедийных проектов с AR, VR и 3D-мэппингом. Рассмотрим примеры выполненных проектов профиля «Мультимедиа» с использованием различных форм пользовательского интерфейса.

Образовательная психологическая платформа «TRIA-LECTI-CA» — симбиоз IT-технологий и методов нарративной и арт-терапии. Она позволяет определять психотип человека, прогнозировать и изменять его поведение для выстраивания

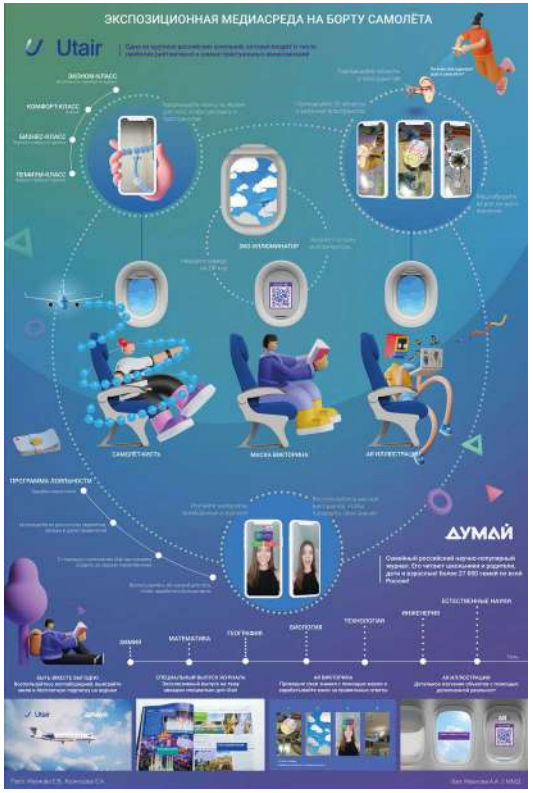


Рис. 3. Экспозиционная среда на борту самолета компании «Utair». Автор А. Иванова, руководители доцент Е.А. Кузнецова, преп. А.В. Шепетина, проект 3 курса, 2022

взаимоотношений человека с социумом. Компания поставила задачу студенту создать пространство для самообучения пользователя вместо виртуального консультанта. Технологической базой проекта стало мобильное приложение как наиболее доступный инструмент пользовательского опыта. «Мы теперь носим в руках синтетический мир в миниатюре, который показывает наше местоположение в виде точки на плоской стилизованной карте и дает полную информацию об окружающем пространстве» [5].

Психологическая методика компании базируется на идеях античной мифологии и учении Карла Юнга, сочетая в себе идею божественной природы человека и его современной жизни. Графический образ продукта воспроизводит эту идею через авторские иллюстрации и интерфейсную часть. Язык, на котором приложение говорит с пользователем, — яркий, красочный, загадочный, выраженный через персонажей (античных божествах). Анимация улучшает пользовательский опыт и вносит игровой элемент. Гуманистический подход к интерфейсам позволил создать успешный продукт, который был принят заказчиком.

Развитие технологий альтернативной реальности привели к первым попыткам создания метавселенных как визуальных систем взаимодействия в цифровой среде. Богатый мультимедийный инструментарий способен решить проблему культурной и визуальной идентичности, а также урегулировать коммуникацию между реальной и цифровой средой. Появление тренда на метавселенные говорит о том, что реальная «вселенная» уже не соответствует многообразию средств и форм информации в современном мире и вынуждена искать новые каналы коммуникации.



Рис. 4. Мультимедиа реконструкция исторических объектов Нескучного Сада ЦПКиО им. Максима Горького. Автор Т. Пашина, руководитель ст. преп. Е.В. Иванова, дипломный проект, 2022

Пандемия Covid-19 способствовала развитию удаленной работы и появлению новой формы рабочей коммуникации. В проекте виртуального коворкинга для офисных сотрудников студент предложил сделать рабочую зону полностью виртуальной, построив трехмерную модель офисного пространства и поделив ее на зоны — опенспейс, переговорные, кухня и др. Весь функционал офиса переместился в пространство веб-сайта. Однако простой перенос офиса из офлайна в онлайн еще не является полноценным коммуникативным интерфейсом. Добавились такие инструменты взаимодействия, как статус сотрудников, чат, голосовые интерфейсы, облачные хранилища и др. Каждый сотрудник «выходит» в офис с помощью аватара, который визуально напоминает стикер из соцсетей. Визуальный стиль проекта похож на эстетику трехмерных компьютерных игр и «эмоджи», что делает офис менее формальным и более дружелюбным. В дальнейшем на российском и зарубежном рынке стали появляться аналоги, что говорит об актуальности проекта и правильном направлении работы.

Проект экспозиционной среды для компании Utair решает распространенную проблему семейного досуга во время авиаперелетов. Мобильное приложение содержит не только журналы авиакомпании, но и детские игровые компоненты, сделанные с помощью AR. В проект входит маска для соцсетей, а также летающий самолет, который работает при наведении на иллюминатор. В журналах AR играет роль визуализатора научного контента, что упрощает восприятие и увеличивает наглядность. Визуальный образ продукта также использует трехмерную игровую эстетику, в которой выполнена семья персонажей-маскотов.

AR как инструмент сильно обогащает интерфейсы мобильных приложений и делает их более игровыми, захватывающими. Кроме того, это позволяет брендировать контент компании и увеличивать узнаваемость бренда. Точкой входа по-прежнему остается мобильный интерфейс, однако появляется разнообразие пользовательских сценариев. Сами AR-интерфейсы частично содержат в себе механику соцсетей и мобильных игр.

По мнению В. Глазычева, городская среда представляет собой «особую совокупность застройки и пространств, предметов и знаков, людей, их перемещений и взаимоотношений в повседневной жизни города» [6]. Создание современной городской среды в мегаполисах имеет задачу менять взаимоотношения людей через новые пользовательские сценарии. Нескучный сад — одно из популярных мест Парка Горького, имеющее богатую и интересную историю. Концепция мультимедийной реконструкции стала попыткой рассказать о нем с помощью современных технологий и инструментов, что в итоге должно увеличить посещаемость места. Посетители получают возможность узнать историю Нескучного сада — кто владел территорией до царской семьи, как выглядел ландшафт и архитектура парка в XIX веке.

В задачи проекта входило:

— создание контент-плана для исторической «Тропы познания», размещение его на карту;
— создание контента для VR-бинокуляра на примере одной исторической темы;
— создание визуальной концепции инсталляции «Внутренний свет» с помощью интерактивного «костра» и внедрения его в ландшафт парка.

Графический стиль проекта напоминает ретро-фотографии, цветовая гамма почти монохромная и содержит приглушенные, немного туманные цвета с оттенком в сепию, что дает ощущение загадочности, нахождения «вне времени». Точка входа в VR-реконструкцию осуществляется через специальный бинокуляр, выступающий в роли интерфейса. Замена костра на интерактивный аналог связана не только с противопожарной безопасностью парка, но и играет важную роль как центр притяжения гуляющих — чем больше людей находится около костра, тем ярче разгорается графика внутри. Таким образом, посетители смогут по-новому взглянуть на парк и ощутить себя в пространстве.

В 2022 году профиль «Мультимедиа» начал сотрудничество с компанией «VR Concept», разработчиком приложения виртуального прототипирования для коллективной работы с цифровыми двойниками. В качестве летней практики студенты работали над интерфейсами программы и VR-режима, что стало достаточно нетривиальной задачей. Программа — это повседневный рабочий инструмент, который

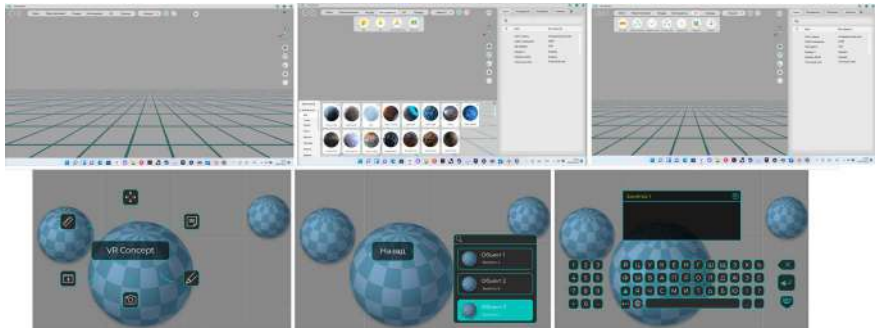


Рис. 5. Создание пользовательских интерфейсов для компании «VR Concept». Авторы М. Скитева, В. Любимова, Д. Силантьева, Е. Мишина, А. Калашникова, руководители: доцент Е.А. Кузнецова, ст. преп. Е.В. Иванова, летняя практика 3 курса, 2022

должен быть максимально удобным для эффективной работы специалиста. Текущий интерфейс программы был создан программистами без учета принципов UX-проектирования, что в итоге сделало его нежизнеспособным. Новый интерфейс должен быть ориентированным на нужды специалиста и учитывать, с какими трудностями он может столкнуться.

Проанализировав пользовательские сценарии, студенты сформулировали принципы нового интерфейса:

1. уменьшение количества действий пользователя и различных режимов работы с системой;
2. возможность выбора инструментария (мыши или клавиатуры) для пользователя, либо работа в комбинации;
3. упорядочивание элементов интерфейса по значимости, использование интуитивных паттернов;
4. визуализация графической помощи пользователю, а также возможность доступа к полноценной инструкции по работе с интерфейсом;
5. создание условий для немедленных и обратимых действий, возвращения пользователя в то место, где он закончил работу в прошлый раз, возможность понимать, в каком месте системы он находится;
6. сохранение информации с полей ввода и других элементов на экране до момента окончания работы.

Данные принципы опираются на базовые правила работы с интерфейсами, описанные А. Купером и Д. Норманом. Грамотный дизайнер всегда помнит о сценариях пользователей и остерегается изменять привычные паттерны на новые. В этом случае новые паттерны должны обеспечить понятность интерфейса путем корректного изложения материала. Визуальное оформление программы задействует цвета бренда, однако применяет их в пропорции 90% (базовый цвет) для основной



Рис. 6. Создание концепции 3д-мэппинга для Великого Новгорода» совместно с кафедрой «Светотехника» МЭИ. Авторы Д. Груздова, Е. Коростелева, Ю. Назаренко, К. Байер, С. Аммосова М. Садулаева, И. Клейменова, М. Рязанцева, Е. Вавилова, К. Осетрова, Л. Айвазян, Д. Саркисова, Ю. Боринских, А. Мельникова, В. Афанасьева, Т. Баярдалай, В. Жигулева, Е. Михедова, А. Иванова, И. Мусиенко, руководители доцент Е.А. Кузнецова, ст. преп. Е.В. Иванова, летняя практика 2022

массы интерфейса и 10% (акцентный цвет) для элементов управления. Продуманный UX и графический стиль обеспечит быструю привыкаемость к программе и автоматизации действий. Заказчик высоко оценил исследовательскую работу студентов, а также человекоориентированный подход к дизайну интерфейсов.

В книге «Световой дизайн города» сформулирован комплексный подход к проектированию городской среды, учитывающий множество конструктивных и эстетических факторов: «говоря об освещении отдельного, “штучного” объекта, всегда необходимо осуществить его привязку к окружению, к контексту, визуально соединить его с другими элементами с перспективой формирования на его основе будущего светового ансамбля или его “включения” в этот ансамбль» [7].

Проецирование аудиовизуального сюжета на фасады зданий обращает внимание на формооб-разование и фактуру здания, его семиотику. В проекте по созданию концепции 3D-мэппинга для Великого Новгорода архитектура храмов выступает в роли «интерфейса», на котором рассказан сюжет. Основная идея — осветить исторические события в хронологическом порядке на фасаде с помощью изящного графического языка. Сюжет рассказан с помощью линий, легких световых заливок теплых оттенков, имитирующих свет, а также растровых изображений исторического характера. Сотрудничество с группой студентов-светотехников из МЭИ помогло проекту построить крепкую технологическую базу и удачно воплотить все творческие фантазии. Проект с благодарностью принят администрацией города и готовится к реализации.

Технология 3D-мэппинга позволяет охватить наиболее широкие слои населения и понятна для людей разных возрастов и национальностей, кроме того, она достаточно зрелищна и привлекает внимание.

Взаимодействие света и архитектуры создает масштабные городские инсталляции, которые формируют единую предметно-пространственную среду города.

Интерфейсы учебных проектов профиля «Мультимедиа» отличаются разнообразным подходом к пользовательскому взаимодействию, однако их всех объединяет новаторский подход и поиск нового визуального и коммуникативного языка. Поэтапная методология, включающая предпроектные исследования, создание модели взаимодействия, поиск графического коммуникативного языка опирается на накопленный системный опыт и одновременно учитывает запросы современной жизни в мегаполисе. Создание эмоционального-чувственного компонента относится к гуманистическому аспекту дизайна, а антропоцентричный подход в создании интерфейсов позволяет создавать современные решения. «Таким образом дизайнер должен найти средство коммуникации, общее для себя и зрителя (условие, о котором не думает живописец-станковист). Задача непроста; ее сложность фактически определяет, каким будет решение: найти всем понятное изображение, которое приведет абстрактные идеи к визуальным формам» [8]. Потенциал технологических возможностей позволил усилить компонент социальной направленности и смоделировать комплексное решение культурных и социальных проблем на стыке дизайна среды и интерактивных технологий.

Список литературы:

1. Манович Л. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем, 2018.
2. Норман Д. Дизайн привычных вещей / Пер. с англ. М.: Манн Иванов Фербер, 2012.
3. Гропиус В. Границы архитектуры. Перевод А.С. Пинскер, В.Р. Аронова, В.Г. Калиша. М.: Искусство, 1971. 287 с.
4. Заева-Бурдонская Е.А., Назаров Ю.В. Про свет в дизайне среды. Взгляд педагога // Светотехника. 2018, № 6. С. 66–73.
5. Эллард К. Среда обитания. М.: Альпина Паблишер, 2019. 288 с.
6. Глазычев В. Урбанистика. М.: Европа, 2008. 288 с.
7. Щепетков Н.И. Световой дизайн города. М.: Архитектура-С, 2006. 324 с.
8. Рэнд П. Мысли о дизайне. СПб.: Питер, 2016. 96 с.

А.Ю. КОРОЛЕВА

Кандидат искусствоведения, декан факультета искусствоведения, Российская Академия Живописи, Ваяния и Зодчества Ильи Глазунова; старший научный сотрудник отдела зарубежного искусства НИИ теории и истории искусств РАХ

A.Y. KOROLEVA

PhD (in Art History), Dean of the Faculty of Art History, Russian Academy of painting, sculpture and architectur of Iliya Glazunov; Senior Researcher, The Research Institute of Theory and History of Fine Arts of the Russian Academy of Arts

«ЦИФРОВОЙ ТЕАТР» В ТВОРЧЕСТВЕ АНАТОЛИЯ ЧЕЧИКА. МЕДИАТЕХНОЛОГИИ КАК ИНСТРУМЕНТ САМОВЫРАЖЕНИЯ. ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ И ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА, ТИПОЛОГИЯ И СЕМАНТИЧЕСКАЯ СТРУКТУРА

«DIGITAL THEATER» IN THE WORK OF ANATOLY CHECHIK. MEDIA TECHNOLOGIES AS A TOOL OF SELF-EXPRESSION. BASIC TECHNIQUES AND EXPRESSIVE MEANS, TYPOLOGY AND SEMANTIC STRUCTURE

Статья посвящена изучению оригинального феномена флешмоба, созданного художником А. Чечиком в качестве новой формы медийного цифрового искусства. Автор рассматривает предпосылки обращения художника к новым технологиям и основные особенности индивидуальной творческой манеры художника, анализирует предоставляемые ими возможности, делает попытку рассмотреть полный комплекс произведений флешмоба как специфического способа самовыражения художника со схожими творческими приемами и средствами художественного выражения и в тоже время отмечает их жанровое разнообразие. Отме-

чаются особенности работы художника с экранным и «заэкранным» пространством, характер построения кадра, постановки света, звуковое сопровождение, принцип взаимодействия фигур и декораций. В заключении делается вывод об использовании художником медийных средств, не как самоценных инструментов искусства, а в качестве удобного подручного инструментария для реализации художником идей авторского театра.
Ключевые слова: флештеатр, Анатолий Чечик, цифровое искусство

The article is devoted to the study of the original phenomenon of the flashtheater created by the artist A. Chechik as a new form of media digital art. The author considers the prerequisites for the artist's appeal to new technologies and the main features of the artist's individual creative manner, analyzes the opportunities they provide, makes an attempt to consider the full range of flashtheater as a specific way of the artist's self-expression with similar creative techniques and means of artistic expression, and at the same time notes their genre diversity. The features of the artist's work with the screen and «off-screen» space, the nature of the construction of the frame, the setting of the light, the sound accompaniment, the principle of the interaction of figures and scenery are noted. A conclusion is made about the use of media by the artist, not as valuable tools of art, but as a convenient handy tool for the artist to implement the ideas of the author's theater.
Keywords: flashtheater, Anatoly Chechik, digital art

Флештеатр — оригинальный термин, придуманный художником Анатолием Чечиком (р. 1953) для обозначения собственных произведений цифрового искусства, родившихся из игровой задумки художника, который, по собственному признанию, «решил пошалить», обратившись к малознакомым ему ранее, но ставшими доступными с появлением домашнего компьютера и несложных для освоения программ, моделированию и анимации, и постепенно приобретших характер совершенного медиа как идеального средства трансляции комплекса идей творца. Произведения флештеатра — небольшие анимационные ролики (выложенные художником на YouTube) раскрывают перед зрителем индивидуальный мир художника.

Анатолий Чечик принадлежит к типу «ренессансной» (точнее, постмодернистской, или уже даже метамодернистской [3, 6, 7]) личности, универсально образованной и разносторонне развитой. Практически невозможно однозначно определить основную профессиональную принадлежность художника, а его творческие предпочтения проделав большой путь через разнообразные виды творческой деятельности, очевидно концентрируются в последнее время вокруг флештеатра как универсального способа общения со зрителем.

В его биографии архитектурное образование (в 1976 году окончил архитектурный факультет Киевского государственного художественного

института), первая и третья премия в конкурсе на реконструкцию Бессарабской площади в Киеве, реализованные постройки жилых домов и детских садов, членство в Союзе архитекторов.

Однако успешной карьеры молодому архитектору было недостаточно. Стремление к большей свободе самовыражения приводит А. Чечика в театр. Во время некоторого периода безработицы художник сконструировал оригинальную марионетку администратора театра Феликса Аншлага, с которой выступал на капустниках и творческих вечерах, сочинив при этом два авторских монолога. Так архитектор попал в театр. Оформив свой первый спектакль в 1978 году («Песни Арлекина» М. Скорика, реж. В. Бегма, Киевский театр оперетты), он «застревает» в нем надолго. В 1983 году он уже главный художник Киевского городского театра кукол, с 1984 — художник-постановщик и режиссер спектаклей в знаменитом Киевском академическом театре им. И. Франко. Всего в период с 1978 по 2018 годы им было оформлено 38 спектаклей в украинских и российских театрах (1). В театральном художнике А. Чечике мастерски сочетаются пространственное мышление архитектора и тонкое колористическое чутье художника. Работая в первую очередь над сценографией и постановкой света, он реализует свой по сути режиссерский потенциал, моделируя не просто среду действия героев спектакля, а неповторимый образ того альтернативного мира, в который уносит зрителя волшебство театрального действа.

Личные обстоятельства (переезд в Тбилиси в 1988 году и затем в Москву в 1992 году) и социальные реалии 90-х годов дали художнику толчок к обращению к более независимым видам художественной деятельности, таким как живопись и графика. В эти годы он ведет активную выставочную деятельность. Не останавливаясь подробнее на станковом творчестве мастера, стоит все же отметить, что в нем сполна проявляют себя все то же стремление к построению «объемной» картинки мира, выражающей себя в тяготении к серийности («Лепорелло», «Лабиринт», библейские сюжеты), в выстраивании «сценографии» выставочного пространства, «архитектуры» того мира, в который художник погружает зрителя, позволяя ему прочувствовать всю внутреннюю драматургию авторского замысла (особого внимания в этом отношении заслуживают выставки «Leporello», ГЦТМ им. А.А. Бахрушина, Москва, «HOMO LUDENS», Российская Академия Художеств, Москва).

Новые технологии дали новые возможности для самовыражения. А «ego» художника заставило его обратиться к новым средствам коммуникации с миром. Им стали компьютерные технологии (2). По утверждению мастера, произведение флештеатра отнюдь не является мультипликационным фильмом (хотя некоторые из них и были представлены на маститых анимационных фестивалях). Это авторский театр художника, где он «сам себе господин» — и сценарист, и режиссер,

и художник-постановщик. Его обращение к цифровому искусству — это очередная попытка выйти на уровень творческой независимости.

Итак, с 2010 года А. Чечик занимается флешмобом. Освоение технической стороны было абсолютно самостоятельным и потребовало больших временных затрат. На создание первого ролика «Дон Тенорио» у художника ушло почти два года. Первые четыре минуты он делал девять месяцев. Затем появились «Тысяча и одна ночь» («Илиада»), «Война и мир», «Декамерон», «Гофман — Брехт», «Варьете Феодоры», «Красная площадь», «Регтайм», последним по хронологии на 2022 году стал 15-минутный ролик «Палата № 6».

На первый взгляд произведения флешмобера абсолютно разные по тематике, идейному содержанию, жанровой принадлежности и длительности самого ролика. Среди них очевидными фаворитами выглядят концептуальные «Дон Тенорио» — многослойный пирог с философскими смыслами, остро сатирические памфлеты — «Гофман — Брехт», «Красная площадь». Однако чисто иллюстративные «Илиада» и «Война и мир» предлагают авторское прочтение знаменитых шедевров мировой литературы, заостряя внимание на ускользающих от читателя деталях. А забавные «шутки» в духе багатели — «Варьете Феодоры» и «Декамерон» — зримо подтверждают тонкое наблюдение композитора В. Сильвестрова о том, что «сущность часто может таиться в пустяках».

Схожесть всех перечисленных артефактов, в общности художественных приемов и выразительных средств, используемых художником. Общим лейтмотивом всех роликов является узнаваемый женский образ, сексуализированная природа которого проявляется в гипертрофированных формах фигуры, наготе, эротизированных движениях. Зачастую играя роль статистов, они настойчиво создают фон для развития генеральной линии действия, иногда с легкостью трансформируются в главных героев и настойчиво демонстрирует одну из главных проблем современного общества — объективацию женского тела, превращающую его в самоценный объект желания, как со стороны субъекта, которому оно принадлежит, так и со стороны представителей окружающего мира. Очевидно, вполне в духе постмодернисткой иронии здесь подвергаются насмешке и культ совершенного тела, старательно насаждаемый массовой культурой, начиная со второй половины XX века, выражающейся в популярности сделанного с помощью фитнеса и пластической хирургии образа, и использование его в качестве средства решения маркетинговых, дипломатических и иных задач [4]. Зачастую, недостижимый, он давно живет в современном обществе, мелькая перед глазами, как героини роликов А. Чечика — послушные художнику «куклы», абсолютно лишенные внутреннего мира, собственных желаний и интересов, а иногда и лица, своими механизированными повторяющимися движениями напоминающие об отсутствии индивидуального начала. Эти непременные участницы шоу по сути своей играют роль хора в античном театре, точнее сказать, виртуозного кордебалета, словно визуализирующим его ритмическую составляющую. Ирония здесь соседствует с попыткой осмысления и приятия.

Второй группой героев (собственно действующими лицами) произведений флешмобера являются литературные персонажи (Шахерезада в «Тысяче и одной ночи», Крошка Цахес в «Гофманн-Брехте», Долохов, Пьер, Элен в «Войне и мире» и др.), иногда в сопровождении авторов (Лев Толстой в «Войне и мире») и их современников (Анна Ахматова, Владимир Маяковкий, Лиля и Осип Бриг в «Регтайме», лишенном собственно литературного сюжета), «ожившие» герои произведений искусства прошлого (античные/классицистические статуи и Граф Оргас с картины Эль Греко, рокальные портреты и шелкографии Энди Уорхола из «Дона Тенорио» [5], императрица Феодора с равенской мозаики в «Варьете Теодора»), штампованные образы медийной культуры, знаки и символы эпохи (гимнастки парадов сталинской эпохи, геральдические знаки, ушанки и печи в «Красной площади»). В независимости от жанровой принадлежности все произведения флешмобера адресованы образованному зрителю. Все они своего рода коллаж из артефактов мировой культуры. Абсолютно в духе постмодернизма художник апеллирует к разнообразным пластам мировой культуры, без знания которых невозможно даже поверхностное понимание того месседжа, с которым он обращается к зрителю. Искусно манипулируя цитатами (визуальными, звуковыми и смысловыми), автор создает новые смыслы. Каждая деталь здесь не случайна, она призвана помочь в разгадывании ребусов Чечика, как ментально, так и эмоционально. Вызывая ряд ассоциаций, они быстро выводят нас на новый уровень понимания сюжета, словно подсказывая, что за каждым слоем таится еще один. Все это тесно связано с пониманием семантики «заэкранного» пространства в понимании И.В. Кондакова, которое «носит художественно-эстетический характер, представляя собой художественный текст, созданный творческим коллективом (режиссером, оператором, артистами, художником, композитором и т.п.) и адресованный реципиентам — зрителям и слушателям. Этот текст обладает своей поэтикой, образно-ассоциативным наполнением, своеобразной метафорикой и символикой, жанровыми и стилевыми характеристиками. “Заэкранное” пространство является порождением смыслового углубления “экранной” реальности, в результате которого за медиальной знаковой поверхностью экрана (визуальным текстом) открываются необозримые пласты глубинных структур художественного содержания, описываемые в терминах интертекстуальности, гипертекстуальности и смысловой неопределенности» [2, с. 39].

В произведениях флештеатра нет места словам. Язык тела заменяет речь, а главным лейтмотивом, на который словно насаживаются смоделированные художником аттракционы, является музыка, задающая вообще весь темп «повествования» (Болеро Равеля в «Палате № 6», джазовый трек «The four Lads» «Стамбул — не Константинополь» в «Варьете Теодоры»), а зачастую еще и несущая важное смысловое значение (революционный гимн «Le Ca Ira» в исполнении Эдит Пиаф в «Доне Тенорио» или советский марш авиаторов на музыку А. Хейта в «Красной площади»). Звуковому ряду здесь подчинены абсолютно все и вся, его поддерживают не только «люди», но и птицы, растения и даже элементы архитектуры. Под музыку происходят те волшебные трансформации и метаморфозы, которым автор подвергает своих героев, делая их по сути одним из главных художественных приемов, свойственных творческому почерку художника.

Не менее важным элементом художественной выразительности здесь являются декорации. Предметно-пространственная среда роликов А. Чечика обретает большую самоценность, ибо не ограничивается ролью фона места действия, а, подчиняясь фирменному приему художника — трансформации, периодически превращается в действующих лиц. Художник словно стирает границу живого и неживого, оживляя архитектуру и природу, которая в свою очередь с легкостью поглощает статистов («Декамерон», «Варьете Теодора» и пр.). Опираясь на знания истории мирового искусства, он мастерски конструирует новую реальность своим персонажам, в то время как сам возвращается к собственным истокам, становясь снова архитектором, теперь уже только в инновационной сфере медиаархитектуры [8].

Наряду с ритмической структурой и предметным наполнением, важным средством выражения здесь является свет, одухотворяющий безжизненных марионеток и статичные декорации. Меняя источники света, их количество, играя его интенсивностью и тоном, художник словно дергает за ниточки то, что без него «лежало бы в виде тряпок в сундуках».

А. Чечика нимало не смущает техническая архаичность и несовершенство графики. По его собственному признанию, он даже сознательно «халтурит» в последних вещах, избегая тонкой проработки фактуры, а иногда и орнамента. Упрощенная прорисовка образа и дерганные, словно роботизированные движения становятся своего рода фирменным знаком флештеатра, и если при первом знакомстве все это бросается в глаза, то по мере просмотра все сильнее нивелируется в сознании зрителя, ибо внимание его концентрируется на смысловом содержании.

Подводя итоги обзору феномена флештеатра, надо сказать, что автор его, оставаясь во многом художником XX века с его глубинной интеллектуальностью, иронией и рефлексией, с удовольствием обращается к новым технологиям, способным дать ему возможности единолично высказаться о прошлом и настоящем посредством моделирования своего рода виртуального театра. Осваивая их на любительском уровне не ради демонстрации мастерства, а ради самовыражения, используя медийные средства, не как самоценные инструменты искусства, а в качестве удобного подручного инструментария для реализации идей авторского театра, он сетует на то, что у него нет материальных ресурсов на то, чтоб заставить своих «марионеток» танцевать прям перед зрителем с помощью технологии моделирования объекта лазерными лучами. Невольно приходится согласиться со словами Е.В. Сальниковой, которая констатирует, что «скорее цифровое изображение выйдет в пространство зрителя, нежели наоборот... поскольку мы-то в электронную реальность точно не войдем» [9, с. 153].

Примечания:

1. https://achechik.com/scenography-2/

2. Для моделирования персонажей, предметного наполнения и декораций А. Чечик использует программу 3D Max, с ее же помощью анимирует персонажей, выставляет свет, накладывает фактуру, в Adobe After Affects — собирает сцену (декорации, персонажи, тени) воедино и монтирует в Adobe Premiere, склеивая отдельные куски, накладывая звук, добавляя дополнительные видео или звуковые рефлексы.

Список литературы:

1. Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход в исследованиях эстетики интерактивного искусства // Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа. Сборник материалов научно-практической конференции / Сост. Н.Г. Кривуля. М.: МГУ имени М.В. Ломоносова, Издательский дом, 2019. С. 178–185.

2. Кондаков И.В. Культурная семантика «заэкранного» пространства. Художественная культура. 2016. № 1. С. 32–45.

3. Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма: художественно-эстетический ракурс. М.: Центр гуманитарных инициатив; СПб.: Университетская книга-СПБ, 2016. 496 с.

4. Мухамбеталиева О.Р., Четжемов Г.А. Проблема объективации женщин в масс медиа // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019. № 7–1. С. 121–124.

5. Королева А.Ю. «Дон Тенорио». Flashtheatre Анатолия Чечика. Цифровая память о прошлом в изобразительном дискурсе // Academia. 2021. № 3. С. 271–281.

6. Павлов А.В. Постпостмодернизм: как социальная и культурная теории объясняют наше время. М.: Дело, 2019. С. 560.

7. Павлов А. Образы современности в XXI веке: метамодернизм // Логос. 2018. № 28–6. С. 1–19.

8. Птичникова Г. Архитектура как конструирование сказочной реальности: кинематограф, тематические парки и диснейленды // Современная архитектура мира: Вып. 1 / Отв. ред. Н.А. Коновалова. М.: Нестор-история, 2011. С. 89–108.

9. Сальникова Е.В. Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические ракурсы. М, 2017. 552 с.

10. Kozel S. Closer: Performance, Technologies, Phenomenology. Massachusetts: MIT Press, 2008. 384 p.

11. Wands B. Art of the digital Age. N.-Y.: Thames and Hudson, 2006. 234 p.

Д.С. БЫЛЬЕВА
Доцент Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого

D.S. BYLIEVA
Assistant professor, Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: ОТ СЛОВА К КАРТИНЕ

ARTIFICIAL INTELLIGENCE: FROM WORD TO PICTURE

Созданная в цифровом пространстве база художественных произведений и фотографий стала основой для обучения искусственного интеллекта (ИИ). Изначально нейросети создавали изображения, соответствующие определенному художественному стилю или направлению, или изменяли стиль, так или иначе запрос должен был быть визуальным. В 2021 году ИИ стали создавать изображения по текстовому запросу, а в 2022 году результаты достигли высокого качества. Но так как вербальный язык не сводим к визуальному, а представления о связях между ними выведены ИИ в ходе машинного обучения, результаты изображения на основе текстовых запросов остаются загадочными, особенно когда текстовые запросы содержат парадоксы, оксюмороны, метафоры и т.п. Визуальный язык выражения становится общедоступным, стираются границы между реальным и нереальным, автором и инструментом, искусством и технологией.
Ключевые слова: искусственный интеллект, цифровые технологии, искусство, творчество, нейронное творчество, визуальный язык

The database of artworks and photographs created in the digital space has become the basis for training artificial intelligence (AI). Initially, neural networks created images that corresponded to a certain artistic style or direction, or changed the style, one way or another, the request had to be visual. In 2021, AI began to create images on a text request, and in 2022 the results reached high quality. But since the verbal language is not reducible to the visual, and the ideas about the connections between them are derived by AI during machine learning, the results of the image based on text queries remain mysterious, especially when text queries contain paradoxes, oxymorons, metaphors, etc. The visual language of expression becomes public, the boundaries between the real and the unreal, the author and the instrument, art and technology are blurred.
Keywords: artificial intelligence, digital technology, art, creativity, neural creativity, visual language

Дискуссия о том, что может ли искусственный интеллект (ИИ) создавать произведения искусства имеет уже значительную историю, соизмеримую с историей дискуссий о моральном статусе воплощенного ИИ. Действительно, признать за ИИ способность к творчеству означает важную веху, так как традиционно она рассматривалась как уникальная черта человечества, роднящая его с Богом.

Однако скорость развития технологических решений значительно опережает возможности философского осмысления. Один из мощных общественных резонансов был вызван продажей портрета, созданного ИИ, в 2018 году на аукционе Christies за 432,5 тысяч долларов. Оцифрованные произведения искусства, находящиеся в сети, служат прекрасными базами данных для машинного обучения. Так, генеративно-состязательная нейронная сеть (generative adversarial network, GAN) представляет собой две сети, одна из которых генерирует изображения, а другая (дискриминатор) оценивает их схожесть, например, с определенным стилем и откидывает «неудачные» и другие версии. Creative adversarial networks, CAN, Cycle GAN Art позволили создавать произведения, которые люди были неспособны отличить от произведений художников [3; 4]. Хотя открытие того, что ИИ способен копировать любые стили и направления, было любопытным, но не вызывало широкого интереса и энтузиазма. Вероятно, потому что особенность творчества — в уникальности и способности создавать нечто, непохожее на уже бывшее. Допуская неспособность отличить живого художника от ИИ, публика была равнодушна к обоим. Однако некоторые проекты, построенные на том или ином способе сотрудничества художников с ИИ, привлекали внимание, кроме того появлялись разные возможности для совместного творчества с ИИ. Например, Deepdreamgenerator, позиционирующийся как средство сотрудничества человека и ИИ, давал возможность создавать оригинальные изображения на основе двух загружаемых, оно из которых преображалось, используя второе как фактуру.

Следующий важный шаг в творческом развитии ИИ произошел в 2021 году, когда была создана нейронная сеть для генерации изображе-



Рис. 1. Неандертальская женщина в наушниках (сгенерировано по запросу автора статьи в Midjourney)

ний с помощью слов, базирующаяся на GPT-3 (Generative Pre-trained Transformer 3 — авторегрессивная языковая модель, обученная на более 570 Гб текстов). Таким образом промежуточным этапом, подготовившим прорыв в области массового совместного творчества с ИИ, стало создание нейросети, овладевшей естественным языком. CLIL (Contrastive Language-Image Pre-training) — нейросеть, обученная на корпусе изображений и текстов из сети, чьей целью было вычислить закономерности сочетания слов и изображений. Действуя в качестве дискриминатора в системах генерации изображений, CLIP может «направлять» процесс создания изображения.

В 2021 году нейросеть-трансформер DALL-E создавала наборы изображений по текстовому описанию, это могло быть как детальное описание желаемой комнаты, так и комбинация несочетаемых понятий. Машина сделала переход к «пониманию» слов, и человек благодаря технологии обрел возможность творить словом [7]. Ж.-Л. Марион представлял создание произведения искусства как процесс создания видимого, передачи явления из одной реальности в другую [6, pp. 306–307]. Мучительный процесс передачи образа-эйдоса в материальный вид, упорство материалов, сопротивляющихся воплощению, известно любому художнику. В цифровую эпоху значительно расширилась база изображений, способных служить референсами, что отчасти означает наличие некоего цифрового промежутка между идеей и воплощением даже в ряде традиционных художественных работ. Появившаяся возможность опосредовать идею картины словами прямо сейчас изменяет роль визуального в цифровом обществе. Все более смещается грань реального/нереального. Мыслимое обретает вид. Несмотря на усиливающуюся виртуализацию, сегодня все еще изображения служат доказательством подлинности и бытийности.

Так как владение естественным языком — один из базовых навыков человека, то творчество/сотворчетсво с ИИ становится широко доступно, открытваются небывалые возможности для широкого круга

людей, не чувствующих склонности к рисованию. В июне 2021 года на обложке журнала Cosmopolitan была картина — сгенерированная DALL-E женщина-космонавт, будто бы снятая на широкоугольный объектив, с надписью: «это заняло всего 20 секунд». В августе 2022 года картина, сгенерированная Midjourney и распечатанная на холсте, заняла первое место на конкурсе изобразительного искусства в штате Колорадо. Помимо роста конкуренции со стороны ИИ на художественном рынке, также уменьшается сакральность искусства. Мир образов близок к магическому миру, он предлагает иное бытие, обращающееся к иррациональной части зрителя. Слово, казалось бы, должно внести порядок в хаос образности. М. Маклюэн утверждает, что именно алфавитное письмо сделало возможным изобретение «грамматик» мысли и науки древними греками [1, p. 35]. Однако творчество, даже при посредстве ИИ, остается загадкой и поражает неожиданными образами. Представление об ИИ как о строго запрограммированном осталось в массовой культуре эпохи, только ожидавшей его появления. Отказ от оказавшего бесплодным символьного подхода в пользу коннективизма обозначил веху, после которой ИИ не действует по правилам, запрограммированным человеком, а сам выводит некие закономерности из предложенного массива данных. Что касается запросов, создаваемых для генерации изображений, то очень сложно создать текстовый запрос, настолько подробный, чтобы результатом его перевода в визуальную форму было однозначное изображение, или для этого потребовалось бы чрезвычайно длинное описание. Однако в данном случае играет роль не только принципиальная несводимость вербального языка к визуальному, но и та степень рассогласованности в смыслах, которая имеет место между человеческими представлениями о мире и теми, которые являются результатом анализа цифровой информации искусственным интеллектом. Кроме возможных принципиальных несоответствий, существует еще проблема взаимопонимания между человеком и ИИ, когда нейросеть не способна сгенерировать «непонятные» слова (например, редко встречающиеся) и описания. А также «творческий замысел» нечто, что требует завершенности произведения, визуальной логики, почерпнутой из баз данных, позволяющей игнорировать некоторые слова из запросов.

К концу 2022 года большую популярность приобретают изображения, создаваемые на основании текстовых запросов нейросетями Midjourney и Stable Diffusion (обе имеют лимитированную бесплатную версию). Нейронные сети обучались на более чем 5 миллиардном датасете пар текст-изображение LAION-5B [5]. Если в первых версиях нейросетей были разнообразные «странности», которые можно было считать ошибками или нарочитым искажением реаль-

ности в рамках художественного стиля (по выбору), то уже летом 2022 года многие произведения поражают законченностью (если иное не оговаривается специально), в них соблюдены пропорции и перспектива, тени падают под нужным углом и грамотно решены другие художественные задачи. Запросы на гиппереализм и детальную проработку выдают потрясающе реалистичные результаты (Рис. 1). Хотя некоторые запросы обрабатываются до сих пор с «визуальными ошибками» (например, сложные многофигурные композиции), однако быстрый прогресс говорит о том, что и они будут преодолены. ИИ расширяет творческие возможности человека. Алагао утверждает, что арабская математика привела к изобретению «математической перспективы» во флорентийском искусстве эпохи Возрождения, а огромный потенциал искусственного интеллекта приведет к бесконечному количеству новых разработок в искусстве [2].

Процесс создания изображения называется «диффузией», который начинается с набора случайных точек и постепенно меняется в сторону изображения при распознавании определенных аспектов этого изображения. Midjourney генерит 4 варианта, каждый из которых может служить основой для последующего улучшения качества или генерации следующих 4 вариантов на его базе. Новшеством октября 2022 года стали особенностью Midjourney не индивидуальная работа с запросами, а в сообществах, где ИИ обрабатывает запросы в общих чатах, и каждый может видеть генерируемое, что позволяет участникам быстро приобретать опыт через копирование удачных практик. К текстовым запросам можно добавлять некое изображение, которое служит отправной точкой генерации, и контролировать насколько велика роль этого изображения в итоговом произведении.

Многие соавторы ИИ стремятся соединить в своих работах противоречивые образы, провоцируя нейронную сеть плодить кроликов-гейш, диснеевских принцесс в стиле прерафаэлитов, Эйнштейна-пирата или воронов-наемных убийц. Именно в противоречивости запросов подчас кроется привлекательность результата, заставляющая нейронную сеть создавать «собственные миры», а не копировать традиционные для человеческой культуры образы.

Другим распространенным вариантом стимулирования ИИ к оригинальному творчеству является предоставление в качестве запроса строчек стихотворений и песен. Поэтический текст очень далек от стандартных запросов, поэтому визуализация метафорического и образного текста подчас может быть неожиданной. Иногда люди предлагают в качестве запроса на оригинальное творчество нечто невизуализируемое, например, абстрактные понятия. Даже просто одна буква в качестве запроса порождает некие образы, а не буквицы. Иллюстрированию подвергаются разнообразные исторические

события и художественные произведения. Интересно, что очень быстро разработчикам пришлось добавлять запрещенные слова, чтобы исключить создание «контента для взрослых».

Прогресс в области сотворчества между человеком и машиной изменяет визуальное в сети на наших глазах. Общедоступность и легкость создания и публикации фотографии заполнили цифровой мир фотосвидетельствами нашей физической реальности. Теперь этот колоссальный банк данных вместе с оцифрованными произведениями художественной культуры служит для визуального воплощения языковой реальности. Расширяются возможности визуального языка выражения, процесс художественного творчества становится общедоступным и теряет ореол принадлежности избранным. В результате еще в большей степени стираются границы между реальным и виртуальным, автором и инструментом, искусством и технологией.

Список литературы

1. Маклюэн М. Галактика Гуттенберга. Сотворение человека печатной культуры. М.: Ника-Центр, 2003.
2. Alagao A. The Future Historiography of AI Art // Humanities commons. 2021.
3. Chamberlain R., Mullin C., Scheerlinck B., Wagemans J. Putting the art in artificial: Aesthetic responses to computer-generated art // Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts. 2018. № 2 (12). С. 177–192.
4. Gangadharbatla H. The Role of AI Attribution Knowledge in the Evaluation of Artwork // Empirical Studies of the Arts. 2021. С. 125–142.
5. Ghosh A., Fossas G. Can There be Art Without an Artist, 2022.
6. Gschwandtner C.M. Revealing the Invisible: Henry and Marion on Aesthetic Experience // The Journal of Speculative Philosophy. 2014. № 3 (28). С. 305–314.
7. Nordmann A., Bylieva D. In the Beginning was the Word // Technology and Language. 2021. № 1 (2). С. 1–11.

А.М. ОРЛОВА
Кандидат философских наук, старший преподаватель кафедры кино и современного искусства, Российский государственный гуманитарный университет

A.M. ORLOVA
PhD (in Philosophy). Senior lecturer at the Cinema and Contemporary Art department, Russian State University for the Humanities

СМЕНА РАКУРСА: КАК ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ИНСТАЛЛЯЦИЯ ВЫХОДИТ ЗА РАМКИ ФИЗИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ

CHANGE OF PERSPECTIVE: HOW INSTALLATION ART CROSSES THE BOARDERS OF THE PHYSICAL REALITY

Художественная инсталляция сегодня является одной из самых «экспансивных» художественных практик. С момента формирования инсталляция постоянно захватывала все новые технические и технологические новшества окружающего мира. Таким образом, видео и все прочие новые медиа достаточно быстро внедрились в инсталляционное «тело». Благодаря этому мы можем наблюдать расширение границ, а именно столкновение физической и иллюзорной реальностей в подобных работах.

В тексте рассмотрены работы разнообразных медиахудожников, которые создают инсталляционные произведения на стыке двух реальностей, благодаря чему создают сложные многослойные высказывания. Атмосфера подобных произведений уникальная и часто требует зрительского взаимодействия с ними.

Ключевые слова: художественная инсталляция, атмосфера, технологическое, стык реальностей, многослойность

Installation art can be called one of the most e[pansive practices. From the moment it had been established installation constantly conquered new technical and technological novelties of the world. This way all sorts of media blended into the installation art body quite quickly. Thanks to that today we can observe the extension of borders, hence the clash of physical and illusion realities in such works.

This paper overviews different media artists who create their installation pieces on the edge of two universes, and because of this approach, we as spectators see the creation of complicated multilayer expressions. The atmosphere of these artworks is unique, and it often requires the viewer's interaction with them.

Keywords: installation art, atmosphere, technological, clash of realities, multilayerness

Installation art today is a very timely practice. It combines everything the contemporary spectator needs: interaction aspects, a here-and-now attitude that is so typical for a spectacle. Due to that installation language is quite universal: an artist may tell all sorts of stories with its help. It is also peculiar that there are no strict rules about which media installation can or cannot use. So, we face a Bacchanalia of all possible materials that the medium demonstrates. This hunger for everything new can be categorized as a dark media scent. Hence: it is much easier to say what can installation art include than what it cannot [7, p. 76].

If we refer to the Tate Guide to Modern Art Terms, we will find an up-to-date explanation that installation art «also described as environments, the term is used to describe mixed media constructions or assemblages usually designed for a specific place and for a temporary period of time. Works often occupy an entire room or gallery space that the spectator invariably has to walk through in order to engage fully with the work of art. Some installations, however, are designed simply to be walked around and contemplated, or are so fragile that they can only be viewed from a doorway, or the end of a room» [8, p. 106]. But it is important to note that this term had a very long time of coining. On the rise of its formation installation would be described as a big spatial sculpture, which would not be very correct nowadays.

As a matter of fact, installation and sculpture do have a lot in common — a 3-dimensional piece of art that we walk around, but as the practice develops more and more works demonstrate their strive to the totality which would be more of an architectural or a theatrical decoration agenda…

In the contemporary world, where the computer became something like a life partner, installation art tends to evolve into this endless binary-code universe that presents multiple options on how an installation piece body can behave. Thanks to that we witness the blend of physicality and virtuality.

After understanding this fact, we may become terribly confused about how the installation art term should look like. The author of this paper supposes that due to its complicated nature, installation's definition may be edited

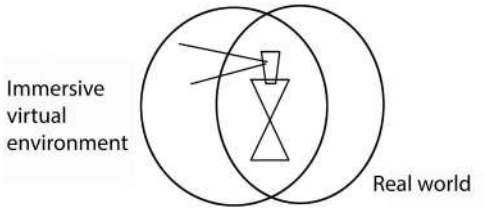


Fig. 1. From Morie J.F. Performing in (Virtual) Spaces: Embodiment and Being in Virtual Environments. International Journal of Performance Art and Digital Media. Vol. 3. № 2 & 3. 2007. P. 128

and corrected once in a while. Such things happen a lot in the newest contemporary art history when all practices try to enrich themselves by borrowing something from their «neighbor».

However, if we will look into the development of the term then one of the most important papers has been written by Rosalind Krauss. In her Sculpture in the Expanded Field [6] Krauss makes a detailed analysis of how many objects «want» to become sculpture while this term has a specific description.

Another peculiar installation art aspect is theatricality. The first time it was mentioned by Michael Fried. He states that installation art offers its audience «heightened perceptual experience» [5, p. 40], so this way, «art was marked by an irreconcilable conflict between the "theatrical" work-in-situations» [5, p. 40].

But what kind of a theatre would it be? The one where an actor is a spectator who is being enveloped by the piece of art which makes them an object and a subject at the same time. This way it creates a specific atmosphere that can be embraced only by the true witnesses of an art piece.

But how do installation works function? Sometimes we just enter a space that is a specific message or we find ourselves in an ephemeral reality an artist constructed. To understand that we need some help from a graphic on virtual environments Jacquelyn Ford Morie presents in her paper Performing in (Virtual) Spaces: Embodiment and Being in Virtual Environments [4] [Fig. 1]. Morie comments: «The phenomenological discussion and focus on the lives experience leads directly into one of the quintessential qualities of virtual environments (VEs). Because our bodies must be emplaced within the virtual space, VEs constitute a distinctive medium of embodiment. VEs engage the body as kinaesthetic input via specialized interface devices that not only permit but require bodily actions to be performed sensorially, kinaesthetically, proprioceptively — within a full 3D spatial, yet virtual construct» [4, p. 126].

By this, we understand that some of today's installations tend to create immersive environments, which interact with the viewer as if the viewer is an object and a subject at the same time. Elena Tavani [3] mentions in her research that immersive installations create a unique environment that literally envelopes the viewer, makes him/her fuse with the piece.

The renowned Joseph Kosuth's piece One and Three Chairs (1965) is a great example where two realities start their relationship. By using the text reality Kosuth creates something that Budhaditya Chattopadhyay would

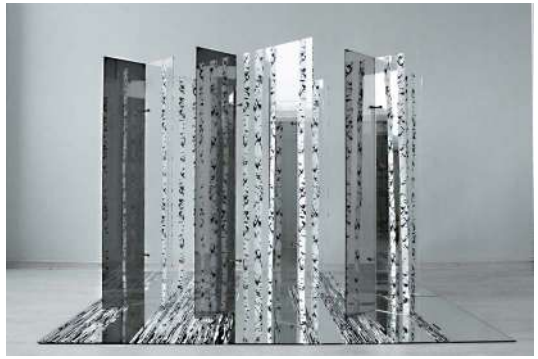




Fig. 2, 3. Katerina Ser'yoznaya «White Noise», 2018. Courtesy of the artist

name auto-curation [2] years later, referring to the area of the unknown of the spectator's imagination. However, this installation has no strict rules on which chair should be demonstrated. If you Google it, you will see lots of variants of that work. Text is the only constant figure there.

Creating an illusion of a new reality in an installation piece is quite easy when an artist works with video content. But when there is no video, what can it be? The answer is quite simple — a mirror. Even minimalist art sculpture happily took this material in its possession. Robert Morris's mirrored cubes are a great example in the author's opinion. This piece not only demonstrates physical cubes, but the cubes' sides also create numerous amounts of reflections, hence other cubes.

This approach had been adopted by Yayoi Kusama in her installations, where she creates an illusion of endless cosmic space. Russian young artist Katerina Ser'yoznaya used mirrors in her White Noise (2018) [Fig. 2, 3] installation piece. By that, she demonstrates some of her interests: Russianness as a glitch.

Birch tree images symbolize a cliché understanding of the Russian culture among the Russians themselves. The vertical images of the trees «reflected» in the horizontal surface of the mirror incorrectly on purpose. By ripping out the digital reality aesthetics into the physical world Ser'yoznaya offers its timely understanding: our world is not separated from the ephemeral digital criteria — their realities unite more and more day by day.

A more classical understanding of the physical and virtual world's interaction is demonstrated by PROVMIZA group who used Chekhov's Three Sisters (2006) as an inspiration for their piece with the same name. This video installation is always demonstrated above a door space to create a specific horror atmosphere. The girls in the video are swinging on something, spectators do not see, trying to catch their balance. At the end of the piece,



Fig. 4. Ekaterina Popovich «If You Look Long Enough into the Abyss, the Abyss Starts Peering at You», 2019. Courtesy of the artist

each of them jumps into the emptiness/eternity, as we see it. The artists explain it as a demonstration of the inevitability of making a choice.

This way we can understand installation as a theatrical setting that can change in every new space. So, in order to understand how everything functions in an installation piece, one should visit it in person. This way that artistic practice reflects the atmosphere concept, described by Gernot Böhme in his paper named Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics [1]. That concept refers to a unique atmosphere that a piece of art may provide to the viewer. E.g. Crys Cole's Piling Pelion Upon Ossa was a site-specific sound installation that the artist produced specially for the Geometry of Now exhibition in Moscow in 2017. The idea of the piece is based on the ancient myth about the absurdity of some actions. So, in order to illustrate it the artist piled a pyramidal composition of stones from the exhibit setting and added a quiet sound of how she moved all the rocks from one place to another. This way the spectator who came to see the piece in person had a chance to be enveloped by its atmosphere: humidity in the basement, quiet sounds, etc. But the moment one documents that piece as a photograph it instantly loses its charm — the multilayer composition of the work flattens because the only thing that is left of it is a pile of rocks that gives us no additional content.

Shigeko Kubota's video installation Niagara Falls (1985–1987) re-creates the landscape genre using installation art language. With the help of several TV sets and a water tank, the artist manages the piece brilliantly. Every screen in this work has fragmented video footage of a waterfall that streams into the tank with real water. This way we can see how an illusory piece interferes with real life.

Where Dogs Run? collective's installation The Day After Tomorrow (2017–2018) is a version of Dante's Divine Comedy in the new technological world. The artist group says that their piece is a vessel for the language that has been lost by post-internet people. The piece works this way: any spectator can type in a request before the apocalypse and get a set of pictures based on the poem.

The understanding of our two realities as one is a very typical representation strategy of artists who work with technology. Ekaterina Popovich and her If You Look Long Enough into the Abyss, the Abyss Starts Peering at You (2019) [Fig. 4] is a good example to demonstrate it. In this piece, the artist creates a fantasy on a very popular subject: what would it feel like if artificial life forms would live among us as equals, and would it really be the equality we think of?



Fig. 5. Masha Neverova «Artist», 2022. Courtesy of the artist

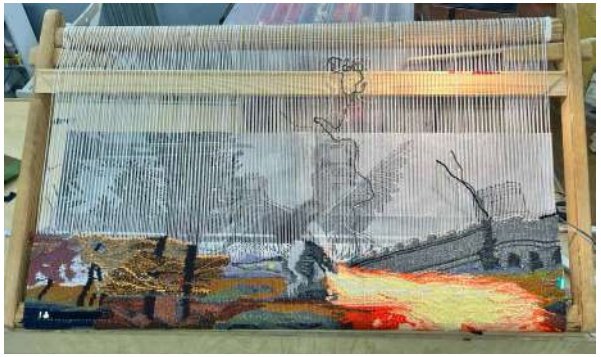


Fig. 6. Christina Pashkova «Elden Ring», 2022. Courtesy of the artist

However, not only technologically talented artists reflect on the situation happening in our post-digital reality. And it is interesting to notice that some of them prefer a flat textile surface… Masha Neverova embraided a touching piece on her family memories, which is presented as a textile cloth that demonstrates us lots of digital folders. This way the artist reflects on the idea of transferring something personal into a digital projection. But the piece that should really interest us is when Neverova created her humorous piece Artist (2022) [Fig. 5]. She installed a sports dummy with a tablet attached to its head into the exhibition space. At any time during the show, the artist herself could make a video call in order to demonstrate a form of personal presence at the show. The dummy helped to create an illusion that a digital version of the artist has a body that one can hug, or give a firm handshake. So Neverova demonstrates a different understanding of technology — she looks at it as an instrument that helps people to get close to each other.

Kristina Pashkova has a slightly different approach to working with digital aesthetics. Like Neverova, Pashkova has a vivid interest in textiles in general and fiber art in particular. She understands weaving as a proto-binary-code practice. Her textile pieces and installations often grab something very timely in order to capture it in an old media piece. Her latest series where she weaves video game screenshots [Fig. 6] take us to the time when people hung a tapestry on their walls to keep their castles beautiful. The author of the paper offers to understand them as an

attempt for an installation because these items will only work properly if the specific environment will be constructed.

In conclusion, it is important to mention that the inevitable fusion of physical and virtual realities gives us the unique opportunity to see how they tend to collaborate in real time. And if installation art to its complex nature grabs everything new from the world of technology, some old media practices also started playing this post-digitality game. Hence, in the future, more artworks may be understood as dark media pieces.

References:

1. Böhme G. Atmosphere as the Fundamental. Concept of New Aesthetics. Thesis Eleven. 1993. № 36. Pp. 113–126.

2. Chattopadhyay B. Beyond Matter: Objectdisoriented Sound Art. Seismograf. DMT (special issue), 2017. URL: http://seismograf.org/fokus/soundart-matters/beyond-matter-object-disoriented-sound-art (access date 17.11.2022).

3. Tavani E. The Construction of Situations and Atmospheres in Installation Art // Atmosphere/Atmospheres testing a new paradigm. Milano: Mimesis International, 2018. Pp. 129–145.

4. Morie J.F. Performing in (Virtual) Spaces: Embodiment and Being in Virtual Environments. International Journal of Performance Art and Digital Media. 2007. Vol. 3. № 2, 3. Pp. 123–138.

5. Fried M. An Introduction to My Art Criticism // Art and Objecthood. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1998. Pp. 1–76.

6. Krauss R. Sculpture in the Expanded Field // The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths. London, England: The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1986. Pp. 277–290.

7. Markov A.V. To the Theory of Dark Media // Art&cult. 2022. № 45 (1-2022). Pp. 75–84.

8. The Tate guide to modern art terms / Simon Wilson and Jessica Lack. London: The Tate Publishing, 2012. 237 p.

СТИВЕН ЙЕЙТС

Магистр изящных искусств (докторская степень), Стипендиат Фулбрайта, искусствовед, куратор, художник

STEVEN YATES

Master of Fine Arts (D. Sc.), Master of Arts, and Bachelor of Fine Arts, Fulbright Scholar, Author, Artist, Museum Curator

«ТВОРИТЬ — ЗНАЧИТ ЖИТЬ… ФОРМЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ НАДЕЛЕНЫ ЖИЗНЬЮ И ПРАВОМ НА ИНДИВИДУАЛЬНОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ» (КАЗИМИР МАЛЕВИЧ, 1915)

TO CREATE MEANS TO LIVE… FORMS MUST BE GIVEN LIFE AND THE RIGHT TO INDIVIDUAL EXISTENCE (KAZIMIR MALEVICH, 1915)

Авангард первых десятилетий прошлого века продвигал протосовременные практики и теории. Он создал прецеденты, которые повлияли на развитие позднего модерна и постмодернизма уже в новом тысячелетии, трансформируя видимый мир с помощью неизобразительных стратегий и изобретательных визуальных словарей, используя в своем новаторстве множество элементов русских традиций: от исконных обрядов, религиозного искусства, церковной архитектуры, икон и фресок до богатой истории традиционные ремесла, резьбы по дереву, керамики и народного творчества. Столетие спустя эти принципы служат миру новых технологий и видений, закладывая основу для трансдисциплинарных направлений с фотографическими и цифровыми инновациями и технологиями.

Ключевые слова: прото-модернизм, инсталляции, трансдисциплинарный подход

The avant-garde in the first decades of the past century advanced proto modern practices and theory. It set precedents that influenced late modern and postmodern periods into the new millennium, transforming the visible world with nonrepresentational strategies and inventive visual vocabularies with pioneering purpose from Russian traditions: inherent rituals, religious art, church architecture, icons and frescoes, to rich histories of traditional crafts, wood carvings, ceramics and folk art. A century later these principles serve another world of emerging technologies and vision, laying the groundwork for transdisciplinary directions with photographic innovations and technologies.

Keywords: proto modern, installations, transdisciplinary

The avant-garde in the first decades of the past century advanced proto modern practices and theory. Setting precedents into the late modern and postmodern periods moving into the new millennium. Transforming the visible world with nonrepresentational strategies that revealed the growing complexity of modern life throughout art and science. Exploring ideas with inventive visual vocabularies broadened by pioneering purpose. Translated into emerging modern technologies and media. A century later these principles serve another world of emerging technologies and vision.

Kazimir Malevich's absolute and universal reduction of content from his first drawings leading to the first black square painting was emblematic, iconic and systematic. Shifting art to separate independently from the lessons originated in the paintings of Cézanne, Futurism and Cubism. To establish Suprematism in theory and practice. Introducing methodologies with plastic geometric forms, new conceptions of space and color from across the history of past conventional art into a wide array of interrelated art forms. In exchange for nascent universal tenets with celestial realities.

The evolution of the Black Square painting began in the design of stage drawings as co-author of the Futurist opera Victory Over the Sun, which debuted in St. Petersburg twice in December 1913. Three years before the black square painting's origin in June 8, 1915. A decade after Malevich created a series of compositions for fresco studies including Gospel subjects representing the Transfiguration. Theoretical «texts that Malevich could not help but write are filled with prophetic pathos that fuse biblical style and Old and New Testament images with Futurist rhetoric» [1].

Black Square was a part of thirty-eight, non-figurative color canvases consisting of geometric shapes painted on white grounds. Which liberated the exhibtion space along with Vladimir Tatlin's constructive paintings at the opening of The Last Futurist Exhibition 0,10 (Zero Ten) in 1915 (Fig. 1–2). Launching the historical process of Suprematism alongside



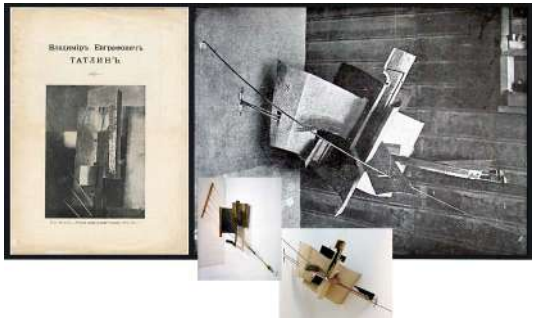


Fig. 1. Kazimir Malevich, partial installation view of Last Futurist Exhibition of Paintings 0, 10, Galerie Dobychina, Petrograd, December 1915 — January 1916 with contemporary reconstructed color view
Fig. 2. Vladimir Tatlin, catalog for Last Futurist Exhibition of Paintings including two Angular Counter-Reliefs, painted woods and metals, 1914–1915 with a contemporary reconstruction

the corner constructions of Vladimir Tatlin. Malevich's paintings and Tatlin' suspended structures defined universal and abstract forms individually without direct reference to the representational world. Redefining space with a defiance of gravity found in the galleries at the Dobychina Art Bureau in Marsovo Pole of Petrograd. From December 1915 to January 1916 along with proto modern work by fourteen artists [2]. The painted square as well as the metal and wood constructs that Tatlin termed «counter reliefs», amplified art as a paradigm of universal space with geometric models and color that proposed boundless freedoms in substance. Moving from the world seen and recalculated by avant-garde innovation. The non-figurative explorations by Malevich, Tatlin and their contemporaries challenged fundamental questions concerning the nature of art and life itself. Influenced and drawn from Russian traditions, inherent rituals, religious art, church architecture, icons and frescoes, to rich histories of traditional crafts, wood carvings, ceramics and folk art. Advancing deeper into the realms of nonobjectivity in a process of theory and practice. Under various degrees of religious beliefs by many establishing the proto modern era with the avant-garde.

Hybrids of painting, drawing, sculpture, collage, photomontage, modern photography, architecture and ink on paper from the modern printing press, evolved through prospective alternatives. Setting visual precedents that reduce the vocabulary of art into abstract sensibilities by practice, literatures and theory (Fig. 3). As well as to invent that diminished the lines drawn between distinct historical categories of art, mediums or traditional art forms.

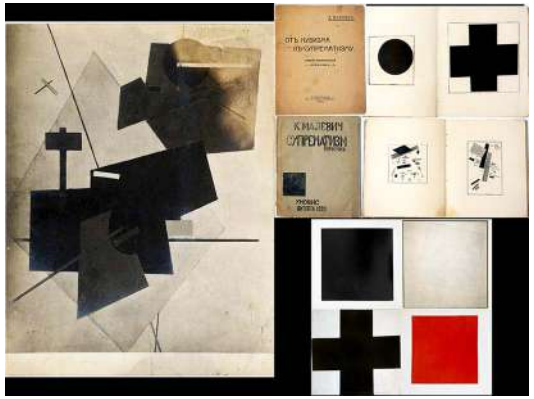


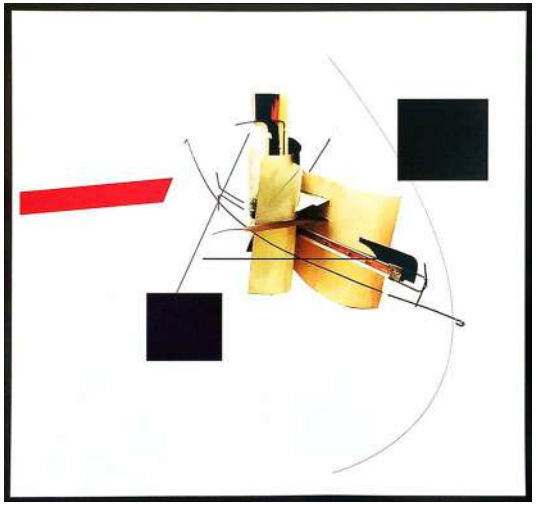


Fig. 3. Kazimir Malevich: Suprematism, photograph, 1915, Costakis Collection, MOMus, Museum of Modern Art, Thessaloniki, Greece; From Cubism and Futurism to Suprematism, 1916 and Suprematism: 34 Drawings, 1920 with pages; four oil paintings: Black Square, Tate Museum, London; Suprematist Composition: White on White, The Museum of Modern Art, New York; Black Cross, 1915, Centre Georges Pompidou, Paris; Red Square, 1915, Russian Museum, St. Petersburg
Fig. 4. Aleksandr Rodchenko, Glass, photograph, 1928, Estate of Alexander Rodchenko; Non-Objective Painting Number 80 (Black on Black), oil, 1918, The Museum of Modern Art, New York; Mena Vsekh (Change All), three-dimensional photomontage construction, 1924, Private Collection

Proto modern photography and the modern printing press enlarged related experimentation and innovations throughout related multiple media. Blending combinations of design with modern doctrines, technology and unconventional materials in original approaches. Others carried related lessons into further directions such as «faktura», found in the surface and texture in Aleksander Rodchenko's black on black paintings. In variation to Malevich's white paintings, both artists exhibited together at the Tenth State Exhibition of Nonobjective Creation and Suprematism in Moscow in 1918. Various early forms of proto modern photography further broadened Rodchenko's directions and oeuvre experimentally (Fig. 4).

In 1913 Vladimir Tatlin saw Picasso's early Cubist collage paintings in Paris. Returning to Moscow he began experimenting with relief-drawings that replaced representational functions with the conception of new modes of space in various elements. Composition became a process of construction, and construction itself in actual materials, employed in a process beyond past painterly traditions. Liberating painting-based subjects into three-dimensional counter reliefs with woods and metals from iron to aluminum. Suspended as architectural and sculptural-like constructions. Abandoning two-dimensional representational functions with perspective by an assembly of multiple materials in corners rather than flat shapes on walls. The series of three-dimensional painterly reliefs employed various modern materials with and unconventional approaches.

The digital photographic work «Tatlin reconstructed» further explores lessons in the spirit of early modern innovations conceptually (Fig. 5 from



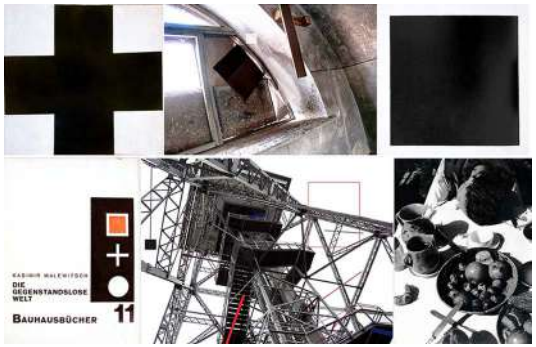


Fig. 5. Steve Yates, Tatlin reconstructed (from angular counter-relief Moscow), artist proof 4, digital color photograph with drawing and color printed on Canson Infinity Rag Photographique archival paper, 44x45 in, 112x114 cm
Fig. 6. Kazimir Malevich, Black Cross, oil painting, 1915, Centre Georges Pompidou, Paris; Steve Yates, Homage to Malevich Black Square and Cross (construction inside Mark Rothko Centre, Daugavpils, Latvia), digital photograph; Malevich, Black Square, oil painting, Tate Museum, London; László Moholy-Nagy, Die Gegenstandslose Welt (The Non-Objective World), cover for Bauhaus Bücher No.11, 1927; Steve Yates, Berlin Radio Tower, Homage to Moholy-Nagy, digital color photograph with drawing and color printed on Canson Infinity Rag Photographique archival paper, 44x65 inches, 112x165cm.; László Moholy-Nagy, untitled [Lucia at the breakfast table in Suprematist composition], photograph, 1926

Fig. 2). Moving into unprecedented color forms and meaning in content based in the transdisciplinary arts today. Combining the digital capture of Tatlin's original «Counter-relief» corner installation from 1915 made of iron, aluminum, metals and wood with drawing and color elements throughout digital and printing processes. The depth and breadth of millions of digital colors available for the first time, never seen, generate experiences beyond traditional art historical practices. Continuing to replace past analogues made with the printing press, painting, printmaking, or photography from the chemical darkroom.

The multimedia world combined with conventional art mediums into abstract languages during the time of early modernism by the avant-garde, presented advanced experiences for the artist and the viewer. Other proto modernists such as László Moholy-Nagy constantly worked between conventional art mediums, combining new technologies with a mixture of past conventional methods. One influenced the other in modern advances. As well as an open-endedness of freedoms discovered in potentials that ran beyond the modern era. Altering, influencing and changing today's emerging post-analog world as innovation remains a perpetual constant over styles, single media, traditional mediums, past technologies or past «isms» (Fig. 6).



Fig. 7. Moscow and Kaunas: site-specific, digital photographic installations. Top left: «Constructed to be photographic», Meno Parkas Galerija with Lithuanian Photographers Union; «Freedom: The Big Picture» with Galina Moskaleva, Vladimir Shaekhlevich and Janez Sever, Jesuit Priest, Moscow Center for Contemporary Arts with St. Thomas Institute

Contemporary potentials spread farther into untested terrains. Conceived in part with the unprecedented ocular definitions based in today's professional camera processors and their related technologies. That render new modes of color dimensionality and meaning. Advancing unparalleled photographic innovations accelerating throughout the wide-range of styleless, transdisciplinary arts worldwide.

Almost a century has passed since the avant-garde pioneered the age of modern photography and art in countless forms with technological advances. From the first handheld 35mm cameras in photography and cinema to color replacing today the chemical analog darkroom and negatives. Evolving ideas outside the printing press page to render other digital means. Combinations of media with alternative and applied skills characterized the avant-garde era. Cultivating knowledge in art, religion and science. Today's advances promise further avenues of free expression for «forms must be given life and the right to individual existence» [3].

Site-specific installations are integral parts of exterior and interior architectural spaces. Avant-gardists such as Gustavs Klucis worked in the realm of larger than life scale installations in public spaces and buildings with teams of artists in Moscow during the 1920–1930s. Presenting unprecedented methodologies with darkroom and ink printing technologies by various photographic means. In black and white with his inventive form of modern photomontage and added aesthetics with printed forms of color. Such activities in Moscow broke ground for the future into the next century [4].

Two- and three-dimensional based installations, not unlike the early modernists of the avant-garde, encourage seeing with perception. Engaging physical architectural spaces between picture, camera and digital post-analog space (Fig. 7). With continuous frames, the repetition of digital photographic images inside existing sited structures also become filmic. They exteriorize the internal from imagery with repeated visual forms. Through architectonic assemblages, the complexity of interactions between the physicality of spaces, images, color and drawing within each print, sustain a life of their own. Reassigning historical references with conceptual underpinnings.



Fig. 8. Four digital photographic artist proofs: Stedelijk Cube 3A, Homage to Malevich; Homage to Tatlin, from the Red Arch Series, Moscow; Moscow Arch 103xx, Zhivopisny Bridge, Black Squares, artist proof 27; Pafnutiev Monastery, Malevich Looking Up 3, Drawing 4, Red 2

Continuously reinventing relationships between art with the viewer that transforms in a poetics of space. As Gaston Bachelard noted as a historian of science, reapplying his knowledge into the freedoms of literature: «To give an object poetic space is to give it more space than it has objectivity… Space that has been seized upon by the imagination cannot remain indifferent space subject to the measures and estimates of the surveyor, it has been lived in… with all the partiality of the imagination» [5].

While two of the four oversized digital photographs with color and drawing pay homage to Malevich and Tatlin, two others provide continuing resolutions within the current Red Arch series (Fig. 8). Based upon digital captures of images over years of the on-site production and manufactured assembly of Zhivopisny Bridge, under construction in Moscow. The artist proofs move from the spirit of Tatlin's cross-disciplinary innovations and Malevich's reduction of form in color. Tatlin envisioned architectural and technological structures as proposed past memorials with the freedom of design for the future. Digitally photographing the designed metal archway repeatedly over time explores transformations conceptually. Shifting from early modern concepts into an interchange of virtual reality, which replace the limitations of past linear analogs with newfound digital potentials.

The oversize artist proofs with color and drawing advance discovery by capabilities with today's unprecedented millions of colors. Now available for the first time by technology in form and substance. Rendering original modes of methodology with conceptual facets that provide other processes of visual experience as well as original aspects of meaning. Moving beyond conventionally rooted, linear past representational or abstract strategies. To function, generate and engage knowledge with insights unseen. The Red Arch project voices ideas advancing unparalleled photographic innovations after the modern era. Throughout a wide range of transdisciplinary practices and methods worldwide for the new century.

Notes:
1. Meticulous authoritative documentation from Aleksandra Shatskikh, Black Square, Malevich and the Origin of Suprematism, Yale University Press, New Haven and London, 2012, 2 and 131. For further study also see Yevgenia Petrova, Malevich's Suprematism and Religion, Guggenheim Museum, 2012.
2. From artists Ivan Puni, Liubov Popova, Ivan Kliun, Ksenia Boguslavskaya, Olga Rozanova to Nadezhda Udaltsova, Nathan Altman, Vasily Kamensky, Vera Pestel, Maria Ivanovna Vasilieva, Anna Michailovna Kirillova and Mikhail Menkov.
3. Kazimir Malevich, От кубизма к супрематизму. Новый живописный реализм (From Cubism and Futurism to Suprematism, The New Painterly Realism), Petrograd, December 1915, unpaginated.
4. See «Gustavs Klucis and the avant-garde: Proto Modernism to photographic ideas for the 21st century» in Iveta Derkusova, Editor, Gustavs Klucis Kāda Eksperimenta Anatomija (Anatomy of an Experiment), Latvian National Museum of Art, Riga, 2014, 80–81. From the lecture for the international scientific conference «Formal Experiments and Innovations of Avant-garde Art from the Perspective of Social Culture and Art Theory», Latvian National Museum of Art with the Goethe Institute in Riga.
5. Gaston Bachelard, La poétique de l'espace, Presses Universitaires de France, 1958 published in English as The Poetics of Space, Beacon Press, Boston, 1969, XXXII.

СЮЙ ЦЗИНЧЖУ
Аспирант, Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

XU JINGZHU
PhD Student (in Art Hystory), the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ИСКУССТВО ИНСТАЛЛЯЦИИ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ: ОТ ТРАДИЦИОННОЙ ИНСТАЛЛЯЦИИ К ЦИФРОВОЙ ИНТЕРАКТИВНОЙ ИНСТАЛЛЯЦИИ

THE ART OF INSTALLATION IN THE DIGITAL AGE: FROM TRADITIONAL INSTALLATION TO DIGITAL INTERACTIVE INSTALLATION

С быстрым развитием науки и техники появилось больше возможностей для творческой деятельности в области искусства. В цифровую и постцифровую эпоху появление интерактивного искусства изменило линейный порядок повествования традиционных медиа, подчеркивая активную и динамичную природу зрителя и деконструируя когнитивный и эстетический подход традиционного искусства. Для того, чтобы изучить важную роль, которую играют цифровые технологии в интерактивном инсталляционном искусстве, и обеспечить более глубокое понимание произведений искусства, использующих цифровое искусство в качестве медиума, в данной статье кратко описывается концепция цифрового интерактивного инсталляционного искусства, его основные характеристики, а также сравнение цифровых интерактивных инсталляций с традиционным инсталляционным искусством и анализ конкретных способов применения цифровых технологий в интерактивном инсталляционном искусстве.

Ключевые слова: медиаискусство, интерактивные инсталляции, цифровые технологии, постцифровая эпоха

With the rapid development of science and technology, there are more opportunities to create art. In the digital and even in the post-digital era, the emergence of interactive art has changed the linear narrative order of traditional media, emphasizing the active and dynamic nature of the viewer and deconstructing the cognitive and aesthetic approach of traditional art.

In order to explore the important role that digital technology plays in interactive installation art, and to provide a deeper understanding of artworks that use digital art as a medium, this article briefly describes the concept of digital interactive installation art, its main characteristics and, as well as comparing digital interactive installations with traditional installation art, and an analysis of the specific ways in which digital technology can be applied in interactive installation art.

Keywords: media art, interactive installations, digital technologies, post-digital age

1. Предпосылки исследования

Художники выступают в роли экспериментаторов, интерпретируя новые технологии своеобразным и специфическим образом через искусство, превращая новые художественные стили в увеличительное стекло, через которое можно наблюдать за культурной эволюцией общества. С непрерывным развитием науки и техники создание различных новых медиа позволяет искусству демонстрировать стимулирующие и глубокие изменения. На этом фоне сочетание традиционного инсталляционного искусства и цифровых технологий привело к появлению новой формы искусства, а именно цифровой интерактивной инсталляции.

2. Иинсталляционное искусство и цифровое интерактивное инсталляционное искусство

Искусство инсталляции — это вид искусства, в котором художник отбирает, использует, трансформирует и комбинирует материальные и культурные объекты, как потребляемые, так и непотребляемые, в повседневной жизни, в определенном пространстве и времени, чтобы придать им новый духовный и культурный смысл. В 1917 году «Фонтан» Марселя Дюшана стал началом искусства инсталляции, положив начало тенденции западного современного искусства и став самостоятельным видом искусства.

По мере развития цифровых технологий происходят огромные изменения и в области искусства: новые технологии создают новые средства массовой информации, которые в сочетании с искусством приводят к появлению новых форм художественного творчества.

Подобно тому, как каждое великое изменение в истории человеческого искусства сопровождалось сменой художественного средства, искусство, как одна из основных форм культурного выражения, самым

непосредственным образом отреагировало на цифровую эпоху. В области инсталляционного искусства новые цифровые технологии привели к появлению новой среды для инсталляционного искусства, и возникло цифровое интерактивное инсталляционное искусство.

Цифровые интерактивные инсталляции — это художественные творения, основанные на традиционном инсталляционном искусстве в сочетании с цифровыми технологиями. Они относятся к категории междисциплинарных исследований и являются продуктом идеального сочетания технологий и искусства.

3. Различия между традиционным и цифровым интерактивным инсталляционным искусством

«Интеракция» — это не новый термин, а деятельность, продолжающаяся с момента появления человечества. Зарождающаяся концепция интерактивного искусства началась с того, что художник стремился разделить свое прежнее авторитетное положение не только со зрителем, но и с машиной. «Вращающиеся стеклянные пластины» Марселя Дюшана, созданные в 1920-х годах, стали первым шагом к интерактивному искусству. В 1938 году Дюшан также попытался устранить картины с помощью лампы, которая включалась автоматически только тогда, когда посетители активировали датчик света. До 1960-х годов работы некоторых художников дада также были ранними попытками интерактивного искусства. Макс Эрнст (Max Ernst) клал рядом со своими скульптурами топор, который зрители могли использовать для нападения и уничтожения работы, «если она им не понравится». Некоторые художники дада намеренно оставляют белое пространство на своих изображениях, предлагая зрителю рисовать на намеренно оставленном свободном пространстве, чтобы завершить работу.

В интерактивных инсталляциях в сегодняшнюю цифровую эпоху интеракции — это двусторонний обмен информацией между участником и произведением.

Вступая во взаимодействие с цифровым медиа-инсталляционным искусством, участник взаимодействует с другими участниками, а также с художником в духовном обмене.

3.1. Различия в месте расположения зрителя

Традиционное искусство инсталляции — это одностороннее, прямое послание. Например, такие инсталляции Дюшана, как «Фонтан» (Fountain) и «Велосипедное колесо» (Bicycle Wheel), представляют собственные идеи создателя или его желание с помощью своей работы спровоцировать зрителя задуматься о чем-то. Размещение и сочетание объектов определяется только создателем, и зрителю не разрешается прикасаться к ним или изменять их. А цифровое интерактивное





Рис. 1-1, 1-2. Иммерсивная интерактивная инсталяция UCCA Lab «Animistic Imagery»

искусство инсталляции является двойственным, поскольку оно переводит зрителя из позиции пассивного восприятия в позицию равноправного участия, превращая его в участника.

3.2. Различия в стилях повествования

Цифровые интерактивные инсталляции создаются с использованием нелинейного повествовательного подхода, при котором информация, полученная в результате участия зрителя в инсталляции, обрабатывается и передается обратно через компьютер. Поскольку разные зрители по-разному реагируют на инсталляцию, они определяют ее содержание и направление, в результате чего возникает множество различных повествовательных структур, делая зрителя неотъемлемой частью произведения. Это интерактивное поведение, предполагающее участие и работу в режиме реального времени, является одной из особенностей, отличающих цифровое интерактивное искусство инсталляции от традиционного искусства инсталляции, Например, иммерсивный интерактивный опыт UCCA Lab «Animistic Imagery» (Рис. 1-1, 1-2), включает в себя обучение искусству AI для изучения взаимоотношений между AI и человеком путем представления различных художественных эффектов, основанных на изменении размера и скорости движений участника, а также сенсорного восприятия.

3.3. Различия формы представления

Цифровые интерактивные инсталляции сильно отличаются по способу представления.

Традиционные инсталляции в основном используют укладку, повторение и сочетание предметов в декоративном, не осязаемом визуальном представлении, цифровые интерактивные инсталляции чаще





Рис. 2-1, 2-2. Интерактивный цифровой перформанс группы teamLab «Moving Creates Vorticles Create Movement»

всего представляются и передаются с помощью новых цифровых медиа (проекторы, дисплеи и т.д.).

По сравнению с традиционными, новые медиа могут задействовать субъективную инициативу пользователей и стимулировать их интерес.

Это позволяет пользователям активно изучать продукт и взаимодействовать с ним, выражать свои отзывы и предложения, а также повышать чувство вовлеченности.

Некоторые психологические тесты показали, что примерно 85% информации, поступающей в мозг человека, поступает через глаза, 10% — через уши, а остальные 5% — через другие органы.

Поэтому большинство отзывов о цифровом интерактивном инсталляционном искусстве в настоящее время работает на визуальные и слуховые чувства человека, как, например, дизайнерская работа японской художественной команды Team Lab, которая фокусируется на динамичных изображениях и ярком освещении, с соответствующим звуком, используя технологии для представления веселого и иммерсивного опыта искусства (Рис. 2-1, 2-2).

3.4. Различия в подходах к творчеству

Цифровое интерактивное инсталляционное искусство имеет большое преимущество в формировании общей концепции искусства.

Традиционное искусство инсталляции легко ограничивается собственным мышлением создателя, оперативной реализуемостью, сценографией и другими аспектами, которые не способствуют лучшему мышлению и самовыражению автора.

Общая концепция цифровой интерактивной инсталляции на самом деле является виртуальной концепцией, где учитываются необходимые и случайные интерактивные поведения инсталляции и сочетаются с пространственной средой, чтобы привлечь аудиторию к



Рис. 3. Нейл Мендоса. Инсталляция «Шедевры механики» для Детского музея в Питтсбурге

участию и вовлечению, тем самым открывая больше возможностей для творческого мышления. Например, работа «Momentum» объединяет свет, звук и движение, создавая уникальный визуальный опыт и расширяя возможности пространства.

4. Основные черты цифрового интерактивного инсталляционного искусства

Центральной особенностью цифровых интерактивных инсталляций является партисипативность. Это важная характеристика, которая позволяет цифровому интерактивному инсталляционному искусству изменить эстетический опыт просмотра и вызвать революцию в искусстве, где участие является основным опытом.

Цифровые интерактивные инсталляции отличаются от традиционных форм искусства тем, что они не могут полагаться на фотографии для визуального воспроизведения, чтобы дать зрителю эстетический опыт, имитирующий просмотр, а требуют от зрителя участия в работе и прохождения через эмпирический процесс, прежде чем он сможет почувствовать духовный подтекст, который хочет выразить художник.

Созданные художником из Лос-Анджелеса Нилом Мендозой для Детского музея Питтсбурга механические шедевры (Рис. 3) — это выдающееся представление интерактивной инсталляции, которая даёт возможность заново представить классическую живопись для XXI века. Посетители могут взаимодействовать с рядом известных картин с помощью инсталляции, например, толкнуть спину «Смеющегося кавалера» (The Laughing Cavalier) Франса Хальса (Frans Hals), превратить «Американскую готику» (American Gothic) Гранта Вуда (Grant Wood) в бальный зал, выключать свет на картине Винсента Ван Гога (Vincent van Gogh) «Терраса кафе на площади Форума» (The Café Terrace on the Place du Forum) и пускать пузыри на картине Эдварда Хоппера (Edward Hopper) Полуночники (Nighthawks). Работа абсурдна и полна веселья. С ее помощью художник надеется привлечь внимание и интерес зрителя к этим шедеврам, и единственный способ для зрителя испытать искусство — это принять участие, взаимодействовать с работой.

Необходимым условием взаимодействия цифровых интерактивных инсталляций со зрителем является взаимность. При создании работы художнику необходимо поставить себя на место участника и продумать, как будет происходить взаимодействие. В отличие от традиционных форм искусства, цифровые интерактивные инсталляции — это не лекция художника зрителю с позиции превосходства, даже если он пытается донести сложные и непонятные художественные идеи, а равнозначная позиция.

Хорошая цифровая интерактивная инсталляция не требует от зрителя предварительной подготовки, он должен лишь привнести свое собственное тело во взаимодействие.

Хорошим примером этого является цифровая интерактивная инсталляция компании Contrex Mineral Water во Франции (Рис. 4).

На площади размещается ряд стационарных велосипедов, похожих на тренажеры в спортзале, но как только зритель начинает ехать на велосипеде, розовый свет распространяется вперед по светодиодной ленте под велосипедом, он взбирается по стене здания напротив, образуя образ сильного мужчины. Это дает зрителям сильный стимул продолжать крутить педали и смотреть, что произойдет.



Рис. 4. Цифровая интерактивная инсталляция компании Contrex Mineral Water во Франции

Когда большое количество зрителей вместе крутят педали, играет музыка, изображение человека на стене начинает танцевать, и энтузиазм участников разгорается. После того как все зрители «прокрутились» на велосипедах, мужчина снимает с себя одежду по частям, пока, наконец, под ней не обнаруживается рекламный щит. Зрители вовлекаются в это произведение, усиленно кру-



Рис. 5. Цзинь Цзянбо «Третий глаз»

тя педали в предвкушении, постоянно работая над загадкой. Опыт участника — это опыт усилий, удивления и авторского достижения.

Иммерсивный опыт также является важной особенностью цифровых интерактивных инсталляций. Получив от участников информационный ввод, проект, в свою очередь, обеспечивает информационную обратную связь. Этот двусторонний ввод и вывод информации очень похож на последовательность наблюдения, проверки и, наконец, подтверждения в мире природы. Благодаря этому сходству цифровая интерактивная инсталляция позволяет зрителю получить реалистичный опыт в виртуальном мире. Этот вид искусства также способен интегрировать сущностную реальность в интуитивную, максимально воспроизводя объективный мир и максимально выражая субъективный мир.

5. Применение цифровых технологий в интерактивных инсталляционных работах

Французский литературовед Гюстав Флобер (Gustave Flaubert) однажды сказал: «Искусство и техника всегда встречаются на вершине горы», что в полной мере отражает неразрывную взаимосвязь науки, техники и искусства.

В цифровую и даже в постцифровую эпоху технологии, такие как коммуникационные, сенсорные, проекционные, широко используются в интерактивных художественных инсталляциях, и появляется все больше возможностей для создания искусства.

5.1. Коммуникационная технология

Коммуникационные технологии — это необходимый мост для распространения информации и необходимая гарантия для обеспечения интерактивной передачи информации. Человеческая перцептивная система является результатом длительной эволюционной адаптации к земной среде.

Зрение и слух являются источниками подавляющего большинства информации, доступной человеку, но существует предел того, что может увидеть и услышать человеческие глаз и ухо. На протяжении всей истории человечества люди постоянно расширяли диапазон своих рецептивных органов.

Достижения в области коммуникационных технологий расширили диапазон взаимодействия между людьми.

Классическим примером коммуникационных технологий является работа китайского художника Цзинь Цзянбо «Третий глаз» (Рис. 5), в которой он изображает два одинаковых по форме древних колодца в Монпелье, Франция и Чэнду, Китай, внутри которых находится оборудование с камерами, передающее изображение по сети в противоположный колодец, где два конца колодца могут «видеть» друг друга.

5.2. Индукционная технология

Развитие сенсорных технологий позволило использовать самые разнообразные способы ввода информации, это разнообразие напрямую расширяет возможности взаимодействия.

Например, инфракрасный и ультразвук — это физические сигналы, которые не воспринимаются человеком напрямую. В то время как влажность и давление — это показатели, которые не чувствительны к восприятию человека, если они изменяются в пределах определенных пороговых значений, датчики позволяют добиться более точных измерений. Использование сенсорных технологий позволяет аудитории выводить сигналы без привычного акта ввода информации, это расширяет измерение возможностей взаимодействия. Технология распознавания лиц собирает, обобщает и анализирует мимику людей, чтобы определить эмоциональные изменения участников.

Художник может настроить работу так, чтобы она выглядела поразному, когда сталкивается с эмоциями зрителей, для достижения лучшего взаимодействия. Технология распознавания голоса может различать звуки, издаваемые участниками, и после ряда процессов информация возвращается к участникам.

Эти инструменты могут создать более антропоморфный интерактивный опыт, тем самым повышая точность взаимодействия. «Аудиограф» (Audiograph) Натана Селикоффа (Nathan Selikoff) (Рис. 6) использует звуковые сенсоры для преобразования записанного звука в свет, а звуковой дорожки — в минутную и секундную стрелки часов, проецируемых на экран.

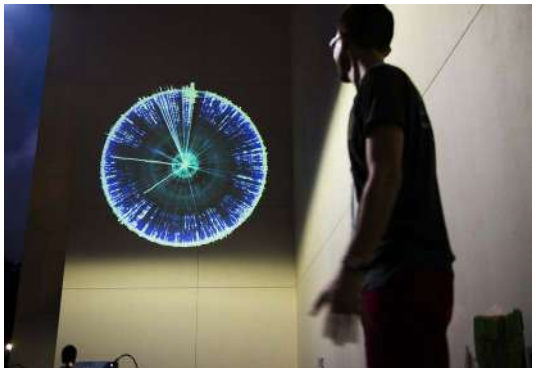


Рис. 6. Натан Селикофф. «Аудиограф»

Выводы

Можно сказать, что цифровое интерактивное инсталляционное искусство является неизбежным продуктом совре-

менного искусства в контексте цифровой эпохи, поскольку наука и техника достигли определенного этапа развития и представляют собой органичное сочетание инсталляционного искусства и цифровых технологий. Для человеческого общества цифровое интерактивное инсталляционное искусство является частью визуальной культуры и микрокосмом характеристик этой эпохи.

Как экспериментальный инструмент для передачи художниками своих идей, цифровые интерактивные инсталляции являются мощным средством воплощения художественных идеалов.

Зритель больше не «смотрит» на произведение, а получает интерактивный и иммерсивный опыт, участвуя в нем.

С наступлением постцифровой эпохи и дальнейшим развитием цифровых технологий цифровое интерактивное инсталляционное искусство станет еще более инновационной формой художественного выражения, лучше интегрируя художественное творчество в технологическое общество и глобальную культуру.

Список литературы:

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / Под. ред. Ю.А. Здорового. М.: Медиум, 1996. 240 с.

2. Бухлох Б. Дэн Грэм Видео — Архитектура — Телевидение: Письма о видео и видеоработах 1970–1978 гг. Издательство Колледжа искусств и дизайна Новой Шотландии, 2012 г.

3. Вандс, Б. Искусство цифровой эпохи. Нью-Йорк: Пресса Темза и Хадсон, 2007.

4. Дайсон Б. Звучание новых медиа: погружение и воплощение в искусстве и культуре. Калифорния: Пресса Калифорнийского университета, 2009.

5. Негропонте Н. Цифровое выживание. Сидней: Ходдер и Стоутон Пресс, 1995.

6. Раш М. Новые медиа в искусстве конца 20 века (Мир искусства). Нью-Йорк: Пресса Темза и Хадсон, 1999.

7. Раш М. Новые медиа в искусстве (Мир искусства). Нью-Йорк: Пресса Темз и Хадсон, 2005.

8. Смит М.Л. Визуальные искусства в двадцатом веке. Нью-Йорк: Пресса Гарри Н. Абрамс, 1997.

9. Цзянбо Ц. Характеристики современного нового медиаискусства. Пекин: Издательство Университета Цинхуа, 2016.

П.Е. РОДЬКИН

Кандидат искусствоведения, доцент Школы коммуникаций, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»

P.E. RODKIN

PhD (in Art History), Associate Professor of the School of Communications, National research University «Higher school of Economics»

МЕДИАСИТУАЦИОНИЗМ: ТИКТОК КАК РЕАКЦИОННЫЙ МОДЕРНИЗМ

MEDIA SITUATIONISM: TIKTOK AS REACTIONAL MODERNISM

TikTok традиционно рассматривается с точки зрения проблем коммуникации, маркетинга и брендинга, обучения и т.п. Наименее разработанными на этом фоне являются проблемы художественной и культурной интерпретации данного медиафеномена. Структура контента (содержания) и коммуникации в ТикТок может быть рассмотрена в качестве возникшей из ниоткуда, заканчивающейся ничем и подлежащей воспроизводству и тиражированию ситуации, отсылающей к опыту ситуационистского интернационала второй половины XX века. Феномен ТикТок, таким образом, может быть интерпретирован в качестве неоситуационизма или медиаситуационизма, вышедшего на уровень устойчивого производства ситуаций и извлечения из них стоимости. Данная оптика позволяет концептуализировать принципиальные различия между ситуационизмом и медиаситуационизмом, рассмотреть ТикТок в рамках диалектической триады Ричарда Барбрука, как «реакционный модернизм» и как одно из противоречий современной цифровой и постцифровой культуры

Ключевые слова: медиакоммуникации, медиаситуация, ситуация, ситуационизм, ТикТок, хэштег-челлендж

TikTok has traditionally been viewed in terms of communication issues, marketing and branding, education, and so on. Against this background, the problems of artistic and cultural interpretation of this media phenomenon are the least developed. The structure of content (content) and communication in TikTok can be viewed as a situation that arose out of nowhere and ends in nothing and is subject to reproduction and replication of a situation that refers to the experience of the situationist international of the second half of the 20th century. The TikTok phenomenon can thus be interpreted as neo-situationism or media-situationism, which has reached the level of sustainable production of situations and extraction of value from them. This optics allows us to conceptualize the fundamental differences between situationism and media situationism, to consider TikTok within the dialectical triad of Richard Barbrook, as «reactionary modernism» and as one of the contradictions of modern digital and post-digital culture.

Keywords: hashtag challenge, media communications, media situation, situation, situationism, TikTok

Проблема цифровой среды и связанные с ней феномены производства и потребления различных форм контента является проблемой в подлинном смысле исторической. Каждая новая цифровая платформа, оформившаяся в определенный коммуникативный и социальный феномен, описывается как модерное явление, противопоставляемое традиционным, по умолчанию устарелым формам государства и общественных отношений. Пафос неумолимо меняющей все современности пронизывает большинство работ, посвященных цифровому миру [см., напр.: 15; 14; 8]. Речь в них идет не столько о потребительских благах, даруемых цифровизацией, сколько о радикальной трансформации системы власти с помощью «культурной массы», как ее описывает Даниел Белл в «Культурных противоречиях капитализма» [16].

Именно в этой среде, играющей ключевую роль в продвижении и легитимации цифрового общества, произошел плавный переход от мониторной демократии к культуре отмены. Логика накопления приводит к тому, что актуальные цифровые платформы, ставшие неотъемлемой и, как правило, безальтернативной частью повседневной жизни, превращаются в пространство алгоритмического контроля, основанного на сборе, обработке и анализе больших данных и их монополизации [11; 13].

Соответственно, меняется и структура контента производимого, распространяемого и потребляемого в социальных сетях, сервисах и платформах. Проблема заключается не в субъекте производства контента, а в том, что новые медиа стремятся создать герметичную систему коммуникации, построенную на прозрачности, предсказуемости и контролируемости сетевой коммуникации. Различается только степень контроля над контентом и пользователями. Внешне наиболее «мягким» способом такого контроля и цензуры становится безальтернативность и инвариантность определенного формата коммуникации. Дмитрий Евстафьев фиксирует опережение скорости эволюции формата по отношению к темпу эволюции контента, что создает революционную ситуацию, «когда именно формат (даже не технология, а именно формат!) коммуникаций определяет их содержание» [6, с. 157]. Контроль, таким образом, осуществляется не через инструменты фрейминга и прайминга, как это происходит в СМИ [см.: 7], а через структуру контента, определяемую его форматом.

Сервис для создания и просмотра коротких видео ТикТок (TikTok) представляет собой в этом отношении один из самых тоталитарных в структурном, содержательном, культурном и политическом смысле сервисов. ТикТок не оставляет никакого выбора автору и зрителю видеоконтента, новизна которого заключается не в ограничении хронометража (короткие видео сегодня также реализованы в YouTube и других популярных соцсетях), а определяется жесткими рамками содержания и его специфической структурой. В частности, именно этим был вызван провал авторов с социально-политическим и серьезным контентом, который оказался фактически исключен из коммуникативного алгоритма сервиса.

ТикТок традиционно рассматривается с точки зрения проблем коммуникации, маркетинга, брендинга, обучения и т.п. Наименее разработанными на этом фоне остаются проблемы художественной и культурной интерпретации данного медиафеномена. Структура контента (содержания) и коммуникации в ТикТоке может быть рассмотрена в качестве возникшей из ниоткуда и заканчивающейся ничем и подлежащей воспроизводству и тиражированию ситуации, отсылающей к теоретическому наследию и опыту ситуационизма и ситуационистского интернационала второй половины XX века.

Основой деятельности ситуационизма, по Ги Дебору, является создание ситуаций, «то есть мимолетных жизненных обстановок и их трансформация в ощущения превосходного качества» [4, с. 99]. Ги Дебор дает четкое определение созданной ситуации, это «момент жизни, целенаправленно и осознанно сконструированный посредством коллективной организации единой обстановки и игры событий» [4, с. 109]. Ситуационизм является одной из радикальных форм политического протеста и культурной конфронтации по отношению к капитализму. В ситуации, которая образуется и собирается из множества элементов, социальных, политических, культурных яв-

лений, а также повседневного опыта, для Ги Дебора значимым является ее вмешательство и социальное взаимодействие, образуемое в городском и социальном пространстве. «Мы заменяем пассивность существования созданием моментов жизни, а сомнение — игровым утверждением», — пишет Ги Дебор [4, с. 179]. Однако в цифровом пространстве реальное взаимодействие замещается сетевой коммуникацией.

Система медиакоммуникации в ТикТок строится на выполнении определенного сценария, а успешной формой существования в системе является его хорошее выполнение, выраженное в количестве просмотров, реакций и подписчиков. Рассмотрим типичные хэштег-челленджи (#) в ТикТоке, которые выполняют и воспроизводят пользователи: участник должен отойти на три шага от стены, нагнуться на 90°, упереться головой в стену и попытаться поднять стул к груди, а затем встать (#chairchallenge); нескольких участников исполняют синхронный танец под песню, обязательно с невозмутимым лицом (#unovisionchallenge); участники перевоплощаются под песню «Absolutely anything», меняя образы после выполнения простых движений руками (#absolutelyanythingchallenge); участники воспроизводят типы людей на дискотеках (#надиско); участники симулируют пение, открывая рот на слова какой-либо песни (#lipsing) и т.п. Деконструкция типичного челленджа обнаруживает проблему его содержательного и смыслового описания и пересказа. Единственным способом становится прием остранения. Только в таком виде происходящие может быть адекватно интерпретировано. Маркетинг предлагает отнестись к данном контенту содержательно, максимально серьезно. Но в совершаемых участниками действиях нет смысла, если не представить их в виде «ситуаций». Но данные ситуации существую только в рамках коммуникации, которая должна постоянно самовоспроизводиться.

ТикТок должен шокировать или, по крайне мере, смущать не только так называемого человека печатной культуры, но прежде всего медиапотребителя интернет-СМИ, блогов, видеохостингов и т.д. ТикТок наносит удар в самую сердцевину структуры интернет-коммуникации, непосредственно разрушая логику гипертекста. Между контентом в ТикТоке нет взаимосвязи. ТикТок представляет собой пространство, разбитое на фрагменты контента, которые легко складываются в паттерны, но при этом никак не связаны между собой. ТикТок устанавливает иерархию мемов и трендов, исходя из чисто количественных характеристик коммуникативных интеракций.

Проблема ТикТока заключается не в производстве и распространении глупого и бессмысленного контента, а в фундаментальном разрушении структуры гипертекста как основы всего цифрового информационного пространства и коммуникации. Веб 2.0 с самого начала пытался создать герметичные сети, не выпускающие трафик и пользовательскую активность во вне. Данная политика имеет экономическое обоснование, как прогнозирует Ник Срничек: «Платформы будут и далее распространяться во всей экономике, а конкуренция все больше будет подталкивать их к замыканию» [13, с. 111]. ТикТок делает это же с еще большим успехом. За пределами платформы не работают ее алгоритмы, в рамках которых только и может функционировать генерируемый в ней контент. Герметизация социальных сетей и медиаплатформ переносится и на содержание, формат и алгоритм контента, которые не могут быть воспроизведены вне сети.

Следовательно, речь идет уже не только о гипертекстовом, но и гипералгоритмическом разрыве, непреодолимым для пользователей в системе капитализма платформ и коммуникации, построенной на данных. «Можно представить, например, телевизионную трансляцию некоторых аспектов одной ситуации, которая демонстрируется в прямом эфире участникам другой ситуации, вызывая тем самым искажения и изменения в обеих ситуациях», — предполагает Ги Дебор [4, с. 104]. Гипертекстовая структура позволяет осуществить описанную Дебором технологию тиражирования ситуаций, неунифицированный алгоритм, который сегодня становится единственным связывающим элементом контента и замещает гипертекст.

Если гипертекст создает пространство вариантов, то алгоритм формирует инвариантное пространство. Как отмечает Джон Кин «алгоритмы, навязанные бизнесом, ведут к утверждению “мейнстрима” и к эффекту Матфея: “всякому имеющему дастся и приумножится, а у неимеющего отнимется и то, что имеет”. Все, на чем можно сделать прибыль, укрепляется повторением и таргетированными версиями работающих решений; все, что менее популярно или известно, а также то, что не соответствует трендам, отфильтровывается» [8, с. 192]. Ситуация тиражируется через попадание в тренды, но внутри себя она не имеет темпоральных границ, в буквальном смысле, ни начала, ни конца. В этом отношении эффект «Douyin-мании», или «залипания» в ТикТоке, который описывают исследователи [19] и сами пользователи, происходит не из «интересности» или «занимательности» созданного контента, отличающегося при этом предельной безопасностью и стерильностью, учитывая множественные запреты на контент определенного типа [1], а из невозможности «завершить» ситуацию.

ТикТок подвергает критическому пересмотру медиасобытие уже внутри самих медиа. Вместо медиасобытия и события как такового как основы взаимодействия и конвергенции медиа и действительности (пусть даже и негативной), возникает медиаситуация, связь которой

с действительностью существует только в рамках извращенной медиареальности. Медиаситуация — это событие без события. Медиаситуация исключает сюжет и развернутое повествование, необходимое для его раскрытия.

Может даже показаться, что такой радикальный пересмотр базовых коммуникативных механизмов медиакоммуникации со стороны ТикТока возвращает к теории и практике киноавангарда, в частности к декларации Жана Эпштейна. «Сюжетных историй не существует. Их никогда не было. Есть только ситуации, неизвестно как возникающие и чем заканчивающиеся. Без начала и конца», — провозглашает Ж. Эпштейн [9, с. 236–237]. Собственно, этим определением необходимо пользоваться для характеристики контента в ТикТоке.

В коротких видео нет осмысленного повествования, они воплощают состояние чистой ситуации без исходной точки, развития, финала и в конечном счете смысла. «Важным, если не ключевым сточки зрения тенденций развития аспектом современных коммуникаций, в особенности коммуникаций на базе новейших технологических платформ, является бесцельность коммуникаций. Коммуникации как система являются не средством достижения какой-либо цели, а средством “самовыражения”, то есть они оказываются оторванными от какой-либо деятельности индивида, кроме самовыражения», — отмечает Д. Евстафьев [6, с. 603]. Соответственно, из медиаситуации невозможно сделать содержательные выводы. Остается актуальная зрелищная и эстетическая оболочка, свободная от обременений нарратива и смысловой нагрузки. Возможно, здесь мы неожиданно сталкиваемся с постмодернистским отрицанием нарратива, которое является одной из версий ответа на пространственно-временное сжатие [17, с. 350].

Медиаситуация в ТикТоке исключает категорию пространства и времени — урбанистического, исторического, социального, любого. Как замечает в «Обществе спектакля» Ги Дебор — «всеобщее время человеческого не-развития существует также в дополнительном аспекте времени потребляемого, которое возвращается из этого определенного производства к повседневной жизни общества в качестве времени псевдоциклического» [5, с. 87]. Если ситуационизм остро переживает историческое время, то медиаситуационизм его упраздняет. ТикТок представляет тип иммобилизирующего медиа, позволяющего просто игнорировать пространственно-временные эффекты. Разумеется, попытки внедрения мобилизующего контента в том духе, что «нам нужно работать с молодежной аудиторией и говорить на ее языке» терпят закономерную неудачу.

ТикТок преодолевает пространственно-временное сжатие путем аннигиляции и пространства и времени, которые не смогли преодолеть ни кино, ни телевидение, ни компьютерные игры, ни YouTube. Известный парадокс заключается в том, что именно медиа выступает проводником и носителем модерности, ставя знак равенства между технологической модернизацией и социальным прогрессом. Как отмечает Джонатан Крэри «современность, вопреки распространенным представлениям, — это не столько мир, находящийся в радикально трансформированном состоянии, а скорее, как показали некоторые критики, гибридный и диссонирующий опыт периодической жизни в рамках модернизированных пространств и скоростей и одновременно обитания посреди развалин докапиталистических жизненных миров, социальных или природных» [10, с. 73]. Доступ к этим «докапиталистическим» пространствам сегодня является исключительной привилегией меньшинства и недоступен массам. Сами общественные блага свелись к сетевой коммуникации, за пределами которой ожидает не столь дружелюбная и зрелищная социальная действительность.

В «Докладе о создании ситуаций» Ги Дебор пишет: «Ситуационистская теория решительно поддерживает нелинейную концепцию жизни. Следует перестать рассматривать понятие единства как применимое ко всей жизни в целом (в таком случае оно оказывается реакционной мистификацией, основанной на вере в бессмертную душу и в конечном счете в разделение труда), наоборот, оно должно применяться к отдельным моментам жизни и к созданию каждого такого момента путем единого использования ситуационистских методов» [4, с. 105]. Ситуация, как ее концептуализирует Ги Дебор, может быть легко противопоставлена линейным медиа, но оказывается растворенной более сложным типом нелинейных медиа, к которому можно отнести ТикТок.

Медиаситуация автоматизирована, встроена в определенный алгоритм, в конечном счете она безопасна. Алгоритм строится на создании и обработке определенных шаблонов, которые являются самой удобной для производства и потребления формой коммуникации; то, что подобный тип контента называется креативным, является манипуляцией и самообманом потребителя. ТикТок является эталонной алгоритмической коммуникацией. В ТикТоке ситуация лишь поверхностно и намеренно несерьезно имитирует экзистенциальный опыт воспроизводящего ее участника и зрителя. Это ситуация-симулякр, ситуация-мем, ситуация-анекдот, который вырван из исторического контекста. Прототип «события» взят из мемов, шуток, анекдотов, гэгов и косплеев массовой культуры, не предлагая для его потребления никакой возможности остранения. Оторванность от действительности усиливается маркетинговым характером хэштег-челленджей, которые создаются в рамках коммуникационных кампаний различных брендов.

Медиаситуация многократно превосходит цинизм классического рекламного сообщения, наподобие челленджа #УлыбайсясМакКафе в котором показывается, «как кофе МакКафе разгоняет тоску и уныние — появление стаканчика кофе в кадре мгновенно меняет черно-белую картинку на цветную, а всплывающие баблы с текстом песни Тимы Белорусских не оставляют никого равнодушными и мотивируют подпевать» [18]. Если бы речь шла о традиционной рекламе, то подобный подход мог быть воспринят как издевательство над зрителем, но в сетевой медиакоммуникации сами пользователи легитимируют его через добровольное массовое участие в кампании бренда. «Не делайте рекламу. Делайте ТикТоки», — наставляют менеджеры ТикТока. Рекламный или политический нарратив, таким образом, не может быть адаптирован и выдан в ситуацию, ее необходимо конструировать «с чистого листа».

Несмотря на ряд внешних схожестей (повседневность, массовость, игровой характер, отсутствие сюжета и т.д.), ТикТок выражает собой негативный ситуационизм — неоситуационизм или медиаситуационизм, вышедший на уровень устойчивого производства ситуаций и извлечения из них стоимости при минимизации затрат на создание смысла. ТикТок выводит на новый уровень проблему производства реальности, в которой обнаруживаются принципиальные различия между авангардным ситуационизмом и сетевым медиаситуационизмом (табл. 1).

Таблица 1. Различия между авангардным ситуационизмом и сетевым медиаситуационизмом

Ситуационизм	Медиаситуационизм
Ситуация как оппозиция доминирующей (буржуазной) культуре и капиталистическому обществу (обществу спектакля)	Ситуация как позиция, сознательно занимаемая в рыночном (неолиберальном) и коммуникационном (сетевом) мейнстриме
Социал-демократическое преодоление капитализма, социальный идеализм	Коммерциализация и монетизация контента, рыночный цинизм
Критика повседневности, политизация, чувство исторического времени (исторического момента)	Некритическое принятие повседневности, деполитизация, упразднение пространственно-временной проблемы
Вмешательство в происходящие	Индифферентность к происходящему
Ситуация против искусства	Ситуация приравнивается к «искусству»
Событие, реальная ситуация	Медиасобытие (событие без события), медиаситуация
Уникальная ситуация	Повторяемая, тиражируемая ситуация
Активное вовлечение, ситуация как внутреннее побуждение	Пассивное вовлечение («залипание»), ситуация как внешнее «задание»
Ситуация как деавтоматизация (остранение и дрейф)	Автоматизированная (алгоритмическая) ситуация
Революция, трансгрессия	Конформизм, рекурсия
Концентрация, сосредоточение	Рассеянность, расслабленность
Активирование социального воображения	Подавление социального воображения
Пространство (городское) как социальные отношения	Пространство как данные, сетевые взаимодействия в цифровой среде
Культурная масса как *объект* ситуации	Культурная масса как *субъект* ситуации

В плане неоконченной работы «Спектакль как высшая стадия товарного фетишизма» Даниэля Бенсаида намечен раздел, который называется «От критического ситуационизма к ситуационизму старческому» [3, с. 124]. Старческий ситуационизм представляется достаточно точным описанием эволюции революционно-критических практик, связанной с затуханием авангарда («конец авангардов», — как определяет это явление Д. Бенсаид), невозможности его перманентного обновления. Извращению подвергаются революционные культурные практики, которые в новых цифровых платформах превращаются в инструмент корпоративной власти. ТикТок знаменует еще один этап победы спектакля над действительностью в пространстве новых медиа, которые на стадии становления еще казались пространством свободы [12].

Впрочем, данное историческое явление носит более сложный характер, который следует проблематизировать через чисто диалектические переменные. Ричард Барбрук, размышляя о киберкоммунизме, который в киберпространстве должен прийти на смену капитализму, концептуализирует его диалектику следующим образом. Исходное явление: «работа как товар», электронная торговля, реакционный модернизм; отрицание: «ненужное как дар», потлач, революционный антимодернизм; отрицание отрицания: «работа как дар», изобилие, революционный модернизм [2, с. 115]. Самой фундаментальной и значимой характеристикой для современных медиа является их идентификация в диалектической триаде реакционный модернизм — революционный антимодернизм — революционный модернизм.

Диалектика Д. Барбрука описывает культурную ситуацию долгого XX века и сохраняет актуальность. Сегодня с помощью оппозиции реакционный модернизм — революционный антимодернизм можно описать возникновение сетевых феноменов. В рамках диалектической картины Д. Барбрука, таким образом, контент ТикТока является модернистским, тогда как способ его производства реакционным. Реакционный модернизм в системе капитализма обеспечивает извлечение стоимости/ценности из сетевой коммуникации. Получение прибыли в медиакоммуникации требует увеличения времени и интенсивности потребления контента при уменьшении времени и упрощения его производства (первую попытку в этом направлении осуществил Твиттер, сократив размер публикуемого сообщения до 140 символов). В индустриальном обществе для этого нужна была централизация и коллективизация в рамках производственных структур и организаций. В постиндустриальной системе такой структурой и «организацией» становится цифровая платформа, устойчивость которой обеспечивает децентрализация производства. Однако по мере технического усложнения контента под воздействием все более и более возрастающих запросов пользователей, традиционные индустриальные формы производства стали возвращаться в виде «фабрик» контента.

Как реакционный способ производства, ТикТок отчуждает средства производства у пользователя, так как для создания качественного контента необходимы специальные ТикТок-дома, где тиктокер не только снимает ролики, но и живет соответствующей жизнью. Как способ производства, ТикТок-дом возвращает и актуализирует забытый и замещенный офисной жизнью зловещий образ работного дома, возникающего в западной литературе и пугающего обывателя. Массовый пользователь попадает в ловушку утопии легкого извлечения ренты из медиаконтента, которую ищет в каждом новом формате и в каждой новой платформе, не понимая того, что изъятие ценности по-прежнему осуществляется крупными монополиями. В итоге, как в случае и другими «прогрессивными» социально-экономическими формами наподобие «экономики совместного пользования», пользователи превращаются «в «вечных дельцов», вся жизнь которых выставлена на продажу, и одновременно подрывают основу «стабильной занятости и качественного уровня жизни» [11, с. 309].

ТикТок-коммуникация и ТикТок-креативность лишены спонтанности и возможности выйти за пределы установленного формата. ТикТок демонстрирует, что происходит, когда направленная против массовой коммуникации революционная критика сама превращается в мейнстрим, а ее массовое производство включается в систему присвоения стоимости и маркетизируется.

Список литературы:

1. Алехин В. Основные принципы работы алгоритмов ТікТок // Век информации (Сетевое издание), 2021, Т. 5 № 2 (15).

2. Барбрук Р. Интернет–революция. М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. 128 с.

3. Бенсаид Д. Спектакль как высшая стадия товарного фетишизма. М.: Институт Общегуманитарных Исследований, 2012. 128 с.

4. Дебор Г. Ситуационисты и новые формы действия в политике и искусстве. Статьи и декларации 1952–1985. М.: Гилея, 2018. 388 с.

5. Дебор Г. Общество спектакля. М.: Логос, 2000. 184 с.

6. Евстафьев Д. Интегрированные коммуникации как глобальная реальность XXI века. 500 тезисов об интегрированных коммуникациях. М.: ЭРА, 2013. 652 с.

7. Кастельс М. Власть коммуникации. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2016. 564 с.

8. Кин Д. Демократия и декаданс медиа. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2015. 312 с.

9. Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974. 424 с.

10. Крэри Д. 24/7. Поздний капитализм и цели сна. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2022. 136 с.

11. Маццукато М. Ценность всех вещей: Создание и изъятие в мировой экономике. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2021. 408 с.

12. Родькин П. Медиа и социум. Три попытки вскрыть субъект власти: Критический очерк. М.: Совпадение, 2016. 72 с.

13. Срничек Н. Капитализм платформ. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. 128 с.

14. Цукерман Э. Новые соединения. Цифровые космополиты в коммуникативную эпоху. М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. 336 с.

15. Шмидт Э., Коэн Д. Новый цифровой мир. Как технологии меняют жизнь людей, модели бизнеса и понятие государства. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. 368 с.

16. Bell D. The Cultural Contradictions of Capitalism. New York: Basic Books, 1976. XXXIV + 301 p.

17. Harvey D. The Condition of Postmodernity. Wiley–Blackwell, 1991. 388 p.

18. TikTok for Business: самые креативные рекламные кампании 2020 года в России. URL: https://newsroom.tiktok.com/ru-ru/tiktok-for-business-presents-the-most-creative-advertising-campaigns-of-the-year-2020

19. Zhengwei Zhao. Analysis on the «Douyin (Tiktok) Mania» Phenomenon Based on Recommendation Algorithms // E3S Web of Conferences 235, 2021. 03029.

П.Р. ПЛАТОНОВА
2 курс магистратуры «Экспертиза и реставрация объектов культуры», кафедра истории искусств и музееведения, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина

P.R. PLATONOVA
2nd year of the Master's degree, «Examination and restoration of cultural objects», Department of Art History and Museology, Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin

МЕДИАКНИГА ХУДОЖНИКА КАК ЯВЛЕНИЕ ПОСТЦИФРОВОГО ИСКУССТВА: «ГИБРИДНЫЕ СРЕДЫ» ЕВГЕНИЯ СТРЕЛКОВА

THE ARTIST'S MEDIA BOOK AS A PHENOMENON OF POST-DIGITAL ART: «HYBRID ENVIRONMENTS» BY EVGENIY STRELKOV

Данный текст посвящен такому малоизученному явлению постцифрового искусства как медиакнига художника, рассмотренная на примере творчества Евгения Стрелкова, автора из Нижнего Новгорода. В статье формулируются параллели современной ситуации в области искусства книги и других актуальных творческих практик, а также предпринимается попытка дешифровки особенностей восприятия книги художника, в которую включена медиасоставляющая.

Ключевые слова: Книга художника, медиакнига художника, Евгений Стрелков, медиа, гибридные среды

This text is devoted to such a little-studied phenomenon of post-digital art as the artist's media book, considered on the example of the work of Evgeniy Strelkov, an author from Nizhny Novgorod. The article formulates parallels of the current situation in the field of book art and other relevant creative practices, and also attempts to decipher the peculiarities of perception of the artist's book, which includes a media component.

Keywords: Artist's book, artist's media book, Evgeniy Strelkov, media, hybrid environments

Время «распространения гибридов» [7, с. 59–60], именно так Бруно Латур еще в конце прошлого века описывал современную ему ситуацию в культуре и социуме. Подобное явление отмечалось им на примере параллельного сосуществования тематических блоков внутри газеты. Прошло около тридцати лет беспрерывной трансформации мира и способов его познания, в результате чего уже исследователи искусства XXI века могут фиксировать проявления описанной выше ситуации в тех произведениях, что создают художники сегодня. «Самое динамичное в области медиаискусства происходит на стыке классических видов, форм и жанров, с одной стороны, и цифровой технологии — с другой» [1]. Подтверждения этого не интуитивно нащупываемого, а полноправного факта истории искусств, мы можем наблюдать даже в не столь масштабных явлениях творчества. Одним из них предстает книга художника, демонстрирующая себя на протяжении многих лет как сложное гибридное явление искусства, для которого все еще не разработан единый категориальный и аналитический аппарат ввиду того, что книжные объекты одновременного являются пространством для погружения и скульптурной формой, произведением, при создании которого применяются различные техники и материалы.

Нижегородский художник Евгений Стрелков занимается искусством книги уже более двадцати лет, однако, «гибридность» в его творчестве проявляет себя не только на уровне работы внутри заявленного выше явления, подчиненного принципам компиляции, но и как принципиальная характеристика творческого метода, внутри которого присутствует обращение к различным медиа. С помощью них автор выстраивает своеобразные «гибридные среды» параллельного погружения в «пространство» уже медиакниги художника.

Использованный выше термин был впервые заявлен куратором и исследователем новых медиа Кристианой Пол в книге «Цифровое искусство», где она использует словосочетание «гибридные среды» [9, с. 83] относительно совместного проекта «Свободное плавание» (1997–2001) Джесси Гилберт, Хелен Торингтон, Марека Вальчака и других, определяя так слияние воедино информационного и физического пространства, своеобразный коллаж, в котором принципиально противоположные элементы влияют на пространственные характеристики в разных художественных языках. Еще одним способом дешифровки понятия «гибридных сред» [4] является природа

его происхождения — информационные технологии, внутри которых складывается система традиционных и облачных сервисов, обеспечивающих возможность организациям, находящимся в этой среде, взаимодействовать с данными, присутствовать в различных центрах их обработки, филиалах или в облаках, в зависимости от того, какое местонахождение для них является наиболее эффективным и оптимальным. Таким образом, произведение искусства, характеризуемое как «гибридная среда», представляет собой ничто иное как сложное и многосоставное пространство смыслов, заложенных автором, на пересечении коммуникативных функций материальной и медиасоставляющих объекта. Именно это неосязаемое расстояние формирует феномен, описанный выше, за пределами которого нарратив произведения просто перестает существовать. Возвращаясь к книге художника, мы с уверенностью можем сказать, что ее актуальное состояние выступает выдающимся примером «гибридности» искусства на любом из уровней дешифровки данного явления. Являясь многие годы на материальном уровне соединением различных художественных техник, внутри современности она объединяет своё аналоговое естество с не подвластными осязанию медиа, демонстрируя исследователям один из наиболее показательных примеров постцифрового искусства.

Первым проектом Евгения Стрелкова, о котором хотелось бы поговорить в рамках заявленной темы, является «Фотопортация. 1896» (2016), где «гибридность» выражает себя на уровне «функционирования» книги художника, прямым образом влияя на способ зрительского взаимодействия с объектом. В названном произведении параллельно сосуществуют два пространства коммуникации: первое имеет конструкцию книги-раскладушки из традиционных материалов; второе — создает нематериальный, исключительно визуальный нарратив, который, тем не менее, является неотъемлемой составляющей частью образа.

Интересным феноменом актуального искусства, вновь проявляющим себя и в данной книге художника, является то, что сегодня художники не так часто обращаются к созданию автономных визуальных единиц, все чаще беря за основу произведения события, которые он трактует и переосмысляет различными средствами искусства. Так и «Фотопортация. 1896» основывается на конкретном факте локальной истории Нижнего Новгорода — Всероссийской художественно-промышленной выставке 1896 года, где, по мнению Е. Стрелкова, прослеживался антропоцентристский взгляд на культуру малых народов.

Данная работа не только не лишена гибридности, но и междисциплинарности, проявившей себя в обращении к наследию исследовательской деятельности краеведов. Автор отмечает в личной беседе,

что большую часть инфоповодов региона ушедших эпох удается найти в библиотечных книгах, а иногда он заказывает целые фотоархивы. Одним из излюбленных Евгением Стрелковым фотографов-документалистов является Максим Дмитриев (1858–1948), изучение наследия которого позволило выяснить подробности значимой для Нижнего Новгорода художественно-промышленной выставки.

Данный выставочный проект, не смотря на собственную давность, имел определенную именно экспозиционную логику построения, согласно ей деление павильонов соответствовало регионам России. Формированием части, посвященной крайнему Северу, занимался известный меценат Савва Мамонтов, которому пришла идея демонстрировать ни что иное как живых людей — семейную пару самоедов. Представители редкой народности должны были играть роли самих себя в выстроенных специально для них декорациях, где рядом с ними экспонировался тюлень по кличке Васька. Имя животного осталось зафиксированным в архивных данных, но какая-либо персональность людей, как и их дальнейшая судьба, остались не известны. Такая неравноценность стала толчком для создания внутри современности книги художника, посвященной этому факту.

Внутри «Фотопортации. 1896» Евгением Стрелковым осуществляется ситуативная инверсия, трансформация исторических событий. Согласно авторской задумке, северяне становятся главными действующими героями, хозяевами окружающего пространства, что было реализовано за счет соотношения размеров фигур, нанесенных на створки книги художника. Представители малых народов представлены пропорционально и в той же цветовой гамме, что и ландшафт, в котором они выглядят логично и «комфортно». В противовес им выполнены изображения нижегородцев, воссозданные с архивных фотографий Максима Дмитриева, они изображены контрастно, фрагментарно и с разрывами. Так Е. Стрелков меняет местами роли «главных» и «второстепенных» персонажей событий ушедшей истории, в очередной раз напоминая зрителю о важности малых культур.

Медиасоставляющая книги художника представлена анимацией на диске, вложенном в футляр. Видеоматериал по художественно-выразительным признакам вторит специфике раннего кинематографа и демонстрирует зрителю визуализацию процесса «фотопортации» (несуществующее слово, заявленное в названии и отсылающее к телепортации, но средствами фотографии).

Искусство книги является крайне сложным материалом осмысления не только для искусствоведов, но и экспозиционеров. Выступая одновременно элементом частных коллекций и произведением искусства, она сочетает в себе необходимость к личному и прямому взаимодействию со страницами, а также стремление к участию в

выставочной деятельности. Так «гибридные среды», упомянутые ранее, полноценно реализуются именно внутри экспозиции, когда в процессе взаимодействия участвуют и материальная составляющая книги и то, что присутствует на CD-диске.

Пример, представленный выше, буквально демонстрирует нам «гибридную среду», где последняя, согласно Д.Н. Ушакову, определяется как совокупность природных или социальных условий, в которых протекает развитие и деятельность человеческого общества [10]. В свою очередь, следующее произведение в большей степени акцентирует внимание именно на гибридности как комбинировании аналагового первичного текста и медиа в качестве способа его переинтерпретации.

В «Орнитофонии» (2016) Евгений Стрелков достаточно полно продемонстрировал возможности расширения коммуникативных способностей книги художника. Концептуальной основой данного произведения выступили исследования деятельности Самуила Готлиба Гмелина (1744–1774), немецкого путешественника и натуралиста на русской службе, внутри которой им были совершены множественные экспедиции, в том числе, по прикамским территориям. В одну из таких поездок ученый активно зарисовывал представителей флоры и фауны той местности, в которой находился. К концу экспедиции сформировался целый дневник с подробными описаниями и черновыми зарисовками многих животных Прикамья, среди которых наибольшее внимание уделялось птицам.

Изучение данных о конкретной поездке спровоцировало Евгения Стрелкова на создание книги художника, получившей название в честь орнитологической специфики путешествия Самуила Гмелина. Так появилась «Орнитофония», название которой соединяет два слова: «орнито» — птица, «фон» — звук, тем самым формулируя неологизм, обращенный к изучению звуков пернатых. Этим вымышленным термином наиболее точно выражается функциональная медиа-часть данной книги, где Е. Стрелков обращается к зарисовкам С. Гмелина и переводит их в звук с помощью программы, написанной Алексеем Циберевым.

На створках «раскладушки» — архитектурной формы книги художника, в технике шелкографии воссозданы изображения птиц из дневника натуралиста, дополненные образами первых звуковых автоматонов и абстрактными графическими фигурами. В свою очередь, процесс функционирования программы, «озвучивающей» зарисовки, художественно представлен на вложенном CD-диске. На белом фоне попарно появляются доподлинно воссозданные, но увеличенные в размере, графические изображения птиц, которые постепенно, но одновременно заполняется горизонтальными линиями. Мерой высоты графического звука отдельной птицы выступает длительность

этих черт. Таким образом, Евгений Стрелков транскрибирует саму форму рисунка птицы, экспериментируя со зрительскими органами восприятия произведения. Внутри «Орнитофонии» компилируются разные способы ощущения и восприятия, формируя для книги художника и самой науки новые коммуникативные возможности, а, следовательно, расширенные варианты познания.

Последним произведением, о котором хотелось поговорить в рамках обозначения в творчестве Евгения Стрелкова тенденций постцифрового искусства, является «Аудиобинокуляр» (2019). Первый этап создания данной работы был осуществлен в рамках программы «Новая антропология» [8] в Колтушах. Art and science практика, реализованная в Ленинградской области, была направлена на сотворчество художников и ученных в процессе производства нового знания, находящегося внутри и между дисциплинами познания.

Концепция «Аудиобинокуляра» основывается на переосмыслении особенностей экспериментов в области генетики, внутри которой действительно часто во имя экспериментов обращаются к мухам-дрозофилам. Эти насекомые применяются в столь сложных исследованиях не только ввиду доступности и множественности их как «площадки», но и потому, что геном дрозофил (по разным данным) на 70–87% идентичен человеческому. Таким образом, они являются наиболее «удобным» и близким к человеку направлением для экспериментов в разных областях, среди которых даже нейро-дегенеративные заболевания. Итоги любого стороннего вмешательства в жизнедеятельность насекомых можно отследить по характеру их движения или его отсутствия.

Внутри «Новой антропологии» Евгений Стрелков сотрудничал с биологами, исследующими проблему увядания мозговой активности среди населения. Сотворчество художника и ученых привело к тому, что последние передали видеозаписи исследований, на которых зафиксировано движение мух после внедрения «раздражителя». Последующий анализ Е. Стрелковым полученных материалов позволил ему понять, что камеры, отслеживающие поведение мух, расположены на перекрестиях равного размера и высоты, идеально параллельно насекомым. Понимание этого факта привело автора к развитию художественной мысли в духе art and science: если у всех камер между собой равный шаг, то их общую площадку можно представить как координатную плоскость, а, следовательно, приравнять к определенным числовым значениям.

Позднее при участии Алексея Циберева была написана программа, которая разрабатывает уже известный нам прием перевода математических данных в графический звук. Технология функционирования основана на том, что длина и высота создаваемого звука соответствуют

расположению конкретной камеры, фиксирующей движение мухи на построенной художником координатной плоскости. В том случае, если двигаются несколько дрозофил одновременно, мы слышим созвучие.

По итогу, на CD-диске, находящемся в футляре книги художника, представлена видеозапись насекомых, переданная биологами и дополненная художественной визуализацией процесса захвата видоискателями движения мух, созданной Дмитрием Хазаном.

В заглавии работы вновь появляется неологизм: «Аудиобинокуляр» образован соединением двух слов — «аудио» и «бинокуляр» (иными словами — бинокль), что обобщается в термин, обозначающий отслеживание звука. Важно и то, что данный проект не ограничился исключительно видео, на финальном этапе появилась черно-белая книга художника в форме сборки «кодекс». Гибридные образы графики страниц основаны на соединении и пересечении планов улиц Санкт-Петербурга со схемами знаковых построек этого же города, в окрестностях которого как раз проходила «Новая антропология». Дополнением служат изображения фигур человека в духе эскизов мастеров высокого Возрождения. Соединение внутри пространства листа схем мест повседневного бытования человека, выполненное в духе унифицированности картографии, формирует образ подмены, внутри которого уже человека ставят на место наблюдаемого на пересечении маршрутов.

В «Аудиобинокуляре» именно аудиальные медиа становятся способом расширения зрительского опыта взаимодействия с произведением, формируя тем самым «гибридную среду», схожую той, что выстраивается в «Фотопортации. 1896», но все же на порядок сложнее раскрывающую принцип сосуществования параллельных нарративов, ввиду принципиальной разницы материальной и медиа составляющей.

Таким образом, медиа, включенные в архитектонику книги художника, могут не только расширять заложенное внутрь пространство объекта, выводя его в нематериальную среду функционирования, но и увеличивать возможности зрительского восприятия произведения искусства. Книга художника Евгения Стрелкова — объект, который можно не только «ощупывать глазами», а также тактильно взаимодействовать с ними, но также слышать. Каждая такая работа — яркий пример гибридности, где заявленное Кристианой Пол [9, с. 83] слияние воедино информационного и физического пространства реализуется как основной принцип бытования объекта.

Список литературы:

1. Аронов В.Р. Проблемы культурной идентичности в пост-цифровую эпоху // Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы Культурной идентичности. Том I. М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, РАХ, МАРХИ, 2021. С. 26–30.

2. Булатов Д. Эволюция от кутюр: Искусство и наука в эпоху постбиологии. Калининград: КФ ГЦСИ, 2009. 193 с.

3. Герчук Ю. Я. Художественные миры книги. М.: Книга, 1989. 238 с.

4. Гибридная среда: мифы и реальность // itWeek URL: https://www.itweek.ru/infrastructure/article/detail.php?ID=175706 (дата обращения 10.10.2022).

5. Гэллоуэй, А. Экскоммуникация. Три эссе о медиа и медиации. М.: Ад Маргинем Пресс, 2022. 257 с.

6. Дженкинс Г. Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа / Пер. с англ. А. Гаслина. М.: Рипол Классик, 2019. 384 с.

7. Латур Б. Нового Времени не было. Эссе по симметричной антропологии / Пер. с фр. Д.Я. Калугина; Науч. ред. О.В. Харходин. СПБ.: Изд-во Европ. ун-та в С.-Петербурге, 2006. — 235 с.

8. Новая антропология // Tilda URL: http://thenewanthropology.tilda.ws/ (дата обращения 25.08.2022).

9. Пол К. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем, 2017. 460 с.

10. Среда // Толковый словарь руссого языка под ред. Д.Н. Ушакова URL: https://enc.biblioclub.ru/Termin/1194420_SREDA (дата обращения 11.10.2022).

11. Энциклопедия Книги художника / под общ. ред. В.Ф. Лукина и М.В. Погарского. М.: Музей «Книга художника». 2022. 295 с.

А.В. ВАСИЛЬЕВ
Преподаватель кафедры «Академический рисунок», Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

A.V. VASILIEV
Lecturer at the Department of «Academic Drawing», the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ЦИФРОВОГО 2D-ИСКУССТВА

DIGITAL 2D ART EVALUATION CRITERIA

В статье поднимаются вопросы о критериях оценки современного цифрового искусства и, в частности, цифровой растровой 2D-графики. Затрагивается проблематика формирования цифрового изображения в зависимости от поставленных задач. Описываются актуальные тенденции стандартизации цифрового изобразительного искусства. Выявляются проблемы интеграции дизайн-мышления как критерия для оценки 2D-графики.
Ключевые слова: цифровое изобразительное искусство, критерии, композиция, коммерческая иллюстрация, дизайн, дизайн-проектирование, визуальный язык

The article raises questions about the criteria for evaluating modern digital art and, in particular, digital raster 2D graphics. The problem of digital image formation is touched upon, depending on the tasks set. The current trends in the standardization of digital fine arts are described. The problems of integration of design thinking as a criterion for evaluating 2D graphics are revealed.
Keywords: digital art, criteria, composition, commercial illustration, design, design engineering, visual language

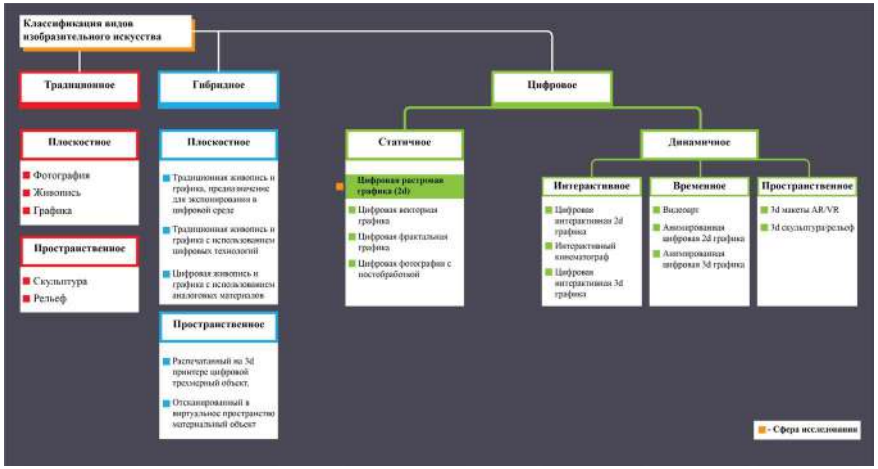


Рис. 1 Таблица виды ИЗО

В современном медиапространстве изобразительное искусство видоизменилось, став полноправной частью цифровых медиа. Конечно, речь идет не о всем пласте изобразительного искусства и даже не о разделении оного на современное и классическое (академическое). В большей степени изменения коснулись реальности, в которой современный человек воспринимает объект искусства. С приходом информационного строя, выраженного в глобальной оцифровке способов получения информации человеком, визуальное искусство разделилось на три фундаментальных группы: традиционное, гибридное и цифровое (Рис. 1) [5].

Несмотря на столь радикальные отличия между видами современного изобразительного искусства, для всех видов искусства главным критерием оценки оставалась его оригинальность: «природный закон ценности и свойственная ему игра форм уступают место рыночному закону стоимости и свойственному ему расчету сил» [1]. Подлинность оригинала — главный критерий оценки произведения. Для произведений цифрового искусства вопрос оценки и классификации по признаку оригинальности стоит особенно остро. Для различного рода видеоинсталляций и видеоарта вопросы оригинальности и хранения произведения обычно решались выбором носителя, с которого воспроизводится оригинальный файл, что возвращает нас к вопросу о сохранении физической копии как оригинала: «Музейная практика последних двух десятилетий позволяет выделить четыре таких стратегии, которые условно можно назвать традиционной консервацией, миграцией, эмуляцией и реинтерпретацией» [3].

Полемика вокруг вопроса о критериях оценки современного изобразительного искусства так или иначе сводится к вопросу о сохранении понятия оригинальности произведения. Также постепенно на задний план отодвигается самодостаточность художественного произведения, подменяясь важностью контекста создания оного. А.В. Лысенко поднимает вопрос об оценке в первую очередь художественной самодостаточности произведения: «Специфика искусства традиционно определялась его художественностью, сегодня же отличительные черты искусства сопрягаются теоретиками контекстуализма с особенностями контекста — условиями его создания, экспонирования, восприятия зрителем» [9]. Популярным новшеством в мире цифрового искусства в последние два года стало развитие технологии NFT (non-fungible token — незаменяемый токен). Посредством присваивания одной из цифровых копий изображения уникального кода на основе блокчейна, ее делали уникальной в цифровом пространстве. Тем самым цифровое изобразительное искусство попытались привязать к уже устоявшейся системе критериев оценивания, основанных на оригинальности объекта. Тем не менее в последнее время с падением курса криптовалют и рядом случаев по взлому и краже криптовалюты, интерес к NFT как к универсальному критерию оценки цифрового произведения искусства ослабел.

В цифровом пространстве современного изобразительного искусства выделяется цифровая двухмерная растровая графика, получившая широкое распространение среди художников, в первую очередь, как прикладной вид искусства, рассчитанный на массового потребителя. В XX веке в эпоху становления массовой культуры потребления с ростом популярности таких жанров как фантастика и фэнтези, развитием кино и анимации профессия прикладного художника-иллюстратора получила новый вектор развития. К концу XX века технологии вышли на новый виток, развивались цифровые инструменты работы с изображениями, появилось понятие компьютерной графики, применяемой для кино, анимации и видеоигр. Работа художников перешла в виртуальное пространство, предоставив большой выбор средств художественной выразительности: «Возникновение цифровой среды не создало категорически новых для художника способов выражения. Художник и раньше использовал цвет, тон, перспективу, фактуру для создания образа. Теперь эти возможности без изменений перенесены в цифровую среду, где использовать их легче, менять и исправлять созданное проще. Исторический опыт художественной деятельности продолжается, используя появившийся новый материал — компьютер» [6]. Компьютер стал инструментом и средой работы художника, а новая культура создала спрос на мультимедийные сложносоставные проекты, которые смогли бы привлечь внимание зрителя.

Современное направление 2D-графики обычно не присутствует на традиционных художественных выставках и не хранится в коллекциях музеев. Прикладная роль таких произведений цифрового искусства лишает их понятия оригинала и переводит в плоскость интеллектуальной собственности. Такого рода цифровая графика ориентирована на массовость распространения и выполняет сугубо формальные художественные задачи: «Цифровые технологии вывели этот процесс на принципиально новый качественный уровень, когда искусство, в том числе изобразительное, становится действительно массовым» [2]. Отсутствие понятия оригинала произведения в его привычном для искусства понимании и ориентация на массовое распространение и интеграцию 2D-графики в более масштабные мультимедийные проекты наделяет ее признаками дизайн-объекта, для которого свойственны не только формальные художественные признаки, но и структурный проектировочный подход: «Мы встречаем результаты работы этих специалистов в <…> визуализации фантастических декораций в кинематографе, рендеринге в проектной деятельности, анимации, книжной и журнальной иллюстрации и многих других областях» [4]. Работа цифрового 2D-художника стала частью понятия «медиаморф», включающего в себя синергию между визуальным, звуковым и текстовым каналом информации [8]. Для категории видеоигр в этот список добавляется понятие интерактивного взаимодействия каналов с пользователем.

Произведение цифрового 2D-искусства можно охарактеризовать как объект, выполненный вручную с использованием цифрового инструментария ввода информации, имитирующего классические инструменты художника. Назначение же таких объектов цифрового искусства можно классифицировать по трем направлениям:

1. Концепт-арт окружения и персонажей в кино, анимации и видеоиграх. Изображения используются на раннем этапе разработки проекта для визуализации идей и образов. 2D-концепт арт часто используются как первый этап перед 3D-моделированием.
2. Коммерческая иллюстрация и сплэш-арт. Изображения используются как элемент итогового проекта. Иллюстрации разрабатываются с учетом эргономики интерфейса, а также формата продукта. Такие изображения визуализируют содержание контента или являются частью внутреннего оформления.
3. Промо-арт окружения и персонажей в кино, анимации и видеоиграх. Изображения используются как итоговый продукт, задача которого быть узнаваемым и визуально заинтересовать зрителей исходным проектом. Отдельно можно выделить фан-арт как инструмент некоммерческого вида промо материалов.





Рис. 2 «My spacing guild designs for Dune». Художник Keith Christensen. 2021
Рис. 3 «Daily sketches». Художник Yuxing Zhang. 2020

Для возможности оценки и классификации таких произведений цифрового двухмерного искусства следует использовать три раздела, основывающихся на формальных признаках объекта и оценивающих его не только как разновидность цифрового предметного искусства, но и как объект дизайн-проектирования.

Первый раздел — композиция. Критерий позволяет оценить принадлежность медиаморфа к тому или иному направлению цифрового 2D-искусства, посредством формального считывания плоскости изображения. Опирается на законы классического изобразительного искусства, подстраиваясь при этом под проектировочные задачи, заложенные в итоговом медиаморфе. От назначения изображения зависит и его композиционное решение. Этот параметр дает возможность отнести медиаморф к одному из направлений цифрового 2D-искусства.

На рисунке 2 представлены концепт-арты персонажа и его атрибутики к фильму Дени Вильнёва «Дюна». Композиция планшета выстроена с использованием ортогональных проекций, позволяющих зрителю считать дизайн персонажа. Решение плоскостное, используются поясняющие аннотации. Такой композиционный прием характерен для концепт-артов и основывается на принципах компоновки, свойственных для подачи дизайн-проекта (Рис. 2).

На рисунке 3 изображена серия иллюстраций на разные темы. Все иллюстрации выполнены в контексте киноязыка, как кадры из фильма. Автор работ профессиональный концепт-художник, специализирующийся на создании ключевых кадров (keyframes). Композиции в обеих работах выстроены по принципу кинокадра, где есть ключевые точки для зрителя, планы и второстепенные детали. Используются приемы





Рис. 4 «Artifact: Bronze Legionnaire». Художник Stepan Alekseev. 2018
Рис. 5 «War armor sets». Художник Alexander Fuhr. 2021

линейной и световоздушной перспективы. Работа с цветом в композиции задает акценты при помощи контрастных цветовых сочетаний. Такой композиционный прием характерен для кино и анимации (Рис. 3).

На рисунке 4 представлена иллюстрация к коллекционной карточной игре «Artifact» от компании Valve. Художник Степан Алексеев специализируется на создании цифровых иллюстраций. Его работы используются во многих коммерческих проектах в качестве иллюстративного и промоматериалов. У художника свой узнаваемы стиль. Композиция в иллюстрации строится по классическим законам изобразительного искусства: работа с перспективой, планами, тоном и цветом. Для коммерческой иллюстрации свойственно выделение центрального объекта композиции. Это необходимо для корректной интеграции изображения в среду медиаморфа. Художник согласовывает композицию с креативным директором в соответствии с поставленным техническим заданием. Это позволяет композиционно уравновесить все используемые в проекте иллюстрации с учетом разной стилистики художников, задействованных в нем. Для композиции в иллюстрации свойственен закрытый тип, где все элементы соподчинены друг другу и самодостаточны.

Второй раздел — дизайн. Критерий позволяет выявить инструменты и приемы, используемые в работе, а также проанализировать конечный мультимедийный продукт, основываясь на признаках исследуемого медиаморфа, включает в себя все элементы, создаваемые 2D-художником. Помимо композиции художник разрабатывает внешний вид целого ряда объектов и деталей, относящихся к элементам предметного и средового дизайна. Методом комбинаторики уже существующих силуэтов и форм создаются уникальные двухмерные изображения, которые используются в финальном продукте. С помощью критерия «Дизайн» возможно систематизировать признаки цифрового медиаморфа и тем самым спрогнозировать структуру и наполнения итогового мультимедийного проекта.

На рисунке 5 изображены концепты дизайна для доспехов в проекте «New World» от Amazon. Художник использовал элементы стилей



Рис. 6 «Naraka Bladepoint». Художник Xiaohan Liu. 2021



Рис. 7 «Meve Sihil». Художник Anna Podedworna. 2018

из разных культур и эпох. При разработке дизайна для различных внутренних элементов проекта художниками используются исторические и социальные референсы. Этот прием в проектировании позволяет достигнуть большей достоверности для вымышленных объектов. В работе использованы элементы обмундирования испанских рыцарей и конкистадоров. Акцент сделан на декоративно-прикладных элементах и их соподчинении единому псевдоисторическому стилю. По элементам данного концепт-дизайна можно определить общий художественный стиль итогового продукта (Рис. 5).

На рисунке 6 концепт-арт окружения и подробный дизайн элементов сцены для игры «NARAKA: BLADEPOINT» от компании 24 Entertainment. Помимо создания общих иллюстраций локаций и персонажей концепт-художники на более поздней стадии проекта прорабатывают и внутриигровые механики. Создаются отдельные планшеты, где разобраны ключевые узлы конструкций и механизмов, которые включаются в итоговую иллюстрацию. По анализу таких изображений возможно спрогнозировать визуальные и технические особенности итогового проекта. В работе с текущей локацией художник сделал акценты на проработку вертикальных элементов дизайна, что дает возможность сделать вывод о значимости вертикального геймплея в игровой механике (Рис. 6).

Рисунок 7 — иллюстрация к коллекционной карточной игре «Gwent». Анализ визуальных признаков дизайна позволяет определить стилистику проекта в иллюстрации. Определяется жанр иллюстрации и в соответствии с ним жанр и всего проекта. Несмотря на разные





Рис. 8 «Hearthstone one night in Karazhan». Художник Laurel D Austin. 2016
Рис. 9 «Stealth mission». Художник Kilart. 2018

стили работы художников элементы иллюстрации дают возможность их экстраполяции на конечный продукт. Также немаловажным является возможность определения техник и инструментов, использованных в изображении (Рис. 7). По анализу данной иллюстрации можно сделать вывод о применении комбинированных цифровых техник коллажа (matte painting). Такие приемы в иллюстрации применяются для достижения реализма за счет повышенной детализации. Метод индуктивного анализа элементов визуального дизайна и технических приемов, использованных художником в работе, дает возможность спрогнозировать дизайн итогового продукта и сопутствующих ему промо материалов.

Третий раздел — визуальный язык. Критерий позволяет оценить объект цифровой 2D графики с точки зрения самостоятельного произведения цифрового станкового искусства, он отвечает за анализ и систематизацию технических приемов и техник, использованных художником для создания итогового медиаморфа. Анализируется рисунок, тональное решение, цветовое решение, элементы стилизации и авторский художественный язык. Критерий вбирает в себя все элементы, характеризующие цифровое изображение как произведение станкового искусства.

Иллюстрация 8 относится к коллекционной карточной игре «Hearthstone». Использован казуальный стиль (casual). Художник работает с композицией, используя единую цветовую гамму и общие приемы обработки форм и текстур для всех объектов на ней. Иллюстрация приближена по своей стилистике к классической анимации и иллюстрациям для детей. Все персонажи антропоморфны (Рис. 8). Казуальный стиль (от англ. casual — повседневный, обычный) является понятным для подавляющего большинства пользователей, по-



Рис. 10 «Medieval skirmish». Художник Simon Gocal. 2016

тому как берет семиотические признаки из книжных иллюстраций, мультиков и игр, знакомых с детства. Поэтому приемы, используемые в иллюстрациях в казуальном стиле, также являются обезличенными образами, напоминающими сразу все знакомые знаковые элементы. Многие художники работают в этом стиле лишь по коммерческим заказам, предпочитая использовать более широкий спектр художественных приемов в авторских работах. Работы в коммерческой стилистике сложны для самостоятельного анализа с точки зрения станкового произведения искусства.

Иллюстрация 9 — коллекционная карточная игра «Magic the Gathering». Многие компании приглашают на работу художников, сохраняя их индивидуальный авторский стиль. В коммерческой иллюстрации можно встретить работы, отличающиеся яркой художественной индивидуальностью. Возможен дедуктивный метод анализа, при котором, изучая мультимедийный проект, можно определить художника по его авторской манере. Иллюстрация становится самостоятельным произведением искусства, к анализу которого применимы принципы дизайн-проектирования и формально-стилистический метод (Рис. 9).

Структуру изображения можно разделить на временную и пространственную: временная — процесс создания иллюстрации инструментами дизайна (часто сохраняется художниками в виде видео или изображений), пространственная — собственные формально-стилистические признаки изображения как произведения станкового искусства.

На рисунке 10 изображена промоиллюстрация, приуроченная к выходу в 2016 году компьютерной ролевой игры «Kingdome Come: Deliverance». Использованы живописные приемы в работе над композицией и персонажами. Изображение приближено к классической масляной живописи (Рис. 10).

При создании как концепт-артов к кино и видеоиграм, так и при работе над цифровой иллюстрацией художники пользуются всеми доступными средствами художественной выразительности. Помимо использования современных техник цифровой графики распространены и традиционные художественные приемы, имитирующие в цифровом пространстве аналоговые материалы. На методы дизайн-проектирования накладываются стилистические особенности того или иного выбранного автором материала, придающего итоговому изображению признаки графики или живописи. За счет этого цифровая графика приобретает характеристики станкового произведения, где визуальный язык выступает доминантой. Такие изображения наиболее приближены по своей структуре к классическому пониманию произведения станкового искусства. Тем не менее их также можно использовать в коммерческих целях для рекламы и продвижения проекта.

Три критерия позволяют классифицировать произведение цифрового 2D-искусства с точки зрения его визуальной подачи (композиции), логических, культурных и информационных связей, заложенных в него (дизайн) и авторской подачи, зависящей от мастерства художника (визуальный язык). Такое разделения на составляющие видится родственным к классическому греческому представлению о триединстве искусства: «POIESIS — MIMESIS — TECHNE». POIESIS — выражает акт творческого действования, основанного на творческом вдохновении, выявляющим и создающим самый художественный предмет (художественно-эстетическую предметность), а не его подобие; по сути, здесь и начинается смыслообразование, обращенное к истине. MIMESIS — подражание-воспроизведение (как представление вещи), достоверность произведения, его законосообразность. TECHNE — ремесло, наука, хитрость, ловкость — сделанность, завершенность произведения, его выраженность. Современные 2D-художники создают произведения цифрового изобразительного искусства, основываясь на правилах дизайн-проектирования, используя современные цифровые инструменты и мастерство, отточенное годами художественной профессиональной практики. Таким образом, оценка цифрового изображения только лишь по привычным для традиционного искусства критериям приведет к обесцениванию работы, проделанной художником.

Список литературы:

1. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000. 387 с.

2. Ерохин С.В. Цифровые технологии в современном изобразительном искусстве // Известия Волгоградского педагогического ун-та. 2008. № 8 (32). С. 145–149.

3. Карлова А.И. Музейная консервация цифрового искусства: от объекта к процессу // Идеи и идеалы. 2016. № 1 (27). С. 98–108.

4. Лаврентьев А.Н. Строгановская школа дизайна и современное образование в области цифрового искусства // Современные методы обучения в сфере цифровых искусств: сб. статей / Под ред. Е.Э. Павловской. Екатеринбург, УралГАХА, 2015. 174 с.
5. Некрасов Д.Ю. Классификация произведений изобразительного искусства в зависимости от носителя // Дизайн. Материалы. Технология. 2015 № 1 (36). С. 41–47.
6. Некрасов Д.Ю. Скевоморфизм в цифровых интерфейсах и художественных программах // Театр. Живопись. Кино. Музыка. 2015. № 2. С. 185–203.
7. Новейший философский словарь: 3-е изд., исправл. Мн.: Книжный Дом, 2003.
8. Яцюк О.Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект. Автореф. дис. д-ра искусствоведения по специальности 17.00.06 — техническая эстетика и дизайн. М., 2009.
9. Лысенко А.В. Конец искусства: от классики к современности // Методология гуманитарного знания: сумма технологий. СПб.: кафедра эстетики и этики РГПУ, 2009. [Электронный ресурс]. URL: http://aesthetics-herzen.narod.ru/issl.html (дата обращения 15.09.2022).

Е.С. ГРИГОРЬЕВА
Студентка (бакалавр), кафедра философской антропологии, философский факультет, МГУ им. М.В. Ломоносова

E.S. GRIGORYEVA
Student (Bachelor), department of philosophical anthropology of philosophical faculty, Lomonosov Moscow State University

«МОЛЧАНИЕ ИСКУССТВА» ПРОТИВ «ДОКУМЕНТАЛЬНОГО ПОВОРОТА»: ДВА ПОДХОДА К ОСМЫСЛЕНИЮ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

«SILENCE OF ART» VS «DOCUMENTARY TURN»: TWO APPROACHES TO UNDERSTANDING CONTEMPORARY ART

В статье предпринята попытка описания двух подходов к осмыслению современного искусства: так называемого «документального поворота» и так называемого «молчания искусства». Если в контексте первого подхода мы оказываемся вынужденными говорить о неизбежности этической оценки репрезентируемого, о «чужих страданиях», если идти вслед за С. Зонтаг, то в контексте второго — о пространстве этической отмены и «голом изображении». Отдельно предпринята попытка проанализировать те изменения, которые претерпевает изображение в контексте перехода в постцифровому осмыслению медиа: можем ли мы сегодня говорить о привычном понимании медиа как отсылке к реальному, или же с неизбежностью вынуждены констатировать смерть изображения и реальности и, следовательно, невозможность репрезентации как таковой?

Ключевые слова: современное искусство, медиа, медиаискусство, молчание искусства, документальный поворот, репрезентация, симуляция, реальное, визуальная антропология

The article attempts to describe two approaches to understanding contemporary art: the so-called «documentary turn» and the so-called «silence of art». If, in the context of the first approach, we find ourselves forced to talk about the inevitability of an ethical assessment of what is represented, about «other people's suffering», if we follow S. Sontag, then in the context of the second, about the space of ethical cancellation and «naked image». Separately, are analyzed the changes that the image undergoes in the context of the transition to the post-digital understanding of media can we talk today about the usual understanding of media as a reference to the real, or are we inevitably forced to state the death of the image and reality and, consequently, the impossibility of representation as such?

Keywords: contemporary art, media, media art, silence of art, documentary turn, representation, simulation, real, visual anthropology

Основная интуиция медиа долгое время концептуализировалась как бытие-сообщение, если идти вслед за М. Маклюэном [6], как отсылка к тому, что находится «за» экраном и в конечном счете побуждает зрителя не только к эстетической оценке, но и к этической. Интуиция эта сегодня вступает в противоречие с основой цифрового изображения, которое перестает двоиться и само становится одновременно и сообщением, и сообщаемым — иными словами, и образом, и изображаемым. Приводит ли это к смерти искусства, изображения и реальности, как предрекали это, например, Ж. Бодрийяр и Ж. Рансьер? Исследования и сами формы современного искусства, как будет в том числе продемонстрировано по ходу статьи, демонстрируют, что нет. Реальное и иллюзорное сохраняются в искусстве, как и соединение эстетического и этического, вне зависимости от техники передачи «сообщения».

Неизбежность перехода к постцифровому осмыслению медиа и трактовке современного искусства как сферы, в которой реальное становится элементом иллюзорного и выявляет связность этического и эстетического опыта как двух компонентов «послания искусства», наглядно демонстрирует противостояние двух подходов в современной философии и методологии искусства, называемых, соответственно, «документальным поворотом» и концепцией «молчания искусства».

Формулировка первого подхода отсылает к статье О. Энвезора [8], посвященной документальному жанру и реализму, поиску в современном искусстве пространства политического высказывания. «Отправным пунктом» рассмотрения «документального поворота» становится обращение к высказыванию Т. Адорно о том, что на фоне надвигающейся катастрофы единственным допустимым подходом к искусству становится неумолимая серьезность. Невозможно в этом контексте не озвучить положения «этики» просмотра, провозглашенной С. Зонтаг, а также не обратиться к таким направлениям современного искусства, как, например, травматография и иные примеры демонстрации травмы, формирующие, если угодно, своего рода мейнстрим современного медиаискусства.

Формулировка же второго подхода отсылает главным образом в интерпретации живописи Э. Мане, предложенной Ж. Батаем [12, с. 78]. У Мане, согласно интуиции Ж. Батая, живопись будет тяготеть к бессмыслице. Это живопись, открывающая пустоту того, что Ж. Батай назовет «не-знанием» [12, с. 79]: если в прошлом искусство являлось выражением форм возвышенного, например, божественного или властного, то в контексте Мане оно становится своего рода констатацией упадка этих форм. Освободившись от полезности, от служения институтам власти или церкви, от принуждения к былым академическим правилам, эта живопись будет вновь обнаруживать некую неоспоримую реальность, «священный ужас» присутствия, который, однако, запечатлевается художником равнодушно и вне перспективы этической оценки происходящего. Ужас присутствия оказывается найденным в молчании, в преодолении сюжета, в безразличии к происходящему, собственно, на картине: чего стоит, например, стирание жертв казни в серии картин «Расстрел императора Максимилиана» (1867–1869).

В этом контексте будет осуществлено обращение к произведениям современного медиаискусства и демонстрация, собственно, своего рода противопоставления двух направлений: «документального поворота» и «молчания искусства».

Отдельно в рамках статьи будет проблематизирована тема, связанная с визуальной антропологией и демонстрацией реальности и таких феноменов, как, например, смерть в современном медиаискусстве. Визуальная антропология сама по себе мыслится как нечто достаточно далекое от искусства как художественного творчества: она манифестируется как максимальное отстранение от того, кто находится за камерой, того, кого, собственно, мы бы и назвали художником. В этом смысле визуальная антропология стремится к тому, чтобы быть максимально далекой от искусства и близкой к документации — и этот пункт роднит визуальную антропологию с современным искусством и конкретно с «документальным поворотом» в современном искусстве, с такими направлениями, как, к примеру, травматография. Кроме того, визуальная антропология в некотором смысле пытается порвать с традицией медиаисследований, связанной с одним из наиболее известных тезисов М. Маклюэна о том, что средство коммуникации есть сообщение [6]. В рамках визуальной антропологии предпринимается попытка негации этого тезиса и методологического противостояния медиаискусству как искусству,

в котором благодаря введению новой технологии изображения (собственно цифровизации как таковой) стирается дистанция между сообщаемым и сообщением, репрезентантом и репрезентируемым, изображением и образом. Однако вместе с тем в этом контексте мы неизбежно имеем дело с опосредованной визуальностью, неразрывно связанной с пространством медиаискусства и связанной с темой демонстрации реальности и, собственно, «документального поворота» или же «молчания искусства».

Переходя к разговору о «документальном повороте» и «молчании искусства», необходимо прежде всего обозначить базовую интуицию обоих, связанную с реализмом или же демонстрацией окружающей человека действительности. Оба этих направления стремятся к этому отображению, однако делают это принципиально различно: если в рамках «документального поворота» мы имеем дело с этической оценкой происходящего или же того, что С. Зонтаг было названо «чужими страданиями» [11], то в контексте «молчания искусства» мы имеем дело с «чистым искусством», пространством этической отмены. Потому в этих рамках первостепенным представляется обращение именно к реализму и различным подходам к его определению в этом контексте.

Как косвенно было отмечено, реализм представляется тем пунктом, по направлению к которому до определенного момента развивалось искусство, а впоследствии — медиа. Например, Л. Манович будет подчеркивать, что «реализм — понятие, которое неизбежно сопровождает развитие трехмерной компьютерной графики» [7, с. 232]. С этим сложно спорить: история технологических инноваций в вопросе изображения действительности описывается как история достижения возможности настолько точного копирования объекта, чтобы его цифровой компьютерный вариант невозможно было отличить от фотографии или иной репрезентации. Парадоксальным в этом смысле кажется пример, приводимый Л. Мановичем в контексте разговора о теме реализма в новых медиа, а именно пример, связанный с фигурой Джотто. Ренессансный художник, как оказывается, использовал примерно ту же исходную интуицию, что и современные медиа и в конечном счете медиаискусство — попытку как можно более четкой репрезентации реального. В этом смысле история визуальности кажется последовательной: «И ренессансная живопись, и компьютерные образы используют примерно одинаковую технологию (создание глубины в изображении, или, в терминах компьютерных наук, отображение по глубине) для наращивания эффекта пространства, будь оно реальным или вымышленным» [7, с. 233].

Говоря о компьютерном изображении и реализме, невозможно, кроме, собственно, обращения к уже упомянутой ренессансной живописи,

не сказать, например, об истории кинематографа как практике создания реалистических изображений. В «Мифе тотального кино» [1] А. Базен будет говорить о том, что кинематограф в конечном счете видит своей целью создание идеального клона реальности. В кино мы сталкиваемся с желанием человека «создать совершенное подобие внешнего мира — в звуке, цвете и объеме» [1, с. 53]. Тотальная репрезентация реальности появляется еще в античных представлениях, связанных с мимесисом, и этот момент представляется для А. Базена важным, поскольку одним из магистральных в его работе становится тезис, что кинематограф — а, вернее, идея о его создании — имела место еще задолго до его появления в форме как раз-таки мимесиса и, в частности, таких форм подражания действительности, как живопись, что было продемонстрировано и в рамках обращения к интуициям Л. Мановича.

Нескольку иную, но всё же генерально схожую с перечисленными выше идеями демонстрирует Ж.-Л. Комолли [4], говоря о том, что кино, действительно, тяготеет к отображению реальности, однако разговор о как бы «реальности-в-себе» здесь оказывается невозможным, потому что мы неизбежно имеем дело с историческим, политическим, экономическим, культурным и иными контекстами, конституирующими, собственно, эту рассматриваемую реальность. Изображение и зритель, согласно его интуиции, встречаются в конкретный момент, обуславливающий, собственно, характер отображаемой реальности. Реальность как таковая и некоторый трансцендентный зритель оказываются им отброшены как несостоятельные элементы взамен, собственно, рассмотрению идеологии как того, что напрямую связано с изображением.

Эта идея находит свое выражение, например, в интуициях Ф. Китлера, У. Митчелла и Э. Кушо, связанных с проблематизацией наличия дихотомии «репрезентация — симуляция» в медиа. Упомянутые теоретики будут сходиться в том, что любое медийное изображение является примером симуляции. Митчелл, например, будет настаивать на разграничении кинематографического и электронного изображения, называя первое репрезентативным, а второе — презентативным, но вместе с тем симулятивным. Симуляция стремится к максимальной близости к реальности, но всё же остается клоном, двойником.

Примером в этом контексте может послужить инсталляция «Диалог с ноуботическим Югом» (1994–1997), в рамках которой мы можем наблюдать превращение реального природного ландшафта Антарктиды в алгоритм, автоматизированную природную среду. Инсталляция эта позволяет человеку в режиме реального времени перемещаться по представленным изображениям и моделям реального,

казалось бы, пространства, но вместе с тем позволяет окунуться в пространство симулятивное и отдаленное от реальности. Как подчеркивает К. Пол, эта инсталляция вызывает вопрос о том, в чем состоит различие между репрезентацией и симуляцией [9, с. 86], разница, которая существует между прообразом и образом.

В этом смысле показательными представляются слова Ж. Рансьера, фиксирующие положение дел, связанное с описанной ситуацией: «Если существуют лишь образы, то не существует ничего другого, нежели образы. А если не существует ничего другого, нежели образы, то само понятие образа утрачивает свое содержание и образа более не существует» [10, с. 157]. Иными словами, если всё является образом, то ничто, собственно, образом этим не является. Проблематизация этого тезиса становится одной из магистральных для, например, Ж. Бодрийяра в контексте обращения к экранной среде, становящейся в его интерпретации универсальным зеркалом происходящего и тем, что это происходящее, собственно, с неизбежностью нивелирует.

Нивелирование это происходит из-за попыток размножить реальность, из-за засилья тех самых «двойников», а также из-за того, что экранное изображение неизбежно навязывает нам определенный образ реальности: мы видим, например, фотографическое изображение как строго определенный образ, рассказывающий нам строго определенный нарратив. Потому фотография становится для Ж. Бодрийяра подменой реальности: «… сила изображения, как правило, заглушается всем тем, что мы принуждаем его выразить» [3]. В этом смысле ценностью фотографии являлась бы попытка показать «оригинальную реальность», взятую вне строго определенного навязанного повествования.

Связать экранную демонстрацию реального — или попытку этой демонстрации — можно ещё и с упомянутым уже с мимесисом. В контексте современных медиа невозможно не говорить о феномене сверхэстетизации [5], понятым таким образом, что всё сущее в конечном счете умножается и имеет по крайней мере один — а порой и гораздо большее количество — клон. Эти клоны в конечном счете ведут фантасмагорическую жизнь, подтверждая тезис Ж. Лакана, согласно которому, реальное маргинально. Реальное не только становится слабо доступным в череде информационных двойников, но и в конечном счете оказывается недостижимым: мы просто не знаем, о чем говорим. Любое отображение становится размножением, отсылает к собственной копии, в череде которых найти, собственно, оригинал становится проблематичным.

Умножение это можно рассматривать в качестве стирания, собственно, очертаний бытия, потери его в череде отсыланий, в качестве дереализации, а можно рассматривать в качестве усиления голоса этого

самого бытия за счет повторения сущего, попыток его размножить. Это и является, собственно, одним из отправных пунктов, из которых начинается разворачивание развилки «документального поворота» и «молчания искусства».

В двадцатые годы Ильф живет напротив Храма Христа Спасителя и запечатлевает на недавно купленную камеру процесс разрушения этого здания. С одной стороны, мы можем говорить о попытках запечатлеть травматический опыт — опыт негации и разрушения, аннигиляции, интуиции, если угодно, смерти. С другой же стороны, мы можем в этом контексте говорить о пресловутом пространстве этической отмены, «молчания искусства», о том, что это чистое изображение, лишенное каких бы то ни было дополнительных коннотаций, кроме, собственно, попыток репрезентации реального положения дел.

Как будет настаивать Ж. Батай, живопись Э. Мане становится примером такого отсутствия оценки. Она демонстрирует неоспоримую реальность, но вместе с тем независима в своем существовании от глаза человека, понятого как «этический прибор». Такое независимое существование оказывается найденным в молчании искусства. Его живопись свободна от произвола смысла, язык ее — молчание.

«Расстрел императора Максимиллиана» — это полотно, находящееся по ту сторону всякой повествовательности, тотализирующее присутствие, но стирающее оценку происходящего в нем. Сюжет картины автором «преодолевается», аннулируется ради голой живописи, преобразуется в саму эту живопись. Эта живопись предлагает зрителю экономить собственные чувства. Сюжет здесь есть, но он становится лишь поводом для живописи. Все, что должно говорить, у Мане сводится к молчанию: сужение выразительности достигается исключительно стилистическими средствами. Стирание черт лица у жертв «Расстрела императора Максимилиана» нарушает требования выразительности и мешает лицу быть зеркалом души человека: лишенное чувственного измерения, изображение становится свободным от всякого смысла.

В этом контексте стоит говорить о «гибели сюжета», особенно заметной, например, в картине «Бал-маскарад в Опере» (1873), экстравагантная композиция которой способствует затуманиванию смысла. Выразительность побеждена, сюжет устранен, остается голая живопись, сведенная к средствам: пятнам, цветам, движению. У Мане живопись перестает быть аллегорической: принцип индифферентности означает решение ничего не выражать средствами живописи, для которой был бы возможен речевой эквивалент. Это независимость и молчание искусства.

Противоположное демонстрируется в рамках «документального поворота» в искусстве: основополагающим там становится индивидуальный

отклик на репрезентацию голой жизни. Представитель документальной живописи Леон Голуб, например, восстает против интуиции, стирающей лица жертв расстрела: его произведения возникают между этикой и эстетикой. Нейтрализация черт человеческого бытия, попытки их размыть становятся невозможными для этого художника. Собственно, его живопись возникает как ответ на это самое «молчание искусства». В таких работах Л. Голуба, как «Вьетнам», «Допросы», «Белые бригады» мы наблюдаем множество темных изображений страдающих людей на фоне нейтрального фона. Все эти работы посвящены теме уничтожения человеческой жизни. Все они в конечном счете призывают к этической оценке и заставляют обратиться к словам М. Фуко о том, что «сегодня на кону стоит жизнь» [13].

Показательна, например, скульптура «Изоляционная камера» Х. Хааке, созданная в ответ на вторжение США на Гренаду. Перед нами снова куб, который наводит на мысли о замкнутости пространства, аресте, тюремном заключении, в конечном счете — несвободе и хрупкости человеческой жизни. Или, к примеру, продолжает аналогичную интуицию работа «Германия», посвященная стране, в которой родился и вырос художник. В павильоне, выполненном в нацистском стиле, мы видим надпись на белой стене — Германия, а на полу наблюдаем раздробленные плиты.

Это искусство, которое нарочито и остро, больно и безапелляционно демонстрирует окружающую действительность. Невозможность отстранённого взгляда на страдание обуславливает интуицию «документального поворота».

В конечном счете интуиции «документального поворота» и «молчания искусства», как было обозначено выше, могут быть рассмотрены как интуиции, схожие с генеральной линией визуальной антропологии. Мыслящая своей главной целью отображение действительности такой, «какая она есть», визуальная антропология, с одной стороны, стремится к документации, к нивелированию роли стоящего «за» камерой, с другой же стороны, претендует на отображение «истинной картины мира», то есть к пространству «голого изображения», этической отмены, роднящей ее с «молчанием искусства».

Как замечает Дж. Руби, визуальная антропология находит свои начала в предположениях о том, что объективная реальность может быть репрезентирована человеком [14]. Объективная реальность в этом контексте оказывается запечатленной с помощью фотоаппарата или камеры, иными словами, здесь мы имеем дело с опосредованной визуальностью как тем, что отсылает нас к медиаискусству, несмотря на попытки теоретиков этого направления дистанцироваться от искусства как такового и установить связь с документацией. Вместе с тем попытки репрезентации реального неизбежно отсылают нас к

интуиции «молчания искусства», в контексте которой мы говорим о «голом изображении», о том, что само себя являет и может быть запечатлено человеком вне этических оценок.

Визуальная антропология, таким образом, может послужить одним из примеров, с помощью обращения к которым мы можем наблюдать пространство пересечения двух направлений современного искусства: «документального поворота» и «молчания искусства» одновременно.

Рассмотрение человеческого глаза в качестве этического прибора, продемонстрированное С. Зонтаг, и, напротив, стремление к «голому изображению» и этической отмене, озвученное Ж. Батаем, становятся двумя базовыми интуициями, знаменующими рассмотрение двух направлений современного искусства — «документального поворота» и «молчания искусства». Схожим в обоих направлениях остается то, что мы в конечном счете имеем дело с отображением — или попытками отображения — реального. Отсутствие или наличие этической оценки увиденного определяют их разнонаправленность, тогда как опора на представление об отображении оказывается их общим основанием.

Список литературы:

1. Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972.

2. Бодрийяр Ж. Войны в Заливе не было. [Электронный ресурс]. URL: https://syg.ma/@exsi-exsistencia/zhan-bodriiiar-voiny-v-zalivie-nie-bylo (дата обращения 02.01.2022).

3. Бодрийяр Ж. Изнасилованное изображение. [Электронный ресурс]. https://litresp.ru/chitat/ru/Б/bodrijyar-zhan/sbornik-statej/10 (дата обращения 01.10.2022).

4. Комолли Ж.-Л. Техника и идеология: камера, перспектива, глубина кадра. Ч. 1 // Cineticle: интернет-журнал об авторском кино.

5. Магун А. Искус небытия. Энциклопедия диалектических наук. Том 1. Отрицательная эстетика. СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2020.

6. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003.

7. Манович Л. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем пресс, 2018.

8. Онвезор О. Документальный жанр/реализм: биополитика, права человека и фигура истины в современном искусстве. // Логос. 2015. Том 25. № 5. С. 122–168.

9. Пол К. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем пресс, 2020.

10. Рансьер Ж. Разделяя чувственное. СПб.: Изд-во Европ. ун-та в С.-Петербурге, 2007. С. 157.

11. Сонтаг С. Смотрим на чужие страдания. М.: Ad Marginem, 2014.

12. Фуко. М. Живопись Мане. СПб.: Владимир Даль, 2011.

13. Agamben G. Means without End: Notes on Politics. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000. P. 7.

14. Ruby J. Visual anthropology // Encyclopedia of cultural anthropology. N.Y., 1996.

ЧАСТЬ IV
СОВРЕМЕННЫЕ МЕДИА: ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ И ВЛИЯНИЕ

PART IV
MODERN MEDIA: DEVELOPMENT TRENDS AND IMPACT

В.А. ЛЯСКОВСКАЯ
Преподаватель кафедры компьютерной графики и дизайна, Государственный институт кино и телевидения

V.A. LASKOWSKA
Lecturer at the Department of Computer Graphics and Design, Saint Petersburg State University of Film and Television

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО И АРТ-РЫНОК: ВИРТУАЛЬНАЯ ФОРМА ПРОДВИЖЕНИЯ ХУДОЖНИКОВ

DIGITAL ART AND THE ART MARKET: A VIRTUAL FORM OF ARTIST PROMOTION

В основу данной статьи легла проблематика включения информационных ресурсов современными художниками в процесс своего профессионального становления. Рассматривается цифровизация художественной сферы и формы перехода из цифрового аналога реально существующих механизмов социокультурного и экономического взаимодействия в автономное виртуальное пространство. Обращается внимание на аспекты восприятие и статусности ряда медиаплатформ внутри профессионального сообщества. Проводится анализ текущей ситуации с рассмотрением примеров web-ресурсов направленных на реализацию цифрового искусства. Выявляются актуальные тенденции становления и развития цифрового поля арт-индустрии. Проводя оценку готовности к инновациям, автор раскрывает возможности выхода креативной сферы за рамки своих физических границ, создавая автономные виртуальные пространства не имеющие аналогов в реальном мире.

Ключевые слова: художник, арт-рынок, продвижение, информационные технологии, web-ресурсы, медиаплатформы, цифровое искусство, компьютерные изображения

This article is based on the problems of the inclusion of information resources by contemporary artists in the process of their professional formation. The article deals with the digitalization of the artistic sphere and the form of transition from the digital analogue of the really existing mechanisms of socio-cultural and economic interaction to an autonomous virtual space. Attention is drawn to aspects of perception and status of a number of media platforms in the professional community. The analysis of the current situation is carried out with the consideration of examples of web resources aimed at the introduction of digital art. Modern trends in the formation and development of the digital field of the art industry are revealed. Assessing the readiness for innovation, the author reveals the possibilities of the creative sphere that go beyond its physical boundaries, creating autonomous virtual spaces that have no analogues in the real world.

Keywords: artist, art market, promotion, information technology, web-resources, media platform, digital art, CGI

Постановка проблемы

В современном мире большое внимание уделяется digital-среде как основополагающей структуре инновационных образовательных, социокультурных и экономических процессов. Профессиональный сектор арт-индустрии не стал исключением, в том числе затронув вопросы репрезентативности и PR-стратегий в формировании карьеры художников. Стоит уточнить, что каждое отдельное направление арт-деятельности подразумевает индивидуальную оценку работы и перспектив развития, с учётом специфических особенностей. В данной статье автор предлагает рассмотреть вопросы продвижения художников на современном арт-рынке в условиях цифровой (виртуальной) формы взаимодействия.

Актуальность данной темы заключается в рассмотрении факторов становления новой цифровой экосистемы арт-рынка через информационные ресурсы. Поскольку, из цифрового аналога реально существующих механизмов процессы социокультурного и экономического взаимодействия переходят в автономное виртуальное пространство. В том числе обращая внимание на аспекты восприятия и престижа ряда медиа-платформ внутри профессионального сообщества. Под понятием «профессиональное» автор подразумевает академически и научно подкреплённые регалии деятелей креативной индустрии. Несмотря на то, что на сегодняшний день уровень развития информационных технологий отражает положительную динамику в преобразовании информационной среды арт-индустрии, потенциал информационных ресурсов в профессиональной сфере, либо не раскрывается в полной мере, либо не учитывается вовсе. Подобное пренебрежение дополнительными возможностями социокультурных

коммуникаций затрудняет взаимодействие участников не только на международной арене, но и локально на территории России и в странах СНГ.

Цифровая эпоха запустила глобальные процессы реорганизации культурной сферы. Цифровизация привычных процессов коммуникации внутри художественного рынка демонстрирует, с одной стороны, большой спектр возможностей для продвижения художников в России и за рубежом, с другой — усложняет процедуру перехода в сектор высоких доходов и признания международным профессиональным сообществом. За счёт недооценивания уровня сложности качественной виртуальной репрезентации и из-за низкого порога входа (на большинстве web-ресурсов может зарегистрироваться любой желающий) в индустрии периодически формируется двоякое и скептическое отношение к цифровому миру как к полноценному ресурсу способствующему профессиональному развитию.

Современный арт-рынок и цифровые художники

Проводя анализ различных категорий информационных ресурсов в сфере искусства и культуры для выявления потенциальных возможностей любой платформы, важно учитывать тип публикуемых данных, подходящих по критериям задействованных информационных технологий [2, с. 38]. Также немаловажное значение имеет степень влияния информационных ресурсов на процессы социально-культурного взаимодействия внутри арт-индустрии. Обращаясь к истокам, так называемая «информационная революция» (Information Revolution) последней четверти XX века, наглядно продемонстрировала воздействие IT-сферы на общественную, социокультурную и экономическую области. В ходе своей трансформации, информационная революция привела к переизбытку данных в самых разных областях, в следствии чего появился запрос на создание такой сферы деятельности как «искусство обработки баз данных», или «информатизм». Информатизм объединил в себе идеи концептуального искусства, медиа-арта и электронного искусства [3, с. 73], преподнося это культурное, технологическое и экономическое смещение парадигмы как форму искусства, способную давать «социальные» комментарии, развивать новую эстетику, синтезируя в себе множество дисциплин и направлений (визуальные, аудиальные, архивные, текстуальные и так далее). Помимо этого, информатизм через свои аналоговые и цифровые инсталляции обеспечивает взаимодействие человека и компьютера путём генерирования художественного контента на основе обработки данных в больших объёмах. На протяжении последних десятилетий, цифровые гуманитарные науки способствуют развитию и разнообразных информационных ресурсов, в том числе

в гуманитарных научных исследованиях, искусствоведении и художественном профессиональном сообществе [1, с. 181].

К информационным ресурсам как форме электронной коммерции принято относить не только проекты информационно-развлекательного характера (любительские ресурсы, тематические сайты, виртуальные туры и так далее), но и специализированные проекты в области искусствоведческих исследований, науки и образования. Говоря о принадлежности информационных ресурсов к социокультурному контексту арт-индустрии важно затронуть и тему международного сотрудничества и международных информационных ресурсов. Главными целями мирового культурного информационного сообщества в наше время является расширение границ и налаживание межкультурных коммуникаций. Вследствие чего разрабатывается множество интернет-платформ, предоставляющих доступ к электронным базам данных, цифровым коллекциям произведений искусства, виртуальным объектам культурного наследия и многому другому, что может быть востребовано в арт-индустрии.

На этом фоне встаёт вопрос о специализированных информационных ресурсах, через которые художники могли бы напрямую заниматься самопродвижением и продажей своей творчества. Однако, существующие ресурсы либо превращаются в хранилище-портфолио художников, либо воспринимаются профессиональным сообществом как «любительские». Примерами успешной реализации произведений могут послужить такие крупные международные ресурсы как «Creative Market Labs, Inc.», «Envanto», «Dribbble», «Render.ru», «Behance», «DeviantART», «Pixiv» и иные аналогичные платформы.

Вариативность решений

Анализируя перечисленные примеры на степень содействия в продвижении художников, стоит подробнее описать специфику каждого сайта, которая оказывает непосредственное влияние на распространение цифрового искусства. Платформа «Creative Market», или «CM» основана в 2012 году и представляет собой международный рынок по реализации как полноценного цифрового искусства, так и различного цифрового расходного web-материала (графические темы, стоковые изображения, векторные и растровые элементы оформления, шрифты и т.д.) [5]. На базе «CM» представлено более 300 000 единиц товара и насчитывается более миллиона пользователей (продавцов и покупателей). «Creative Market» проводит регулярные акции в рамках контент-маркетинга по платным пакетам услуг, автоматически проводит вспомогательный маркетинг для представленной на ней продукции и регулирует юридические и финансовые вопросы купли-продажи, получая 40% от общей стоимости покупки. Следо-

вательно, продвигая своё творчество на данной платформе, художник самостоятельно регулирует ценовой диапазон и получает 60% от итоговой суммы продажи. По запросу платформа предоставляет статистику продаж, сформированную под различные критерии (на конкретных художников, на отдельные регионы, периоды, общую статистику за всё время и т.д.).

Web-площадка «Envanto» является альтернативным аналогом «Creative Market» и направлена на реализацию цифровых и медиафайлов различного типа [6]. Основанная в 2006 году австралийская компания на сегодняшний день является одним из самых крупных информационных ресурсов проектов. Общий ресурс «Envanto» включает в себя восемь подразделений, которые, в свою очередь, являются самостоятельными онлайн-платформами, специализирующимися на распространении digital-контента в следующих областях: шаблоны, темы, плагины для UI, UX (web-дизайна), представленные на платформах «ThemeForest» и «CodeCanyon»; за растровые и векторные расходные материалы для графического дизайна, а также фотостоки отвечают платформы «GraphicRiver» и «PhotoDune»; на отдельной платформе «VideoHive» располагается большой выбор видеофутажей; за джинглы и иные аудиокомплектующие материалы отвечает ресурс «AudioJungle»; сфера 3D-моделирования и различного рода макеты представлены на сайте «3DOcean»; а платформа «Aktiveden» специализируется на эффектах и темах для Flash-игр.

Перечисленные сервисы могут предложить пользователю не только уникальный контент, но и лицензию на коммерческое использование произведений. Клиентами «Envanto» выступают не только агентства из креативной сферы, но и самые разнообразные мировые компании, известные бренды, а также фрилансеры разных направлений. Оформляя себе подписку, клиент предоставляет свой финансовый актив, на который приобретаются загруженные авторами работы. Распределение прибыли от взаимодействия активов клиентов и авторов происходит следующим образом: доходы платформа разделяет среди художников, а прибыль идёт на зарплаты работников компании и местным благотворительным фондам.

Для цифровых художников и дизайнеров большим плюсом является «доля подписчика» («Subscriber Share») — применяемая методика в системе выплат. Её особенностью является распределение доли доходов от оформления каждой отдельной подписки не поровну на всех авторов платформы, а только среди тех, чьи работы приобретались клиентом. Например, активация подписки за 50 долларов в месяц, распределяет 50% от этой суммы на расходы онлайн-платформы и 50 % на доходы авторам (тем самым оставляя в распоряжении $25). «Долевой метод» предлагает направлять суммы авторских гонораров

только задействованным авторам на основе их доли в приобретённом контенте. В случае покупки пользователем десяти различных элементов, автор каждого элемента получит свою 1/10 долю (т.е. $2,50), а если клиент приобретает всё у одного автора, то последний получает полные 25 долларов. Ежемесячная сумма, поступающая от подписчиков, не меняется, в отличии от индивидуального дохода авторов. Благодаря такой методике распределения выплат, художники могут стабилизировать и увеличивать свои доходы, не гонясь за количеством подписчиков. Поставляя свежий контент, формируя клиентскую базу, художники создают свою репутацию, развивая навыки репрезентативности в онлайн-пространстве.

Говоря о онлайн-платформе «Dribbble», специализирующейся на саморекламе и продвижении цифровых художников и дизайнеров, стоит отметить, что данный ресурс акцентируется на размещении портфолио, вакансиях и поиску персонала среди креативных профессий [7]. Качество разработки платформы позволяет художникам размещать в онлайн-формате как свои цифровые произведения, так и копии аналоговых картин, находя покупателей и заключая сделки в режиме реального времени. «Dribbble» представлен на рынке с 2009 года благодаря разработчикам Дэну Садерхолму (Dan Saderholm) и Ричерду Торнетту (Richard Tornett), изначально зарегистрироваться на платформе могли не все, а только имеющие специальное приглашение «invite». Сейчас инвайт требуется только желающим зарегистрировать профессиональный аккаунт дизайнера, для возможности размещения своих работ. Приобрести такое специальное приглашение можно через тех авторов, кто уже имеет статус «PRO-аккаунта», так как несколько раз в год администрацией сервиса рассылаются определённое колличество инвайтов. Желающим ознакомится и/или приобрести что-либо с сайта можно зарегистрировать обычный аккаунт. В настоящее время платформа ведет большую работу над расширением своего функционала и охвата аудитории, запускает дополнительные проекты: подкасты для художников и дизайнеров; очные встречи и форумы в разных странах в рамках акции «MEET-Ups»; опции настройки портфолио под разные сферы деятельности (game dev, web-дизайн, иллюстрации, цифровая живопись и т.д.). Проведя запуск платформы в 195 странах мира, компания продолжает расширяться и развивать свой функционал, помогая представителя арт-индустрии налаживать социокультурные и экономические коммуникации.

Проводя подобный анализ информационных ресурсов, важно учитывать платформы направленные на произведения 3D-арта, задействованные как в среде самостоятельных арт-объектов, так и в игровой индустрии. Ярким примером в этом направлении является «Render.

RU» — крупнейшая российская интернет-платформа в области CGI-технологий, представляющая собой не только информационно-развлекательный контент, но также маркетплейс по коммерческо-выгодной реализации 3D-моделей и поиск работы для представителей индустрии. Начав свой путь в 2006 году, компания «Render.RU», продолжает развивать индустрию 3D-графики в России [9]. Отдельно стоит отметить конкурсную систему. Платформа регулярно предлагает художникам большой выбор конкурсов (в том числе и по 2D-искусству), привлекая к организации не только локальные форумы, но и крупные международные компании. Репрезентация цифровых художников через конкурсы позволяет не только получать призы, но и заявлять о себе, накапливать опыт и продвигать себя в индустрии. Важно и то, что через «Render.RU» компании в сфере компьютерной графики и информационных технологий из России и стран СНГ могут искать себе сотрудников. С 2008 года на платформе доступны разделы «Сеть аутсорсинга», «Вакансии» и «Резюме». Каждый художник, регистрирующийся на сайте, имеет возможность в своём личном кабинете заполнить резюме, которое будет отображаться не для всех гостей профайла, а исключительно для сотрудников HR-отделов зарегистрированных компаний. На данный момент платформа рекомендует к сотрудничеству более 1500 организаций.

Анализируя информационный ресурс «Behance», нельзя не отметить его безоговорочную популярность и успех среди цифровых художников и соискателей. Основанный в 2005 году предпринимателями Скоттом Бельским (Scott Belsky) и Маттиэ Кори (Mattie Cory), «Behance» специализировался на продажах рекламы и объявлениях о вакансиях для представителей индустрии культуры и искусства [8]. Затем, в начале 2012 года, заключив контракты с несколькими крупными инвесторами, компания вышла на международных рынок. После чего, в декабре 2012 контрольный пакет акций «Behance» приобрела компания «Adobe. Inc», лидер в области web-разработок и мультимедиа, превратив ресурс по поиску работы в своего рода «социальную сеть» для дизайнеров, иллюстраторов, цифровых художников и многих других представителей индустрии. Сейчас медиаплатформа «Behance» предлагает создавать не только онлайн-портфолио, а целые профили, в которые загружаются множество проектов. Пользователи могут оценивать, комментировать и распространять на других ресурсах понравившиеся и интересные проекты. Художники могут подписываться друг на друга, создавая совместные цифровые коллаборации. Благодаря разработчикам компании «Adobe» в функциях платформы появилось дополнительное опция «Adobe-Portfolio». Данный инструмент позволяет в цифровом облаке «Adobe Creative Cloud», доступном по подписке, создавать своё онлайн-портфолио, которое будет автоматически размещено на ряде ресурсов, в том числе в тех проектах на платформе «Behance», которые синхронизированы с хранилищем пользователя. Ряд синхронизированных ресурсов, с свою очередь, представляет собой сеть большого количества web-сайтов, отображающих работы художников из «Behance» в таких категориях как дизайн, графика, иллюстрация, цифровая живопись, брендинг, реклама и многое другое.

Следующий интересный пример информационного ресурса, способствующего продвижению художников, — «DeviantART» [12]. Основным направлением платформы является формирование онлайн-галереи за счёт работ, загруженных в аккаунты пользователей. «DeviantART» является одним из долгожителей среди медиаплатформ, начав свой путь в 2001 году благодаря разработчикам и предпринимателям Скотту Джаркофу (Scott Jarkoff), Анджелу Сотиру (Angelo Sotira) и Мэтту Стэфенсу (Matt Stephens). С 2017 года полный пакет акций «DeviantART» принадлежит международной платформе «Wix.com». С пользовательской точки зрения функционал «DeviantART» предлагает после прохождения регистрации получить персональную страницу с web-адресом и ником (указанным пользователем), где художники начинают создавать своё портфолио. Автор имеет право самостоятельно сформировать стилистику своей страницы, настроить цветовую гамму и выбрать категории, демонстрируемые другим пользователям. Важно заметить, что регистрация на платформе бесплатная, однако некоторые функции доступны только после подписки на премиум-аккаунт. С 2010 года стала доступна функция продажи работы через сайт, как дополнительная опция. То есть, художник может загрузить свою работу только в рамках портфолио для демонстрации своей коллекции, а может отдельно активировать опцию продажи, требующую определённого оформления и согласия на транзакции, проводимые платформой напрямую. «DeviantART» активно способствует коммуникации внутри международного арт-сообщества. К примеру, представленный ресурсом форум «DeviantART Messaging Network», или сокращённо «DAmn», позволяет общаться на разные темы в определённых чат-комнатах.

В завершении обзора упомянутых примеров, стоит рассмотреть увлекательный международный web-ресурс из Японии под название «Pixiv» (в японском произносится как «Пикусибу») [4]. Существующая с 2007 года платформа «Pixiv» представляет собой своего рода социальную сеть для художников, в которой можно не только заниматься поиском покупателей на свои произведения, но и развивать коммуникативные навыки внутри международного арт-сообщества. По состоянию на 2022 год на сайте зарегистрировано около 60 млн. участников и загружено более 200 млн. материалов. Как и на предыдущих опи-

санных ресурсах, «Pixiv» позволяет демонстрировать своё творчество, получать комментарии и обратную связь, обсуждать работы других авторов, делиться интересной информацией и т.д. Интересная особенность проекта заключается в том, что создавался он не web-разработчиками и предпринимателями, а цифровым художником и программистом Такахиро Камитани, работающим под псевдонимом «Bakotsu». Т. Камитани в своё время очень не хватало подобного ресурса в Японии, и он самостоятельно разработал концепцию проекта, организовав запуск первой бета-версии в течении одного года.

Платформа быстро стала развиваться, и через месяц Камитани уже не мог самостоятельно поддерживать сервисы, в следствии чего была основана корпорация «CROOC.Inc», переименованная впоследствии в «Pixiv.Inc». Изначально платформа была доступна только на японском и китайском языках и распространялась в странах Азии, но из-за растущей тенденции международных регистраций из Европы и США в 2011 году список языкового интерфейса был расширен. Подобные процессы локализации медиаплатформ позволяют регулировать адаптационные процессы среди представителей разных стран. Как и вышеперечисленные ресурсы «Pixiv» расширяет свой функционал, вводя дополнительные разделы, такие как: «doc.pixiv.net», представляющий собой коллекцию текстовой информации, своего рода энциклопедию, со статьями и публикациями, связанными с платформой; полезный сервис для коммуникации художников с поклонниками своего творчества «Pixiv Fan Box», а также фестивальная программа «Pixiv-Festa», ориентированная на обмен опытом и продаже искусства [11].

Заключение

Учитывая тему данной статьи, нельзя не заметить, что сам по себе арт-рынок — привлекательный сектор междисциплинарных исследований, с большой историей и бурным развитием. Модифицируясь и расширяя функционал, он сохраняет свои основные обязанности: посредничество, информирование, ценообразование, регулирование и стимулирование художественно-эстетического запроса. Исследование вопроса продвижения художников в информационной среде арт-индустрии показывает многообразие форм и способов, но упирается в вопросы статусности интернет-платформ среди представителей профессионального сообщества сферы культуры и искусства.

Информационная сеть — ключевая технология, принесшая глобальные перемены. Проецируя историко-культурный контекст на возможные перспективы развития, становится очевидно, что искусство будет там, где будет человек, а человек всё больше уходит в цифровое поле. Во-первых, зритель меняет своё восприятие тем, что перестает созерцать предмет искусства снаружи и получает возможность погружения в некоторое личное пространство автора, становясь не столько соавтором, сколько элементом самого произведения. Во-вторых, неоспорим факт движения искусства в сторону интерактивности и генеративности. Новый формат развития приобретает сегодня культура благодаря утверждению «Стратегии развития государственной культурной политики на период до 2030 года», национальному проекту «Культура» и ряду других государственных программ [10].

Таким образом, в статье отражены факторы функционирования информационных ресурсов в сфере искусства, а также приведены наглядные примеры их практического применения. Основополагающая цель данного исследования — проследить порядок взаимодействия трёх сфер: рынка, информационных технологий и искусства. Художественный рынок находится в процессе трансформации, отвечая актуальным тенденциям. Новые способы ведения бизнеса и открытость процессов значительно упрощают формы коммуникации, инвестирования и реализации предметов искусства. Популярность онлайн-оплаты спровоцировала большой скачок в развитии форм и способов коммуникации между объектами и субъектами рынка. Формируясь и функционируя исключительно в цифровом формате, индустрия искусства выходит для себя на новую ступень развития.

Список литературы:

1. Кирия И.В., Новикова А.А. История и теория медиа [Текст]: учебник для вузов. М. : Изд. дом Высшей школы экономики, 2017. 423 с.

2. Alkhoven P., Doorn P. New Research Perspectives for the Humanities // International Journal of Humanities and Arts Computing. 2007. Vol. 1. № 1. P. 35–47.

3. Christian P. Digital Arts: World of Art, Science, and Technology: Thames & Hudson; Third edition. 272 p.

4. Интернет-сообщество художников «Pixiv» [Электронный ресурс]. URL: https://www.pixiv.net/en/ (дата обращения 09.10.2022).

5. Онлайн-платформа «Creative Market Labs» [Электронный ресурс]. URL: https://creativemarket.com/ (дата обращения 09.10.2022).

6. Онлайн-платформа «Envanto» [Электронный ресурс]. URL: https://envanto.com/ (дата обращения 25.09.2022).

7. Онлайн-платформа «Dribbble» [Электронный ресурс]. URL: https://www.dribbble.com (дата обращения 12.10.2022).

8. Социальная медиа-платформа «Behance» [Электронный ресурс]. URL: https://www.behance.net/ (дата обращения 12.10.2022).

9. Социальная медиа-платформа «Render.RU» [Электронный ресурс]. URL: https://www.render.ru/ (дата обращения 25.09.2022).

10. Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 года [Электронный ресурс]. URL: https://docs.cntd.ru/document/420340006?marker=6580IP (дата обращения 27.09.2022).

11. Web-портал «Pixiv Encyclopedia» [Электронный ресурс]. URL: https://dic.pixiv.net/en/a/pixiv (дата обращения 14.09.2022).

12. Web-портал «DeviantART» [Электронный ресурс]. URL: https://www.deviantart.com/ (дата обращения 10.10.2022).

Д.Е. РАЙКОВ
Аспирант, Национальный институт дизайна

Н.И. БАРСУКОВА
Доктор искусствоведения, профессор, Национальный институт дизайна

D.E. RAIKOV
PhD Student (in Art Hystory), National Design Institute

N.I. BARSUKOVA
D. Sc. (in Art History), Professor, National Design Institute

ЦИФРОВАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ ХУДОЖНИКА ПЛАСТИЧЕСКОГО ГРИМА — ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ

DIGITAL COMPETENCE OF THE PROSTHETIC MAKEUP ARTIST — PROBLEM STATEMENT

Предметом данной статьи является изучение возможности использования цифровых технологий в процессе создания пластического грима и иных реалистичных спецэффектов для киноискусства. Актуальность такого рода исследований состоит в том, что цифровизация во всех сферах практической деятельности, в том числе и в творческих профессиях, является необходимым условием успешности современного специалиста.
Ключевые слова: цифровые технологии, художник пластического грима, киноискусство, цифровая компетентность

The subject of this article is to explore the possibility of using digital technologies in the process of creating prosthetic makeup and other realistic special effects for the film industry. The relevance of such research lies in the fact that digitization in all spheres of practical activity, including creative professions, is a necessary condition for the success of a modern specialist
Keywords: digital technologies, prosthetic make-up artist, moviemaking, digital competency

Умение работать в цифровой среде и с цифровыми продуктами является на сегодняшний день необходимым условием для многих специалистов, в том числе и для художников. Цель данной статьи — показать, на конкретных примерах, каким образом может быть модернизирована работа художника пластического грима за счет использования цифровых технологий наряду с традиционными методами создания образа на разных этапах работы.

Грим любого персонажа, в том числе и пластический, будучи существенным компонентом в структуре роли, подчиняется общему художественному решению [5] и создается художником по гриму в тесном взаимодействии с режиссером, оператором и другими специалистами. Тем не менее, есть целый ряд практических ограничений, которые могут не позволить в полной мере раскрыть возможности специального грима в рамках производства проекта, усложнить или сделать невозможной полноценную работу актера в гриме. Цифровая компетентность может помочь преодолеть эти ограничения.

Искусство и художественное проектирование всегда синтезирует целостный образ будущего: даже частная композиционная задача в искусстве и дизайне всегда целостна [1]. Особенности профессиональной деятельности художника по пластическому гриму в рамках создания целостного образа или отдельного специального эффекта уже рассмотрены в литературе [6]. Как правило, они включают в себя как теоретическую, так и практическую составляющую, и их реализация опирается на структуру профессиональных (функциональных) компетенций художника-гримера [2; 10]. В целом эта работа включает в себя несколько основных этапов:

1. Разработка дизайн-концепции персонажа, в процессе которого художник по гриму изучает анатомические и колористические особенности внешности актера, знакомится со сценарным описанием внешности, режиссерским пониманием характера, эскизами костюма персонажа, создает и утверждает эскизы и технологические карты будущего грима.
2. Снятие слепков с актера и создание рабочей модели для скульптурной работы и отливки объемных деталей.
3. Лепка, фактурирование деталей пластического грима. Создание негативной формы, отливка необходимого количества комплектов.
4. Вклейка и окраска деталей на коже актера. Работа на площадке — оперативные поправки грима во время смены.

5. Снятие грима и очищение кожи актера.

Проблема состоит в том, что реализация любого из этих этапов занимает весьма значительное время и требует серьезных финансовых вложений. Учитывая, что во время подготовительного этапа к съемкам картины могут неоднократно меняться общая концепция художественного решения персонажа, возникнуть новые обстоятельства организационного и финансового характера, работа художника по пластическому гриму может затянуться на многие месяцы и значительно превысить изначально заложенный бюджет. В этой связи становится актуальной любая возможность сократить время на разработку и изготовление гримерных накладок, что может привести также к значительной экономии бюджета проекта.

В свете вышесказанного достаточно большой интерес для художника по пластическому гриму имеет формирование навыка работы с современными мультимедийными и цифровыми технологиями, позволяющими автоматизировать отдельные этапы работы. Однако не следует понимать это таким образом, что профессиональный гример должен переквалифицироваться в специалиста по компьютерной графике — сам характер решаемых им задач и уровень загруженности на проекте вряд ли позволят ему в полной мере использовать сложное программное обеспечение, полноценно овладеть профессиональными графическими редакторами или программами для объемного моделирования, писать программы для ЧПУ станков и т.д.

Речь идет о таком расширении рабочего инструментария художника по гриму, который позволяет серьезно упростить и ускорить работу над художественным образом, не требуя в то же время принципиального изменения структуры его профессиональной компетентности (такая задача относится скорее к сфере профессиональной переподготовки и овладения новыми специальностями). Следует прежде всего обратить внимание на ситуации, в которых специалист может легко встраивать новые мультимедийные технологии в структуру своих профессиональных навыков (того, что часто обозначают термином hard skills), опираясь на собственные уже сформированные базовые цифровые компетенции.

Структура профессиональной компетентности художника по пластическому гриму включает в себя как общие художественные компетенции, к числу которых относятся теоретические знания и практические умения по основам рисунка, композиции, цветоведения, скульптуры, так и специальные — материаловедение в сфере грима и спецэффектов, основы стиля и колористики, основы косметической дерматологии и так далее. Эти компетенции формируются как в ходе обучения специалиста общепрофессиональным и специальным дисциплинам в рамках высшего и среднеспециального образования, так и в ходе практической работы и обмена опытом с коллегами.

Но наряду с профессиональной компетентностью, в структуре личности специалиста выделяются также и общие, базовые компетентности, которые можно определить как комплекс универсальных знаний, включающих общенаучные и общепрофессиональные категории, понятия, законы, принципы и закономерности функционирования науки, техники и общества. Данные компетентности позволяют специалисту успешно коммуницировать с другими людьми и коллегами по проекту, заниматься самообразованием, ориентироваться в сфере социально-трудовой деятельности и так далее [4]. К их числу также можно отнести и цифровую компетентность, которая относится к сфере взаимодействия человека с цифровыми технологиями.

Четкого, общепринятого и установленного в нормативных документах определения цифровой компетентности до сих пор не выработано, к его определению существует несколько подходов [7]. В качестве рабочей мы можем принять следующую трактовку: «интегративное качество личности, формируемое в течение жизни, на базе знаний, умений и компетенций, полученных в процессе обучения, проявляемое в деятельности с использованием цифровых технологий, включающее в себя систему установок, позволяющих безопасно и эффективно выбирать и использовать цифровые технологии в деятельности, умение организовать и контролировать процесс и результат использования цифровых технологий, готовность к проявлению в ситуациях решения профессиональных и социальных задач с помощью цифровых технологий» [7].

В структуре цифровой компетентности специалиста можно выделить отдельные цифровые компетенции, которые можно определить как навыки, позволяющие эффективно использовать различные цифровые технологии. Так, например, концепция развития цифровых компетенций студентов Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» предполагает их уровневый характер. Уровни владения ЦК выстроены «вертикально», по возрастанию сложности. Выделяется пять уровней освоения ЦК: начальный, базовый, продвинутый, профессиональный и экспертный. Каждый следующий уровень является развитием предыдущего в части объема навыков как способности решать более широкий спектр задач. Базовой компетенцией, не предполагающей повышения уровней освоения, является цифровая грамотность, которую концепция определяет как технические и когнитивные навыки, позволяющие ориентироваться в современных информационных технологиях, удовлетворяя личные, образовательные и профессиональные потребности.

Примерами таких навыков являются:

— умение работать с информацией в цифровой среде;
— способность алгоритмизировать и оптимизировать свои действия;
— умение взаимодействовать в цифровой среде с учетом норм этики и правового регулирования цифрового пространства;
— знание основ информационной безопасности на уровне пользователя и способность защищать цифровые устройства и персональные данные;
— понимание технических возможностей современных цифровых устройств и интернет-технологий, способность решать простые технические проблемы;
— умение работать в офисных приложениях и т.д.

Можно предположить, что для эффективной оптимизации практической деятельности художника пластического грима с помощью цифровых технологий достаточно уровня базовой цифровой грамотности. Однако необходимо рассмотреть, каким образом современные цифровые технологии могут быть встроены в эту работу даже при условии отсутствия у гримера сложных компетенций на высоком уровне развития.

В рамках первого этапа работ — создания дизайна персонажа, рисования и утверждения эскизов — существенную помощь художнику могут оказать современные нейросети и специализированные графические редакторы.

Любая нейросеть представляет собой по сути сложный вычислительный алгоритм, организованный и функционирующий по принципам, схожим с таковыми у человеческого мозга, и состоящий из множества простейших вычислительных элементов — искусственных нейронов. Важнейшей особенностью таких сетей является способность к самообучению, под которым можно понимать «процесс настройки архитектуры сети (структуры связей между нейронами) и весов синаптических связей (влияющих на сигналы коэффициентов) для эффективного решения поставленной задачи» [9].

Особый интерес применительно к работе художника по гриму, в том числе и в области создания пластического грима, представляют возможности самообучаемых нейросетей в области генерирования изображений высокого разрешения. Нейронные сети генеративно-состязательного типа, обученные на достаточно широкой выборке, способны генерировать потрясающе реалистичные изображения самых разных категорий, в том числе менять стиль изображения, эмоции человека, изображенного на фото, его возраст, прическу, одежду и т.д. [3] Само по себе создание алгоритмов и обучение нейросетей занимают много времени и требуют от специалиста высокого уровня цифровой профессиональной компетентности, которой



Рис. 1. Пример создания эскизов возрастного грима с использованием нейросети Face App. Слева направо: реальное фото актера — варианты, предложенные нейросетью — финальный грим, созданный совместно с режиссером и сценаристом проекта с учетом созданных эскизов, анатомии и сценарной биографии актера (фото из личного архива автора)

очевидно, не обладает и не может обладать художник по гриму.

С другой стороны, существует достаточно много коммерческих нейросетей с максимально упрощенным интерфейсом использования, уже способных генерировать реалистичные изображения и при этом не требующих от своих пользователей обладания какими-либо специальными знаниями и навыками. Среди них можно выделить, в первую очередь, приложение Face App, которое предоставляет множество возможностей, включая фильтры, макияж, добавление татуировок, изменение возраста и прически, возможность добавить усы и бороду и другие функции. Также интересные возможности в состаривании лиц по фото могут предоставить, например, приложения AgingBooth, Oldify, Fantastic Face и многие другие.

Использование нейросетей, способных модифицировать изображение актера по заданным параметрам, значительно ускоряет процесс создания эскизов персонажа, упрощает коммуникацию между режиссером и художником по гриму, поскольку позволяет в максимально короткие сроки очень реалистично визуализировать образ персонажа, оперативно внести в него правки и утвердить тот или иной вариант эскиза. Особенно актуально использование подобных инструментов при работе над старением актера, при создании портретных гримов. Но также и при создании фантастических образов способность нейронных сетей генерировать изображения по ключевым словам или образам может существенно помочь художнику в творческом поиске, дать отправную точку для дальнейшей работы.

Однако всегда следует помнить, что генерация изображений нейросетью ни в коей мере не является осознанным актом художественного творчества и опирается лишь на сравнение с широким массивом похожих изображений. Нейросеть не «понимает» того, что делает, учитывает лишь внешнюю схожесть изображений, не анализируя внутреннюю структуру изображенного объекта. Проще говоря, при «состаривании» актера нейросеть не опирается на анализ анатомического строения его лица и тем более не учитывает те важнейшие обстоятельства, которые «откладывают отпечаток на данный образ, т.е. место и время действия, профессию, возраст, темперамент, усло-



Рис. 2. Быстрая виртуальная «примерка» париков в программе «3000 причесок». Качество изображений, как мы видим, значительно ниже, чем при работе с нейросетью, но зато результат более предсказуем и работа выполняется значительно быстрее

вия труда состояние здоровья, климат и т.д.» [8]. Это означает необходимость для художника по гриму тщательно отбирать предложенные нейросетью изображения и дорабатывать их до полноценного эскиза грима с учетом указанных выше обстоятельств (Рис. 1).

Другой возможный вариант использования цифровых технологий в процессе создания художественного образа — это работа с различными графическими редакторами. В отличие от нейросетей, эти программы не обладают способностью к самообучению и не создают самостоятельно новое изображение на основе анализа широкого массива данных. Они дают возможность гримеру самостоятельно создавать изображения и коллажи на основе фотографии актера. По сути, художник получает инструмент, дублирующий традиционные методы рисования эскизов и существенно ускоряющий и упрощающий этот процесс. Профессиональные графические редакторы, такие как Adobe Photoshop, Procreate обладают широким функционалом и предоставляют практически неограниченные возможности для создания и редактирования изображений, однако овладение ими на достаточно серьезном уровне требует от художника значительных усилий и затрат времени, что не всегда возможно.

В то же время существует большое количество упрощенных версий графических программ, работа в которых интуитивно понятна и возможна на самом базовом уровне цифровой грамотности. Такие программы позволяют легко «примерить» на фото актера новую прическу из загруженной базы данных, добавить усы, бороду и т.д. То есть фактически гример совместно с режиссером, актером и другими участниками проекта может в реальном времени провести виртуальную примерку постижа и костюма, утвердить тот или иной образ и на основании утвержденного изображения нарисовать полноценные эскизы, составить технологическую карту грима и сразу приступать к созданию нужных постижерных изделий без промежуточных примерок и утверждений. Такая работа существенно экономит время всех участников проекта и позволяет достичь результата с минимальными финансовыми вложениями. В качестве примера можно привести программы Movavi Photo Editor, 3000 Причесок, Hair Pro, jKiwi и множество других (Рис. 2).

Еще одно направление для цифровизации работы пластического гримера — это использование программ для объемного моделирования. Их изучение также требует значительного времени и усилий, однако умение работать даже на начальном уровне с такого рода редакторами позволяет художнику, во-первых, создавать и легко редактировать максимально реалистичные объемные эскизы будущих персонажей (что значительно упрощает коммуникацию с заказчиками и администраторами проектов), а во-вторых, использовать в своей работе современную технику для трехмерного сканирования и печати.

Среди множества редакторов трехмерных изображений мы бы выделили, в первую очередь, программу ZBrush, которая построена на принципах цифрового скульптинга, то есть позволяет максимально имитировать процесс обычной лепки из глины в виртуальном пространстве, что дает возможность художнику быстро освоить ее при наличии развитых скульптурных навыков. Другие распространенные программы для объемного моделирования, такие как 3ds Max, Maya, Houdini, требуют для своего изучения более высокого уровня развития профессиональных цифровых компетенций, наличия специальных знаний и навыков, которыми, как правило, не обладает художник-гример.

Использование современной техники наряду с программными оболочками дает возможность художнику значительно модернизировать и ускорить свою работу, а также предоставляет ему принципиально новые творческие возможности. Прежде всего речь идет о трехмерном сканировании объектов, их печати на принтерах разного типа либо резки на станках ЧПУ из различных материалов. Единственным ограничением здесь является высокая стоимость самой техники и расходных материалов к ней. Однако в некоторых случаях ее использование значительно расширяет творческие возможности гримера, что обосновывает финансовые затраты.

На этапе снятия слепка с актера и создания модели для лепки трехмерное сканирование может применяться в случае, когда традиционные методы недоступны в силу удаленности актера, его возраста, физических особенностей либо болезненного состояния. Создание цифровой копии актера делает возможным дальнейшую работу над



Рис. 3. создание индивидуальной силиконовой маски в ситуации, когда снять слепок с актера невозможно. Маска для съемок клипа Party in my Head шведской группы Pain изготавливалась в Санкт-Петербурге, традиционные варианты снятия слепка с головы актера были недоступны из-за карантина и закрытых границ. Лицо отсканировано музыкантами группы при помощи телефона, скан склеен и доработан в Zbrush и распечатан. Дальнейшая работа проводилась традиционными методами (фото из личного архива автора)

Рис. 4. Портретный муляж детских тел для фильма ужасов. Традиционный слепок с детей снять не представлялось возможным из-за их возраста. Проведено полное лазерное сканирование, сканы склеены и доработаны в Zbrush, распечатаны и доработаны в пластилине для большей реалистичности. Дальнейшая работа по формовке и отливке проводилась традиционными методами (фото из личного архива автора)

деталями как традиционными методами на распечатанной модели, так и в форме цифрового моделирования персонажа в каком-либо редакторе трехмерных изображений. В этом случае в дальнейшем и позитивная копия актера и негатив формы для отливки детали могут быть распечатаны на высокоточном фотополимерном принтере для дальнейшей работы (Рис. 3, 4, 5).

Следует обратить внимание, что работа с подобной техникой также не требует от гримера серьезного овладения новыми цифровыми и техническими компетенциями на сколь-либо высоком уровне. Как правило, интерфейс программ трехмерной печати и сканирования очень прост, интуитивно понятен, не требует навыков написания программного кода. Перенос части работ по созданию образа в виртуальное пространство с распечаткой лишь финального результата моделирования деталей для создания образа может позволить существенно сэкономить время при подготовке к проекту, хотя иногда влечет за собой дополнительные финансовые расходы.



Рис. 5. Создание партии резиновых манекенов для отработки приемов сердечно-легочной реанимации. Слева направо — моделирование манекена в Zbrush для утверждения заказчиком, резка основы на станке ЧПУ — ручная шлифовка и лакировка заготовки — готовые изделия

Тем не менее, художнику при планировании работ в рамках проекта следует адекватно оценивать свои возможности в области использования цифровых технологий вместо традиционных методов моделирования и отливки деталей. Сама по себе виртуализация и цифровизация ручного труда не гарантирует высокого качества, цифровые технологии, использование графических редакторов и нейросетей является лишь еще одним инструментом, овладение которым на должном уровне требует от специалиста определенных затрат. Кроме того, следует помнить и об отрицательных сторонах работы с цифровыми технологиями в гриме:

— Нейросети генерируют изображение, не учитывая анатомические особенности лица актера, особенности характера и образа жизни его персонажа, описанные в сценарии, моделирование зачастую носит произвольный характер и не отражает реальный замысел гримера.

— Для того чтобы создать качественное изображение или трехмерный объект в любом графическом редакторе или тем более программе объемного моделирования, требуется достаточно высокий уровень навыка работы с подобными программами.

— Качество поверхности детали, напечатанной на стандартном трехмерном принтере филаментного типа, либо выточенной на станке с ЧПУ, как правило, значительно ниже того, которое требуется для отливки деталей для съемок на камеры высокого разрешения.

Художнику по пластическому гриму придется потратить значительное время на их доработку вручную. Печать на принтерах фотополимерного типа в настоящее время стоит значительно дороже, хотя позволяет получить более высокое качество поверхности. Стоит также помнить о химической совместимости, например многие фотополимеры ингибируют силикон и не могут быть использованы в качестве негативной или позитивной части формы. Кроме того, напечатанные модели зачастую недостаточно прочны относительно традиционных

формовочных материалов — стеклопластиков и гипсов, что также может стать проблемой при отливке деталей для грима.

Таким образом, можно сделать следующие выводы. Общая тенденция к цифровизации экономики приводит к более широкому проникновению цифровых технологий во всех сферы профессиональной деятельности, в том числе и в творческие специальности. Некоторые аспекты работы художника по пластическому гриму в процессе создания художественного образа также могут быть существенно модернизированы, способы и качество применения цифровых технологий непосредственно зависит от уровня развития цифровых компетенций гримера. Существует достаточно большое количество программ, технологий и связанной с ними современной техники, которые художник по гриму может использовать в своей работе даже обладая минимальным уровнем цифровой грамотности.

Список литературы:

1. Барсукова Н.И. К вопросу об универсалиях в художественно-проектной деятельности // Эргодизайн. 2021. № 1 (11). С. 49–56.

2. Ефремичева Н.В. Методологический аспект проектирования модели компетенций художника-педагога // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2012. № 1. С. 354–361.

3. Малахов Ю.А., Андросов А.А., Аверченков А.В. Анализ и применение генеративно-состязательных сетей для получения изображений высокого каче-ства // Эргодизайн. 2020. № 4 (10). С. 167–176.

4. Мингалева Ж.А., Максименко И.И. Формирование компетентностного специалиста-профессионала как фактор увеличения интеллектуального потенциала региона // Вестник ПГУ. Серия: Экономика. 2010. № 3. С. 20–27.

5. Печкурова Л.С., Григорьянц Т.А., Берсенева Е.В. Функциональные осо-бенности грима в структуре художественного образа роли // Вестник Кемеров-ского государственного университета культуры и искусств. 2019. № 47. С. 150–156.

6. Райков Д.Е., Барсукова Н.И. Специфика моделирования пластического грима в киноискусстве // Концепции в современном дизайне. Сб. мат. III Всерос. научн. конф. с межд. участием. М.: РГУ им. А.Н. Косыгина. 2022.

7. Токарева М.В. Цифровая компетенция или цифровая компетентность // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2021. № 4 (52). С. 133–140.

8.Уварова Е.Д. Как поставить спектакль. Советы руководителю театраль-ной самодеятельности. М.: Советская Россия, 1962. 264 с.

9. Фаустова К.И. Нейронные сети: применение сегодня и перспективы развития // Территория науки. 2017. № 4. С. 83–87.

10.Чернышева С.А. К уточнению содержания понятия «художественно-эстетическая компетенция» // Теория и практика образования в современном мире. Мат. VI Межд. науч. конф. СПб: Заневская площадь, 2014. С. 309–313.

ЧАН ЖУЙ

Аспирант Школы искусств и гуманитарных наук ДВФУ (Дальневосточный федеральный университет)

CHAN ZHUJ

PhD Student (in Art Hystory) of the School of Arts and Humanities, Far Eastern Federal University

СНЕЖНЫЙ ПЕЙЗАЖ В КИТАЕ И СОВРЕМЕННЫЕ МЕДИАТЕХНОЛОГИИ

SNOW LANDSCAPE IN CHINA AND MODERN MEDIA TECHNOLOGIES

В статье даются характеристики и рассматривается взаимодействие между традиционными китайскими снежными пейзажами и современными медиатехнологиями. На примере знаменитых современных произведений искусства снежного пейзажа в Китае рассматривается взаимодействие современного медиаискусства и традиционных форм искусства, а также описывается их культурная составляющая.

Ключевые слова: китайский снежный пейзаж, современное медиаискусство, развитие, влияние

This article examines the characteristics and interrelation of the interaction between traditional Chinese snowy landscapes and modern media technologies.Find and list the famous works of art of the modern snowy landscape of China and their cultural component.

Keywords: Chinese snow scene, modern media art, development, influence

1. Традиционное искусство снежного пейзажа

Снег — это природное явление и продукт холодного зимнего климата. Искусство снежного пейзажа — это региональная культура, сформированная столкновением и слиянием художественных идей и

природной среды в процессе созерцания, понимания, интеграции и изменения природы на протяжении тысячелетий. В китайской философии снег наделен различными значениями, например, пустынный, эфирный, бесконечный, чистый и чистейший. Этот философский взгляд на снег проявляется в традиционных картинах горы Сюэцзин. В изображении снега на этих картинах также можно увидеть три эстетические идеи: «Дао», «конфуцианство» и «Дзэн». В частности, в дзен-буддизме снег выражается как великая мудрость. Кроме того, снег имеет значение чистоты, непорочности и элегантности. В традиционной китайской культуре есть укоренившееся убеждение, что созерцание снежных пейзажей и произведений искусства, изображающих снежные пейзажи, могут просветлить разум. Поэтому на протяжении веков мастера любили использовать различные художественные средства для выражения этой концепции. Художники работали с различными формами и средствами, используя лед, масло, акварель, лак, народную роспись (берестяную роспись), изображали снежные пейзажи на изделиях из керамики.

Техника масляной живописи пришла в Китай из Европы. Снежный пейзаж, выполненный в технике масляной живописи, стал одним из видов тематического искусства, уникального для Северного Китая, с его яркими отличительными региональными особенностями. В частности, интеграция традиционной китайской эстетики в создание масляной живописи стала новым достижением эпохи объединения китайской и западной культур. Когда искусство масляной живописи Сюэцзин стало популярно, современные медиатехнологии помогли его развитию.

2. Современное медиа-искусство

Начало XXI века было отмечено развитием науки и техники, а также быстрым распространением глобализации и информационных технологий. Использование современных средств массовой информации принесло инновации и неограниченные возможности в искусство и культуру. С течением времени средства распространения информации постоянно развивались и изменялись, прошли через переходный период от технологии фотографии, трафаретной печати и электронных технологий к цифровой и постцифровой эпохам.

Современные средства массовой информации — это носитель и канал, по которому люди передают информацию и получают ее. С точки зрения Роя Эскотта, пионера нового медиаискусства, современное медиаискусство — это вид искусства, произведения которого создаются и представляются с помощью современных информационно-коммуникационных технологий. Лев Манович считает, что новые медиа — это форма искусства в рамках системы распространения

носителей или контента. Он выделяет пять принципов новых медиа: оцифровка, модульность, автоматизация, вариативность и перекодирование.

Современное медиаискусство сочетает новые и традиционные технологии. Автор считает, что современное медиаискусство — это развивающийся вид искусства, который использует мультимедийное оборудование и технологии для выражения концепций, мыслей и эмоций. Быстрое развитие современного медиаискусства приспосабливается к инновациям эстетических концепций современного человека и его способу мышления в познании и оценке вещей.

Виды современного медиаискусства проявляются в использовании цифровой фотографии, цифрового видео, компьютерного оборудования, сетевых ресурсов и других разнообразных форм художественного творчества, представляющих разнообразие художественных стилей, богатых формами выражения и художественными эффектами, оказывающими сильное визуальное воздействие на зрителя. Рассмотрим основные особенности современного медиаискусства.

2.1. Виртуальность

Виртуальность проявляется в построении иллюзий с помощью современного медиаискусства, которое создает иллюзорные объекты и голограммы. С философской точки зрения, виртуальной реальностью является взаимное преобразование и вывод виртуального пространства за пределы физического прострастранства. Непрерывные технологические прорывы, такие как 5G, AR и VR, также стали основой для быстрого развития индустрии виртуальной реальности. Киберпространство — это интеграция виртуального и физического пространств, которое стало совершенно новым для человеческой цивилизации. В 2021 году родилась концепция «метавселенной», способствующая дальнейшему применению технологии виртуальной реальности в науке и технике, интернете, социальных сетях, развлечениях и других областях. Виртуальные платформы Decentraland, the Sandbox и Cryptovoxels начали привлекать внимание общественности. Планирование и строительство городских пространств в мире метавселенной стало важным шагом для брендов по вхождению в виртуальную экономику. Вызванный этим всплеск спрос на дизайн также предоставил архитекторам и дизайнерам пространство возможностей для роста и развития.

2.2. Интерактивность

Художник ощущает связь со зрителем и осуществляет совместное завершение творения. Благодаря звуку, свету и электричеству зритель переходит от визуального восприятия к слуховому, тактильному и

мультисенсорному опыту. Это интерактивное общение и обучение с помощью произведений искусства.

2.3. Быстрое и эффективное распространение среди большого числа людей

Современное медиаискусство использует телевидение, видео, интернет и другие средства для активного внедрения в популярную массовую культуру, оказывая сильное влияние на искусство и культуру в целом. Распространение медиаискусства происходит быстро, эффективно и охватывает большую зрительскую аудиторию.

2.4. Значительное влияние на изменения в обществе и культуре

Современное медиаискусство сверхтехнично и хорошо отражает популярные культурные стереотипы современности. Это междисциплинарная всеобъемлющая форма, которая прекрасно дополняет и обогащает традиционные формы искусства и их содержание, а также способствует продвижению экономических и социальных изменений в культурном развитии общества.

3. Влияние современных медиатехнологий на развитие масляной живописи снежного пейзажа

Современное медиаискусство находится под влиянием различных школ современного изобразительного искусства, полностью отражая субъективные тенденции создателей и удовлетворяя ограничениям на применение новых элементов медиамоделирования в традиционном смысле. Таким образом, при создании снежных пейзажей в технике масляной живописи художники сознательно используют методы выражения и художественные характеристики современных медиатехнологий, сочетают характеристики традиционной и современной эстетики и способствуют устойчивому развитию искусства создания масляной живописи.

3.1. Использование цифровой фотографии и видеосъемки в создании масляной живописи со снежными пейзажами

Огромная развитая сеть интернет позволяет художникам быстро находить фотографии или видеоработы со всего мира и мгновенно наслаждаться зимними пейзажами и вдохновляться ими. Технология аэрофотосъемки цифрового изображения беспилотным летательным аппаратом не зависит от климата и рельефа местности и может снимать труднодоступные людям пейзажи. На современных снежных пейзажах, выполненных в технике масляной живописи, можно встретить великолепные сцены, изображенные сверху. Такие картины стали возможны благодаря съемке местности «дроном».



Рис. 1. Работа китайского художника Тянь Вэйпина по материалу «Surface Series 35»

Изображения, поступающие из его высотного видоискателя, увеличивают угол обзора местности для художника. В течение периода работы над картиной творческий процесс художника может быть записан на видео, чтобы его можно было воспроизвести для изучения и обсуждения в будущем.

Работа «Surface Series 35» Тянь Вэйпина, художника-уроженца севера Китая, представляет собой комбинацию фотографии с «беспилотника» и цифровой съемки на большой высоте, а также переработку с использованием комплексных материалов, чтобы передать красоту северного зимнего пейзажа с высоты птичьего полета. Таким образом автор объединил снежное искусство, созданное природой, человеком, наукой и техникой.

3.2. Создание, ретуширование и сохранение цифровых произведений искусства

При создании эскизов и традиционных снежных сцен сначала на бумаге рисуются эскизы, а точки, линии и грани анализируются для формирования пространства, это требует большой предварительной работы. Современные технологии позволяют быстро реорганизовать эти процессы. Специальные функции программ в компьютерном рисовании, дизайне, ретуши и другом программном обеспечении, помогают художникам быстро оценивать и выбирать лучшее решение для создания пейзажей. Функции рисования, ретуши и сохранения снежных сцен, выполняемые программным обеспечением для компьютерного рисования, реализуют взаимное преобразование реального и виртуального пространств снежного пейзажа. По мере того как технологии продолжат обновляться, практические операции художников станут проще и понятнее, а все новые медиатехнологии станут полностью автоматизированными в постцифровую эпоху.

Современные медиатехнологии также используются для защиты художественного наследия живописи. Представление хрупких картин как вечных информационных символов, которые не будут потеряны или повреждены, является способом сохранения культурного наследия и продлевает жизнь многих произведений искусства. Про-

граммное обеспечение для ретуширования может восстанавливать сокровища древней живописи для изучения будущими поколениями. Функции хранения различных сетевых облачных дисков позволяют людям легко смотреть и изучать произведения искусства в любое время и в любом месте.

3.3. Специальные интернет-платформы для коммуникации, обмена знаниями и обучения художников

Создание коммуникационной платформы в интернете сделало общение людей более удобным. Доступ людей к информации расширяется, и получать ее становится легче. Обсуждения, обмены и общение художников больше не ограничены временем, пространством и условиями отрасли. Разработка программного обеспечения и продвижение таких средств коммуникации, как Douyin, Watermelon, Kuaishou, Bilibili, WeChat, QQ и т.д., позволили большинству людей расширить границы своей сферы и создать крупные художественные сообщества. Такого рода участие и взаимодействие людей на этих платформах привело к более близкой коммуникации между художником и зрителем.

Искусство снежного пейзажа имеет региональные культурные особенности, поэтому северные художники создают группы в QQ и WeChat под названиями «Northern Studio» и «Snow scene sketching» для художников, изучающих искусство снежного пейзажа, для совместного обсуждения и изучения. Существуют также различные методы онлайн-обучения, такие как пленерные занятия по рисованию ледяных и снежных пейзажей, обучение искусству северной масляной живописи и т.д. Онлайн-обучение рассчитано на разные потребности и уровни подготовки художников и любителей. Это способствует развитию характерной культуры региона, ориентированной на изображение снежных пейзажей. Искусство и культура Сюэцзин стала более удобной и доступной для обычных людей, которым прививаются эстетические привычки обращать внимание на окружающую среду, стремиться изучать искусство и культуру своего родного города и повышать знания о национальной культуре.



Рис. 2. Место проведения персональной выставки масляной живописи «Северный снежный пейзаж». Чан Жуй

3.4. Продвижения арт-мероприятий с помощью медиатехнологий

Быстрое и широкое распространение новых средств массовой информации и замена на них оригинальных носителей — газет, радиовещания и журналов — позволило преодолеть территориальные и временные ограничения. В настоящее время компьютер, смартфон и планшет являются популярными высокотехнологичными устройствами, с помощью которых осуществляется коммуникация художников. Цифровая реклама и демонстрация сделали искусство более гибким, чем традиционная живопись на холсте и бумаге, и оно превратилось из присущей ему единой формы в динамичное и разнообразное искусство. Это позволяет людям более избирательно и внимательно относиться к искусству, находя в его разнообразии то, что соответствует их предпочтениям и развивает художественный вкус.

Возьмем в качестве примера персональную выставку масляной живописи автора «Северный снежный пейзаж». На выставочной площадке используется цифровая компоновка с большим экраном, виртуальная реальность, дополнительная зона для просмотра и анимация, чтобы создать ощущение присутствия в снежном пейзаже. Виртуальная природа позволяет зрителю получить захватывающий опыт. Внедрение цифровой масляной живописи в искусство снежного пейзажа углубляет понимание работ аудиторией и создает сцены с трехмерным ощущением пространства, которое перемещает и оживляет произведения искусства. Публичные аккаунты в интернете и реклама в телевизионных СМИ перед выставкой привлекли внимание зрителей. Онлайн-трансляция в прямом эфире во время выставки хорошо взаимодействует с аудиторией, находящейся как в онлайн-, так и оффлайн-режимах. После выставки материалы редактируется с помощью сетевых технологий, превращаясь в визуальные изображения, видео и другую информацию, которая представляется публике с разных ракурсов. Этот вид распространения позволяет большей аудитории познакомиться с произведениями искусства наиболее удобным и быстрым способом. Дух северной культуры льда и снега, воплощенный в произведениях автора, был высоко оценен зрителями и признан общественностью. Этот вид цифрового распространения привлекает большую аудиторию к возможности изучать искусство.

3.5. Маркетинг и торговля произведениями искусства

Объем распространения информации в эпоху новых медиа огромен, что также привело к цифровому распространению живописи и изменению ее аудитории. Она начала постепенно расширяться от некоторых профессиональных художников и энтузиастов до большинства обычных людей, и форма восприятия искусства постепен-



Рис. 3. Цифровая масляная живопись

но изменилась с пассивного оценивания на активное исследование. Быстрое развитие профессиональных платформ по искусству, например, сайт электронной коммерции Yahoo, а также появление торговых платформ <url>, Taobao и live delivery, предоставили Сюэцзин больше возможностей для торговли произведениями искусства и способствовали процессу маркетизации. Для профессиональных художников стало новой нормой делать наброски, создавать прямые трансляции и использовать платформы электронной коммерции для продажи своих работ. Новые средства массовой информации значительно способствовали распространению картин Сюэцзин. Каждый год в северном Китае организуются встречи по культурной торговле, например, крупномасштабные мероприятия по искусству и культурному обмену, такие как китайско-российские культурные коллекции, культурные экспозиции, выставки в частных галереях и т.д. На торговой платформе есть работы, созданные профессиональными художниками, некоторые доступные картины непрофессиональных художников и другие произведения масляной живописи, а также цифровые изображения снежных пейзажей в технике масляной живописи. Знаменитые снежные пейзажи в технике масляной живописи, выставленные на продажу, обладают характеристиками ярко выраженного мастерства автора, хорошей техники исполнения и умеренной цены. Они относятся к современным декоративным картинам и имеют определенный рынок сбыта. Цифровая масляная живопись дешева и является новым продуктом цифровых технологий. В основном ей увлекаются новички и любители искусства. Популяризация знаний о масляной живописи снежных пейзажей может повысить эстетическую грамотность различных групп людей, и это имеет большое практическое значение для популяризации масляной живописи в обществе.

4. Новые медиапроизведения снежного искусства и художественные идеи

Традиционное искусство рисования снежного пейзажа — это создание пейзажа в реальном пространстве на бумаге, холсте и других носителях с помощью кисти и краски. Современное искусство снежного пейзажа использует иллюзорные динамические визуальные эффекты, такие как цифровые изображения, электронные цвета и трехмерные цифровые миры. Крупнейшие зимние фестивали мира являются репрезентативными проявлениями культуры льда и снега. фестиваль подледной рыбалки в России, фестиваль льда и снега в Саппоро в Японии, зимний карнавал в Квебеке в Канаде, лыжный фестиваль в Осло в Норвегии и самый продолжительный из них — Харбинский международный фестиваль льда и снега. Его проведение способствовало развитию культуры льда и снега. Планировка сцены и публичность мероприятия, а также захватывающий опыт зрителей обусловили высокий спрос на современное снежное медиаискусство. Продвигая дух традиционной эстетики, художники в полной мере используют разнообразные творческие методы и широкое коммуникационное пространство цифровых медиатехнологий.

4.1. Церемония открытия зимних Олимпийских игр 2022 года в Пекине

Церемония открытия зимних Олимпийских игр 2022 года в Пекине является одним из наиболее репрезентативных произведений современного снежного медиаискусства. Это идеальное слияние искусства и технологии, трансформация художественной формы современного медиаискусства, основанной на традиционных художественных идеях и охватывающей весь процесс интеграции виртуальной и реальной действительности. Современные медиатехнологии объединяют живые инсталляции с выступлениями спортсменов. Они обладают не только «неземной и романтической красотой, но и прохладным и удивительным чувством современных технологий» в традиционном искусстве снежного пейзажа, что позволяет зрителю использовать безграничное воображение. Самое замечательное в этом художественном визуальном празднике то, что церемония зажжения факела использует «микроогонь» для вставки в «большой снежный цветок», что отражает важность защиты окружающей среды и сокращает дистанцию между природой и человеком. Это также является художественной концепцией в постцифровую эпоху.

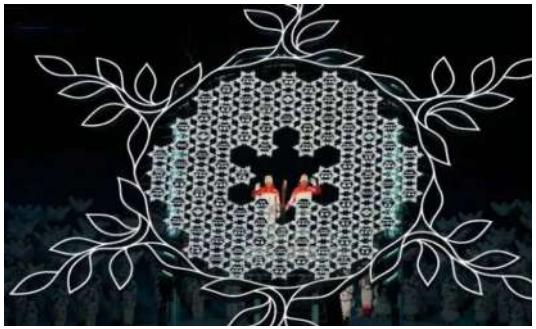


Рис. 4. Режиссер Чжан Имоу «Церемония открытия зимних Олимпийских игр 2022 года в Пекине»



Рис. 5. Китай. Китайское информационное агентство Синьхуа Национальный монтажный центр, аниматор Чэн Яо, художник Хуан Келин, анимационная работа Ван Лицзюня «Кажется, старый друг идет» (似是故人来)



Рис. 6. «Мир льда и снега». Десятый Харбинский международный фестиваль льда и снега, Китай



Рис. 7. «Мир льда и снега». Двадцать третий Харбинский международный фестиваль льда и снега, Китай

4.2. Анимационная работа Сюэцзина «Кажется, старый друг идет»

Творческая анимационная работа «Кажется, старый друг идет» удивительным образом сочетает в себе современные элементы зимних Олимпийских игр с традиционным искусством живописи, позволяя отобразить традиционную китайскую культуру в форме цифровой анимации, охватывая тысячи лет прошлого и направляясь в будущее. Предлагает современным людям ощутить космологическое «единство небес и человека» в традиционном китайском снежном искусстве и в то же время популяризовать дух зимних Олимпийских игр в ледовых и снежных видах спорта с древних времен до наших дней.

4.3. Представление современного медиаискусства Китая на Харбинском международном фестивале льда и снега

Харбинский международный фестиваль льда и снега проводился в течение 23 лет с 1999 по 2021 годы. Это репрезентативная работа, которая воплощает идеальное сочетание современного искусства льда и снега и медиатехнологий. Во время проведения второго фестиваля в 2000 году были использованы высокотехнологичные методы, такие как лазерные комбинации, с помощью которых парк ночью превращался в фантастическую и ослепительно красивую страну чудес. 13-й фестиваль продемонстрировал использование современного трехмерного освещения. На 23-м фестивале были представлены проекты научно-технического взаимодействия, 3D-зондирование взаимодействия с поверхностью льда, звуковой соматосенсорный контроль изменения цвета ледяного и снежного ландшафтов. Это был грандиозный визуальный праздник льда и снега, позволяющий аудитории испытать богатый спектр различных эмоций и чувств, а также познакомиться с современными технологиями создания визуальных эффектов и образов.



Рис. 8. Программное обеспечение Artset для планшета. Китайский художник Чан Жуй «Мечта вернуться в Сюэсян», цифровая масленая живопись

4.4. Цифровая картина Чан Жуя «Мечта вернуться в снежную страну»

Картина (Рис. 8) представляет собой попытку автора использовать инструмент scraper tool brush в программном обеспечении для рисования на планшете Artset с целью завершения работы над снежным пейзажем «Мечта вернуться в снежную страну». Содержание картины — снежный городок города Муданьцзян, Китай, более классическая репрезентативная картина сельского снежного пейзажа. В процессе создания работы автор учился способам изменения цвета и использованию кисти на панели инструментов. При экспериментировании часто использовалась функция отмены, имеющаяся в программном обеспечении. Несмотря на то что на экране существует пленка, похожая на бумагу, мощность электронного пера отличается от мощности кисти, это вызывает сложность освоения техники работы на планшете. Типы смешивания цветов еще предстоит усовершенствовать. Вероятно, что при постоянном развитии и обновлении программного обеспечения эти проблемы исчезнут.

5. Заключение

В XXI веке искусство снежного пейзажа внедряет инновации в свои традиционные формы. Развитие современной масляной живописи снежного пейзажа не только наследует и продолжает основную форму традиционного живописного искусства в Китае, но и впитывает

суть европейской культуры и искусства, использует современные технологии, чтобы добавить больше эмоциональных элементов живописи к рациональному анализу науки и техники. Создаются превосходные произведения, которые отвечают эстетическим потребностям современных людей, принося новые чувства зрителю, вызывая глубокий резонанс и вторичные эффекты создания.

В будущем мы постепенно войдем в мир искусственного интеллекта, расширенной реальности и квантовых вычислений. Искусственный интеллект уже участвует в создании художественных произведений. Расширенная реальность позволяет нам использовать технологии, которые улучшают физический мир, такие как дополненная, виртуальная и иммерсивная реальности, чтобы использовать в искусстве новые формы выражения. Быстро меняющиеся отношения между цифровыми технологиями и традиционными формами искусства очень важны. Новые формы искусства больше заботятся о бережном отношении к человеческой природе и эффективном применении цифровых технологий. Будущее снежного искусства, включая репрезентативные снежные пейзажи, неизбежно сделает «холодный лед и снег» «горячей модой» для обмена между цивилизациями Востока и Запада.

Список литературы:

1. Вэнь Х. О графике абстрактных факторов в современной живописи / Хоу Вэнь // Красота и время. 2010. № 6.

2. Грау О. Виртуальное искусство / Перевод Чэнь Лина. Издательство Пекинского университета Цинхуа, 2007. С. 38.

3. Жуй Ч. О влиянии технологии фотографии на современное искусство живописи / Чжан Жуй, Чонг Мингю // Художественное образование. 2017. № 2.

4. Маршалл М. Понимание среды / Маршалл Маклюэн, Чжоу Сиань, Сюй Цзюньцзе. Библиотека Иньшуй: Шаньинь, 2000. С. 26.

5. Определенное пересечение исторического контекста и современной живописи. Выставка призывов к морской живописи «Юн Цяньмо»// Шанхайский художник. 2013. № 6.

6. Строительство и ремонт автомобилей. Влияние традиционной китайской живописи на современное изобразительное искусство в эпоху новых МЕДИА // China Press. 2017. № 20. С. 39–40.

7. Фанчжи К. Краткое обсуждение того, как китайское народное искусство вдохновило современное искусство и дизайн // Литературная жизнь (Художественный Китай). 2010. № 5.

8. Цзя Л. Краткий анализ влияния народного творчества на развитие современного искусства и дизайна // Разведка. 2014. № 18.

9. Цзяминь М. Анализ влияния цифровых медиа-технологий на современное дизайнерское искусство // Материалы для записи информации. 2021. № 22 (02). С. 164–165.

10. Яньди В. О первобытной красоте современной живописи // Оценка шедевров. 2010. № 23.

11. Яньцяо Л. Краткий анализ влияния цифровых медиа-технологий на современное искусство // Маркетинг. 2020. № 42. С. 75–76.

12. 23-й Харбинский чемпионат мира по льду и снегу открылся для приема гостей // Сеть развития Китая. 2021.12.28.

А.К. ТРОФИМОВА

Магистрант кафедры дизайна мебели, Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

A.K. TROFIMOVA

Master at the Department of «Furniture design», the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ МЕБЕЛИ В ЭПОХУ ДИДЖИТАЛИЗАЦИИ И ПОСТЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

ARTISTIC AND AESTHETIC FURNITURE DESIGNING IN THE AGE OF DIGITALIZATION AND POST-DIGITAL ART

Проблема темы современных медиа стала актуальна не в эпоху диджитализации, а еще с появлением первой печатной машины. Появление новых технологий передачи информации несомненно влияет на всеобщее социальное и психологическое мировосприятие, что отражается в культуре общества. Это позволяет художнику изнутри влиять на формирование нового мировоззрения общества, оказывая трансформирующее воздействие за счет идеализации процессов осуществления и воспроизведения новых технологий в искусстве. Передовые технологии передачи информации также могут стать основой для развития новой художественной концепции продуктов потребления будущих поколений.

Ключевые слова: виртуальная реальность, диджитализация, общество потребления, эскапизм, криптоискусство, дизайн, дизайн мебели

The problem of modern media has become relevant not only in the age of digitalisation, but even when the first printing machine was

invented. The appearance of new technologies of information transmission surely has an influence on global social and psychological worldview and it is also reflected in the culture of society. This allows an artist to influence the formation of the new society worldview from within, making this transformable impact on account of idealisation process of realisation and using new technologies in art. Progressive technologies of information transmission are going to become a base for developing a new artistic conceptions of consumer products for future generations.

Keywords: virtual reality, digitalization, consumer society, escapism, crypto art, design, furniture design

Технологии, которые активно внедряются в нашу жизнь и продолжают развиваться, являются синтезом интеллектуальной революции, положившей начало изменению мышления индивида еще в XVI веке. Об этом в своих трудах говорит французский философ российского происхождения Александр Койре, обозначая индикаторы «реформы интеллекта», такие как «разрушение античного представления о космосе» и «геометризация пространства» [7; 16]. Социальный психолог и последователь З. Фрейда Эрих Фромм также отмечает изменения в структурах мышления человека в Средние века. По его мнению, они заложили общественные силы, которые характеризуют постиндустриальное общество: усиление роли капитала и конфликт между общественными классами, развитие новых финансовых классов, рост индивидуализма [15]. Все это привело к тому, что человек в итоге осознает себя как отдельную сущность, индивидуальность. Данный факт становится важным для понимания дальнейшего развития общества в современном мире.

«Понимание медиа» канадского философа М. Маклюена трактует технологии как «внешнее расширение физического тела человека» и «живую модель центральной нервной системы». Теперь, когда частная и социальная жизнь людей вынесены на всеобщее обозрение благодаря технологиям, индивид трансформируется вместе с развитием технологий. В следствие этого мы наблюдаем формирование нового общественного сознания в XXI веке, которое имеет место быть ввиду столкновения двух разных средств коммуникации: письменной и электронной. Данный процесс еще можно сравнить со смешением разных культур во время войн и миграций, когда в итоге появляется культурный гибрид и спустя время становится нормой повседневной жизни. В этом случае происходит творческое открытие за счет исследований гибридной культурной среды. Индивид в XXI веке становится свидетелем появления новой формы мышления, которое позволяет ему объяснить бессознательное и осознать технологии как «расширение» самого себя из внутреннего мира во внешний [10].

Таким образом, мы можем сделать вывод, что постиндустриальная эпоха (она характеризуется поэтапной трансформацией общества потребления в общество переживаний, а затем в медианасыщенное общество) перешла в эпоху цифровую, создав особый гибрид, в котором технологии прошлого продолжали взаимодействовать вместе с современными и который заложил основы для развития постцифровой эпохи.

Особенность постцифровой эпохи заключается не только в том, что главный продукт потребления общества — это закодированная информация, но и в соединении аналогового и цифрового продукта, что приводит к равновесному сосуществованию реальности и виртуальности, порождая гиперреальность. Исходя из этого формируется новое отношение людей к потреблению вещей и к их пониманию. Прежнее восприятие и установки по отношению к предметам разрушаются. Потребление вещей на сегодняшний день уже опережает их производство. Вещи предваряют собой вложенную в них сумму трудовых усилий. Ритм жизни теперь задается вещами, а не течением жизни человека, как это было ранее: вещи «внезапно возникают, приходят в негодность или, не успев состариться, уступают место другим» [4, с. 199–200]. Все это происходит ради «заполнения пустой реальности». Иномирие становится неотчуждаемой реальностью. Оно, базируясь на основополагающих принципах реальной действительности, формирует, в свою очередь, собственное восприятие, законы, возможности и реализацию механизмов как потребления, так и проектирования [13]. Таким образом, способ потребления влияет на изменение статуса цивилизации.

Сегодня предмет может быть абстрактным или концептуальным без материальной реализации, но практически исчислимым [3; 4]. Теперь он не обязан обладать какой-либо функцией, становятся важны его образ и идеология. Предмет окончательно превращается в знак [3], так как в медианасыщенном обществе он обязан иметь свой невзаимозаменяемый токен (NFT), который обеспечивает его существование в качестве закодированного знака знания. Предметы, являющиеся криптопродуктом, или NFT, — это новые объекты потребления в медианасыщенном обществе, а также феномен постинформационной эпохи.

Современные виды технологий, которыми пользуются дизайнеры для воплощения прототипа своего изделия, позволяют им создавать продукты, где на первом месте может быть образ или эмоциональное переживание, а затем предполагаемая функция, которой предмет должен соответствовать в реальности, но не обязан делать этого в ирреальности. Задействование новых технологий и материалов, появляющихся на разных исторических этапах развития человечества, позволяет проектировщикам, художникам, дизайнерам и ре-

месленникам экспериментировать с их возможностями и думать над новыми принципами формообразования, колористическими решениями и выразительными возможностями в проектах, тем самым создавая новую эстетику современного пространства в контексте востребованных тенденций и запросов общества [1].

Мы рассмотрели основные принципы композиции, формообразования и колористические решения виртуальных проектов, чтобы выявить современные принципы проектирования для киберпространства, а также дать им объяснение с точки зрения социологического и психологического анализа современного общества на основе эскапистского сознания и его роли в формировании современных тенденций.

В качестве примеров были рассмотрены работы следующих выдающихся дизайнеров и дизайн-студий в этой сфере: Андреса Райзингера, Карлоса Неды, Владимира Наумова, The Mue studio, Андерса Браш-Уиламсена.

Работы современных дизайнеров существуют в области беспредметной образно-метафорической системе искусства. Происходит наполнение киберпространства как нового измерения симулякрами, где современные технологии и медиа позволяют создавать и транслировать в массы новые формы и концепции беспредметности путем самовыражения художников.

Е.В. Жердев в своих исследованиях приводит в пример абстрактное искусство как носителя симулякров, благодаря ему «происходит раскрытие внутреннего содержания вещей во внешних формах» [6, с. 39]. Таким образом, у дизайнеров появляется возможность наполнять ранее «мертвые» и исключительно функциональные вещи своей индивидуальностью и наделять их «тонкими вибрациями души», о чем еще говорил В. Кандинский. Появляются новые идеологические парадигмы в дизайне, когда художник может позволить себе создавать «ложные формы», лишая тем самым предмет функциональности и утилитарности, но оправдывая их существование природой симулякров [6, с. 40].

В проектировании виртуальной мебели мы выделили несколько принципов проектирования:

1) Образно-метафорический с заложенной концепцией в продукт;
2) Применение ложной формы и лишение предмета функциональности;
3) Соответствие антропоморфности и законам физики реального мира;
4) Нарушение законов антропоморфности и физики внутри киберпространства;

Так как одним из важных условий является то, что в виртуальной реальности можно не следовать земным законам физики, дизайнер волен применять в проектах следующие композиционные решения: излишнюю раздутость или сдутость, нарочитую деформацию или деконструкцию, кинетические возможности предмета, нефункциональную трансформацию, невозможность использовать предмет в рамках сложившегося понимания о его назначении в реальности (например: на стуле нельзя сидеть, а шкаф не предназначен для вещей), визуальный гротеск, несоразмерность человеку и пространству, нарочитую пластическую разобщенность для достижения единения коллекции.





Рис. 1. Андрес Райзингер. «The Complicated Drawer». 2021
Рис. 2. Андрес Райзингер. «The Complicated Sofa». 2021

Таким критериям соответствует коллекция аргентинского дизайнера Андреса Райзингера The Shipping, которая состоит из десяти предметов. В пример можно привести два наиболее характерных предмета из нее The Complicated Drawer (Рис. 1) и The Complicated Sofa (Рис. 2). Первый — это комод. Он имеет изогнутое основание из хромированных труб, которые служат также ножками, ящики расположены между ними в хаотичном порядке под наклоном, создавая ощущение разваливающейся композиции, при этом они произвольно выдвигаются и задвигаются, обладая кинетическими свойствами, которые заложил в него дизайнер. Второй предмет — это диван. Он имеет выраженную аморфность, которая позволяет его расположить в пространстве, как угодно, так как у дивана нет жесткого каркаса, в следствие этого отсутствует понимание соразмерности предмета и его пропорций по отношению к человеку.

В этих предметах мы наблюдаем деконструкцию, отсутствие пластического единства коллекции и нефункциональную трансформацию, что отвечает выявленным композиционным решениям для образно-метафорического проектирования в виртуальной реальности,





Рис. 3. Андрес Райзингер. «Hortensia». 2021
Рис. 4. Владимир Наумов. «Yeti». 2022

а невозможность использовать предмет по его реальному назначению отсылает к «ложной форме». Главная концепция коллекции А. Райзингера состоит в создании гибридной реальности при помощи предметов, пять из которых будут произведены для физического мира, а пять останутся существовать лишь в качестве NFT в виртуальной реальности.

Если рассматривать принципы проектирования для киберсреды как полноправный вид художественной деятельности, то они создают свой собственный язык выразительности перечисленными композиционными средствами. Также в проектировании дизайнерами в области виртуальности следует уделить внимание использованию материалов. Благодаря техническому развитию программ для моделирования, при помощи определенных алгоритмов можно как создавать и применять уже известные разновидности материалов: полимеры, древесину, керамику и прочее — так и использовать живые растения или шерсть вымышленного животного в качестве материала.

Такой пример мы можем увидеть в двух проектах — Hortensia (Рис. 3) Андреса Райзингера и Yeti (Рис. 4) Владимира Наумова. В проекте А. Райзингера предполагается, что кресло будет выполнено из розовых лепестков цветка гортензии. В. Наумов, создатель кресла Yeti, при проектировании вдохновлялся объемными формами облаков, актуализируя тем самым образно-метафорическую составляющую изделия. В качестве материала дизайнер использует длинноворсный мех, который напоминает мех мифического существа Йети [12].

Однако не только форма и материал влияют на целостное восприятие предмета индивидом, но и цвет. Сложное психофизиологическое воздействие цвета на человека побуждает необходимость анализа и объяснения колористических решений проектов дизайнеров в контексте киберпространства и постцифровой эпохи.

Восприятие цвета человеком является процессом психофизиологическим, основанным на его физико-химических свойствах в реальности. Этот факт позволяет наделять цвет смыслом и, помимо его материальных качеств, говорить о виртуальной вибрации, которая дает возможность художнику выражать через цвет то, «чего нельзя передать словами». Это происходит из-за того, что «цвет обладает собственной массой и силой излучения и придает плоскости иную ценность, чем это делают линии» [8, с. 20]. Важно также отметить, что восприятие человеком цвета — это субъективное восприятие, которое формируется исходя из способа мышления и образа жизни индивида. Оно транслируется из внутреннего мира во внешний через персональное цветовосприятие. В интерпретации цветовых проявлений важно обращать внимание не только на выразительность самого цвета, но и на общий колорит, расположение цветов по отношению друг к другу, светлоту, насыщенность, а также на тектонику, структуру и ритм композиции цветового построения [8, с. 28, 29]. Также человеку свойственно определенное эмоциональное и духовное восприятие цвета, так как он имеет возможности проникать в мозговые центры смотрящего и влиять на его психологические процессы [8, с. 83].

При поиске и анализе работ ведущих дизайнеров в этой сфере было выявлено, что с заметной частотой они используют в проектах фиолетовый колорит как основной в различных вариациях его светлоты, насыщенности, структур и сочетаний с другими цветами. В. Кандинский писал, что фиолетовый цвет не имеет равновесия, так как его составляющими являются красный и синий, из-за чего сложно определить границу, строго отделяющую фиолетовый от чистого красного или чистого синего [9, с. 49]. И. Иттен также отмечает в своих исследованиях, что довольно сложно «установить точный фиолетовый цвет», в котором не было бы красноватых или синеватых оттенков, и определяет его как «цвет бессознательного и таинственного, то угрожающего, то ободряющего, но всегда впечатляющего». Также фиолетовые вариации оттенков в разных пропорциях в отношении с синим или красным могут означать мрак, благочестие, одиночество, самоотрешенность и духовное величие [8, с. 89]. Таким образом, художники также при помощи цвета могут закладывать определенную концепцию проекта, выражая при этом свои впечатления и душевные переживания. Использование большого разнообразия спектров фиолетового цвета художниками в настоящее время можно объяс-



Рис. 5. Карлос Неда. «Tranquility Rendered». 2021

нить влиянием диджитализации и развитием медианасыщенного общества, поскольку киберпространство и виртуальная реальность не изучены человеком в достаточном объеме. Такое иномирие все еще таинственно для индивида, чуждо ему и отчасти опасно. Развивается интуитивное мышление и подсознательное понимание механизмов киберсреды и криптопродуктов вместо рационального, из-за чего восприятие фиолетовых оттенков в проектах дизайнеров не кажется индивиду чуждым виртуальной реальности. В качестве примера проанализируем проект Карлоса Неды Tranquility Rendered (Рис. 5), опираясь на исследования цвета И. Иттена. В этой работе К. Неда использует осветленные тона фиолетового, заметен перевес в теплую тональность, где присутствует больше красных оттенков, но есть и акценты, где используется более холодный фиолетовый с синим в поддержку голубого неба. Кресло в проекте имеет желтый цвет с приглушенной насыщенностью. Исходя из этого мы можем предположить, что проект больше соотносится со сном или мечтой, чем-то интуитивным из-за основного присутствия фиолетового, но наличие нежно-розового (осветленного красного) говорит о чувстве любви, которое может испытывать сам художник. К. Неда маскирует эти чувства под пеленой фиолетового, придавая тем самым таинственности проекту, и напоминает о подсознании. Кресло желтого цвета тоже не случайно используется автором. Желтый символизирует собой свет, разум и познание. По наблюдениям И. Иттена, желтый, размещенный в среде, где присутствует розовый, теряется, приобретает зеленый оттенок и его лучезарность пропадает. Так и с чувствами, если фиолетовый в сочетании с розовым говорит о скрытом чувстве любви, то приглушенный желтый символизирует разум, а как известно, «рассудку и разуму приходится туговато, когда присутствует любовь» [8, с. 86]. На этом примере мы можем понять, что интуитивное, подсознательное проектирование активно используют, как когда-то сюрреалисты XX века, современные дизайнеры в своих работах.

Таким образом, проектам, создаваемым для наполнения виртуальной реальности, уже присущи характерные черты. Они позволяют воспринимать виртуальную реальность как отдельный мир, обладающий самостоятельным художественно-эстетическим выражением, что дает, в свою очередь, возможность говорить и о проектировании для виртуальной реальности как о самостоятельной дисциплине в дизайне.

Происходит изменение социокультурной среды и общественного сознания, одним из индикаторов которого является виртуальность и технологии ее осуществления. Виртуальная реальность уже сформировала собой особую среду, превратив ее в продукт потребления (например, социальные сети, метавселенные, киноиндустрия и прочее), и постоянно требует ее пополнения беспредметными продуктами в виде услуг, знаний, информации, криптопродуктов, операционных систем и т.д. В результате современный потребитель становится виртуальным эскапистом, он предпочитает создавать и проживать симулированную жизнь в киберпространстве под влиянием медианасыщенного общества [17].

Новое восприятие и способ потребления товаров способны преобразовать социокультурную среду за счет развития технологий и дизайнерских инноваций. Тенденции в создании продуктов для виртуальной реальности постепенно становятся общественно-художественным явлением. Это обуславливается принципами постинформационной эпохи, когда благодаря гиперреальности могут равноправно существовать как цифровой продукт, так и аналоговый, что позволяет уже сейчас перенести принципы виртуального проектирования в дизайн для реального мира. Данные предпосылки способствуют постепенному художественно-эстетическому изменению пространства, в котором индивид осуществляет свою жизненную деятельность.

Список литературы:

1. Аронов В.Р. Концепции современного дизайна. 1990–2010. М.: Артпроект, 2011. 224 с.

2. Бодрийяр Ж. Общество потребления. М.: АСТ, 2021. 384 с.

3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: ПОСТУМ, 2015. 240 с.

4. Бодрийяр Ж. Система вещей. М.: РИПОЛ классик, 2022. 256 с.

5. Греков М.А. Феномен эскапизма в медианасыщенном обществе: дис. ... д-ра философских наук. Омск, 2008. 131 с.

6. Жердев Е.В. Семиотика дизайна: художественная смыслообразность. Монография. М.: Академический проект, 2021. 799 с.

7. Интеллектуальные революции, их предпосылки и диалектика. URL: https://lektsii.org/12-39508.html (дата обращения 08.05.2022)

8. Иттен И. Искусство цвета. М.: Дмитрий Аронов, 2018. 95 с.

9. Кандинский В.В. О духовном в искусстве: Живопись. Изд. 2-е. М.: ЛЕНАНД, 2019. 72 с.

10. Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2019. 464 с.

11. Марков Б.В. Философия для бакалавров и специалистов. СПб.: Питер, 2017. 432 с.

12. Российский дизайнер разработал оригинальный мохнатый диван YETI. URL: https://designnews.ru/news/rossijskij-dizajner-razrabotal-originalnyj-moxnatyj-divan-yeti/ (дата обращения 08.08.2022).
13. Трофимова А.К. Виртуальная реальность как индикатор изменения общественного сознания // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна: сборник материалов восьмой международной научно-практической конференции. М., 2022. С. 109–114.
14. Трофимова А.К. Развитие эскапистского сознания в эпоху виртуальных технологий // Проба пера: Тезисы конкурсных научных работ студентов аспирантов и молодых преподавателей. М., 2021. С. 144–148.
15. Фромм Э. Бегство от свободы. М.: АСТ, 2017. 288 с.
16. Черняк В.С. Койре // Электронная библиотека ИФ РАН. Новая философская энциклопедия. URL: https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASH01d3fc03038f3a004c82c7d3 (дата обращения 08.05.2022).
17. Шапинская Е.Н. Эскапизм в киберпространстве: безграничные возможности и новые опасности // Культурологический журнал. 2013. № 2. С. 1–19.

СТИВЕН ЙЕЙТС
Магистр изящных искусств (докторская степень), Стипендиат Фулбрайта, искусствовед, куратор, художник

STEVEN YATES
Master of Fine Arts (D. Sc.), Master of Arts, and Bachelor of Fine Arts, Fulbright Scholar, Author, Artist, Museum Curator

ПРОТОСОВРЕМЕННЫЕ МЕДИА — ТРАНСДИСЦИПЛИНАРНАЯ ФОТОГРАФИЯ В НОВОМ ВЕКЕ

PROTO MODERN MEDIA TO TRANSDISCIPLINARY PHOTOGRAPHICS IN THE NEW CENTURY

Исторически широкий спектр авангардных мультимедийных экспериментов и инноваций с современной фотографией в 1920-х годах помог подготовить почву для современного искусства в новом столетии. Сегодня универсальный и расширяющийся язык фотоискусства простирается на еще более широкий диапазон возможностей. Парадигма современной фотографии переходит в трансдисциплинарную фотографию с новыми технологиями, которые предлагают еще больше непроверенных возможностей.

Изучение сходств протомодерна и постмодерна XX века с помощью исследований, научных источников, истории и культуры — и, что наиболее важно, с оригинальными произведениями искусства — обеспечивает уникальные точки зрения и понимание стиля, влияя на современные направления в искусстве и дизайне по мере того, как разнообразие фотографии вступает в третье столетие художественной практики и теории, расширяя их беспрецедентное разнообразие с трансдисциплинарными целями.

Продолжать заглядывать в будущее, опираясь на исторические прецеденты и парадигмы, — значит лучше понимать, что происходит с сегодняшним растущим внеисторическим вкладом, который еще дальше отходит от ортодоксальных историй и превращается в непредсказуемый набор трансдисциплинарных практик, влияя на то, как мы видим мир в смене парадигмы, которая ищет решения будущих открытий.

Ключевые слова: протомодерн, мультимедиа, трансдисциплинарность, фотография, парадигма

Historically the wide array of avantgarde multimedia experiments and innovations with modern photography during the 1920s helped set the stage for contemporary art in the new century. Today the universal and broadening language of photographic arts continues into an even wider range of potentials. The paradigm of modern photography shifts into transdisciplinary photographics with emerging technologies that offer even more untested potentials.

Exploring proto modern to postmodern affinities from the twentieth century with research, scholarly sources, histories and cultures — and most importantly from original works of art — provide unique perspectives and insights. Influencing contemporary directions in art and design as the diversity of photography enters a third century of artistic practice and theory. Widening its unparalleled diversity with transdisciplinary purposes.

To continue to see into the future from historical precedents and paradigms is to better understand what unfolds across today's growing ahistorical contributions. Which break further away from orthodox histories into an unpredictable array of transdisciplinary practices. Influencing the way that we see the world in a paradigm shift, which seeks future resolutions of discovery.

Keywords: proto modern, multimedia, transdisciplinary, photographics, paradigm

In a letter to his wife, Sophie Küppers in Moscow, El Lissitzky was working on a number of projects from Orselina during ongoing tuberculosis treatments in Swiss sanatoriums. There he conceived of a publication about the formative modern styles in art and began to write about the «Last parade of all the Isms from 1914–1924». Published a year later in 1925 as Die Kunstism, The Isms of Art, the anthology represented leading modern artists, individual practices and theory across the European continent. Dadaist Hans Arp who Lissitzky first met entering Switzerland, found the publisher Eugen Rentsch in Zürich and wrote paragraph texts defining «the respective isms, with Lissitzky's concurrence». Küppers managed the correspondence with each artist for the book (1).

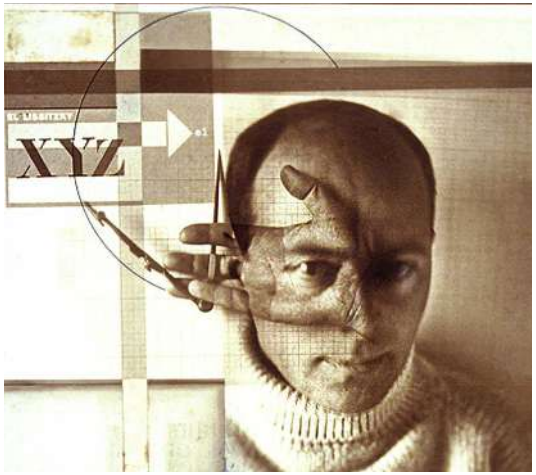


Fig. 1. El Lissitzky, Self-Portrait, gelatin silver photograph with drawing, ink and gouache, combination print from two negatives, 1924. Courtesy of the State Tretiakov Gallery, Moscow. Photo by A. Sergeev

Included were Cubism, Futurism, Expressionism, Abstract Art, Metaphysicians, Suprematism, Simultanism, Dadaism, Purism, Neoplasticism, Merz, Proun, Vérisme, Constructivism and Abstract Film. The wide array of formative experiments throughout various art mediums and media provides an early modern analog of history. Setting the stage in part that moves into the digital age for the twentyfirst century after the modern era with today's transdisciplinary advances.

At the same time, Küppers brought her father's vintage camera for Lissitzky in Switzerland who started related photographic experiments and applications in various projects after years of work in other mediums. Not only portraits including a modern photomontage of Arp but a series of selfportraits in coming years. The somewhat cumbersome camera used wooden plate holders 13x18 centimeters each with a large Zeiss lens. Thus, initial images made with the camera were contact printed at the size of the negative on photographic papers, without a darkroom enlarger to make larger prints.

Perhaps the most archetypal modern photograph made in the continuing series of variants by Lissitzky was one of the first selfportraits printed the same year. It combined two camera-made negatives, one of his face contact-printed together with another of his hand holding an architectural drawing compass used by engineers. Chemically printed in the darkroom in combination with layers of semitransparent graphic paper and added typographical elements in English during the darkroom process. Subsequent additions of gouache and ink were added to this prototypical photograph's surface after the darkroom process (Fig. 1). The complexity and richness of the initial combination print from two independently made negatives, merges the artist's masteries in design with elements related to his coexisting Proun paintings at the time, while many further variants were created in years to come (2).

Crossing artistic disciplines, Lissitzky's early modern photographic experiments broadened artistic canons into large architectural scale. From architecture renderings to designing exhibition installations abroad, his

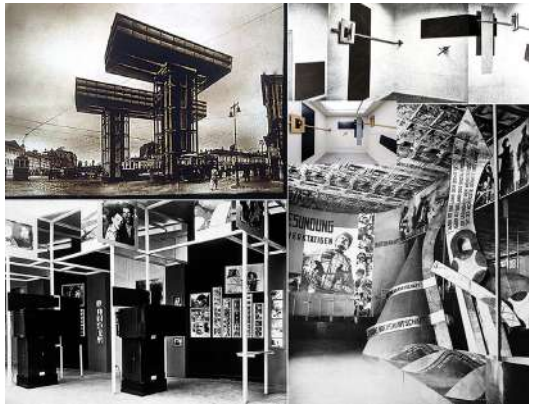


Fig. 2. El Lissitzky, Wolkenbügel [cloud scrapers] in position on Nikitsky Square, Moscow, modern photomontage, 1924, Getty Research Institute; Proun Room for Great Art Exhibition, Berlin, modern photomontage, 1923 and reconstruction by Johannes Reponen, 2019; Film und Foto, Russian Film. Room. exhibition, Stuttgart, 1929; International Hygiene Exhibition, Soviet Pavilion, Dresden, 1930, V.V. Mayakovsky Museum



Fig. 3. El Lissitzky, Wolkenbügel in position on Nikitsky Square, Moscow, digital photomontage variant, 2022 from Anokhin @ ANOVISATE; Steve Yates, Moscow City, digital color proof, 2018; City Museum by I.M. Pei, Suzhou, digital color proof, 2015; Red Cranes from Bullet Train to Shanghai, digital artist proof 9 with drawing and color, 2017

writing prescribed theoretical directions in content and theory in European publications. Wolkenbügel (cloud scraper) and large scale exhibtion installations engaged modern photography in various forms as a primary source for numerous related innovations. Including Proun rooms in museums to the film room for the Film und Foto exhibition in Stuttgart, and Soviet Pavilion in Dresden (Fig. 2).

Technology did not yet exist for the construction of the structure of his «Cloud Scrapers» nor Vladimir Tatlin's earlier associated tower project for the Monument to the Third International. Lissitzky's modern photomontage of the future structure and various photographic applications throughout public exhibitions opened doors to modern forms to expand extensive and related avenues of modern visual expression with photography in protomodern multimedia.

By combining media and materials with photographs in various forms, Lissitzky and the proto modern photography generation explored and expanded alternatives. Widening potentials beyond the darkroom that engaged the printing press and ink on paper. Creating parity between chemical-made photographs and imagery ink printed photographic imagery. Establishing an equivalence between printed forms in artistic terms in the wide array of emerging modern arts. Linear analogs that provided unprecedented concepts unlimited with photographic function and purpose.



Fig. 4. Gustav Klucis exhibitions: (top) Valentina Kulagina and Gustavs Klucis, curator of photomontage section for October Group Exhibition at Gorky Park, gelatin silver photographs, opening May 27, 1930, (right center) VKhUTEMAS Architecture Faculty, student work from color, space, and architecture disciplines, 1923-1926, V.V. Mayakovsky Museum; (bottom and center) Views of Sverdlov Square installation in progress, May Day, 1932, Red Album II, Latvian National Museum of Art

The avant-garde expanded the hidden diversity of photography throughout modern art forms more than any other traditional art mediums. For Lissitzky facets of the real world were merged with abstract methods as a discipline in primary multimedia throughout his wide-ranging body of work. Anticipating the complexity of the postmodern and postdigital era unfolding in the next century. While the Cloud Scraper was never constructed, today's postmodern architecture found in Moscow City, China and the world continues from precedents by the proto modernists of the avant-garde (Fig. 3).

Latvian Gustav Klucis began as student becoming a subsequent teacher of color theory at Vkhutemas, the Russian state art and technical school founded in Moscow in 1920. At the center of major movements of the avant-garde in Constructivism and Suprematism, he developed a modern independent style with photography. Establishing from printed journals and posters to large scale projects beginning in the studio with photography, combining other media, drawing, painting and conceiving modern photomontage. From the chemical darkroom to photolithography with the modern printing press. Designing and constructing exhibitions into large scale, public architectural installations outdoors beyond exhibition hall interiors (Fig. 4).

Klucis multimedia methodology with advances in color with modern photomontage and photolithography, expanded artistic dimensions not possible in conventional black and white photography, or early techniques in chemical forms of color photography. Working from single art mediums combining modern technologies in combination with others methods and styles. Klucis and wife Valentina Kulagina extended advances especially into large scale forms of color-printed modern photomontage. Setting precedents with color with an expansion of scale with photography from painting and traditional two-dimensional arts (Fig. 5). Color inks



Fig. 5. Gustav Klucis, Physical culture and sport, The All-Union Spartakiada in Moscow, ten modern photomontages, 1928 and The struggle for fuel and metal (More coal, oil and metal), modern photomontage, gouache, pencil, ink on cardboard, 1932, and color photolithograph with text, 1933, Latvian National Museum of Art; Valentina Kulagina, International Women workers Day, color photolithograph with text, 1930, Australian National Gallery of Art; Self-portrait with Valentina Kulagina, gelatin silver photograph, c1926, San Francisco Museum of Modern Art; Socialist Reconstruction, color photolithograph with text, 1927, Latvian National Museum of Art

with the printing press liberated the limitations of chemical darkroom photographs for Klucis working into independent multimedia terrain. His earliest work in drawing, printmaking and painting influenced by Cubism and Futurism helped lay groundwork for defining modern photomontage. Subsequently adding experiments with the camera in the studio beginning with the darkroom process.

Klucis and Kulagina merged color with photography, language, drawing and design as well as in painterly abstract forms. From his early Cubist-Futurist works, modern photomontage became an unprecedented fine art form in its own right, and subsequently with other inventors as the Dadaists and Surrealists. Found photographs cut and pasted alongside individual photographs set up and made in the studio, then converted seamlessly on the printing press, amplified themes and subjects with expressive constructions of color and form artistically beyond political ideology.

His classical training from the Riga City School of Art from 1913–1915 and the Imperial Society's School of Drawing in Petrograd before the February Russian Revolution in 1917, provided artistic discipline with traditional art skills in single mediums. The following year for the first time the artist draws, paints and exhibits with the early modernists in art and theatre in Moscow (3). Developing his mixture of media with printed color in modern photomontage individually, decades before chemical color printing processes in photography were formulated. While he met, taught and worked alongside avantgardists from Kazimir Malevich, Naum Gabo, Antoine Pevsner to Aleksandr Rodchenko and Varvara Stepanova with others leading in independent experimentation drawn from the traditional arts, modern lithographic photomontage in human scale, combined with new alternatives in color for Klucis opened doors to unprecedented advances in the avant-garde era.

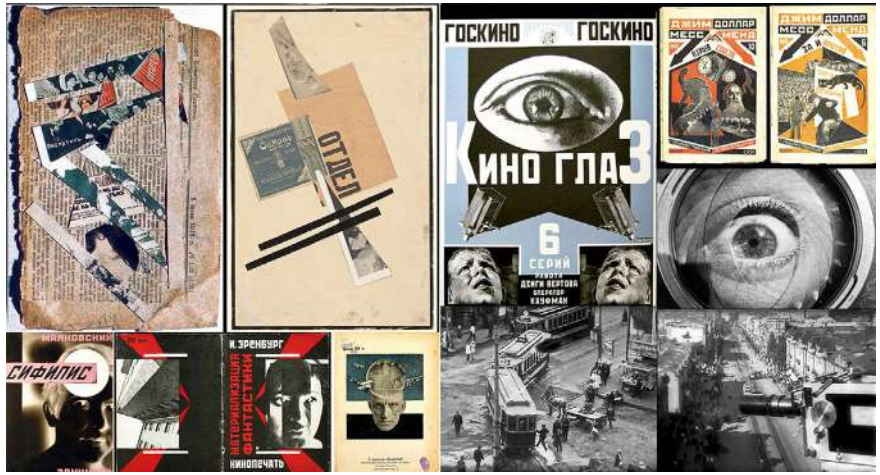


Fig. 6. Varvara Stepanova, Ghaust Chaba, page from artist book of transrational poems, collage with watercolor, cut photographs on newspaper, 1918, Russian Museum, St. Petersburg and Construction, collage with cut photographs and ink c1918, The George Costakis Collection of Russian Avant-Garde, Gift of A. Rodchenko, Museum of Modern Art, Thessaloniki; Aleksandr Rodchenko, Cover for Vladimir Mayakovsky, Syphilis, from negative photograph, 1927; Cover for Ilya Ehrenburg, Materialization of the Fantastic, negative and positive photograph, 1927; Back cover of Vladimir Mayakovsky, Conversation the Finance Inspector about Poetry, modern photomontage, 1926; Kino Glaz (cinema eye), modern photomontage for photolithographic poster for Dziga Vertov and Mikhail Kaufman, 1924; Two of ten covers of serial novel by Jim Dollar (Marietta Shaginyan), Mess Mend, modern photomontage, 1924;
Dziga Vertov, three film montage stills from «Man with a Movie Camera», 1929

The final form of expression printed in large numbers from the printing press superseded unique single art objects. From avantgarde journals to larger-than-life finely printed photolithographs and offset printing for posters, exhibitions and installations, the printing press became the primary means to massproduce art on and beyond exhibition walls. For Klucis, originality advanced in modern terms through mixing media with photographic imagery, many by his own camera and photomechanical technology (4). With the avant-garde setting artistic precedents in a time where political ideology would vanish, as modern art evolved into digital and electronic media strategies today. Offering further arrays of unprecedented color and fine art printing papers with continuously emerging technologies.

Artists went further than rendering or vivifying reality with varied printed applications of color and photography. From adding oil painting to watercolor and gouache in the studio, to assembling modern photomontages, then rephotographing them for printing with a wider range of color pigmented inks on the printing press. Color became a selfsufficient quality and multimedia dimension of visual expression in its own right.

Independent applications of color provided new and often abstract dimensions with modern photography in a wide range of inventive forms.

Varvara Stepanova and Aleksandr Rodchenko pursued ideas across a variety of media from traditional art training. After education at the Kazan School of Art, including lessons from the modern painter Nicolai Fechin, she attended the Stroganov School in 1913–14 and studied with Konstantin Yuon and Il'ya Mashkov in Moscow. By 1919 became involved with the Futurist poets, composing her handwritten book of transrational zaum' poems in 1918. Gaust Chaba included six non-objective illustrations made out of cut and pasted postcards including photographic fragments and forms, with eight poems in fourteen pages. Published the next year in fifty numbered plus four separately numbered copies (5). Beginning her and Rodchenko's varied uses of modern photomontage and other modern forms of photography throughout various combinations of media and especially from the printing press documented throughout their careers (Fig. 6).

Rodchenko's wide artistic and photographic efforts interrelated across media with cinema evolved in part through collaborations with numerous modern filmmakers. Designing modern photomontage posters for Sergei Eisenstein's «The Battleship Potemkin (1925)» even playing small parts with Stepanova in Sergei Eisenstein's «Old and New» film a year later. Selecting camera locations and shooting angles in Moscow for «October», Rodchenko provided experience as a modern photography as well in various films designing sets for Leonid Obolrenskii and Sergei Komarov, including filming with Leon Letkar for «The Chemicalization of the Forest (1930)». In 1922 he became friends to Dziga Vertov who began his first of a twenty-three newsreels titled Kino-Pravda (Cinema-Truth). Both experimented with montaged film stills and camera work which included graphics by Rodchenko's in hand-written titles beginning with newsreels 13–15 and others (6). From content and mobile camera angles, diagonals, high and low, to close details and rapid editing with rhythmic contrasts, modern film and photography were strongly interdependent parallels in both of their camera works and photographic experimentation. Vertov and Rodchenko modernizing photography and film aesthetics in various forms between montage and multimedia.

While in Paris to design and assemble the Russian avant-garde installation for the Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes for three months in spring 1925, Rodchenko purchased two new small, hand-held Sept cinematic cameras for himself and Vertov who assigned him as a correspondent for his Kino Glaz group while there. With Rodchenko's small 35mm Ika camera at the same time, he began the first photographs with high and low angled views that established his international modern style that continued after his return

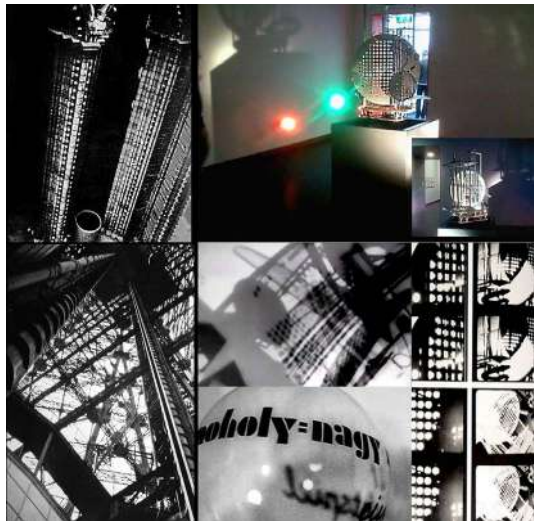


Fig. 7. László Moholy-Nagy, Notre Dame, Paris, gelatin silver photograph, 1925; untitled (Eiffel Tower, Paris), gelatin silver photograph, 1925, V.V. Mayakovsky Museum; Light-Space Modulator, Kinetic sculpture, metals, plastic, wood and electric motor, 1922–1930, Busch-Reisinger Museum, Harvard University and «Light Play: Black White Grey», film stills, 1930 from short film made from the kinetic sculpture

to Moscow and throughout his career (7). Both artists created film montage stills and related camera views in their various works during years of ongoing interactions. Vertov's feature urban film «Man with a Movie Camera» made in Moscow, Kyiv and Odesa, Ukraine (see https://www.youtube.com/watch?v=mpJpEO8OE-s) employs a wide range of inventive techniques such as montage, split screen, high and low angled views, multiple exposures that emphasized form as content, which parallel many of Rodchenko's innovations across multimedia print. «The geometrical extract of movement» Vertov writes, «through an exciting succession of images is what's required of montage. Kinochestvo is the art of organizing necessary movements of objects in space as a rhythmical artistic whole, in harmony with the properties of the material and the internal rhythm of each object» (8).

László Moholy-Nagy visited the Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes weeks after Rodchenko returned to Moscow. Never meeting, both artists began their first high and low photographs with cameras independently in Paris. After several years of combining found photographs in studios with modern photomontage and other forms of photography from the printing press. As Paris began their modern styles with the camera, they returned to teach in their respective modern schools, VKhUTEMAS in Moscow and the Bauhaus in Dessau. Analogies between their innovations across modern art and technological media expanded a broad new range of individual and unprecedented contributions in modern photographic expression (9).

Rodchenko and Moholy-Nagy considered all photographic activities equal with the visual arts, media and multimedia throughout their oeuvre with countless variants. From modern photography and photomontage to photograms, kinetic light sculpture, related stage and film sets, graphic design for avant-garde journals and posters and multimedia



Fig. 8. László Moholy-Nagy, Berlin Radio Tower, gelatin silver photograph, 1928; Untitled (Berlin Radio Tower looking up), negative photograph, 1925–1926, V.V. Mayakovsky Museum; Steve Yates, Radio Tower Berlin 2, Homage to Moholy-Nagy, digital photograph with drawing; Site specific-installation views, «Pagamintos būti fotografija» — «Constructed to be photographic», Meno parkas galerija, Kaunas

with painting and drawing. While Moholy-Nagy worked with as many as thirteen mediums, he also combined photography with the design of the fourteen Bauhausbücher series, his filmmaking and with the kinetic light sculpture Light Space Modulator (Fig. 7). The diversity of their photographic work existed without the hierarchy or divisions between classical art forms. Historically the wide array of experiments in modern work helped set the stage for contemporary art in the next century. Today the universal language of photographic art in a wider range of art forms is at the forefront of the transdisciplinary arts worldwide. Ideas that continue to open doors from what both artists professed in practice and in theory during the 1920s.

Transdisciplinary Photographics

As today's photographic arts continue to leave the conventional darkroom with newfound depth and breadth with emerging technologies including millions of new colors based in digital platforms, returning to printmaking with ink on paper and moving into electronic media with virtual forms generate experience beyond art historical mediums. Unparalleled parameters of strategies and practices replace conventional art history.

Unprecedented modes of digital color dimensionality from high definition ocular clarity with camera processors offer new potentials beyond past chemical practices. Replacing the historical limitations of linear analogs with new capacities expanding by technological means. Photographic innovations continue to broaden new discoveries outside genre or historical category, which transcend traditional art forms as well as past modern and multimedia contributions.

The historical multimedia paradigm of modern work from the twentieth century shifts into transdisciplinary photographics, methodology and processes in the new century with no less fundamental gains in visual potentials. Reexploring proto modern to postmodern affinities, today's visual vocabularies drawn from emerging technologies explores even newer untested terrain. Proto modern innovations help adapt into today's transdisciplinary directions in art and design, as the inherent diversity of photography enters a third century of artistic practice and theory, widening its unparalleled diversity with transdisciplinary determinations.

Appropriating strategies from modern history that merge into contemporary tenets at an embryonic digital and post digital age are as relevant as working across various fields of study and disciplines, creating hybrids of conceptual themes and collaborations. No single school of thought, discipline, style, ideology or period dominates the nonlinear, post analog world. Causing a paradigm shift that seeks future resolutions of discovery while fundamentally changing if not departing from classical art history. Revolutionizing an even wider range of potentials that further diversifies directions without category or classification.

Digital photographic work and site-specific installations explore lessons that move past changing technologies in meaning and content. The modern camera views by Moholy-Nagy provides a historic basis for extensive conceptual work across disciplines. Providing interactions from architectural contexts, color, space and scale leading to further interactions with the viewer existing openly with conceptual relationships. The site-specific photographic installation crosses many disciplines for advancing innumerable views (Figure 8):

This artist's installation «Constructed to be photographed» created especially for the spaced of the gallery Meno Parkas (Art Park) also erases the margins between different medias and does not give in to strict definitions of artistic fields or genres... The repetition of photographic planes...create the interrelations of forms, lines colours, tones light and shadows. This interplay happens not only between images, but also includes the unique space of the gallery...referring to French philosopher Gaston Bachelard...which depends not so much on the image of reality, but on certain conceptual thinking. «Space which has been caught by the imagination cannot remain unemotional space, lenient to the surveyor's measurements and calculations. It was populated...by the overall [subjective] tendency of the imagination»...

the most important part of the installation is the viewer... The perceiver present, the objectively existing space becomes the viewer's subjectively experienced situation, which has a time frame» (10).

While art history informs digital combinations of information originated in each print, transdisciplinary practices and ideas shape the process of discovery through content and meaning. The site-specific installation «Constructed to be photographic» embodies intersections with sculpture, architecture, painting and drawing combined with digital color printmaking linked throughout with photographic aesthetics. Not limited as a series, or by any language, thematic restraints or singular perspectives. Individual prints are a means to final forms of expression interrelated in the installation that move away from past definitions, art historical categories or genre.

How we translate the depth of understanding from outcomes of the past, especially within the ever-changing ultravisual world of information today, is no less indispensable. As transdisciplinary models replace past forms of multidisciplinary methods, an everincreasing milieu of photographic ideas reveal other visual further paths beyond language. While the digital world offers substitute orientations with attempted proxies, original first-hand research and work from scholarly sources, histories and cultures — and most importantly from original works of art — provide unique perspectives and insights.

To continue to see into the future with historical precedents and paradigms is to better understand what unfolds across present ahistorical contributions. Which break further from orthodox histories into an unpredictable array of transdisciplinary practices. That influence the way we see the world in a paradigm shift that seeks future resolutions of discovery.

Notes:

1. Lissitzky letter from Orselino to Küppers in Moscow, March 30, 1924, Sophie Lissitzky-Küppers, El Lissitzky, Life, Letters, Texts, Thames and Hudson, London, 1980, 48 and 52 noting preparations for Die Kunstism, Eugen Rentsch Verlag, Erlenbach-Zürich, München und Leipzig, 1925.

2. For an annotated catalog of dozens of related self-portraits see the recent thesis by Misty-Dawn Macmillan, «Under Construction: A Catalogue Raisonné of El Lissitzky's «The Constructor Self-Portrait». Toronto, Ontario: Ryerson University, 2020. Proun is an acronym of the Russian phrase meaning «project for the affirmation of the new», his abstract style influenced by Kazimir Malevich with Suprematism as well as Constructivism.

3. Iveta Derkusova. Gustavs Klucis. Kāda Eksperimenta Anatamija (Anatomy of an Experiment). Riga: Latvian National Museum of Art, 2014. P. 179–182.

4. Steve Yates. «Gustavs Klucis and the avant-garde: Proto modernism to photographic ideas for the 21st century». Gustavs Klucis, Kāda Eksperimenta Anatamija (Anatomy of an Experiment). Riga: Latvian National Museum of Art, 2014. P. 55–82.

5. The George Costakis Collection, Russian Avant-Garde Art, New York: Harry N. Abrams, Inc., 1981. P. 469. The Stroganov School founded in 1825 was reorganized as one of the First Free State Art Studio schools known as SVOMAS (Свободные Государственные художественные мастерские) in 1918, combined with the Moscow School of Painting, Sculpture and Architecture as VKhUTEMAS (Высшие художественно-технические мастерские, Higher Art and Technical Studios) in 1920 where Stepanova and Rodchenko would teach with the avant-garde.

6. Jaroslav Andel. «Cinema as a model: Rodchenko and Vertov», Alexander Rodchenko: Modern Photography, Photomontage and Film. Bilbao: Fundación Bilbao Bizkaia Kutxa Fundazioa, Basque, Spanish and English edition, 2003. P. 226–252.

7. Steve Yates. «Rodchenko's Diverse Photographic Modernism: 'Changing the angle of observation from techniques to art', Paris, 1925», Alexander Rodchenko: Modern Photography, Photomontage and Film. Bilbao: Fundación Bilbao Bizkaia Kutxa Fundazioa, Basque, Spanish and English edition, 2003. P. 218–220.

8. From «We: Variant of a Manifesto», 1922 in Annette Michelson, Editor, Kevin O'Brien, Translator, Kino-Eye, The Writings of Dziga Vertov, University of California Press, Berkeley, 1984, 8, with editor's note: «Kinochestvo...is another of Vertov's neologisms: the suffix chestvo indicates an abstract quality, therefore, the quality of the cinema-eye», p. 7.

9. While the artists never met, Moholy-Nagy proposed an essay in a letter to Rodchenko on Constructivism in fall 1923, when he was first invited to teach and design publications with Director Walter Gropius at the State Bauhaus in Weimar. A history between the artists «László Moholy-Nagy and Alexander Rodchenko: Historical Parallels, Intersections and Contexts», originally written by request by Director Svetlana Y. Strizhneva at the V.V. Mayakovsky Museum, will soon be released with other multilingual essays in the forthcoming publication Photographic Paradigms for a New Century, from Proto Modern Photography to Transdisciplinary Directions in Art by the author.

10. Dr. Tomas Pabedinskas, «Pagamintos būti fotografija» — «Constructed to be photographic», Katalago, Meno parkas galerija. Kaunas Mene, Sklaida, Pažintys, 2015. P. 87. From the site-specific exhibition with reference to Gaston Bachelard, The Poetics of Space. Boston: Beacon Press, 1969. P. XXX–XXXII.

References:

1. Andel J. «Cinema as a model: Rodchenko and Vertov», Steve Yates, Editor, Alexander Rodchenko: Modern Photography, Photomontage and Film. Bilbao: Fundación Bilbao Bizkaia Kutxa Fundazioa, Basque, Spanish and English edition, 2003.

2. Bachelard G. The Poetics of Space. Boston: Beacon Press, 1969.

3. Costakis G. The George Costakis Collection, Russian Avant-Garde Art. New York: Harry N. Abrams, Inc., 1981.

4. Derkusova I. Gustavs Klucis, Kāda Eksperimenta Anatamija (Anatomy of an Experiment). Riga: Latvian National Museum of Art, 2014.

5. El Lissitzky. Die Kunstism. München und Leipzig: Eugen Rentsch Verlag, Erlenbach-Zürich, 1925.

6. Lissitzky-Küppers S. El Lissitzky, Life, Letters, Texts. London: Thames and Hudson, 1980.

7. Macmillan M.-D. «Under Construction: A Catalogue Raisonné of El Lissitzky's «The Constructor Self-Portrait». Toronto, Ontario: Ryerson University, 2020.

8. Pabedinskas T. «Pagamintos būti fotografija» — «Constructed to be photographic», Katalago. Kaunas: Meno parkas galerija, Kaunas Mene, Sklaida, Pažintys, 2015.

9. Vertov D. «We: Variant of a Manifesto», reprinted in Annette Michelson, Editor, Kevin O'Brien, Translator, Kino-Eye, The Writings of Dziga Vertov. Berkeley: University of California Press, 1984.

10. Yates S. «Gustavs Klucis and the avant-garde: Proto modernism to photographic ideas for the 21st century» Gustavs Klucis, Kāda Eksperimenta Anatamija (Anatomy of an Experiment). Riga: Latvian National Museum of Art, 2014.
11. Yates S. «László Moholy-Nagy and Alexander Rodchenko: Historical Parallels, Intersections and Contexts» to be released late 2022 in two volumes of essays by Steve Yates, Anna Haritonova, Editor, Photographic Paradigms for a New Century, from Proto Modern Photography to Transdisciplinary Directions in Art. Riga: Lambert Academic Publishing, 2007.
12. Yates S. «Rodchenko's Diverse Photographic Modernism: 'Changing the angle of observation from techniques to art', Paris, 1925», Steve Yates, Editor, Alexander Rodchenko: Modern Photography, Photomontage and Film. — Bilbao: Fundación Bilbao Bizkaia Kutxa Fundazioa, Basque, Spanish and English edition, 2003.

Р.И. АЛИЕВА
Доцент кафедры «Художественное стекло», Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

R.I. ALIEVA
Assistant professor at the Departmen of «Art glass» of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

МЕДИЙНОСТЬ КАК НОВОЕ ИЗМЕРЕНИЕ РЕАЛЬНОСТИ

MEDIA AS A NEW DIMENSION OF REALITY

В статье рассмотрены медиатехнологии, придающие архитектуре и малым формам качественно новые характеристики, а также сам феномен медийности городской застройки и влияние медиа на восприятие городской среды.
Ключевые слова: городская среда, архитектура, малые архитектурные формы, медиа, светоформы, медиаформы

The article deals with media technologies that give qualitatively new characteristics to architectural and small forms, as well as the phenomena of media content of urban developments and the influence of media on the perception of the urban environment.
Keywords: urban environment, architecture, small architectural forms, media, light forms, media forms

В настоящее время существенно модернизируется среда крупного города. Привычные для XX века приемы проектирования городской среды, монументально-декоративных форм сменяются многочисленными приемами развития современных городов — цифровыми технологиями, которые не только ускоряет процессы медиации, но и создают принципиально новый феномен пространства. Архитекторы и дизай-

неры, работающие над городским пространством, добиваются решения проблемы путем отбора новых средств, выявляя совокупность их действия, чтобы создать визуальный каркас будущего произведения. Идентификационные знаки и системы, интерактивные световые инсталляции и медиафасады — современный способ идентификации места, способ повышения художественной привлекательности и создания образа урбанизированных территорий.

Развитие технологий всегда влияло на строительную сферу, формируя потенциал для реализации все более сложных проектов. Но если на протяжении многих веков это усложнение шло преимущественно по пути наращивания объектов городской среды и экспериментов с их формой, то скачок в сфере цифрового искусства (дигитал-арт) и медиа создал предпосылки для кардинального переосмысления физической оболочки формы и ее внутренней структуры, а также нашего восприятия открытых пространств.

В современном мегаполисе, переполненном людьми, транспортом и информацией, каждому необходимо место, где можно чувствовать себя спокойно и при этом иметь возможность для продуктивной деятельности. В настоящее время среда крупного города постигается в первую очередь с помощью разных форм медиа — медиаформ, стирающих грань между реальным и виртуальным. Феномен медийности современной архитектуры оказывает радикальное влияние на восприятие городской среды. Световые и медийные формы XXI века предъявляют принципиально новые требования к формообразованию, материальности, функциональности и адаптивности. Столетие назад технический прогресс воспринимался как неизбежная угроза сложившейся городской культуре, сегодня же мы говорим о симбиозе архитектурного и информационного пространства, в котором мы живем, принимая цифровой интерфейс как неотъемлемую часть архитектуры, а медийность — как новое измерение реальности.

Так, Скотт Маккуайр задает вопрос: «Нужны ли сегодня общественные пространства, если вся коммуникация перемещается в медиа?». Он рассуждает: «В 1970-е и 1980-е было очень много разговоров о том, что общественные пространства умирают, что люди сидят по домам перед телевизорами и живая коммуникация им не нужна. Вспомните: Маршалл Маклюэн говорил, что медиа заставляют исчезнуть традиционную форму города, то есть саму идею собираться вместе, “как наплыв в кино”. Поль Вирильо, французский теоретик архитектуры, утверждал, что экран разрушает и качество архитектуры, и условия жизни для обитателей города. <…> Я думаю, что современный виток развития медиа не приведет к вымиранию общественных пространств, — наоборот, сегодня мы видим самый настоящий бум реализации проектов этого типа. <…> Медиа разрушают границы времени и пространства,



Рис. 1. Светоформы. Сингапур, Малайзия

но образуются другие взаимосвязи. Мы можем подключать различные приложения с информацией о городе, и эти базы данных формируют наши представления о том или ином общественном месте, корректируя маршруты наших перемещений. Медиа становятся цифровым плейсмейкингом. И это явление не только физически влияет на конкретное место, но и формирует его сетевой облик, а также виртуально связывает с другими похожими местами. Мы получаем возможность фильтровать социальные взаимодействия: с одной стороны, идентифицировать определенных людей, а с другой, отгородиться телефоном от контактов с другими» [4, 6, 7, 15].

На сегодняшний день необходимо решать вопросы «участия общества в улучшении качества жизни, способности граждан влиять на социальную жизнь. Как использовать возможности информационных технологий города для того, чтобы сделать еще свободнее доступ к информации и к общению друг с другом? Как использовать технологии для сотрудничества и обживания городского пространства разными способами? Вот какие вопросы необходимо решать в рамках парадигмы «умного города». Также необходимо отметить, что в настоящее время интерактивные светоформы и медиафасады как родственные жанры превратились в постоянные интерфейсы для коммерческого брендинга и привлечения покупателей. При этом ценность архитектурного освещения определяется его семиотической функцией, а также сценографическими и сюжетными качествами, создающими впечатляющие образы. Медиафасады устранили многие ранее существовавшие различия между архитектурным освещением и графикой движения. Социальные медиаплатформы теперь являются важными каналами для обмена яркими впечатлениями о бренде. Они связывают стационарные установки с виртуальным миром ради обеспечения всесторонней коммуникации бренда. Помимо отдельных коммерческих брендов, сообщества открыли потенциал освещения для городского маркетинга [5] (Рис. 1).

Стюарт Виич и Маша Космачева используют в своих проектах современные материалы и цифровые технологии, переосмысляют границы между аналоговой, физической и цифровой реальностью. Бюро ра-



Рис. 2. Мобильный павильон. Стюарт А. Вич, Маша Космачева

ботает на стыке медиатехнологий, дизайна и объемного проектирования, создавая гибридные пространства, в которых реальность и виртуальность органично сосуществуют (мобильный выставочный павильон, реализованный по заказу австрийского Министерства образования и искусства в рамках Европейского года языков в 2011 году). «Ноу-хау», приобретенные в реализации их проектов, могут быть применены в малых архитектурных формах: управление инженерными системами, светом, акустикой, организацией пространств, обеспечивающее их адаптивность. Бюро использует знания в области сценографии и оптимизации пространства, которые помогают разрабатывать принципиально иной сценарий использования открытых пространств мегаполиса. Их синергетические проекты — это создание интерфейса между архитектурным пространством, технологией, рабочим процессом и человеческими ощущениями. «Медиаархитектура — это архитектура, связанная с коммуникацией и технологией <…> Медиа — это сама суть современной архитектуры и явление, которое сегодня касается каждого, мы живем в медийном мире» [3, 10] (Рис. 2).

Таймс-сквер в Нью-Йорке — это одна из самых насыщенных медиасодержанием площадь в мире. «Медиапространство здесь важнее, чем физическое, и так было еще в конце XIX века, когда из-за обилия электрической рекламы ее вместе с прилегающей частью Бродвея прозвали “Большой белый путь”. Разноцветные неоновые вывески появились в 1923 году, но облик площади, ночью поражавший таких гостей из Европы, как Ле Корбюзье и Эрих Мендельсон, днем разочаровывал: от волшебного свечения оставались лишь каркасы надписей» [8].

Для реализации нового пешеходного статуса Таймс-сквер в 2010 году были приглашены архитекторы Snøhetta, и они предложили грамотное и функциональное решение. Из малых форм здесь расположились десять гранитных скамей длиной 10–15 метров, ориентированных вдоль Бродвея. В скамьи интегрированы узлы электрической и трансляционной сетей, что позволило проводить общественные события без дополнительной аппаратуры, как раньше. Теперь площадь — это художественная галерея, в которой часто проходят





Рис. 3. Фестиваль «Круг Света». Москва, Россия
Рис. 4. Мерлион. Фестиваль Light Marina Bay, Сингапур, Малайзия

выставки под открытым небом, на рекламных экранах воспроизводятся произведения видеоарта. «Таймс-сквер возникла — в реальности и в общественном сознании — как физическое воплощение медиа: театров, рекламы, газеты, давшей ей свое имя. В наши дни, когда пространство информациии впечатлений становится все более виртуальным и площадь становится вполне осязаемой медиазоной, но совсем не реликтом ушедшей эпохи — в том числе благодаря адаптивной реконструкции по проекту Snøhetta, рассчитанной на многочисленные функции, в том числе — будущие, пока даже непредставимые» [8, 16]. Потенциал архитектурных проекций увеличился в геометрической прогрессии после того, как Сюдзи Накамура изобрел в середине 1990-х первые синие и светодиодные лампы, дополняя спектр красным, зеленым, синим и белым. Еще одна сфера для проекционного картографирования появилась благодаря интерактивным демонстрациям манипуляции светом на некоторых городских ночных фестивалях — Лионе («Fete des lumieres»), «GLOW» в голландском городе Эйндховен, «Luminale» во Франкфурте, «Круг света» в Москве, «Vivid» в Сиднее [11, 12, 13, 14, 17] (Рис. 3).

Пользователи программных приложений на ноутбуках и мобильных телефонах теперь могут изменять изображения и эффекты, проецируемые на малые архитектурные формы. Так, национальный фонтан Сингапура «Мерлион» (голова льва и тело, похожее на рыбу), был преобразован из беломраморного персонажа в костюмированный. На фестивале «Light Marina Bay» в 2012 году португальские художники создали интерактивное 3D-проекционное картирование, которое позволило публике мгновенно изменять цвета «Мерлиона» через изображение на ближайшем сенсорном экране [9] (Рис. 4).

Для молодых людей, реализующих творческую карьеру, дизайн городского взаимодействия кажется основной зоной возможностей. Существует возможность трансформировать архитектурные проекции из феномена «широковещания» в новые жанры трансмедиа, где зрители становятся игроками, движущимися между виртуальной и реальной областями поведения. Более того, постоянно мерцающие и светящиеся медиаформы предлагают компаниям огромный потенциал, чтобы выражать мечты, ассоциации, атмосферу и переживания в городской среде. Развитие цифровых технологий не только ускоряет процессы медиации, но и создает принципиально новый феномен пространства. Пространственный опыт человека складывается сегодня из взаимодействия с архитектурой и медийными интерфейсами — это феномен городской среды XXI века.

Список литературы:
1. Алиева Р.И. Идентичность среды исторического города; бренд территорий // Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности. Том I. Сборник статей по материалам Международной научно-практической конференция. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, РАХ, МАРХИ, 2021. С. 131–143.
2. Алиева Р.И. Малые архитектурные формы в формировании открытых пространств городской среды. Дис. ... канд. иск.: 5.10.3. М., 2022.
3. Виич С. Мы видим свою задачу в создании интерфейса между архитектурным пространством, технологией и людьми // SPEECH: медиа/media. 2019. № 22. С. 176.
4. Вирильо П. Топографическая амнезия // Машина зрения. СПб.: Наука, 2004. 140 с.
5. Карпенко В.Е., Щепетков Н.И. Световые формы в городской среде // Светотехника. 2022. № 1. С. 4–10.
6. Маккуайр С. Медийный город: медиа, архитектура и городское пространство. М: Strelka Press, 2014. 392 с.
7. Маккуайр С. Медиа меняют наши представления о «снаружи» и «внутри» — как отдельно взятого здания, так и города в целом //SPEECH: медиа/media. 2019. № 22. С. 146.
8. Фролова Н. Площадь как медиа пространство. SPEECH: медиа/media. № 22. 2019. С. 72.
9. Jackson D. Superlux: Smart Light Art, Design and Architecture for Cites. London: Thames & Hudson Ltd., 2015. P. 206.

Электронные ресурсы:
10. Виич Стюарт. http://veechxveech.com (дата обращения 13.04.2020).
11. Круг света. http://lightfest.ru (дата обращения 27.12.2020).
12. Fete des lumieres. https://www.fetedeslumieres.lyon.fr (дата обращения 27.12.2020).
13. GLOW. https://www.gloweindhoven.nl/en (дата обращения 27.12.2020
14. Luminale. https://www.luminale.de/startseite/ (дата обращения 27.12.2020).
15. McLuhan H.M. Understanding Media: The Extensions Of Man (1st Ed. Mc Graw Hill, 1964). Reissuedby MIT Press, 1994 / Маклюэн Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В.Г. Николаев. М., 2003; https://gtmarket.ru/laboratory/basis/3528 (дата обращения 13.04.2020).
16. Snøhetta. https://snohetta.com (дата обращения 13.04.2020).
17. Vivd Sidney. https://www.vividsydney.com (дата обращения 05.06.2020).

Т.О. ГАБРИЕЛЯН
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры графического искусства и коммуникативного дизайна, Институт медиакоммуникаций, медиатехнологий и дизайна, КФУ им. В.И. Вернадского

T.O. GABRIELYAN
PhD (in Art History), Assistant professor at the department of graphic art and communication design of the Institute of media communication, media technology and design, V.I. Vernadsky Crimean federal university

МЕТАФОРА В АНИМАЦИИ СОВРЕМЕННОГО КОМБИНИРОВАННОГО ГРАФИЧЕСКОГО ЗНАКА

METAPHOR IN THE ANIMATION OF MODERN COMBINED GRAPHIC SIGN

В статье анализируются различные способы использования метафоры в анимации комбинированных графических знаков. В ходе изучения 454 анимированных графических знаков выявлены два основных способа использования метафоры: представленная только в анимации, а также представленная в изображении графического знака и анимации. В свою очередь, анимация графического знака реализуется посредством: движения одного или нескольких объектов композиции, морфингом формы (оболочки, контура) и изменением содержимого объекта(ов).
Ключевые слова: комбинированный графический знак, логотип, анимация, динамика, метафора

The article analyzes various ways of using metaphor in the animation of combined graphic signs. In the course of studying 454 animated graphic signs, two main ways of using metaphor were identified: presented only in animation, and also presented in the image of

a graphic sign and animation. In turn, the animation of a graphic sign is realized through: the movement of one or more objects of the composition, the morphing of the form (shape, contour), and the change in the content of the object(s).

Keywords: combined graphic sign, logotype, animation, dynamics, metaphor

Исследование выполнено при финансовой поддержке Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, программа «Приоритет-2030» № 075-15-2021-1323

This study was financially supported by the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation, Priority-2030 program N 075-15-2021-1323

Современный комбинированный графический знак в ходе проектирования требует продумывания динамики образа в контексте коммуникаций. С одной стороны — это различные вариативные решения в формате динамических систем визуальной идентификации. С другой — это динамичность графики, реализованная посредством движения — анимации (моушн-дизайна), которая используется в таких дизайн-решениях как: заставки, перебивки, титры к телевизионным и онлайн-передачам, веб-баннеры, шапки веб-сайтов и др.

К традиционным выразительным качествам графического знака добавляются новые — презентующие себя во времени. При этом в контексте новых выразительных средств начинают проявлять себя риторические фигуры и тропы позволяющие формировать более оригинальные художественные образы. Соответственно, в контексте анимации, они требуют отдельного анализа.

Непосредственно в этом исследовании делается попытка проанализировать выразительные качества метафоры, применяемой в анимированных комбинированных графических знаках. Это позволит понять, какие методы применяются при формировании современного динамического художественного образа.

В начале отметим базовый принцип метафоры, который можно обозначить следующим образом: «А есть Б» [1, с. 28; 2]. Принцип «А есть Б» позволяет осуществить перенос смысла или визуального образа от источника к цели. При этом источник и цель связаны между собой по какому-то общему признаку, характеристике, качеству и т.п. Так, в целевом объекте (итоговом дизайн-решении) угадывается образ или раскрывается смысл, перенесенный из источника. Это совмещение позволяет получить необычное, оригинальное, художественное дизайн-решение путём совмещения двух, на первый взгляд, не совместимых образов.

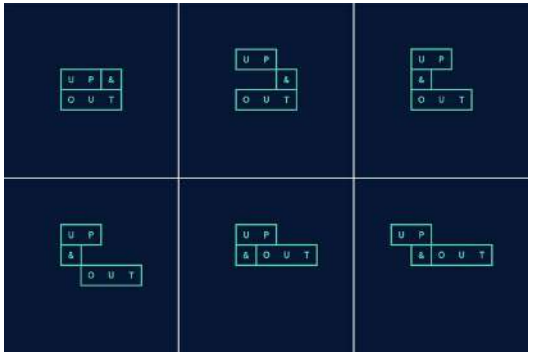


Рисунок 1. Покадровая презентация анимации графического знака архитектурного бюро UP&OUT. Дизайн Sed+Co

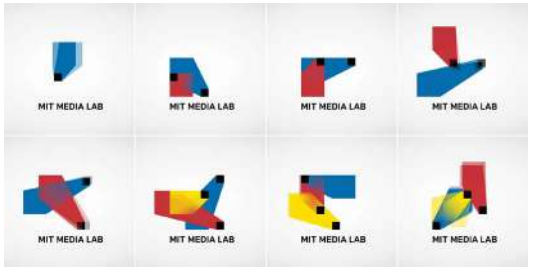


Рис. 2. Покадровая презентация анимации динамического графического знака Медиалаборатории Массачусетского технологического института MIT MEDIA LAB. Дизайн Р. Те и Р. Канг

В ходе изучения 454 анимированных комбинированных графических знаков выявлено, что метафора может презентовать себя как минимум двумя способами: метафора в анимации и метафора в изображении и анимации.

Метафора в анимации проявляет себя только при просмотре анимации целиком — раскрывается во времени. Тогда как при просмотре каждого отдельного кадра — графическое решение (композиция) не обладает метафорической образностью. К этому виду дизайн-решений можно отнести комбинированный графический знак архитектурного бюро UP&OUT (Рис. 1). Здесь статичное дизайн-решение представлено надписями, вписанными в прямоугольники. При этом ни название, ни расположение компонентов графического знака не передают идею переноса смысла или визуального образа из источника на цель. Однако анимация этого графического знака позволяет проследить метафорический перенос принципа движения элементов игры в 15 (пятнашки, такен), передающего идею расстановки, планировки.

Способ реализации метафоры в изображении и анимации прослеживается и в анимации объекта(ов), и в изобразительном решении этого же объекта(ов). В этом случае дизайн-решение обладает более выразительным метафорическим образом, т.к. статичное графическое метафорическое решение усиливается анимационным метафорическим решением и наоборот. Например, первый генеративный графический знак Медиалаборатории Массачусетского технологического института (Рис. 2) в статичной графической реализации раскрывает метафору направленного свечения прожекторов, репрезентующих разнонаправленные научные и практические исследования Института [8]. В анимации же, реализованной посредством

генерирования множества уникальных графических решений, метафора прослеживается в перестановках «прожекторов», раскрывающих идею объединения 23 отдельных лабораторий в единую исследовательскую среду.

С точки зрения непосредственного создания анимации, дизайн-решение может быть реализовано посредством: движения одного или нескольких объектов композиции, морфингом формы (оболочки, контура), изменением содержимого объекта(ов) (1).

Простое движение объекта или объектов — представлено в анимации комбинированного графического знака UP&OUT, рассмотренного выше. Также к этой категории можно отнести графический знак Prosto travel [4], в котором стилизованная латинская буква P напоминает дорогу путешественника (Рис. 3). Анимация графического знака ориентирована на прорисовку контура буквы P, демонстрируя непосредственное движение из точки начала путешествия к точке финиша. В представленных примерах движение ориентировано на изменение положения основных анимируемых объектов: перестановки блоков (UP&OUT) и перемещения точки, превращающейся в путь.

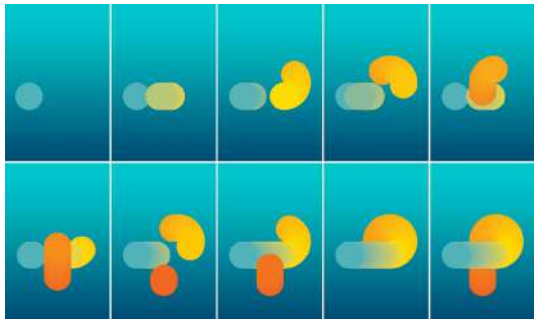


Рис. 3. Покадровая презентация анимации графического знака сервиса недорогих путешествий prosto travel. Дизайн Студия Артемия Лебедева

В свою очередь, анимация графического знака Многоточие [3] — круг с логотипом, двигаясь, создает графические образы из множества окружностей, которые собираются в изобразительные и абстрактные образы. По сути, система визуальной идентификации Многоточия — динамическая, т.к. на основе базового графического знака можно создавать множество различных вариативных графических образов, стилистически связанных друг с другом (Рис. 4). При этом стилистика и динамичность проявляются как в статике каждого отдельного



Рис. 4. Покадровая презентация анимации динамического графического знака современной школы Многоточие. Студия Артемия Лебедева

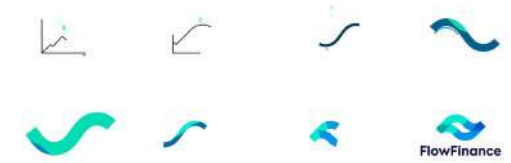


Рис. 5. Покадровая презентация анимации графического знака финансового сервиса FlowFinance. Дизайн В. Каразан



Рис. 6. Покадровая презентация анимации графического знака компании, занимающейся очисткой (мытьем) мусорных баков Binned. Дизайн М. Яланской, А. Авакяна и А. Дробович

дизайн-решения, так и в анимации их возникновения и перехода одного в другой.

Морфинг формы можно проследить в трансформации графического знака финансовой компании FlowFinance. Название и изображение двух изогнутых линий намекает на финансовые потоки и течения. Однако в полной мере суть метафоры раскрывается в анимации, которая начинается с демонстрации традиционной диаграммы темпов роста, которая постепенно из сугубо формально-геометричного изображения превращается в плавный и органичный образ финансового благополучия и успеха (Рис. 5).

В анимированном образе компании, занимающейся очисткой (мытьем) мусорных баков Binned, морфинг формы представлен в маскировании графического знака, напоминающее погружение изображения в воду, которое постепенно исчезает по мере повышения уровня воды [5]. Этот метафорический образ поддерживается анимацией движения волн (Рис. 6).

Морфинг формы также может быть реализован одновременно и в изображении, и в анимации. Например, статичное изображение графического знака PetCloud (Рис. 7) представлено одним большим облаком и тремя маленькими облачками — вместе напоминающими морду собаки. Анимация усиливает эту метафору, когда облако-морда начинает нюхать логотип PetCloud, а потом одобрительно лает. Образ усиливается ещё и за счет того, что процесс осязания сопровождается применением анимационного принципа — сжатия и растяжения, при котором анимируемые объекты деформируются относительно совершаемого действия.

Изменение содержимого можно проследить в анимации комбинированного графического знака Inara — компании, занимающейся дизайном интерьера [7]. Изначально набор строго расположенных точек графического знака, образующих матрицу 4x4, ни о чём не говорит потребителю (Рис. 8). Только после того как на основе этой матрицы формируются геометрические образы элементов интерье-



Рис. 7. Покадровая презентация анимации графического знака PetCloud. Дизайн Ilsixo_O



Рис. 8. Покадровая презентация анимации графического знака компании, занимающейся дизайном интерьеров Inara. Дизайн bblewrap

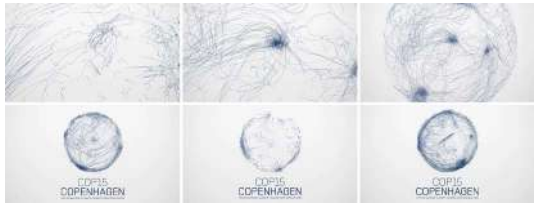


Рис. 9. Покадровая презентация анимации графического знака Конференции Организации Объединенных Наций по изменению климата COP15. Дизайн okdeluxe (M. Козер)

ра, потребитель понимает и проникается слоганом: own your space («Обладать своим пространством»).

Графический знак Конференции Организации Объединенных Наций по изменению климата (Копенгаген, 2009) создан посредством программирования генеративных динамических шаблонов [6]. В основе метафоры анимационного решения лежит визуализация процесса ведения переговоров и принятия сложных решений. В ходе анимации формируется изображение сферы, «сотканной» из множества различных тонких линий, при этом каждый раз паттерн сферы получается совершенно оригинальным и необычным (Рис. 9). Статика как бы раскрывает итоговую ситуацию в виде графического образа, а анимированная версия — демонстрирует процесс достижения конечного состояния переговорного процесса.

Подводя итог, можно сказать, что анимация комбинированных графических знаков может непосредственно формировать метафорический образ и усиливать изобразительную метафору посредством анимации изобразительных объектов. При этом формирование метафоры может осуществляться, как минимум, тремя выразительными средствами: движением объекта(ов), морфингом формы и анимацией изменения содержимого графического объекта. Описанные способы формирования и средства выражения анимационной метафоры затрагивают только лишь базовые характеристики, которые требуют более детального изучения.

Примечания:

1. Эти выразительные средства не единственные, но они чаще всего встречались в исследуемом наборе анимированных комбинированных графических знаков.

Список литературы:

1. Арутюнова, Н.Д. Метафора и дискурс // Теория метафоры: Сборник: Пер. с анг., фр., нем., йен., польск. яз. / Вступ. ст. и сост. Н.Д. Арутюновой; Общ. ред. Н.Д. Арутюновой и М.А. Журинской. М. : Прогресс, 1990. С. 5–32.
2. Forceville Ch. Pictorial metaphor in advertising / Ch. Forceville // Routledge, London and New York. 1994. № 9 (1). P. 1–29.
3. Айдентика школы «Многоточие»: [Электронный ресурс]. URL: https://www.artlebedev.ru/mnogotochie/ (дата обращения 07.10.2022).
4. Логотип агрегатора «Просто тревел» : [Электронный ресурс]. URL: https://www.artlebedev.ru/prosto-travel/ (дата обращения 07.10.2022).
5. Case Study: Binned. Brand Identity Design for Cleaning Service: [Электронный ресурс]. URL: https://blog.tubikstudio.com/case-study-binned-brand-identity-design-for-cleaning-service/ (дата обращения 05.10.2022).
6. COP15 — Generative Identity Software: [Электронный ресурс]. URL: http://www.okdeluxe.co.uk/cop15/ (дата обращения 11.10.2022)
7. INARA: [Электронный ресурс]. URL: https://www.bblewrap.com/ works/ inara (дата обращения 03.10.2022).
8. MIT Media Lab Gets a Transforming Logo, Courtesy of Pentagram : [Электронный ресурс]. URL: https://www.wired.com/2014/10/mit-media-lab-gets-transforming-logo-courtesy-pentagram/ (дата обращения 10.10.2022).

МАРИЯ ДАТТОН (БИРЮКОВА)
Кандидат искусствоведения, дизайнер, Академия искусства и дизайна HDK-Valand, Гетеборгский университет, Швеция

MARIA DUTTON (BIRYUKOVA)
PhD (in Art History), designer, HDK-Valand Academy of Art and Design, University of Gothenburg, Sweden

НОВЫЕ МЕДИА И ПОСТГУМАНИЗМ В СОВРЕМЕННОМ ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

NEW MEDIA AND POST-HUMANISM IN CONTEMPORARY GRAPHIC DESIGN

Междисциплинарный подход в гуманитарных науках об окружающей среде помогает графическому дизайнеру, используя современные медиа и актуальные философские идеи, в частности, постгуманистические, создавать новые коммуникативные связи и проектировать экологически рациональные объекты дизайна. В статье рассказывается об авторском дизайн-проекте, реализованном во время участия в курсе профессора Томаса Лаурена «Дизайн и постгуманистическая перспектива» в Гетеборгском университете, Швеция; анализируются перспективы современного графического и упаковочного дизайна.
Ключевые слова: постгуманизм, новое медиаискусство, цифровые медиа, графический дизайн, экологически рациональный дизайн, экология, дизайн молочной упаковки, антропоцен, междисциплинарность, арт-практики, дизайнерская этика

The post-humanist movement is an influential part of contemporary visual culture and design. An interdisciplinary approach in environmental humanities together with a new media and digital medium help the graphic designer in building up new communicative ways and creating sustainable design. The article tells about the author's design project which was performed while participating in Professor Thomas Laurien's course «Design and the Post-humanist Perspective» at University of Gothenburg, Sweden and analyses the tendencies in contemporary graphic and packaging design.
Keywords: post-humanism, new media art, digital media, graphic design, sustainability, environmental design, dairy packaging design, anthropocene, interdisciplinarity, art-practices, design ethics

Author would like to thank Professor Thomas Laurien, Pontus Johansson and all students for the creative atmosphere and post-humanism experience during the creating of this project

The graphic designer always works in a tight connection in developing products and researches many different subjects: including the technological processes, historical, social, and cultural aspects, etc. In its turn, contemporary graphic design operates with different media, using them as sources of inspiration and to build up a communication; it rethinks and integrates new media art practices, which are based on electronic media technologies and which are very relevant in our days.

Contemporary art curator Valentino Catricalà describes new media art as a complicated area, combining three main elements: art system; science and production researches; and political-cultural media-activism (Catricalà, 2015). Media theoretician Oliver Grau also underlines the ambiguity of media art «Media art is the art form that uses the technologies that fundamentally change our societies» (Grau, 2015). Such interdisciplinary, rich visual possibilities, and the most important, social component gives to design more possibilities to communicate with the requests of society for sustainability and find relevant visual language.

However consumer-oriented design seldom crosses the border and looks from an opposing point of view of «a breakfast», «a medicine» or «a glue», depending on which product is supposed to be sold (Meindertsma, 2007). Thus modern society presents new requests and poses existential challenges to man-made environmental catastrophes: sustainability, excessive consumption, humane treatment of farm animals, etc. but yet it is a human-oriented design and therefore there were raised professional personal questions, how is it possible to involve the post-humanism perspective into the graphic design area.

Post humanism ideas appeared less than hundred years ago as social and philosophical concepts. Now the post humanism approach is widely used not only in academic sciences and anthropological research, but also in sociology and culture, and therefore it is an important basis for modern visual culture and design. One of the most important approaches is prioritising and taking the non-human objects and systems to be equal to and on the same level as us humans. Francesca

Ferrando states that «there is no absolute «otherness»; we exist in a material net in which everything is actually connected and potentially intra-acting» (Ferrando, 2014).

This research and the design project was performed while participating in Professor Thomas Laurien's course «Design and the Post-humanist Perspective» at the University of Gothenburg, Sweden during spring 2021 [1].

Environmental humanities: design and other artistic practices

Contemporary art practices including design absorb ecology and actual social and humanitarian knowledge as well as other multidisciplinary aspects to focus on crisis aspects facing humanity, trying to find and demonstrate possible decisions. It is the way of concentration and visualization of the latest researches as well as scientific findings, social ideas and philosophical concepts.

The designer can provide multidisciplinary ideas and concepts with various connotations, attract the attention of the audience to various aspects of the entanglements (which is one the most important bases in ontology, epistemology, and ethics within a post-humanism approach). At the same time, using the new art media not only as a mean but also as an instrument of investigation, an artist can participate in development of new multidisciplinary formation together with scientists, philosophers, producers, etc. in the field of environmental humanities.

In it's turn, new media provides an opportunity to use computer art, as well as collaboration, personal identification, appropriation, open hardware, television presence, observation, etc. (Tribe, Jana, 2006). So it provides a graphic designer with almost unlimited possibilities in working with actual social themes, in particular with the theme of post-humanism.

Any theoretical view mostly exists as theory while it is not demonstrated to the general audience evidently and clearly. So the multidisciplinary approach enables an artist to spread peoples conscious and popularise new knowledge and investigations. Like Joyce Carol Oates noticed that art shouldn't be comforting, because for that modern society has a mass entertainment (Moo, 2005)

In 2001, professor of Computer Science Lev Manovich said that numbers are a language, a different way of describing media, and a communication in between (Partridge, 2015). Graphic design is a way of communication, especially in a digital era. And new media is not just a tool, but way of communication — between humans, between human and non-human, as well as a between disciplines and between humanities.

The perfect example of connection and communication using new digital media is the «Womb» project by Margherita Pevere, where she places different biological substances into art-space (Pevere, 2018). Thus

performance and its concept create entanglement with a social science (sex) and natural science (microbes, etc.). At the same time sciences give a certain visual language for art practices.

New media and contemporary design practices in post-humanism paradigm

Design and graphic design show us various ways of multi-disciplinary combinations within the post-humanism paradigm while graphic design itself is intensively human orientated. The follow examples show the combinations of new media art forms and the philosophy of post humanism, where we can see different ways of communications. Where, in the graphic design we are used to, new media are woven both at the level of additional elements (for example, sound or light), and at the level of the conceptual system (performance, interactive object, etc.).

The VR [2] project «Untold Stories (2018)» by Patrik Larsson, where he suggested for humans to get a deeper understanding of the animal's perspective from within the industry: «a concept that derives from the philosopher and ecofeminist Val Plumwood to shed light on the heritage of materials and garments that its wearer might be unaware of» (Larsson, 2018). Patrik's and another project «A Fox From the Future» by Danish artist Ann Lislegaard fixes the viewer in a «shadow places' point of view» approach (Lislegaard, 2015). The piece (computer animation, projection, mirrors, plywood) shows a hologram picture of a blue coloured fox which talks with a robotic voice. The installation was placed in a dark exhibiting hall, so it made the impression that it is not the viewer who looks at the fox, but the fox is watching the human visitors. Thus, the post-humanism conception and digital domain work together being a part of the creative idea. The project clearly demonstrates that we shouldn't interpret digital media only as a tool. In fact, as Stephen Partridge from University of Dundee noted, it is rather a state of information that becomes clear after using certain devices (Partridge, 2015).

Christien Meindertsma's project «Pig 05049 Chronicles» is a folio, which tells the story of a particular pig, branded on the farm under the number 05049, and each page shows the different products which are manufactured from the pigs' body, from food to clothes to household items. The author used traditional graphic design media, using exactly the style of a book or consumer catalogue design (the same way we choose furniture in an Ikea catalogue or the correct diameter screw for household repairs) underlining the absurd and horror of ordinary human consumption (Meindertsma, 2007). The most important post-humanistic aspect of Christien's project is to turn a farm animal (the essence of even the name of which is to serve human needs) into the main actor and to show everything through the animal's prism.

The workshop project «Conflicted Matters» by Icelandic designer Gardar Eyjolfsson. Here a design visualisation photo-collage was created, using only stones from a coal mine which were put into different situations (Eyjolfsson, 2021).

«A Cow's Point of View» project: background, context, aim, and result [3]

The author's design project was devoted to the dairy cow and its milk production, which in an anthropocene society and culture leads to the dairy industry, thoughtless consumption and consumer packaging. As a subject of the design, the scene selected and chosen was the milk (dairy) shelf in a local supermarket in Sweden (in other words the typical European supermarket for the average price category).

Most people take cow's milk for granted, just seeing the packets lined up on the supermarket shelves. They do not think or appreciate the cost to nature of every litre of milk, how the life-span of the cow is affected, the mental and physical suffering they have to endure in order to satisfy our human-centred world. Dairy is a huge part of human culture, history and traditions, and therefore the farming and the dairy industries have a huge impact on the environment and sustainability. Such a machine cannot be stopped over-night, but it is possible step by step, to change the peoples attitude to animals and to their thoughtless exploitation. Thus, the awareness and acceptance of a non-human entity on an equal footing, and the recognition of its part in the world around us — is an important step towards preserving natural resources for future generations. When you relate to someone or something, it's harder to accept reckless behaviour or abusive treatment. For the most part, this will have an impact on farms and the dairy processing plants and their ethics in relation to cows, bulls and calves and the environmental friendliness of production. Such ethics in relation to non-humans can be built with the help of design and a post-humanistic approach.

Usually scenes are chosen with direct connections to nature, where connotations and interactions to the environment are rather obvious. However the initial view point of graphic design and especially the author's interest in consumer packaging design determined the choice of a supermarket — a place where the anthropocentricity of human existence is concentrated to a large extent. So the post humanist trend raised up the question of how a graphic designer can use post-humanist trends in areas that are inherently anthropocentric, and they are in fact oriented to serve the interests and needs of homo-sapiens and their exploitation of the environment.

Pursuing this aim and focussing on the post-humanistic design perspective, five important factors were extracted to consider: a) to use sustainable materials and the most non-invasive manufacturing processes; b) easy and cheap production methods; c) to involve the viewers as active participants; d) the design should include transformation of the basic visual image and create different connotations; e) the possibility to use the created forms subsequently within public exhibition spaces.

So the main aim of this project was proclaimed to inform and raise up awareness that milk and dairy products are not to be taken for granted, it is a result of many complex physical and chemical processes in nature and it's evolution, and it is one of the most important events in a cow's life — procreation and motherhood. It is an invitation to look at the world from a cow's point of view, «in which (post)humans are an integral but not privileged element» (Fox and Alldred, 2019).

Basic Concept:

The primary concept of the project was based on explaining the very essence of what cow's milk is. Namely, milk is blood, which brings all the necessary elements, hormones and nutriments into the udder of the cow, where it is transformed into milk which is used to sustain future life. Therefore the udder of a cow is often referred to as the centre of the cow's entire universe. To produce 1 litre of milk (a supermarket standard packet size) a cow has to circulate more than 200 litres of blood through its system. In a 2D graphic this proportion looks like a big red square with a small white square 10 times smaller. With this approximate and very simple visualisation, the idea was to make people literally see and feel the ratio between their daily carton of milk and the volume of a cow's blood which was necessary to create it.

As an artist and graphic designer, the author set up the goal to switch from the 2-dimensional to 3D forms, and to involve the viewers into the not just the perception process, but also to actively participate in creating or changing the art/design-object. Post-humanism conception in its turn, makes the designer to look at the subject from the absolutely different points of view, and it dramatically changes the main stake holders.

The horror of using living beings does not have to be expressed through screams of massacre, blood and specific verbal constructions. The use of a calmer tone in the connotation and the reading of the meaning of images «between the lines» shows the problem more acutely. So the project was turned towards a more mild context, to inform and to educate people.

Open Air Installation, «From a Cow's Point of View»:

The basic concept idea is represented by the red semi-transparent board (1,50m x 1,50m) with the picture of a white 1 litre capacity tetra-pack carton of milk. This will be installed in a meadow or field which can be associated with the farmer's dairy cattle. The installation suggests to

casual tourists or passers-by literally to look at the world «from a cow's point of view», where the non-human world can be seen through a «formula» of a cow's being — the blood which sustains and makes cows alive, and starts the unique process of milk production, which is only 0,5% from the conditional 1,50 m x 1,50 m square. Headphones connected to a player are provided with the recordings of different types of cows mooing noises (cows can distinguish more than 20 different intonations). A set of markers is also provided so that visitors who have interacted with the installation (i.e. looked through the glass and listened to the recordings), are suggested to sign their names on the board. The object being to help make new connections between the human and non-human environment, through looking and letting viewers create new entanglements between them and nature —by learning the nature, trying to look through a prism of nature, listening to the nature — and by writing on the board their own names, people fix and accept a new equal reality: the cows' world.

«Looking Through» cards:

To continue the idea of the installation and to spread the message further, three fly-cards were designed (but this concept can be developed further). They were standard size fly-cards / postcards (105mm x 148mm) printed on so called «modern vellum paper». This is a half transparent thick paper, which when using different methods of ink printing, allows you to create different visual effects — looking through them at a light, you can see a combination of the real world with elements of the printed image. (There is another hidden sense, because historically vellum paper called parchment, was made from dried calfs' skin).

These cards develop the concept of looking at the world with a cow's eyes, using and illustrating the features of a cattle's vision. The first card continues the billboard theme «Looking through the colour of nature» with a red background. The second card is called «looking through the shape of nature» and visualises the fact that a cow can distinguish a 1cm diameter white circle located inside a 36 cm diameter black circle from a distance of 1.50 metres: the card stays half transparent and the black circle with a white dot represents the model of the cows vision, and lets the viewer to look at the nature through the imprinted areas — by adjusting the distance from the viewer and therefore the relative size of the black and white circles, they feel what a cow can see compared to what the human sees. The third card «looking through the movement of nature» represents the features a cow can see in the perception of moving objects, and it is more detailed than what a human can see. The card shows a transparent window with a human's silhouette with a ten arms — looking through the card at a person waving their arms you will see a figure with a several arms, exactly how a cow percept's moving objects.

Posters Conscious Consumption / Value Your Daily Milk: (70x100 cm)

The ideas from the cards have been adjusted for the more traditional form of graphic design, to have the possibility to raise up awareness in supermarkets and other public places. Even if the design of the posters are less sophisticated than that of the outdoor installation boards or half transparent «looking through» postcards, the peculiarities of the cow's vision formed a stylistic method in the posters' design.

Exhibition Hall and Public Art Opportunities:

After the installation has been viewed outside or when the boards have been filled with signatures, it was subsequently planned to exhibit the boards in public spaces, as evidence of the coexistence in the world of the human and non-human.

Though the recent contemporary trend in changing the conception of exhibition spaces and galleries, which moves from changing the concept of the gallery from a place of contemplation and containing (storing) objects, towards interaction, active participation and challenging all the participants in the process (creator, subject, viewer). It was one of the aims to be able to show the created design in a gallery space, but the current object in the shape of a transformed installation panel with audio accompaniment can have an absolutely different visual form, if the focus on involving others senses (sound, smells, tactile sensations) are included.

The whole choice of bearers is created to build up the self-developing organism, which transforms and gives information on different levels, at the same time as inviting the viewer to participate in the creative process. In addition to that there was the understanding that such a project can be shown (suggesting viewers to participate) on different stages — like galleries, open air expositions, as part of education or workshops, as well as the existence in a virtual reality (online, computer graphic and animation, NFT [4] art and design).

Thus it is expected that the project will succeed in building up not only communication, but also first of all implementing the cow as the main actor in the project as well as to animate it — give it a soul, raising its importance and making it as important as human-kind.

By pursuing an important trend in the existence of a project in the virtual space, this design concept can be developed further, where at least two destinations are seen. One is the creation of an animation project which can be turned into a game or video, and another destination is moving towards so called NFT art.

On the other hand it seems that the goal has been achieved of making the concept/idea flexible and having the possibility to be transformed for different situations and to strengthen certain aspects of the project

concept, depending on the current goals and objectives, as well as financial and social capabilities.

Conclusions

Our society is increasingly demanding sustainable solutions in graphic design, especially in consumer packaging design. At the same time the essence of design is a combination of many both theoretical and practical disciplines of different directions, from sociology and philosophy to engineering and technical areas.

But many design and art objects and their conceptions demonstrate how the new media and digital media help to reveal new ways of communications, where all participants are equal: human and non-human, male and female etc. Since new media are being used as a whole system, not just a tool, therefore it helps to illuminate the very actual problems in the social consciousness field.

Sustainability is also reflected in the very essence of digital media — for the most part, electronic storage devices, or cloud storage, are used to create, store and transport art and design objects; if a special equipment is required for the show, it is usually used many times or can be used for subsequent projects. In most cases, all projects presented or saved as a photos / videos for the Internet and can be accessed any time.

It is important to keep in mind Val Plumwood's thesis on post humanist tasks while creating the design: to consider a human in ecological conditions and a non-human in ethical conditions. Environmental humanities nowadays claims for a multi-disciplinary approach and this instrument expands the possibilities as in choosing tools and materials, as well as it expands the fields of influence for the graphic designer. The design field already suggests new solutions which form trends not only within the post-humanist perspective, but also show ways of further visual language development, as illustrated by the author's project, using the benefits of new media art.

The post-humanism perspective turned the designer's vision towards non-human participants and to the shadow places which are always hidden behind the dairy and consumer packaging industries, from the micro-world and millions of years of evolution in to the main actors — farm livestock, the cow, her children and her own world of motherhood, her vision of our surroundings. The entanglement connections from post-humanism are more prolific and more objective rather than the traditional linear system. And it is not necessary to remain only a graphic designer, because the environmental humanities idea lets different combinations building up and your own project is a flexible organism which can grow, change and be changed over time.

The new vision of gallery space, which is not a static passive space anymore, but it «weaves together humans, space, time, animals, objects, and

machines in sympathetic environments. By including the animal and the machine (as animators and assemblages) in our equation, it is possible to understand this relationship in the gallery as one not just between humans and objects, but one that encompasses all living and non-living, animate and inanimate bodies» (Ballard, 2017).

New media and post-humanistic perspectives open up new connections and new points of view for all the participants — creators, humans, non-humans, etc. Raising up awareness about non-human processes and living objects, is a part of the same idea which works in entanglement connections and the gallery space — weaving together many different aspects.

The design object in a post-humanist perspective together with the new media can exist in different paradigms, achieve different viewer groups and can be placed on different platforms. For example, as object in an exhibition or as an online video. If before video and photographing existed as an instrument to fix the reality, now it is a full-fledged part of a design idea. For example taking the recent Van Gogh Alive exhibition, which turned into multimedia surroundings without any original paintings.

In the Post-humanism glossary, one of the notations for the term «contemporary» is a special attitude to the past and the special relations between past, present and future. Together with animation, both as a technical method / contemporary design practice (video, VR, animated pictures, interactive actions on the internet, and as a performance or a workshop in real time) and as an animation as a post-humanism conception of «making the nature alive, giving it a soul», among other goals, these practices help to build up different connections between viewers, subject and creators.

It is important to note the adaptation of the graphic designer's visual language from printed physical products to animation and VR objects, which answers to new economical, technical and manufacturing conditions. It is one of the rare occasions when the interests of the big economy and post-humanistic trends coincide. This has become especially noticeable in the last couple of years, when, with the outbreak of the pandemic in 2020, whole areas have gone virtual and online, including those which we could not have imagined, for example public exhibitions, etc.

Multi-disciplinary approach and fusion of contemporary art genres with design (including graphic design) and new media reveals a deep niche of conceptual art and design in an exhibition activities sphere. The very concept of graphic design is expanding, along with new goals and objectives, new tools and concepts come.

Such multi placement coming from contemporary design tendencies, when a design object turns into the design system. When the reality «are challenging designers to focus on complex socio-technical systems» (Forlano, 2018) it becomes more flexible and many more viewpoints needing to be considered — from the scientific to different social requests.

Notes:

1. Thomas Laurien PhD, Designer MFA, Curator, Senior Lecturer/Associate Professor at HDK-Valand — Academy of Art and Design University of Gothenburg, Sweden
2. VR — virtual reality. Images created by a computer that appear to surround the person looking at them and seem almost real (Oxford University Press, 2021).
3. The visualisation of the design project can be seen at the author's web-site www.mariadutton.com
4. NFT — non-fungible token is a unit of data stored on a digital ledger known as block-chain. Each NFT is unique and acts as a digital certificate attesting to a work's authenticity and is used to represent an item such as an artwork (Park, 2021).

References:

1. Ballard S. (2017) New Ecological Sympathies: Thinking about Contemporary Art in the Age of Extinction, Environmental Humanities, 9 (2), pp. 255–279 [Online]. Retrieved December 14, 2021, from https://doi-org.ezproxy.ub.gu.se/10.1215/22011919-4215229
2. Barad K. (2007) Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning. Durham et al.: Duke University Press.
3. Braidotti R., Hlavajova M. (2018-02-22) Posthuman Glossary. [Online]. Available at: Bloomsbury Publishing Plc.
4. Catricalà V. (2015) Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology. [Online]. Available at: Gli Ori.
5. Cupere de P. (2015) The Smell of a Stranger. Biennial of Havana, Retrieved December 14, 2021, from http://www.peterdecupere.net/index.php?option=com_content&view=article&id=161:biennial-of-havana&catid=2:upcoming-exhibitions&Itemid=98
6. Eyjolfsson G. (2021, January 25–29). Conflicted matters [Paper presentation]. Konstfack Research Week 2021, Stockholm, Sweden.
7. Ferrando F. (2014, August 19). Posthumanism. https://www.idunn.no/. https://doi.org/10.18261/ISSN1891-1781-2014-02-05.
8. Forlano, Laura. (2018). Posthumanism and Design. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation. 3. 16-29. 10.1016/j.sheji.2017.08.001.
9. Fox N., Alldred P. (2019) Sustainability, feminist posthumanism and the unusual capacities of (post)humans, Research Gate, (), pp. [Online]. Available at: https://www.researchgate.net/deref/https%3A%2F%2Fdoi.org%2F10.1080%2F23251042.2019.1704480 (Accessed: 14th December 2021).
10. Goldberg J. (DEC-04-2019) 'War' is getting udderly vicious', The Outline, [Online]. Retrieved December 14, 2021, from https://theoutline.com/post/8384/sweden-milk-war-oatly
11. Grau O. (2015) Our Digital Culture Threatened by Loss, Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology, p. 39 [Online]. Retrieved January 24, 2023, from https://www.academia.edu/11185472/Media_Art._Towards_a_New_Definition_of_Arts_in_the_Age_of_Technology
12. Jones O. (2017) What Are the Environmental Humanities? And history of the term?, Retrieved December 14, 2021, from https://ecologicalhumanities.wordpress.com/what-are-the-environmental-humanities-definition-of-the-environmental-humanities/
13. Larsson P. (2018) Untold Stories, Retrieved December 14, 2021, from https://shuffleshuffle.netlify.app/untold-stories/
14. Lislegaard A. (2015) A Fox From the Future, Retrieved December 14, 2021, from https://www.youtube.com/watch?v=KnAy4opgHsc&ab_channel=momasu
15. Manifesto For Shadow Places, Retrieved December 14, 2021, from https://www.shadowplaces.net/manifesto

16. Meindertsma C. (2007). Christien Meindertsma. christienmeindertsma.com. Retrieved December 14, 2021, from https://christienmeindertsma.com/PIG-05049
17. Moo J. M. (2005, July 6). The Art of the Unconscious — The Atlantic. Retrieved December 14, 2021, from https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2005/07/the-art-of-the-unconscious/304150/
18. Oxford University Press. (2021). Definition of virtual reality. Oxford Learner's Dictionaries. Retrieved December 14, 2021, from https://www.oxfordlearnersdictionaries.com
19. Partridge S. (2015) Foreword, Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology, p. 7 [Online]. Retrieved January 24, 2023, from https://www.academia.edu/11185472/Media_Art._Towards_a_New_Definition_of_Arts_in_the_Age_of_Technology
20. Pevere M. (2018). Margherita Pevere. Retrieved December 14, 2021, from https://www.margheritapevere.com/artwork/wombs/
21. Rose Deborah Bird; van Dooren, Thom; Chrulew, Matthew; Cooke, Stuart; Kearnes, Matthew; O'Gorman, Emily (2012-05-01). Thinking Through the Environment, Unsettling the Humanities. Environmental Humanities. 1 (1): 1–5.
22. Tribe M., Jana R. (2006). New Media Art. Taschen.

ЧАСТЬ V
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОЦЕССЫ И НОВЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ

PART V
EDUCATIONAL PROCESSES AND NEW COMPETENCES

Ю.В. НАЗАРОВ
Доктор искусствоведения, профессор, профессор кафедры «Средовой дизайн», РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

Y.V. NAZAROV
D. Sc. (in Art History), Professor, Professor of the Department of Environmental Design, Russian State University. A.N. Kosygin (Technology. Design. Art)

ПОСТЦИФРОВАЯ ЭСТЕТИКА

POST-DIGITAL AESTHETICS

В основной лекции о некреативном письме на Берлинском фестивале медиаискусства Transmediale в феврале 2013 года Кеннет Голдсмит продемонстрировал свою версию обновления литературного творчества в эпоху интернета на примере авангардной поэзии, созданной с помощью поиска в ресурсе Google и дополненной изображениями в JPEG, пиксели которых были сбиты вставкой в их исходный код текстов шекспировских пьес. Для широкой публики это стало доступным откровением, раскрывающим смысл теоретических дебатов о культурных изменениях с помощью новых технологий, которые в противном случае представлялись бы абстрактными субстанциями. Для поклонников нового медиаискусства это представлялось как повторение экспериментов, схожих с net.art конца 1990-х годов в области литературного письма. В любом случае эту «эстетику неудачи» вполне еще можно, используя терминологию американского композитора Кима Касконе, назвать «постцифровой»: это подход к цифровым медиа, который больше не стремится к техническим инновациям или улучшениям, а считает «оцифровку» чем-то, что уже произошло и может быть воспроизведено [1].
Ключевые слова: информационные технологии, оцифровка, медиаискусство, постцифровое искусство, неолиберальная глобализация, пикселизация

In a keynote lecture on non-creative writing at the Transmediale Berlin media arts festival in February 2013, Kenneth Goldsmith demonstrated his renewal of literary creativity in the Internet age, using avant-garde poetry created with a Google search and enhanced with pixelated JPEG images. By inserting the texts of Shakespeare's plays into their source code. For the general public, this has become an accessible revelation regarding the theoretical debate about cultural change through new technologies, which would otherwise appear abstract. To seasoned fans of new media art, it seemed like a repetition of experiments similar to net.art in the late 1990s in the field of literary writing. In any case, this «aesthetic of failure» could well, to use the terminology of the American composer Kim Cascone, be called «post-digital»: it is an approach to digital media that no longer seeks technical innovation or improvement, but considers digitization to be something that is already happened and can be reproduced [1].
Keywords: information technology, digitization, media art, post-digital art, neoliberal globalization, pixilation

Для нашего времени характерна ситуация, при которой смены информационных технологий происходят не синхронно. Когда в 2000 году Ким Касконе отметил черты «постцифровой» эстетики в электронной музыке, компьютерной музыке было уже 44 года; двадцать лет прошло с момента изобретения аудио компакт-диска и семь лет с момента публичного выпуска технологии mp3. Другие медиа пережили период своей «оцифровки» гораздо позже. В книжных и газетных изданиях масштабный переход от бумаги к цифровой электронике как стандартному средству распространения начался в 2000 годах [2], и, в отличие от электронной музыки, электронная поэзия пока сохраняется в небольшой академической нише [3].

В современном изобразительном искусстве формы творчества, основанные на интернете, по большей части остались в гетто медиа-искусства с небольшой долей экспозиций, существующих в системе биеннале современного искусства и центров современного искусства [4]. Это положение изменилось только недавно с приходом в современное искусство молодого поколения, особенно в США, и это обстоятельство объясняет популярность для искусства коммерческих интернет-платформ, таких как Tumblr, принимающих форму найденного стороннего материала, или, на жаргоне современного искусства, искусства как кураторства [5]. В настоящее время блог HyperAllergic является одним из лучших ресурсов, повествующих об этом направлении в современном искусстве. В марте 2013 года HyperAllergic стал одним из организаторов мероприятия под названием «Первый в мире художественный симпозиум Tumblr» в Бруклине [6].

Для коммуникационных средств и художественного производства «оцифровка» и интернет означают исторический разрыв с тради-

ционной подачей произведений, так же как, например, неолиберальная глобализация означала цезуру для мировой экономики или подъем монотеизма две тысячи лет назад изменил характер мировых религий.

Тем не менее, во всех этих примерах разрыв с традицией не является ни абсолютным, ни синхронным, а представляется асинхронным процессом, протекающим с разной скоростью и в разные периоды и обладающим культурным разнообразием в каждой из преобразуемых областей. Термин «постцифровой» отчасти неточен, поскольку он ошибочно подразумевает только один изолированный эпизод глобального исторического перелома. Это определение неполно и как описание реакции искусства на культурное воздействие «оцифровки», и как героическое повествование о художниках как «технологических новаторах», прототипирующих мейнстримное развитие, типичное для авангардной области «медиаискусства». То, что музыканты, исполняющие электронную музыку, активно реагировали на цифровые технологии, творчески используя возникающие «накладки» и сбои и не покупаясь на маркетинговые обещания улучшенного и более чистого воспроизведения, выглядело как то же самое обещание, которое все еще эффективно при продаже, например, 3D- и 4K-телевизоров, и это только одна сторона «цифровой» истории. [7] Никто, кроме экспертов, не видит разницы между фильмом, качественно снятым и проецируемым на экран с аналоговой 35-мм пленки, и цифровым видео формата 4K; характеристики любого носителя проявляются только при его плохом воспроизведении и на низком качественном уровне.

После выступления Кеннета Голдсмита в 2013 году в Берлине Аннет Фрик, известный субкультурный фотограф, десятилетиями документировавшая необычный и артистический андерграунд городского ландшафта, попросила разрешения у Кеннета Голдсмита сфотографировать его самого. Кеннет был заинтригован таким предложением не из-за репутации Фрик, не столько из-за того, что он не был знаком с ее работами, а скорее из-за ее камеры — аналога Mamiya 6x6 среднего формата Twin Lens Reflex 1960-х годов. На первый взгляд, это выглядело несколько иронично, поскольку радикальный сторонник поэтики цифрового копирования был очарован старой медиатехнологией и ее атрибутами: протяженностью процесса — вместо быстрого результата, мастерством — вместо поэзии, сочиняемой всеми [8], высочайшим качеством воспроизведения — вместо сжатия для экономии полосы воспроизведения. Но эта кажущаяся ирония или противоречие на самом деле не были таковыми, если принимать во внимание более широкий масштаб постцифровой реальности.

В то время, когда издатели и креативные писатели настаивали на реалистичной прозе, напечатанной на бумаге, вставка стихотворений Шекспира в файл JPEG, естественно, считалась дерзкой концепцией сочинительства.

Таким образом, «постцифровое» в определении 2013 года может пересекаться с тем, что сегодня называют «ретро-медиа» или, цитируя Саймона Рейнольдса, именуют «ретроманией» [9]. Несомненно, что С. Рейнольдс, с точки зрения историка поп-музыки, упускает из виду в своей широко обсуждаемой книге 2011 года «Пристрастие поп-культуры к собственному прошлому» то, что современный «ренессанс» виниловых дисков и аудиокассет [10] имеет иное культурное значение, чем, например, Motown или возрождение панка. Автор считает, что ретро «всегда связано с относительно недавним прошлым, с тем, что произошло недавно и сохранилось в памяти живущих» [11]. Винил и кассеты, действительно, соответствуют этим критериям; отсутствие более масштабного возрождения, например, катушечных магнитофонов, подтверждает точку зрения С. Рейнольдса. С другой стороны, бесспорно, просматривается современная логика в возвращении винила после mp3 и, в более общем плане, в распространении музыки в виде файлов, когда компакт-диски превратились в неуклюжие гибриды mp3, и культе классических пластинок — им не хватает гибкости файла, а также не достаёт изобретательности, визуальности и тактильной осязаемости пластинки и самодельной кассеты. Таким образом, винил и кассеты стали признанными постцифровыми носителями. Сегодня они существуют только потому, что компенсируют недостатки цифровых файлов — как эстетические, так и социальные, поскольку сегодняшние медиа являются средством межличностного обмена в формате «лицом к лицу». Точно то же самое справедливо и для бурно развивающихся средств художественной печати: журналы по-прежнему издаются, потому что они не являются блогами; книги, проиллюстрированные художниками вручную, тиражируются, потому что они не являются веб-сайтами или PDF-файлами.

Альтернативную историю западного современного искусства можно было бы представить как борьбу с индустриализацией. В этой истории почти не заметно связи между классическим живописным изображением и современным искусством, но её можно вести с эпохи средневекового мастерства, продолжившегося в «Движении искусств и ремесел» в XIX веке, подхваченного Баухаузом в XX веке и закончившегося современным искусством, «креативными индустриями», включая большую часть актуальной художественной практики, а также авторские книги, журналы, кассеты, винил, печать электронных схем, создание Fablab и взлом программного обе-

спечения. В книге Ричарда Сеннета 2008 года «Ремесленник» эта художественная традиция обрела свою «библию» [12]. Для Р. Сеннетта мастерство выходит за границы понятия «ручной труд» и охватывает все формы продуктивного производства, от плетения ковровых покрытий — до традиционной работы художников и кодирования ядра Linux [13]. Р. Сеннет отмечает, что между ремеслом и промышленным производством нет бинарной границы.

Точно так же движения художников под лозунгом «сделай сам» со времен Arts & Crafts, включая, например, Fluxus и панк, либо сопротивлялись засилию промышленного производства, либо активно его поддерживали. Мультипликация Fluxus и панк-журналы одновременно являются объектами ручной работы и массового тиражирования. Таким образом, традиция их создания, вдохновлённая лозунгом «сделай сам», создала радикальную цифровизацию, направленную против авторского права — от ранних платформ сетевого искусства, управляемых художниками, таких как The Thing, до нетворческого письма Голдсмита. Параллельно данный принцип сформировал постцифровое сознание в формате «сделай сам», возникшее на базе современных мини-кинолабораторий, возродил интерес к неоструктуралистской 16-миллиметровой пленке таких мастеров, как Бен Риверс и Люк Фаулер, и нашёл воплощение в рукодельных художественных журналах [14].

Термин «постцифровой» столь же неоднозначен и склонен к редакционному прочтению [15], как и термин «постиндустриальный». По сути, это две стороны одной медали, с той лишь разницей, что подлинная «индустриализация» так называемого творческого труда началась с интернета, на 150 лет позже, чем индустриализация других форм производства. Иными словами, «творческий труд» стал анахронизмом, поскольку считал себя постиндустриальным, по сути являясь доиндустриальным явлением. Издатели журналов и коллекционеры винила — это сообщества, сохранившиеся в постиндустриальных городах, таких как Детройт, Глазго, Берлин и Роттердам, после того, как креативные индустрии стали не только метафорой, но и реальностью в лице IT-компаний в Силиконовой долине и в Бангалоре.

Опираясь на исследования Жака Дерриды, Саймон Рейнольдс использует термин «хонтология» для описания работы художников, которые «рыскают по благотворительным магазинам, уличным рынкам и беспорядочным распродажам в поисках восхитительных кусочков разлагающейся культурной материи» [16]. Среди приведённых им примеров — работа Уильяма Басински — «Disintegration Loops» [17] в виде серии звуковых произведений, выпущенных в 2002 году на основе старых аналоговых ленточных «лупов», буквально «разваливающихся» при цифровом воспроизведении. Сам творческий процесс и связанная с

ним эстетика очень похожи на «Дзен для кино» Нам Джун Пайка 1962 года, использовавшего петлю чистой 16-миллиметровой пленки, постепенно покрывающуюся пылью и царапинами при каждом новом прогоне через проектор. В настоящее время этот приём в основном рассматривается через его пикселизацию в качестве артефакта при цифровом сжатии. Существующий формат YouTube основан на более раннем способе воспроизведении DVD. И, наоборот, фильмы с цифровым мастерингом теперь сохраняются на аналоговой пленке, дабы избежать несанкционированного «цифрового распада». В постцифровом состоянии «старые» и «новые» медиа уже не существуют как содержательные термины, а рассматриваются только как технологии взаимной стабилизации и дестабилизации.

Примечания:

1. Kim Cascone, The Aesthetics of Failure, «Post-Digital» Tendencies in Contemporary Computer Music // Computer Music Journal. 2000. Volume 24, Issue 4. Pp. 12–18.

2. Alesssandro Ludovico. Post-Digital Print. Onomatopee, 2012.

3. Florian Cramer. Post-Digital Writing // Electronic Book Review, 2012, http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/postal

4. For a history of net.art: Josephine Bosma, Nettitudes, NAi Publishers, 2011; on the difference of media arts and contemporary art: Claire Bishop, Digital Divide, Artforum 9/2012.

5. HyperAllergic, Tumblr; Simon Reynolds, Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past, Faber & Faber, 2011, p. 15: «pop-culture curatorship is gradually becoming a field, a career option».

6. http://hyperallergic.com/tumblrart/

7. Here I disagree, from a 2013 perspective, with the premise of Ian Andrews' 2000 paper «Post-digital Aesthetics and the return to Modernism» that the post-reaction to digitization «often takes the form of a (naive) return to the purity of modernism» http://www.ian-andrews.org/texts/postdig.html

8. Lautréamont's demand that poetry should be made by all can be seen as the underlying programme of Goldsmith's poetics, including the avant-garde art archive of Ubuweb (ubu.com) that he runs and administers.

9. Simon Reynolds, op. cit., 2011.

10. Reynolds, p. 125 (on the resurgence of vinyl) & p. 350 (on contemporary «cassette-mania»).

11. Reynolds, p. 326.

12. Richard Sennett, The Craftsman, Yale University Press, 2008.

13. Sennett, p. 9: «Craftsmanship cuts a far wider swath than skilled manual labor; it serves the computer programmer, the doctor, and the artist; parenting improves when it is practiced as a skilled craft, as does citizenship», p. 20: «The carpenter, lab technician, and conductor are all craftsmen because they are dedicated to good work for its own sake».

14. www.filmlabs.org and, for zines and artist-made books, www.mottodistribution.com. To quote Claire Bishop, op. cit.: «Today, no exhibition is complete without some form of bulky, obsolete technology — the gently clunking carousel of a slide projector or the whirring of an 8-mm or 16-mm film reel».

15. Sennett's critique of Heidegger's proto-environmentalist withdrawal from industrial society, p. 3, 12, 83.

16. Reynolds, p. 328.

17. Reynolds, p. 336.

Е.А. ЗАЕВА-БУРДОНСКАЯ
Кандидат искусствоведения, профессор,
исполняющий обязанности заведующего кафедрой
«Средовой дизайн», РГХПУ им. С.Г. Строганова

E.A. ZAEVA-BURDONSKAYA
PhD (in Art History), Professor, Head of Environmental Design Department, the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МЕДИАДИЗАЙНА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ ПОСТЦИФРОВОГО ПРОСТРАНСТВА

THEORY AND PRACTICE OF MEDIA DESIGN IN EDUCATIONAL TECHNOLOGIES OF THE POST-DIGITAL SPACE

Инновационный потенциал мультимедиа дизайна обретает статус активной общественной силы в рамках системы профессиональной подготовки по программам Высшей школы. Интеграция профессией гуманитарных и цифровых технологий позволила сформировать черты портрета будущего специалиста-профессионала во всем объеме необходимых знаний и навыков. Вектор медиапроектирования, направленный на новейшие цифровые технологические открытия, наделил профессию аналитическими методами предпроектных исследований, максимальной адаптивностью к художественно-творческим задачам, открытостью к постоянно меняющимся условиям реальной практики и требованиям рынка, помог совершенствованию перспективных межличностных и корпоративных отношений в области проектно-художественной культуры.

Ключевые слова: медиаобразование, мультимедиа дизайн, цифровая образовательная среда, цифровые технологии, информационный ресурс, адаптивные технологии, магистратура, проектирование

The innovative potential of multimedia design acquires the status of an active social force within the framework of the system of professional training under the programs of the Higher School. The integration of humanitarian and digital technologies by the profession has made it possible to form the features of a portrait of a future professional specialist in the entire scope of the necessary knowledge and skills. The vector of media design, aimed at the latest digital technological discoveries, endowed the profession with analytical methods of pre-project research, maximum adaptability to artistic and creative tasks, openness to constantly changing conditions of real practice and market requirements, helped to improve promising interpersonal and corporate relations in the field of design and artistic culture.

Keywords: media education, multimedia design, digital educational environment, digital technologies, information resource, adaptive technologies, magistracy, design

С 2015 года обучение на кафедре Средового дизайна проводится по многопрофильной модели. Дизайн объемно-пространственной среды получил медиаизмерение. Цифровое пространство от косвенных по отношению к профильным проектным задачам приемов и методов компьютерного моделирования переместилось в центр проектных задач (профиль «Дизайн мультимедиа»), обретя творческий вектор направленности.

Постидустриальная эпоха, сменившаяся цифровым этапом развития общества, подошла к новому «пост» пространству: постцифровой эпохе. Этим рубежом в дизайне обозначились множественные гибридные формы и системы, представляющие собой сложный синтез, врастание медиа в привычный слой аналоговой предметно-пространственной среды. «Цифровое образование становится стратегической тенденцией развития общества и, в первую очередь, его коммуникационных подсистем» [3, с. 243]. В подобной ситуации особое внимание привлечено к обучению по программам Магистратуры, второй ступени профессионального образования дизайнера. Длительный, полный эксперимента путь подготовки специалистов в области медиапроектирования позволил сформировать новую магистерскую программу Дизайн мультимедиа и совокупность дисциплин, описывающих медиаориентированную творческую деятельность дизайнера.

Подготовка специалиста в области медиадизайна изначально имеет междисциплинарную природу, в структуру которой включены методические программные разработки в сфере аналогового средового проектирования. Интегрированный характер подготовки и программного обеспечения учитывает и более широкий гуманитар-

ный контекст, связанный с принятым на кафедре художественно ориентированным проектным методом. В основе проектной стратегии кафедры лежит концепция, разработанная Е. Розенблюмом в его теории художественного проектирования. Проектная эстетика подчеркивает свою тесную связь с историческими и художественно-культурными процессами общества и развивается в контекстуальном режиме. Не случайно исследователем упоминается, что «Структурная сложность произведений мультимедийного дизайна определяется взаимосвязанными характеристиками: проектностью, технологичностью, художественной образностью» [6, с. 45]. Триединое начало мультимедийного проектного творчества позволяет в процессе обучения проводить разработку наиболее сложных в техническом отношении, системных по составу, художественно-образных по решению, проектов.

Более развитая по отношению к бакалавриату образования ступень включает серьезную научно-исследовательскую составляющую. Магистерский медиапроект изначально ориентирован на инновационный характер. Аналитический подход позволяет в полной мере реализовать требования технико-технологической и концептуальной художественно-образной новизны. Обучение по программе магистратуры «Дизайн мультимедиа» открыло новые возможности исследовательского проектирования. «Проектирование является неустранимо объектно-ориентированной деятельностью, также, как деятельность исследования и познания. Но одна полагает объекты для того, чтобы описать и выявить, а другая — для того, чтобы трансформировать и преобразовать. Но исследование и проектирование объектны в одном и том же смысле» [5]. В основе исследования закономерностей требующей решения проблемной ситуации лежит метод предпроектного анализа как поиска наиболее адекватных и перспективных потребительских сценариев будущего медиапроекта. С другой стороны, инновационный аспект медиадизайна во многом оказывается определен технологическими методами и инструментарием: развитие новых медиасервисов, синтезированное использование возможностей AR, VR и смешанной реальности, модификации существующих медиатехнологий и т.д. в их ориентированности на сценарии урбанизированной среды. Исследователи рассматривают потенциал компьютерной графики в развитии у студентов навыков пространственного воображения, а использование программного обеспечения как элемент создания инновационных проектов [2, с. 109].

Системный проект носит исследовательский характер и предполагает, прежде всего, выработку проектных принципов той или иной степени универсальности. «Мир постсовременности формирует не только

новую политическую географию, экономику, коммуникацию, систему СМИ — как результат развития процессов глобализации. В основе его лежит иной менталитет, расширение сознания информационного общества, что приводит к проблеме поиска адекватных форм выражения, формирования универсального интернационального языка, функции которого может успешно выполнять визуальный язык» [1, с. 5-6]. Именно с позиций выработки проектно-визуальных универсалий выстраивается система сематически и семиотически значимых элементов (языка визуальных цифровых образов) исследовательного проекта. Не случайно большое внимание теоретиков привлекает эмоциональная психологическая сфера инновационной digital-среды, включая методологии эмоционального дизайна и т.д., затрагивающая авторскую личностную позицию проектировщика. Формируется система субъект-субъектных отношений, опосредованных цифровой образовательной средой [3, с. 244].

Синтетический характер медиапроектирования подчеркивает тесную взаимосвязь проектного инструментария, что отражено в системном характере каждого исследовательского проекта. «В дизайн-деятельности априори заложен потенциал поля культурного синтеза, питательной среды для формирования нового мировоззрения» [6, с. 45]. Магистр мультимедиа дизайна — это специалист не только широких профессиональных взглядов, но и обладатель широкого проектного потенциала. В задачи будущего специалиста в области медиапроектирования входит важнейшая культурно-творческая просветительская активность. Социум не только влияет на формирование личности магистра, но, в свою очередь, отражает его социокультурную позицию. Менталитет постцифрового общества все активнее обращается к человеческим ценностям. В процессе проектирования социокультурный компонент выражает социально востребованная и социально значимая тематика медиапроекта. В приоритете области, включающие ярко выраженный региональный компонент проблематик: отечественная сфера туризма, ивент-дизайн с элементами просветительского характера, ориентированность на нужды безбарьерной среды, медиареконструкции историко-культурных объектов и т.д.

В центре совокупной методики средового системного подхода к проекту стоит человек, определяя собой целеполагание дизайн-деятельности по преобразованию медиасреды. Технико-технологический пласт медиаинструментария давно перерос чисто технический аспект проектирования, и все активнее влияет на выразительный и содержательный аспекты творчества дизайнера. Гуманитарная миссия медиадизайна выступает противовесом технократической проектной концепции, способной к осмыслению и систематизации ко-

личественных, но не качественных характеристик проекта. Сфера антропоцентризма становится залогом социальной адаптивности медиапроекта.

Политику социальной значимости проектов поддерживает работа по заказам реальных государственных и частных фирм и организаций, городских администраций и производственных предприятий и т.д. Особенностью магистерского исследовательского проекта становится создание медиапродукта в той или иной степени готового к реализации. Большую помощь в подготовке инновационных медиапродуктов оказывает технологическая база кафедры — Мультимедийная лаборатория, функционирующая по целому ряду направлений инновационных технологий: проекционные технологии, технология Kinect (бесконтактный сенсорный игровой контроллер), технология VR, технологии геймдизайна и т.д., что позволяет студентам воплощать задуманное в продуктах анимированных сюжетных фильмов, «живых картин» эксподизайна, 2D и 3D мэппинга, мобильных приложений, виртуальных медиареконструкций и т.д.

Проектирование разделяется на ряд важнейших этапов, включая действия с медиапродуктом. «Закономерность деятельности обучающихся, работающих над проектом, полностью или частично соответствует особенностям современного производственного процесса, всё чаще приобретающего характер цифрового проекта, с соответствующими этапами <…>:

1) выявление потребности,
2) поиск идеи,
3) постановка задачи,
4) проектирование,
5) апробация и коррекция продукта,
6) презентация и продвижение продукта,
7) управление продуктом» [2, с. 108].

Особенностью взаимоотношений медиапроекта с реальным производством становится длительности его разработки. Как правило, медиадизайн — быстро развивающаяся индустрия, и двухгодичная дистанция ограничивает сферу возможной реализации продукта. Магистерские исследования скорее носят стратегический проектный характер, рассчитанный на прогностические задачи.

Включение в программу магистерской подготовки практик научно-исследовательского и проектно-производственного характера, проходящих на производственных базах партнеров кафедры и Академии, способствуют формированию у студента опыта реальной проектной работы на производстве, дизайн-бюро и т.д. «Следует отметить, что любой работодатель заинтересован в том, чтобы получить специалиста с реальными практическими навыками» [2, с. 110]. Таким образом, не только при выборе направления исследования или на этапе завершения работы, но и в процессе работы над различными составляющими магистерского медиапроекта, возможно консультативное и иное участие заинтересованной стороны (работодателя, заказчика и т.д.). Развитие форм онлайн-обучения благодаря компьютерным технологиям позволяют реализовать эти возможности в режиме реального времени.

Важнейшим итогом процесса реализации магистерской программы «Мультимедиа дизайна» становится освоение магистром профессиональных умений и навыков как результата суммы приобретенных знаний. «С изменением ценностных ориентиров и целей в системе образования вступает в силу новая характеристика будущего дизайнера — цифровая компетентность, владение компьютерными технологиями как основой визуализации проектных идей, умение апробировать инновационные решения и креативные подходы, а также выделять главное в огромном информационном потоке» [2, с. 110]. Термин «цифровая компетентность» включает ряд структурных компонентов и имеет «интегрированный характер, определяемый комплексом решаемых типовых профессиональных задач» [4, с. 189]. О.С. Шкиль суммирует различные грани реализации информационной цифровой модели компетенции: коммуникативную, аналитическую, технологическую, функциональную и профессиональную. В процессе обучения по программе «Дизайн мультимедиа» студент суммарно осваивает целый комплекс дисциплин, направленных на средовое и медиапроектирование, в результате формирующих гармоничную высоко образованную личность.

Благодаря инновационному мультимедийному потенциалу дизайн вновь обретает исторически присущий ему статус общественной силы, формирующей перспективные межличностные и корпоративные отношения в области художественной культуры, интегрирующей гуманитарные и цифровые технологии, формирующей черты портрета будущего специалиста-профессионала во всем объеме необходимых знаний и навыков. Векторы медиадизайна, направленные на новейшие цифровые технологические открытия, делают профессию максимально адаптивной, открытой к постоянно меняющимся условиям реальной практики и требованиям рынка.

Список литературы:

1. Волкова В.В. Специфика медиадизайна // Вестник московского университета. Сер. 10. Журналистика. 2014. № 4. С. 5–21. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-mediadizayna/viewer (Дата обращения 24.09.2022).

2. Ерохина Е.В. Цифровой проект в современном дизайн-образовании: гуманистические основы взаимодействия преподавателя и студента в информационной среде. URL: https://www.sgu.ru/sites/default/files/textdocsfiles/2021/11/09/105-112.pdf (Дата обращения 25.09.2022).

3. Коханова Л.А., Головко С.Б., Черешнева Ю.Е. Цифровое образование как тренд профессионального роста // Труды II Всероссийской научной конференции Революция и эволюция: модели развития в наук, культуре, обществе. Нижний Новгород: ООО «Красная ласточка», 2019. С. 243–246. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoe-obrazovanie-kak-trend-professionalnogo-rosta (Дата обращения 24.09.2022).
4. Шкиль О.С. Цифровая компетентность будущих дизайнеров в условиях информатизации и цифровизации дизайн-образования // «Инновационная наука». 2021. № 4. С. 187–190. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-kompetentnost-buduschih-dizaynerov-v-usloviyah-informatizatsii-i-tsifrovizatsii-dizayn-obrazovaniya (Дата обращения 25.09.2022).
5. Шулика Т.О. Методология проектно-художественного синтеза на примере архитектурно-дизайнерского проектирования по специальности // Международный электронный научно-образовательный журнал AMIT. 2010. № 3 (12). С. 1–20. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/metodologiya-proektno-hudozhestvennogo-sinteza-na-primere-arhitekturno-dizaynerskogo-proektirovaniya-po-spetsialnosti/viewer (Дата обращения 10.03.2020).
6. Яцюк О.Г. Дизайн компьютерной виртуальной среды как закономерный этап развития проектной культуры // Вестник ОГУ. 2007. № 76. С. 45–51. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/dizayn-kompyuternoy-virtualnoy-sredy-kak-zakonomernyy-etap-razvitiya-proektnoy-kultury (Дата обращения 25.09.2022).

А.В. ПАНКРАТОВА
Кандидат философских наук, доцент, заведующий кафедрой дизайна, Национальный исследовательский университет «Московский энергетический институт»

A.V. PANKRATOVA
PhD (in Philosophy), Associate Professor, Head of the Department of design, National Research University «MPEI» PhD in philosophy

МЕДИАДИЗАЙН КАК НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ

MEDIA DESIGN AS A NEW DIRECTION OF DESIGN EDUCATION

Медиадизайн как новый профиль направления 54.03.01 Дизайн был открыт на кафедре дизайна НИУ «МЭИ» в 2019 году. Введение нового профиля было обусловлено культурологическим осмыслением феномена гиперреальности и дизайна в данной среде. Особенности функционирования гиперреальности детерминируют особенности дизайн-образования в рамках соответствующего профиля.
Ключевые слова: дизайн, медиадизайн, гиперреальность, дизайн-образование, симуляция, идея

Media design as a new profile of the 54.03.01 Design direction was opened at the Design Department of the NRU «MPEI» in 2019. The introduction of the new profile was due to the cultural understanding of the phenomenon of hyperreality and design in this environment. The features of hyperreality functioning determine the features of design education within the relevant profile.
Keywords: design, media design, hyperreality, design education, simulation, idea

В 2019 году на отделении дизайна Гуманитарно-прикладного института Национального исследовательского университета «МЭИ» был открыт новый профиль «Медиадизайн» в рамках направления 54.03.01 Дизайн. Введение нового профиля в образовательный процесс было обусловлено как запросом снизу — повышающимся интересом студентов к созданию цифрового контента, так и осмыслением процессов, происходящих в дизайне в настоящее время.

В 2019 году в среде дизайн-образования не было единого представления о том, что можно понимать под термином «Медиадизайн». Различные высшие учебные заведения предлагали свои трактовки, что следовало из описания их образовательных программ.

На кафедре дизайна НИУ «МЭИ» при открытии профиля «Медиадизайн» исходили из того, что медиадизайнер занимается организацией медиасреды. Медиасредой можно считать интернет, СМИ, телевидение, рекламу, то есть то, что входит в понятие гиперреальности. То есть медиадизайн — это дизайн в гиперреальности.

Несмотря на то, что осознание дизайна как семиотического феномена, как способа организации знаков, так или иначе, всегда присутствовало в дизайн-образовании, до сих пор дизайн-образование не занималось настолько плотно гиперреальностью.

Поэтому для понимания особенностей построения учебного процесса по профилю «Медиадизайн» необходимо разобраться с тем, чем является медиадизайн сегодня и с какой средой он имеет дело.

Сегодня основной социокультурной средой и местом обитания человека становится гиперреальность. Феномен гиперреальности был описан Ж. Бодрийяром несколько десятилетий назад. Однако сегодня гиперреальность интенсивно развивается, приобретает новые свойства и требует философского и культурологического осмысления.

Уже исследование гиперреальности периода постмодерна дает понять достаточно ясно, что основным инструментом организации знаков в гиперреальности является дизайн. Гиперреальность является полностью вторичной средой знаков и смыслов, надстроенной над первичной средой вещей. Другими словами, гиперреальность — это метасреда. Единицами гиперреальности являются симулякры — знаки с отсутствующим референтом.

Единственным способом организации симулякров в осмысленные структуры является дизайн. Дизайн — это язык, надстраивающийся над первичным языком сообщений внутри гиперреальности. Таким образом, получается интересный парадокс. Гиперреальность, являясь метасредой, для своей организации пользуется метаязыком (дизайном).

Гиперреальность периода постмодерна в качестве основного знака использовала симулякры третьего порядка — знаки с отсутствующим означаемым. Сегодня процесс симуляции переходит на следующую

ступень развития, так как развивается сама гиперреальность. И основным знаком современной гиперреальности становится симулякр четвертого порядка.

Особенностью симулякра четвертого порядка является нейтрализация не только означаемого, но и означающего. То есть не только форма, но и содержание знаков дизайна все больше сводится к нулю. Это явление мы видим повсеместно в современном дизайне: весь интернет-контент избавляется от цветного фона, от контрастов, от декоративных элементов.

Этот процесс — усиление симуляции и уменьшение репрезентации в знаке — является необходимостью в логике развития гиперреальности. Об этом писал Ж. Бодрийяр: «Такова симуляция в своем противопоставлении репрезентации. Репрезентация исходит из принципа эквивалентности реального и некоего “представляющего” это реальное знака <…> Симуляция, наоборот, исходит их утопичности принципа эквивалентности, из радикальной негации знака как ценности, знака как реверсии, из умерщвления всякой референтности» [1, с. 12]. То есть в гиперреальности репрезентация стремится к нулю.

Ярчайшим примером этого умерщвления референтности путем нейтрализации не только означаемых, но и означающих в медиасреде стал редизайн Яндекса: внешний вид поисковой системы стал абсолютно белым с тонкой едва заметной желтой рамкой поиска. То есть поисковик, в котором, «найдется всё» (слоган, кстати, тоже перестал являться элементом дизайна), сам теперь нуждается в том, чтобы пользователь его с трудом находил.

Дизайнеры аргументируют сведение дизайна к минимуму тем, что в мире, перенасыщенном информацией, пользователь нуждается в минимализации означающих. Однако ориентироваться в медиасреде при отсутствии навигации пользователю становится все сложнее.

Еще недавно основной функцией дизайна было выстраивание системы навигации со средой — реальной или виртуальной. Но сегодня дизайнеры убирают гиперссылки, выделения и даже просто рамки и контрасты, что делает гиперреальность нейтральной и сложной для восприятия и ориентирования.

В начале своего генезиса медиасреда пыталась имитировать реальный мир, что делало её более понятной для пользователя. Однако логика развития гиперреальности шла в сторону усиления процессов симуляции.

Основное отличие медиасреды от реального мира состоит в том, что реальность логоцентрична, а гиперреальность ризоматична. Поясним эту мысль.

Реальность как минимум подчинена законам физики, ходу времени в одну сторону, параметрам человеческого тела, законам эргономики

и психологии восприятия. Реальность подчинена Логосу, и логическое восприятие реальности было окончательно оформлено в человеческом сознании в христианской парадигме. До эпохи постмодерна сознание человека было логоцентричным. И вся среда, мир вещей, выстраивались в логоцентрическую систему.

Эпоха постмодерна оказалась переломным периодом, когда произошла глобальная трансформация человеческого сознания и жизни общества — из логоцентрического в ризоматическое. Термин «ризома» предложили французские философы-постмодернисты Ж. Делез и Ф. Гваттари. Ризома — это система, подобная мочковатому корню, без единой логической оси. В ризоме смыслы образуются хаотично и случайным образом связываются посредством гиперссылок.

Именно такой ризоматической системой и стала гиперреальность. В гиперреальности нет единого логического центра или оси, нет поступательного развития в сторону прогресса, нет даже линейного течения времени.

Данные характеристики гиперреальности детерминируют и её свойства, в первую очередь, те, которые важны для дизайна. В гиперреальности не действуют законы классической композиции, законы цветовой гармонии, законы перспективы и даже законы смыслообразования.

На начальном этапе развития гиперреальности дизайнеры пытались руководствоваться законами зрительного восприятия, законами композиции: сайты выстраивались в соответствии с зонами активного восприятия, соблюдались такие общепризнанные свойства композиции, как наличие композиционного центра, целостность, равновесие и т.д. Если мы проанализируем интернет-сайты двадцатилетней давности, то увидим, что они намного удобнее для восприятия нашими органами чувств, так как изначально к гиперреальности применялись дизайнерские и художественные умения и навыки, отработанные на традиционном искусстве, искусстве из физического мира.

Однако сайты двадцатилетней давности современным дизайнерам кажутся безвкусными, перегруженными и немодными. Современные дизайнеры мыслят в парадигме современного периода, когда гиперреальность в своем развитии вышла на существование по собственным законам, все более дистанцируясь от физической реальности.

Логика развития гиперреальности идет в сторону трансгуманизма, отказа от адаптации к физическим параметрам человеческого тела, к органам восприятия человека.

Сегодня в большей части интернет-контента можно наблюдать следующую картину: практически отсутствует цвет, цветовые контрасты, отсутствует композиционный центр, выделение гиперссылок, отсутствуют группировки элементов, призванные облегчать зрительное

восприятие. Кроме того, в современном дизайне гиперреальности отсутствуют и смысловые игры, идеи, отсылки к культурным кодам. То есть происходит минимализация смысла и формы. И такая ситуация не кажется дизайнерам упадком, напротив, именно таким и видят современный дизайн.

Опасность для профессии «дизайнер» в такой ситуации очевидна: если дизайн в гиперреальности практически не нуждается в художественном оформлении, в декоративности, в цвете и не нуждается в дизайнерском замысле, идее, то роль человека в дизайне сводится к нескольким простейшим навыкам, с которыми намного успешнее может справиться нейросеть. То есть будущее дизайна как профессии находится под вопросом в связи с логикой развития гиперреальности.

В таких условиях перед дизайн-образованием в сфере медиадизайна стоит ряд вопросов. Первый — как обучать дизайну в условиях, когда классические представления о цвете и композиции подвергаются сомнению и перестают являться непреложными правилами.

Второй, вероятно, более важный — как сохранить профессию «дизайнер» в условиях конкуренции с нейросетью. Очевидно, что здесь человеческое преимущество будет находиться в области продуцирования идей, а не в технике исполнения. Но в таком случае, в дизайн должна вернуться необходимость продуцировать идеи.

Вообще, вероятно, будущее медиадизайна связано с очеловечиванием гиперреальности. Среда, все менее ориентированная на человека, на человеческие органы восприятия, очевидно, не сможет долго удовлетворять тем запросам, которые человек и общество адресуют дизайну. Именно дизайн станет тем инструментом, который сделает гиперреальность более адаптированной для человека средой.

В связи с этим, обучение медиадизайну должно включать два основных аспекта:

1. Адаптацию законов композиции и цветовосприятия к свойствам гиперреальности. И соответственно, адаптацию обучения.
2. Акцентирование внимания при построении образовательной программы на компетенциях, связанных с умением продуцировать идеи, компетенциях смыслообразования.

Список литературы:
1. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция [пер. с фр. А. Качалова]. М.: ПОСТУМ, 2016. — 240 с.

И.А. СТАР
Кандидат технических наук, профессор кафедры Связей с Общественностью, Рекламы и Дизайна, РЭУ им. Г.В. Плеханова

I.A. STAR
PhD (in Engineering Sciences), Professor of the Department of Public Relations, Advertising and Design, the Russian University of Economics named after G.V. Plekhanov

ДОРОЖНЫЕ КАРТЫ (РОАДМЭП) ПРОЕКТА И ДИЗАЙН-СИСТЕМА ДЛЯ НОВИЧКОВ

ROADMAPS (ROADMAP) OF THE PROJECT AND DESIGN SYSTEM FOR BEGINNERS

Удивительный факт современной среды цифрового образования — это единообразие. Автор может констатировать его, опираясь на собственный опыт, являясь доцентом нескольких отечественных и зарубежных ВУЗов. Очень похожие курсы, очень похожие проекты, похожая аудитория. Студенческий контингент, за исключением некоторых особенностей менталитета и культуры, в целом обладает схожими патернами поведения. Те же потребности и способы решения этих потребностей через электронные сервисы — мессенджеры, поисковики, соцсети и е-комы формируют цифровой профиль современного молодого человека. Именно форма подачи контента (содержания) эквивалентны для разных стран, народов, этнических групп. Эта форма обусловлена «метриками» — быстроты, завершенности и удовольствия от опыта. Что отличает современную студенческую аудиторию и контент, которым наполнена эта аудитория, — скорость, главный показатель того, как современные студенты воспринимают информацию.

Ключевые слова: дорожная карта, роадмэп, дизайн-система, стек, Трелло, Фигма, фасилитатор, командная работа, продуктовый подход

The amazing fact about today's digital education environment is a consistency. The author can prove it based on the own experience, being an associate professor at several local and overseas universities. Very similar courses, very similar projects, similar audiences. The student contingent, with the exception of some features of the mentality and culture, in general, has similar patterns of behavior. The same needs and ways to solve these needs through electronic services — instant messengers, search engines, social networks and e-coms form the digital profile of a modern young person. It is the form of presentation of content (sense) that is equivalent for different countries, peoples, ethnic groups. This form is driven by «metrics» — velocity, completion, and satisfaction of the experience. What distinguishes the modern student audience and the content that this audience is filled with is pace, the main indicator of how modern students perceive information.

Keywords: roadmaps, roadmap, design system, stack, Trello, Figma, facilitator, teamwork, product approach

Введение

Универсальный современный студент воспринимает информацию, которая лежит на поверхности, безоценочно, как данность. Это особенность мышления, выработанная как защитный механизм против омниканального информационного потока, окружающего всех нас 24 часа в сутки. 10–20 лет назад нейронная сеть рецепторов головного мозга, или система причинно-следственных связей была более натренированной на запоминание, удержание и обработку информации. Простой пример — попробовать сложить, вычесть, умножить или разделить трехзначные числа. Заучивание стихов и текстов наизусть — еще один отличный пример.

Архивное хранение в своей собственной памяти безвозвратно уходит в прошлое, когда на каждый упомянутый или заданный референс (отсылку) или цитату в собственной голове возникал образ литературного героя, имя актера, его игравшего, и уж тем более исторического персонажа — прототипа. Система причинно-следственных связей, позволявшая цитировать художественные произведения (книги, фильмы, музыку, картины), подразумевала контекст этого произведения. В контексте произведения любые исторические события, скажем «Война и мир» или или что-нибудь из Гоголя, были именно собственной системой мировоззрения в голове человека, хранителя этой информации.

Сегодня, задавая вопрос в студенческой аудитории, кто был второй Стив, сооснователь компании Apple, преподаватель в ответ, скорее всего получит долгую паузу, связанную с попыткой быстро

«нагуглить» ответ. Очевидно, что в такой парадигме не приходится полагаться на самостоятельную контекстную мыслительную деятельность аудитории. И главный вывод, связанный с таким опытом диалога, который констатирует автор, заключается в том, что сегодня приходится взаимодействовать без контекста. Сегодня мы вынуждены сотрудничать не рассчитывая на общую систему ценностей — этических, эстетических, культурных и, тем более, философских. Поэтому современной эффективной основой совместной работы становится скорость.

Студенты быстро теряет концентрацию, если не понимают контекста работы, и сколько не трать времени на попытки объяснить, что такое, скажем «путь пользователя», все равно — наиболее эффективным способом является практика — сесть и начать делать. Метафорично — это похоже на велосипед — не научишься держать равновесие, пока не поедешь, как бы не было страшно. Однако в учебном, как, собственно, и в рабочем процессе необходимо знать куда двигаться, видеть конечную цель. И, как гласит китайская пословица «путь в тысячу ли начинается с первого шага», здесь на помощь приходит дорожная карта, или роадмэп.

Знакомое чувство, находясь за рулем, скажем, велосипеда, знаешь, где находится нужный пункт назначения. Ключевое слово здесь — «знаешь», что придает уверенность и концентрацию внимания в пути. А если, скажем, есть адрес или название этого пункта, но совершенно незнакомая местность. Как быть? Преодолевать такие трудности на пути как раз помогает дорожная карта.

Учитывая и действительно принимая данность того, что современные студенты с затруднениями погружаются в чужой контекст, например, в контекст предмета или в контекст предмета в интерпретации преподавателя, руководителя, наставника, дорожная карта становится необходимым инструментом и платформой коллективного взаимодействия. Следующим важным для руководителя преимуществом карты является ее наглядность и доступность в реальном времени для всех участников проекта. Если, например, из тридцати участников, поделенных на команды по пять человек, одна команда сделала правильный шаг, то для остальных 25-ти участников становится очевидным вектор, складывается общий контекст в реальном времени и правильное направление для выполнения задачи.

Таким образом разворачивается визуальная деференциация, формирующая конкуренцию. Опытный наставник может использовать такое расслоение самыми разными способами, в зависимости от эмоционального фона и этического контекста проекта. Например, лид-команда, которая первой делает шаги, как правило, самая организованная изнутри, дисциплинированная и пунктуальная — является примером для остальных. С другой стороны — такая команда часто совершает большинство ошибок, будучи первопроходцами, позволяя другим получить предостережение от подобных типовых ошибок. Еще один сценарий — это здоровая конкуренция и соревнование нескольких команд за лидерство в стремлении первыми финишировать проект. Пример негативного сценария — наглядная демонстрация провалов, связанных, как правило, с плохой организованностью и нежеланием попадать в темп проекта. Подобная наглядность позволяет руководителю избежать споров и психологического стресса, убедительно демонстрируя отсутствие субъективизма, сводя «человеческий фактор» к нулю, опираясь лишь на факты.

Вернемся еще раз и подробно рассмотрим когнитивные механизмы взаимодействия современного студента с контекстом работы. Опыт автора показывает следующие особенности восприятия: при указании большого методического материала для освоения контекста работы (например, методики проекта), студенческие команды, даже специально назначенный в команде на роль фасилитатора (дознавателя), за редким исключением, игнорируют этот материал. Лонг-рид (длинный текст) психологически воспринимается как «Война и мир». С другой стороны, как было рассмотрено выше, любая ссылка в сознании современного студента эквивалентна быстрому решению. Все референсы лежат на одной ровной поверхности без особого углубления — это просто переход из текущего статуса. При переходе вся информация по данному вопросу выдаётся моментально.

Поэтому, чтобы удерживать внимание в такой среде и наполнять ее содержательным контентом, поддерживать осмысленность, следует использовать наглядные визуальные инструменты. Это похоже на метафоры и символы, максимально дробящие, упрощающие и сегментирующие восприятие. Примеры: кластерное деление проектов на ту-ду (сделать) и дан (сделано) списки на карте, карточка команды в таком списке, в карточке — название, описание (имя-роль), вложения и комментарии; все перечисленное является разными сущностями, облегчающими восприятие, дающими подсказки решения, но возлагающими ответственность. Другим примером выступает цветовая маркировка: зеленый стикер — команда работает, красный стикер — у команды критические трудности.

Если уметь пользоваться подобными визуальными символами, встроенными в существующие сегодня технические инструменты онлайн, то количество задач и участников их выполнения превращается в качественный рабочий процесс, константно направленный на результат. И, напротив, качество осознанной работы за единицу времени, которое удается поддерживать именно в моменте, распространяется на все количество участников, примерно на 30 человек.

Автор может привести пример, как констатацию факта, когда одновременно удавалось удерживать внимание на восьми досках. То есть восемь команд по три-четыре человека, порядка тридцати человек. При этом все они могут находиться в разных местах, но не просто бездействовать и слушать руководителя в попытке понять задачу. Это восемь организованных команд с разными ролями участников, которые самостоятельно решают собственные командные задачи. Руководитель не тратит все свои силы в попытке хоть что-то объяснить, он просто дает дорожную карту, дает все инструменты для выполнения задачи и следит за процессом.

Стек (набор), который использует автор для организации подобных команд проектов в диджитал-образовании для новичков — это Trello, Figma.

Теперь можно рассмотреть несколько примеров взаимодействия в реальном времени. Представим себе ситуацию студенческого потока из более сотни человек, который разбит на группы по тридцать человек. Как выучить имена — это самый очевидный, но не самый сложный вопрос. Гораздо сложнее быстро понять склонности, а по ним определить роль участника командного проекта. В самом начале любого пути, находясь и сосуществуя в социуме, взаимодействуя с людьми, очевидная форма диалога — ведущий-ведомый или наставник-исполнитель. Это правило иерархии является вертикалью командного взаимодействия. В каждом командном проекте должен быть лидер — менеджер, на кого возлагается организационная ответственность. Менеджер определяет и остальные роли в команде, кто отвечает за смыслы — это фасилитатор; кто отвечает за техническую реализацию — техник. Таким образом процесс поименного знакомства и осмысленного слаживания проходит гораздо быстрее и результативнее. Все имена и роли в команде записывается в описание карточки команды, как уже было сказано выше.

Если еще углубиться в суть командной работы, то с опытом становится все яснее, что основной навык и основа взаимопонимания — это письменно сформулированная мысль. Буквально после первой-второй недели (спринта) командной работы наглядно видно — где менеджер руководит, где фасилитатор упрощает смысл задач и где есть грамотная техническая поддержка. Для быстрого и поверхностного современного студенческого мышления такая наглядность становится критически важным показателем способности взаимодействовать. Как уже было сказано раньше, защита и абстрагирование от «лишней» информации провоцирует сознание среднестатистического участника командной работы быть участником, но не быть вкладчиком. Поэтому четко прописанная роль и распределенная ответственность заставляют делать существенный вклад в общее дело.

Стоит также упомянуть, какие риски и их предостережение имеет смысл обозначить в начале командной работы. Первое — это критическое мышление, основанное на фактах, которые, в свою очередь, основаны на исследованиях. Умение проводить валидные исследования и делать из них релевантные выводы — фундамент для сплачивая команды. Участники аргументируют позицию внутри и во вне команды, стремясь быть понятными и убедительными. Второе — результат или «красивая история об его отсутствии». Как правило, отсутствие внятного результата на каждом этапе командного проекта связанно с невероятными историями разной степени правдивости, в основном сопряженными с отсутствием менеджмент и персональной ответственности. Поэтому третье — только командная работа и командная оценка, когда невозможно получить какое-то персональное, исключительное отношение.

Четвертое — этика, а современная учебная этика — это четко сформулированная письменная формула: вопрос, ответ, уточнение, статус, комментарий, включая взаимную обратную связь и тд. И, наконец, пятое — открытость, в частности, открытость восприятия информации — новых (иностранных) терминов, критики и требований улучшения и исправления. Обобщая, дорожная карта позволяет создавать мощную синергию из этих рисков и награды за их защиту и соблюдение.

Организовав работу по правилам, можно переходить к содержанию и решению проектных задач. Скажем еще об одном преимуществе дорожных карт — это возможность быть на связи в реальном времени. Руководитель всегда можешь ответить или спросить по существу вопроса командного проекта, в любом чате или мессенджере. При этом проектная информация всегда кластеризована, не теряется в потоке сообщений и постоянно находится в контекстах — персональном, командном или общем на весь курс.

Переходя из организационной среды Trello в проектную среду Figma, также с самого начала рекомендуется использовать целостный системный подход. Создание своей дизайн-системы или использование заимствованной мотивирует и облегчает работу для тех, кто вовлечен, рассматривает проектные задачи в цельном продуктовом контексте, строго используя визуальные и технические правила.

Дизайн-системы — это интеллектуальные комбинации (компоненты), которые связаны с эффективностью взаимодействия (интерактивом), основанные, как было упомянуто ранее, на скорости, полноте и удовлетворенности. В идеале, если компоненты вызывают привыкание у пользователей.

На сегодняшний день существует ограниченное количество научной литературы, посвященной процессу проектирования всей дизайн-системы, тому как целостный и интегрированный процесс способ-

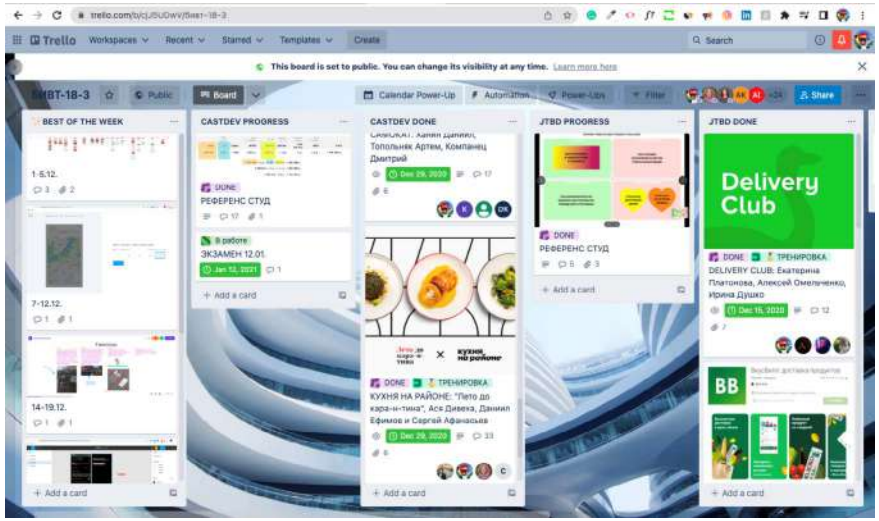


Рис. 1. Дорожная карта курса «Управление проектами». Стар И.А., 2020 год. https://trello.com/b/cjJ5UDwV

ствует интерактиву между продуктом и пользователем, и какие критерии влияют на результат.

Заключение

Командная работа в современном образовании в области цифровой экономики является обязательной практикой межличностной коммуникации в реальном времени в условиях, ограниченных временными рамками проектов, как онлайн так и офлайн. Один из безусловно актуальных и этических навыков сегодня, также условным рефлексом, который формируется благодаря такой командной работе по дорожной карте, — способность быть понятным. Это означает прежде всего условность и неукоснительное соблюдение правил, когда критерием понятности служит не вложенная мысль высказывания, а суть, понятая воспринимающей стороной. Поэтому каждому участнику командной работы следует учитывать риски быть не понятым за ограниченную единицу времени. А также делать адекватные выводы и константно практиковаться в упрощении смысла собственного выражения для внимающей стороны. Наиболее эффективными методами и инструментами, облегчающими такие взаимодействия сегодня, являются визуальные инструменты дорожных карт для команды проектов, так называемых продуктовых команд. Именно внутреннее взаимопонимание — суть продуктового подхо-

да, где продукт — товар или услуга, которые можно предложить для рынка, и которые будут удовлетворять потребности потребителей.

Список литературы:

1. Кудрявцев О.К. Расселение и планировочная структура крупных городов-агломераций. М.: Стройиздат. 1985. 136 с.
2. Лежава И. Г. Пленарный доклад Общего собрания РААСН 2017 г. [Электронный ресурс]: URL: http://raasn.ru/academy/materials/ general_meeting/ materials/2017 (дата обращения 22.04.2020).
3. Шипицына О.А., Солонина Н.С. Концепция подготовки магистров архитектуры в контексте ревалоризации исторических промышленных территорий среднего Урала [Электронный ресурс] // Архитектон: известия вузов. 2020. № 3 (71). URL: http://archvuz.ru/2020_3/18/
4. Openshaw S., Veneris Y. «Numerical experiments with central place theory and spatial interaction modelling» // Environment and Planning. 2003. A 35 (8) Pp. 1389–1403.

М.А. ЧЕРВОННАЯ
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Промышленный дизайн», Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова, доцент кафедры «Инженерная графика и дизайн», МИЭТ

M.A. CHERVONNAYA
PhD (in Art History), Associate Professor at the Department, the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts, Associate Professor, Head of the Department of Engineering Graphics and Design, National Research University of Electronic Technology (MIET)

ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ ОБУЧАЮЩЕЙ СРЕДЫ В ПРОГРАММЕ ПОДГОТОВКИ МАГИСТРОВ ПО НАПРАВЛЕНИЮ 54.04.01 «ДИЗАЙН»

DESIGN OF A VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT IN THE MASTER'S DEGREE PROGRAM IN THE DIRECTION 54.04.01 «DESIGN»

В статье приводится опыт разработки обучающих приложений с использованием VR-технологий на примере магистерских проектов по направлению «Дизайн». Рассматриваются средства и инструменты дизайна, обеспечивающие эффективную поддержку процесса обучения в виртуальной среде.
Ключевые слова: дизайн VR-приложений, эргономика интерфейса виртуальной среды, инструменты дизайн-проектирования виртуальной среды

The article presents the experience of developing educational applications using VR technologies (Master's degree program in Design). Design tools that provide effective support for the learning process in a virtual environment are considered.

Keywords: VR application design, ergonomics of the virtual environment interface, virtual environment design tools

Цифровые технологии виртуализации все чаще апробируются и разрабатываются в контексте обучения и образования. Факторами расширения применения технологий виртуальной реальности в образовательном процессе выступают стратегические инициативы, преимущества технологий в освоении образовательного материала, рост числа реализованных обучающих VR-проектов и программных продуктов, доступность VR-устройств, опыт успешного применения технологии в бизнес-тренинге и прочие [3, с. 88]. Существуют и сдерживающие широкое распространение виртуальных технологий факторы, в том числе, высокая стоимость и трудоемкость разработки образовательного контента, особенности физического восприятия технологий пользователями. Лидерами по созданию и внедрению виртуальной реальности в образовании являются США, ЕС и Китай.

Выступая новым типом образовательных отношений, виртуальная учебная среда направлена на индивидуализацию обучения, продвижение сетевого мышления, мотивацию к обучению за счет игрофикации процесса. Кроме того, виртуальная учебная среда эффективно реализует образовательные сценарии, которые в реальности связаны с пространственными, временными, экономическими ограничениями или потенциальными рисками. В России Центр НТИ по направлению «Нейротехнологии, технологии виртуальной и дополненной реальности» на базе Дальневосточного Федерального Университета в 2019 году запустил платформу апробации применения VR-технологий в школах и лицеях. При поддержке Центра, а также при участии сотрудников химического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова и московских учителей химии, компанией ООО «СТЕМ-игры» была создана Виртуальная химическая лаборатория для поддержки учебного процесса — VR Chemistry LAB. Ключевыми возможностями лаборатории для учащихся выступают: достоверные результаты экспериментов (специальная физико-химическая модель рассчитывает результаты действий пользователей в реальном времени), свобода действий и оперативная обратная связь, возможность совершать ошибки, журнал записи действий, наблюдений и выводов, доступность сохранения и распечатки результатов. Для преподавателей и организаций VR Chemistry Lab предлагает разнообразие заданий, безопасность использования опасных веществ и нагревательных приборов, доступность опытов для учащихся с ОВЗ, возможность проводить количественные эксперименты и эксперименты с дорогим или редким оборудованием, простоту и удобство работы. Продукт позволил значительно расширить спектр доступ-

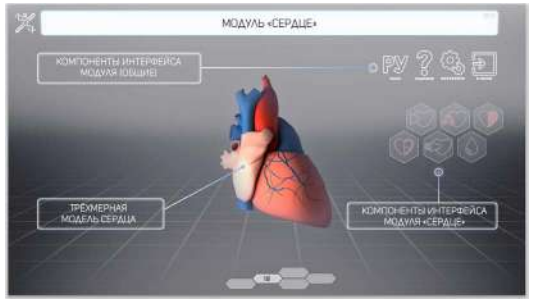


Рис. 1. Ю.А. Морозова. Элемент интерфейса приложения

ных лабораторных работ и с помощью практики связать теоретические знания и прикладные задачи [4].

Обучение в виртуальной реальности предусматривает как разработку образовательного контента, так и дизайн-проектирование интерактивной и иммерсивной сред. Контент разрабатывают преподаватели, а структуру, навигацию и дизайн интерфейса виртуальной среды, как правило, создают программисты, которые не владеют необходимыми для этого компетенциями на достаточном уровне. Нехватка квалифицированных кадров для создания визуально комфортного интерактивного обучающего продукта открывает новые возможности профессиональной реализации в области VR для дизайнеров.

Дизайн VR-приложений отличается расположением интерфейса на 360 градусов относительно пользователя, базируется на эргономических и экологических принципах взаимодействия пользователя с цифровой средой, отвечает за формирование визуального решения, определяет стилистику объектов и виртуальный ландшафт. В задачи дизайн-проектирования включены: анализ предпочтений целевой аудитории, определение базового функционала интерактивных компонентов приложения, составление сценария использования приложения целевой аудиторией, разработка структуры и навигации приложения, а также визуализация, прототипирование и презентация интерфейса приложения. Основной функциональной задачей для дизайнера выступает эргономика взаимодействия пользователя с интерфейсом приложения — преодоление средствами дизайна негативных физиологических эффектов, возникающих при восприятии мозгом виртуального окружения как реального, например, снижение сенсорного конфликта (расхождения вестибулярной и визуальной систем), дезориентированности в пространстве, устранение эффекта мерцания и др.

Разработка обучающих продуктов с использованием технологии VR успешно реализуется в программе магистратуры по направлению 54.04.01 «Дизайн» на кафедре «Инженерная графика и дизайн» (Московский Национальный Исследовательский Университет «МИЭТ»). Магистерская работа «Дизайн модуля “Сердце” цифрового анатомического атласа “Тело человека” в технологиях VR Ю.А. Морозовой (руководитель Т.Ю. Соколова), представляющая собой обучающее

пособие с игровыми элементами, заняла второе место на III Международном конкурсе «High-level research — 2020/2021». Ключевой особенностью разработки выступает информационная структура цифрового анатомического атласа, которая выстроена на основе учебного пособия по биологии Н.И. Сонина и М.Р. Сапина и объединяет текстовую и визуальную подачу информации, тренировочные проверочные задания и тестовые задания в конце прохождения каждого модуля. В отличие от схем, сопровождающих текстовую информацию в школьных учебниках, в виртуальном анатомическом атласе, наоборот, текстовая информация сопровождает ключевые визуальные элементы — трехмерные геометрические модели органов человеческого тела, на которых демонстрируются процессы и особенности строения. Эффективная реализация принципа наглядности способствует лучшему усвоению учебного материала. Для демонстрации функциональных процессов в модели сердца автором предложен визуальный сценарий сердечного цикла, создана анимация проводящей системы сердечной мышцы и трехмерная интерактивная схема процесса кровоснабжения, а также предусмотрен режим ознакомления с внутренним строением сердца в виде разрезов в трех плоскостях.

Стилистическое решение цифровых модулей продемонстрировано на примере трехмерной модели сердца. Модель «Сердца» — схематичное изображение, предназначенное для демонстрации детской целевой аудитории от 9 лет. Она анатомически достоверна, но намеренно уведена от реалистичности в сторону геометрии и декоративности. В дизайне модели убраны мелкие детали, цветовыми пятнами выделены основные элементы и совмещены фактуры с разной степенью глянцевости. Их сочетание не только делает объект интересным и уникальным, но и позволяет снизить эффект мерцания, возникающий при рендеринге в режиме реального времени и провоцирующий симптоматику морской болезни во время сеанса в виртуальной среде.

Важным аспектом разработки цифрового анатомического атласа выступает эргономика элементов интерфейса. Во избежание травм и возникновения симптомов укачивания во время сеанса, интерфейс исключает любые физические перемещения. Уверенное ориентирование пользователя в виртуальном пространстве происходит за счет закрепленного расположения деталей интерфейса и моделей, визуальных ограничителей пространства (сетка пола), масштабирования объектов. Эргономическим требованиям к комфортному положению головы и шеи пользователя отвечает физическое расположение центральных объектов интерфейса на уровне глаз, наличие визуальных и аудиальных подсказок, а также плановость



Рис. 2. А.М. Кучерова. Элемент меню интерфейса приложения

расположения объектов в среде. Например, передний план располагается на условном расстоянии в 1 метр относительно пользователя и отведен под интерфейс и его элементы, взаимодействие с объектом происходит на среднем плане на расстоянии 2 метров, дальнему плану фона соответствует расстояние от 20 метров. Психологический комфорт пользователя VR-приложения во многом обеспечивается цветовым решением: отсутствием ярких контрастных цветов; соотношением оттенков в пропорциях 80% темных к 20% светлых, однородностью нейтрального фона и предоставлением фиксированных контрольных точек; наличием источников освещения, придающих пространству объем и глубину.

Как инструмент проектирования виртуальной среды, цвет является не вспомогательным, а важным структурным компонентом. Выполняя функции распознавания объектов, ориентации, навигации в пространстве, цвет способен сфокусировать внимание пользователя на процессе обучения. Применение цветовых идентификаторов, выделяющих интерактивные элементы, формирует композицию рабочего поля. Цвет также отвечает за визуальную иерархию элементов, помогает выстроить цепочку взаимодействий. Изменение качеств интенсивности и насыщенности цвета позволяет привлечь внимание пользователя и категоризировать группы объектов.

Специфика разработки системы комфортного цветовосприятия объектов в виртуальной среде рассматривается в магистерской работе А.М. Кучеровой «Обучающее VR-приложение по цветоведению и колористике» (научный руководитель М.А. Червонная). VR-приложение обладает функциональными возможностями изучения традиционных и актуальных цветовых систем, приемов цветовой комбинаторики, переключения цветовых режимов, создания и сохранения авторской цветовой палитры, тестирования полученных знаний и навыков в виртуальной трехмерной комнате. Содержание приложения по колористике и цветоведению выстроено на основании признанных методик работы с цветом: цветовой системы Й. Иттена (12-ти частный цветовой круг) (Рис. 2), экспериментам и упражнениям Д. Альберса, цветовых характеристикх на основе системы А. Манселла (цветовой тон, насыщенность и яркость), принципов гармоничных колористических сочетаний Х. Чидзиивы, актуальных



Рис. 3. А.М. Кучерова. Демонстрационная 3D модель комнаты

цветовых гамм Л. Айсеман и стандартизированных цветов системы PANTONE. Цветовое разнообразие данных колористических элементов в дизайне интерфейса уравновешено сдержанно-нейтральными оттенками игрового меню: темно-синим, белым и голубым. Инфографические детали меню выполнены в узнаваемой стилистике популярных графических редакторов для интуитивного восприятия структуры интерфейса пользователем.

На полноценную цветопередачу влияет и хорошая освещенность. Для демонстрации возможностей VR-приложения разработан прототип виртуального пространства в виде 3D-модели комнаты с готовым интерьерным решением (Рис. 3). Пространство комнаты освещается при помощи имитации рассеянного света через оконные проемы.

Цвет и свет являются основополагающими цифровыми инструментами при моделировании виртуального пространства. В интерфейс приложения по цветоведению и колористике включена функция переключения цветовых режимов с учетом их специфики для эффективного выполнения определенных операций (визуализация, печать, цифровая обработка изображения и др.). Помимо традиционных RGB и CMYK рассматриваются альтернативные цветовые модели. Модель HSV ориентирована на работу с существующими изображениями, модель Lab выступает как посредник при конвертации изображения из одной цветовой модели в другую, минимизирует потери цветовых оттенков, заполняя недостающий цветовой диапазон других моделей. Цветопередача моделей напрямую зависит от производителя цифровых устройств и длительности их эксплуатации, поэтому существует технологическая необходимость в периодической калибровке используемых цифровых носителей.

Следует отметить, что технологии встраивания учебного контента в интерактивную среду постоянно совершенствуются, а критерии дизайн-проектирования виртуальной среды устанавливаются экспериментальным путем на основании пользовательского опыта. Как визуально-коммуникативная система взаимодействия, виртуальная среда требует согласованной по масштабу, расположению, форме, пропорциям и цвету композиции рабочей области. Для создания комфортной атмосферы необходима дизайнерская разработка органичных стилистических и объемно-пространственных решений

цифровых объектов виртуального ландшафта, а также общее цветовое оформление и составление цветовой палитры отдельных компонентов. Помимо реализации традиционных композиционных и стилистических задач, а также с целью эффективной поддержки процесса обучения, средствами дизайна в виртуальном пространстве решаются и сценарные задачи по многоуровневой навигации, стимулированию и удержанию внимания пользователя, реализуется принцип наглядности представления учебной информации, поддерживается уровень сенсорного восприятия (за счет возможностей трехмерной визуализации), обеспечивается эргономика взаимодействия, отвечающая за физическое ориентирование в среде и психологический комфорт пользователя.

Список литературы:

1. Морозова Ю.А. Использование технологий виртуальной реальности в обучающей среде // Молодой исследователь: вызовы и перспективы: сб. ст. по материалам XIV Международной научно-практической конференции «Молодой исследователь: вызовы и перспективы». М.: Интернаука. 2018. № 31 (84). 67–70 с.

2. Мориц Т. Сетка визуального дизайна. Интерактивные информационные системы как интегративная часть иммерсионного пространства изображений. Потсдам: Университет кино и телевидения Потсдам-Бабельсберг, 2008. 193 с.

3. Соснило А.И., Резванов Н.Н. Применение иммерсивных технологий в образовательном процессе / Научный журнал НИУ ИТМО. Серия «Экономика и Экологический менеджмент»/ 2021. № 4. С. 83–91.

4. Официальный сайт Центра НТИ ДВФУ VR/AR//https://vrnti.ru. [Электронный ресурс]. Дата обращения 19.10.2022.

Д.М. ХАРИТОНОВА

Доцент, кафедра «Художественное проектирование интерьеров», Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

В.О. РЫЖИКОВ

Кандидат искусствоведения, доцент, кафедра «Художественное проектирование интерьеров», Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

D.M. KHARITONOVA

Associate professor, department of «Artistic design of interiors», the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

V.O. RYZHIKOV

PhD (in Art History), associate professor, department of «Artistic design of interiors», the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

СИНТЕЗ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И КЛАССИЧЕСКОЙ СТРОГАНОВСКОЙ ШКОЛЫ. НА ПРИМЕРЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ СТУДЕНТОВ 4 КУРСА «ЗАГОРОДНЫЙ ДОМ»

FORMATION OF TEACHING METHODOLOGY. SYNTHESIS OF MODERN TECHNOLOGIES AND CLASSICAL STROGANOV SCHOOL. FOR A LESSON FOR 4TH YEAR STUDENTS, A PRIVATE LOW-RISE BUILDING

За последние годы компьютер стал необходимым инструментом в проектной работе, но при этом элементы ручной графики и рабо-

та с черновыми макетами по-прежнему являются востребованными в работе проектировщика. Художественная составляющая обучения дизайнеров и художников интерьера рассматривается с позиций выявления концептуальных основ существующих направлений в педагогике и дидактике искусства, а также с учётом специфики профессиональной деятельности.
Ключевые слова: ручная графика, компьютерное проектирование, Строгановская школа

In recent years, the computer has become a necessary tool in design work, but at the same time, hand-drawn graphics and work with draft layouts are still in demand in the work of a designer. The artistic component of training for designers and interior artists is considered from the standpoint of identifying the conceptual foundations of existing trends in pedagogy and didactics of art, as well as taking into account the specifics of professional activity.
Keywords: hand graphics, computer design, Stroganov school

За последние 20 лет компьютер стал незаменимым инструментом при трехмерном проектировании, оставив далеко позади все остальные классические инструменты. Компьютер изменил мир проектирования, создав новые специальности, и невероятно обогатил нас возможностями. Командное проектирование, фотореалистичные визуализации, построение виртуальной реальности, автоматическое построение разрезов, все это, с одной стороны, упростило и, одновременно с этим, усложнило учебный процесс. Все реже слышны споры между приверженцами ручной и компьютерной графики, казалось бы, уже нет повода спорить, за компьютером будущее. «Компьютерная графика более производительна, более быстра и значительно более экономична, чем ручная, — замечает А.С. Смирнов — это значит, что она более современна. И все же мы думаем, что пока ручная графика остается вопросом эстетики, она не может устареть, потому что эстетика, на наш взгляд, не устаревает. В самом деле, сейчас мало кому приходит в голову сказать, что Ф. Гери лучше, чем А. Палладио» [1].

Разрабатывая задание для студентов «Загородный дом», мы ищем возможность не только ввести студентов в проектирование малоэтажных домов, но и возродить традиционную строгановскую школу и свойственную ей эстетику подачи.

Студенты начала 4 курса еще не уверенно владеют трехмерным проектированием, только входят в основы создания визуализаций, и основную проблему на этом этапе для них представляет не что сделать, а как это воплотить. Тут очень важно грамотно определить задачу таким образом, чтобы у студентов, с одной стороны, был свободный творческий поиск, не осложненный недостаточным владением программами трехмерного проектирования, а с другой, рос навык владения профессиональными программами.

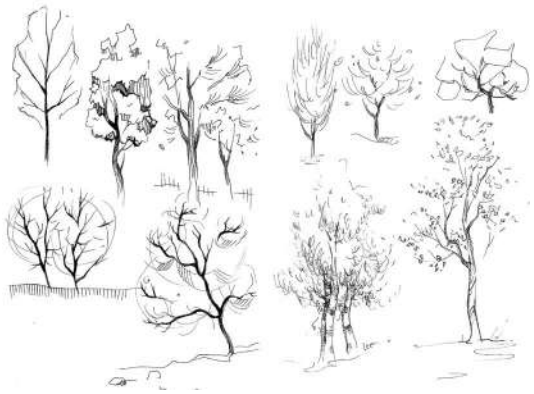


Рис. 1. Зарисовки стаффажа для подачи проекта загородного дома. Студентка Екатерина Зенкова, преподаватели Д.М. Харитонова, Н.В. Дрюкова

Для этого весь процесс проектирования формируется в виде отдельных этапов, в течении которых преследуются особые, узконаправленные задачи. Такие этапы позволяют разложить на оставляющие процесс творчества, соединить разные дисциплины и дать всеобъемлющее понимание создания целостности архитектуры и интерьеров.

На первом этапе проектирования мы просим студентов выбрать место в России, где они хотели бы видеть спроектированные ими загородный дом или творческую дачу. В условиях задания стоит необходимое требование к гармоничному внедрению архитектуры в среду. Изучив местность и сделав зарисовки на месте или по референсам, а также воспользовавшись рельефом google earth, необходимо склеить рельеф местности и дать образные, характерные эскизы природной среды.

После подготовки наглядной геоподосновы, изучения местных характеристик рельефа, растительности, можно приступить к этапу творческого поиска. В эскизах и поисковых макетах работа идет и с архитектурой, и со средой. Необходимо найти характерный образ, интегрируя или поляризируя дом, противопоставляя его ландшафту. Работа ведется в формате клаузуры: карандаш в руках не тормозит творческий поиск, а черновой макет, собранный из бумаги и картона, позволяет буквально внедрить проектируемый объект в среду. И на этом этапе очень важно, чтобы творческая мысль текла свободно, не спотыкаясь о сложности компьютерного проектирования или мощность технических возможностей. Зачастую беспомощность во владении программами, выливается в «шаблонное» проектирование, когда студент делает не то, к чему влечет его творческая мысль, а то, на каком уровне он сумел освоить к данному моменту компьютер.

Только после того, как мы находим начальный образ, мы переходим к точному проектированию в программе ArchiCAD на основе объемных элементов. В течении этого этапа закладываестся точный план, размеры и привязки по земле, при этом первоначальной идее придаются законченные формы, а творческий поиск продолжается и переводится на виртуальную трехмерную модель. Очень важно на

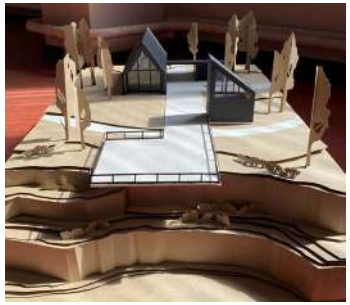


Рис. 2. Макет загородного дома. Студентка Екатерина Зенкова, преподаватели Д.М. Харитонова, Н.В. Дрюкова

этом этапе начинать отслеживать культуру чертежа, задавая высокие требования. Не стоит откладывать приведение чертежей в порядок на последний момент. Именно в этот момент начинает формироваться авторский подчерк в чертежах и эстетике подачи.

Параллельно с проектированием частного малоэтажного жилого дома, мы продолжаем заниматься изучением среды выбранного участка. Изучаем рельеф, инсоляцию и характерную для данной местности растительность. Делаем зарисовки деревьев и кустарников, работаем над стилизацией растительности для использования в антураже дома. Возможно, возникнут амбивалентные чувства, зачем тратить время на создание своего антуража, когда в компьютерных программах есть свои готовые библиотеки? Свою озабоченность тем, что компьютерная графика вытесняет ручную, высказывают целый ряд исследователей. По мнению Ю.И. Тарасовой «применение электронной техники и графических программ в дизайне, вполне закономерно, но в архитектурном проектировании вопрос полного перехода на компьютерное моделирование вызывает опасения» [2]. Во-первых, библиотеки очень скудные, а во-вторых, однообразны и усредняют подачу, не позволяя раскрыть творческий потенциал, проработать авторскую высоко эстетичную подачу, свойственную той или иной школе, найти и выработать свой стиль, наконец. Парадокс в том, что в случае активных проектных поисков на эскизной стадии ручная графика может выявить основную идею проекта лучше, чем компьютерная модель. Кроме того, она и вовсе может послужить основой авторской библиотеки, расширяя возможности компьютерного моделирования, ломая устоявшеюся парадигму, в которой компьютер является продолжением ручного проектирования. Таким образом, «ручной этап работы в курсовом архитектурном проектировании сохраняет профессиональную — творческую — суть градостроителя, архитектора, художника. Распространение, поддержание и закрепление ручной технологии в учебном процессе проектирования является актуальной задачей современного архитектурно-градостроительного образования» [3].

Переходя к дальнейшему проектированию, проектированию интерьера, мы подключаем такую мощную программу как 3D Max, но перед этим есть продолжительный этап ручного эскизирования интерьера. Проблема в том, чтобы в дальнейшем адекватно чувствовать пространство, нужно хорошо ощущать его масштаб. Здесь и кроется основная проблема, компьютер значительно искажает пространство, не дает правильного понимания, много его или мало. Совмещая ручную графику, макетирование и компьютерную графику, мы стараемся вырастить в студентах правильное понимание масштаба, один из столпов профессионального проектирования. В процессе обучения очень важно не противопоставлять ручную и компьютерную модель проектирования, а давать в нужный момент именно тот инструмент, который наиболее полно и эстетично позволяет решить поставленную задачу.

Основными задачами являются формирование объема малоэтажного дома и мастерской, интеграция его в среду, разработка интерьера общей зоны и мастерской, разработка чертежей концепт-проекта, создание стиля и композиции подачи. Такой объем работы требует максимального использования и варьирования доступных средств и инструментов проектирования. Важно использовать то, что дает возможность максимально быстро и эффективно решить задачу на каждом конкретном этапе. Макетирование рельефа невозможно заменить на компьютерное моделирование. Реальный макет гораздо более информативен и дает возможность буквально потрогать его руками. А если сравнить ручной эскиз и трехмерную визуализацию, то можно увидеть, что в ручной графике автор склонен выявлять композиционные и художественные приемы, что невозможно при компьютерной подаче. В ручной подаче, особенно на уровне скетча, направленного на поиск творческих решений, работает все: и нажим карандаша, и выделение характерных черт элементов среды — это позволяет отработать мысль быстрее и смелее, донести свою идею до окружающих. Студенты, которые пытаются игнорировать этот этап, закапываются в библиотеках моделей и не выдают требуемых результатов, ведь связка мозг-карандаш работает в оба конца.



Рис. 3. Итоговая подача курсового проекта загородного дома. Студентка Екатерина Зенкова, преподаватели Д.М. Харитонова, Н.В. Дрюкова



Рис. 4. Фрагмент подачи проекта загородного дома. Студентка Алена Маслова. Преподаватели В.О. Рыжиков, Н.Ю. Жернакова

В то же время отработка интерьера на стадии уточнения и развития концепции гораздо эффектнее при использовании профессиональных программ, здесь творческий поиск начинает обретать конкретные черты, становится конкретнее и детальнее. Работа идет на более глубоких слоях проектирования, с мебелью, светом, цветом и материалами. Мы опять возвращаемся к масштабу: текстуры, предметы — все обретает реальные черты.

В задачах учебного проектирования существует некая дилемма — на чем делать акцент в работе: на освоении инструментария, необычайно сложного и узкоспециализированного на сегодняшний день, или на освоении непосредственно принципов и механизмов проектирования. Вопрос выбора инструмента для работы кажется на первый взгляд менее значимым для учебного процесса, однако он безусловно оказывает влияние и на процесс, и на результат обучения. Выбор инструмента запускает соответствующую программу мышления, которая может способствовать более или менее успешному решению локальных задач в процессе проектирования. Как заметил финский архитектор Юхани Палласмаа: «По мере повышения мастерства зрительное восприятие, физическое действие и мысль теряют свою независимость и обособленность и образуют единую психофизическую цепь, контролируемую подсознанием <…> В наивысший момент творчества слияние действия и мысли становится настолько полным, что кажется, работа сама себя делает» [4, с. 93].

Задача преподавателя — выстроить алгоритм переключения сознания с одного инструмента на другой в процессе выполнения задания.

Гибкость и одновременно построение разумных рамок и системы ограничений, в том числе и в работе с современными технологиями, позволяют не сосредотачиваться на избыточных технологических тонкостях того или иного программного продукта, а развивать фантазию и свободу творческой мысли.

У истоков кафедры Художественного проектирования интерьера Строгановской школы стояли архитекторы, и именно ими была создана характерная воздушная подача для задания «Проект загородного дома». С приходом компьютерного проектирования, такая подача порой уступает совсем другой тенденции с более «тяжелой», декоративной манерой отражения окружения и фасадов, свойственной компьютерному проектированию.

С самого начала на нашей кафедре высокое значение придается эстетике и культуре чертежа, на всех этапах жизненного цикла проекта. Начиная с клаузур, творческого поиска и эскизов и заканчивая финальной подачей. Итоговая подача проекта является выражением художественного образа, атмосферы проекта и вместе с тем выявляет основные профессиональные качества проектируемого объекта.

Если в свое время Строгановской школе была свойственна высочайшая школа ручной подачи, с атмосферной авторской графикой, затем период исследования возможностей компьютера, то сейчас наступает этап синтеза, дающего всеобъемлющее представление о предмете и высокую проектную культуру.

Для выполнения задания «Загородный дом» на кафедре Художественного проектирования интерьеров соединяются совершенно разные технологии проектирования: макетирование, ручная графика, программы ArchiCAD, 3D Max для чертежей и финального рендера, Procreate и Adobe Photoshop для поиска и финальной подачи. И именно такой широкий спектр инструментов дает такое глубокое проникновение в предмет и достойный результат.

Список литературы:

1. Смирнов А.С. «Архитектурная графика: ручная или компьютерная?» [Электронный ресурс] // Архитектон: известия вузов. 2007. № 3 (19). URL: http://archvuz.ru/2007_3/7. (дата обращения 16.06.22).

2. Тарасова Ю.И. Ручная и компьютерная технологии в процессе курсового архитектурного проектирования [Электронный ресурс] //Архитектон: известия вузов. 2014. № 4 (48). URL: http://archvuz.ru/2014_4/16/ (дата обращения 03.10.2022).

3. Кобер О.И., Токмаков А.А. «Компьютерная и ручная графика в архитектурном проектировании: проблемы взаимодействия» [Электронный ресурс] http://elib.osu.ru/bitstream/123456789/1595/1/556-560.pdf (дата обращения 03.10.2022).

4. Паласмаа Ю. Мыслящая рука: архитектура и экзистенциальная мудрость бытия. М.: Издательский дом «Классика-XXI», 2013.

А.А. ДУБОВА
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры «ИГД», Национальный исследовательский университет «МИЭТ»

Т.Ю. СОКОЛОВА
Кандидат технических наук, доцент, почетный работник высшего профессионального образования РФ, заведующая кафедрой «ИГД», Национальный исследовательский университет «МИЭТ»

A.A. DUBOVA
PhD (in Art History), Associate Professor «Engineering graphics and design», National Research University of Electronic Technology

T.Y. SOKOLOVA
PhD (in Science Engineering), Associate Professor, Honorary Worker of Higher Professional Education of the Russian Federation, Head of the «Engineering graphics and design», National Research University of Electronic Technology

ОПЫТ РАЗРАБОТКИ СИСТЕМЫ ВИЗУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ ДЛЯ РЕКОНСТРУИРОВАННОГО В ПРОСТРАНСТВЕ VR АРХИТЕКТУРНОГО КОМПЛЕКСА МИЭТ

EXPERIENCE IN DEVELOPING A VISUAL COMMUNICATION SYSTEM FOR THE MIET ARCHITECTURAL COMPLEX RECONSTRUCTED IN VR SPACE

В статье рассматриваются вопросы композиционного решения и выработки художественного языка информационных сообщений в новой медиасреде — пространстве виртуальной реальности. Обосновываются принципы ограничения досягаемости в пространстве посредством преобразования его «среды». Обозначается проблематика механики пользователя в искусственной среде и его коммуникации с объектами этой среды и другими пользователями в реальности после приобретенного опыта. Исследуется влияние колористической композиции на коммуникацию в виртуальной среде и действительности.
Ключевые слова: медиа, медиасреда, виртуальная реальность, коммуникация, пространственное положение, дизайн, колористическая композиция

The article discusses the issues of compositional solution and development of the artistic language of information messages in the new media — virtual reality. The principles of limiting reach in space are justified, through the transformation of its «environment.» The problems of the user's mechanics in an artificial environment and his communication with objects of this environment and other users in reality after acquired experience are indicated. The influence of coloristic composition on communication in a virtual environment and reality is being investigated.
Keywords: media, media, virtual reality, communication, spatial position, design, coloristic composition

Реагируя на новые явления и вызовы времени, современное отечественное «информационное общество» генерирует новые понятия и термины и переосмысляет ранее известные. Одним из примеров искаженного понимания англоязычного термина, является понимание термина «медиа». На обывательском уровне у нас полное уравнивание «медиа» со «СМИ», что совершенно не верно, ведь синонимизируя «медиа» и средства массовой информации, мы нарратив приравниваем к акту коммуникации. Вместе с этим, слово «медиа», использованное как прибавка к различным смысловым корням, и слышимое как «медиадизайн», «медиаискусство», «медиапространство», «медиа-эффект», «медиакультура» также указывает на то, что в нашем дискурсе «медиа» рассматривается, как лишь определение принадлежности к некоему цифровому пространству [2]. Это представление уводит нас от изначального представления культурологического термина «медиа», предложенного М. Маклюэном, который под «медиа» — посредником коммуникации — подразумевал отнюдь не только СМИ, но различные способы коммуникации человека в социуме [3]. Если внимательно перечитать его исследования, то под «медиа» не сложно будет эксплицировать ту область человеческой деятельности, которая долгое время определялась дизайном. Дизайн, который в своем философском фундаменте призван находить форму — один из наиболее эффективных современных медиаторов

— это очередная форма мальдонадовского дизайна, «вышедшего за рамки художественного творчества» [1].

Другим современным понятием, возможно определяющим сейчас новые лидирующие формы культуры, является термин «виртуальная реальность». Для дизайна этот термин важнее, чем может показаться на первый взгляд. Возможность сосуществования нескольких реальностей, например, действительной и проектной, является для дизайна ключом к сохранению его исторической, фундаментальной философии на современном нам этапе ее эволюции [4].

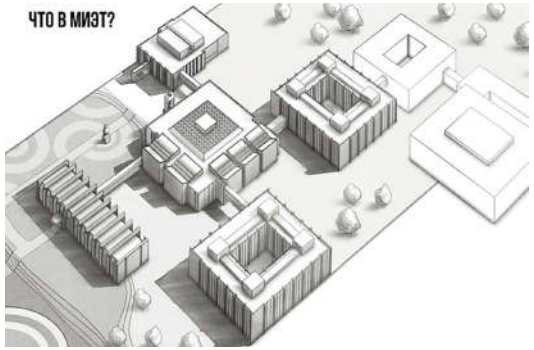
В современной массовой культуре, где декларируется отказ от потребления, фокус внимания дизайнера, работа которого — эстетическая составляющая предметно мира, смещается в сторону пространства виртуальной реальности. Утилитарный предмет заменяется своим образом и перемещается в поле коммуникации, а виртуальная реальность становится тем пространством, где эти объекты существуют.

Следуя такому представлению о развитии дизайна в пространстве культуры, магистерская программа кафедры «Инженерная графика и дизайн» направлена преимущественно на исследования в области виртуальной реальности в части развития ее эстетического потенциала, особенностей композиционной структуры, средств и методов эволюции дизайна. Магистрантам предлагается широкий круг тем: исследования в проблемном поле дополненной и виртуальной реальностей, вопросы существования объектов дизайна в медиасреде и способы решения этих проблем посредством конкретных проектных предложений. Также существует и набор определенных методических ограничений, выработанных как результат многолетней работы со студентами, и непосредственно влияющих на целеполагание и объем работы. За достаточно короткий промежуток времени, магистранту предлагается разработать единый в своей концептуальной целостности проект. Пространственная компонента виртуальной реальности, определяется нами как основной проблемный стержень. Как структурировать такое симулированное пространство? Как установить те ограничения, которые позволили бы трансформировать пространство в среду?

В рассмотренных ниже проектах как раз были поставлены такие задачи, и мы можем наблюдать два пути их проектного решения на общей идеологической основе. Смысловое содержание проектов было «разложено» до отдельных информационных сообщений, что позволило сосредоточиться на таком способе коммуникации, как предоставление пользователю информации в формате разработки приложения — путеводителя по кампусу МИЭТ и его внутренней функциональной структуре. Было решено использовать семиотический подход — управлять информацией посредством применения знаков, эстетического решения для выявления их образного содержания в соотнесении с функциональным назначением. Логотип, пиктограмму и прочие знаки навигации — рассматривать в качестве таких единичных сообщений. Соответственно, представлять их композиционными центрами и сосредоточить работу на формировании ситуации, где такое решение было бы адекватно задаче получения информации. Для создания образа ярко выраженной искусственности среды, было решено еще больше ограничить входящую информацию. А именно, продемонстрировать пользователю не реальную «визуализацию», симуляцию объекта в его естественном окружении, а предложить образ кампуса в виде архитектурного макета.

ВКР студенток Е.А. Шпытюк «Особенности визуализации архитектурных объектов в цифровом путеводителе для абитуриентов» и Н.А. Лихт «Принципы визуальной коммуникации в интерактивном цифровом путеводителе для абитуриентов» стали своего рода рефлексией опыта человека, когда-то впервые оказавшегося в пространстве архитектурного комплекса МИЭТ. Жители Зеленограда часто оказывались в стенах МИЭТа еще в детстве, во время многочисленных культурно-досуговых мероприятий, проводимых на его площадке, поэтому его облик представляется им понятным. Однако студенты, впервые оказавшиеся в стенах МИЭТ и начинающие там обитать в функциональном контексте, зачастую испытывают трудности в процессе перемещения по корпусам и этажам комплекса. Круговая планировка и интерьер коридоров и холлов с ритмично, но единообразно организованными рядами дверей и проемов, вызывают многочисленные негативные коннотации студентов и юмористические ответы на подобную ситуацию, вроде применения пространства МИЭТ в популярной компьютерной игре. Внутренние дворики, организованные вокруг абстрактных скульптурных групп авторства В. Тюлина и С. Чехова, не выполняют на данный момент идентифицирующей роли (вряд ли она вообще задумывалась авторами, хотя еще несколько лет назад корпуса отличали в том числе и по этим скульптурам), а обладание комплексом МИЭТ статуса объекта культурного наследия, делает невозможным существенные трансформации в пространстве интерьера для устройства эффективной визуальной коммуникации в действительности.

В связи с такой постановкой вопроса в работе Е.А. Шпытюк ставилась цель по созданию прототипа архитектурного комплекса МИЭТ в цифровом пространстве, а также определении визуальных констант для создания коммуникативного художественного образа образовательного комплекса НИУ МИЭТ. Такой проект представляется в виде программного продукта — виртуального путеводителя для абитуриентов и студентов, при помощи которого они могли бы заранее



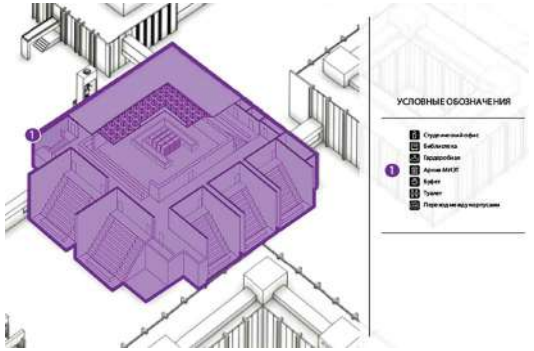


Рис. 1. Вид на кампус МИЭТ Е.А. Шпытюк
Рис. 2. Типовая структура учебного корпуса, обозначенная присвоенным ей цветом Е.А. Шпытюк

ознакомиться с архитектурой комплекса.

Для реализация поставленной цели был сформулирован ряд конкретных исследовательских и практических задач, как-то: исследование актуальных методов фиксации действительной архитектурной среды для воспроизведения в цифровом пространстве и разработка элементов интерфейса на основе визуализированной модели.

Современная архитектурная критика университетского кампуса МИЭТ определяет его структуру, как выражение в форме взаимосвязи науки и образования. Действительный архитектурный ансамбль МИЭТ аккумулирует не только образовательную, научно-исследовательскую и рекреационную функции на своей территории, но и является важным элементом городской архитектурной среды. Взаимодействие с путеводителем начинается с того, что пользователю презентуется весь архитектурный комплекс.

Предложен вариант просмотра элементов предметно-пространственной среды путеводителя, соответствующий композиционной диагонали кадра от понижения рельефа к повышению. В статичном положении «картинки», корпуса университета изображены в изометрической проекции, что сразу отсылает нас к предполагаемому наличию пространственной составляющей, которая будет продемонстрирована пользователю далее в процессе работы. Пользователь может рассмотреть особенности объемно-пространственного решения каждого блока здания, «нажав» на его изображение. Все интерактивные элементы пространства цифрового путеводителя были стилистически интерпретированы методом снижения детализации формы с сохранением узнаваемости силуэта объекта. Структура самих зданий представлена иначе. Они маркированы пиктограммами-указателями и кодированы цветами.



Рис. 3. Цветовое кодирование зданий кампуса МИЭТ. Е.А. Шпытюк

В качестве основных элементов визуальной коммуникации использованы пиктографические знаки, которые указывают пользователю на то, что инфраструктура МИЭТ весьма разнообразна. Они разработаны традиционными для промышленной графики методами, особенно пристального внимания им не уделялось, т.к. основной упор в исследовании был на интерпретацию архитектурного облика. В МИЭТ несколько отдельных корпусов, связанных пешеходными галереями. Для каждого корпуса предложены свои цвета. В сочетании с пиктограммами они помогают пользователю «проложить маршрут» в нужную точку и в дальнейшем на ассоциативном уровне объяснить маршрут другому пользователю. Цветовой кодирование информации представлено здесь как наиболее выразительный способ коммуникации — это трансляция метода соотнесения цвета с местом, как например, «красная ветка метро», что в свое время было сделано также в целях коммуникации.

Таким образом, анализируя ВКР Е.А. Шпытюк, можно сделать вывод о том, что поиски методов изображения действительности в пространстве виртуальной среды с сохранением его эстетических качеств, приводит нас к поиску в области традиционных методов проектирования. Обращение к архитектурному макету, как известной проектной технологии, дает нам представление о том, что проектировщики и ранее имели дело с необходимостью интерпретации информации, намеренным акцентированием внимания зрителя на главном — на целостности и единстве, путем «выключения» деталей и уже выработали некий язык художественной условности. В архитектуре одним из элементов такого языка стал традиционный макет без отображения материала. В свою очередь, виртуальное пространство позволяет обогатить этот язык, развивая интерактивную составляющую: можно посмотреть структуру и организацию, сохраняя и не изменяя при этом облик и образ объекта.

Остановимся теперь более подробно на другой работе «Принципы визуальной коммуникации в интерактивном цифровом путеводителе для абитуриентов» Н.А. Лихт. Если в предыдущем проекте фильтром интерпретации действительности стал архитектурной макет, то здесь работа шла с визуальной интерпретацией информационных

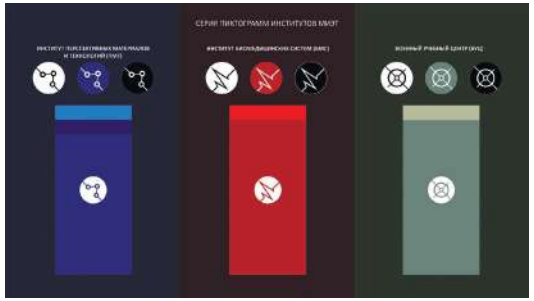


Рис. 4. Пиктограммы учебных подразделений Н.А. Лихт

сообщений. В проекте упор делался на исследование методов и способов представления информации в различных интерактивных средах. Автору ставилась задача определить структурные и дополняющие элементы пользовательского интерфейса с применением технологий виртуальной и дополненной реальности. Ответом на это стала разработка структурной конструкции приложения, отображающей метод взаимодействия пользователя с приложением. Получилась такая своеобразная информационная тектоника.

Как уже многократно отмечалось и применялось на практике, категория «цвет» является одним из самых эффективных средств визуальной коммуникации. Здесь надо остановится на таком моменте, что использование в коммуникации фирменного цвета нецелесообразно так как у многих ВУЗов, научно-производственных и государственных предприятий фирменный цвет — синий. В данном проекте цвета задействованы ассоциативно, и «работают» они на раскрытие художественного образа. Семантика выбранных цветовых сочетаний была выбрана следующая: красный — жизнь, материя; зеленый — эффективность; синий — информативность; желто-оранжевый — общение; светло-зеленый — коммуникативность, миропонимание; серый — закономерность. В сочетании с пиктограммами, символизирующими основную направленность знания на кафедрах и в институтах, цвет работает как первый эмоциональный сигнал, связывающий образ с функцией. Вот некоторые примеры таких идентификация для подразделений МИЭТ: пиктограммой института перспективных материалов и технологий (ПМТ) стал силуэт фрагмента кристаллической решетки в сочетании с синим цветом. Для пиктограммы института биомедицинских систем (БМС) был использован фрагмент графика электрокардиограммы — одного из наиболее распространенных образов, ассоциирующихся с медициной в сочетании с красным. Пиктограммой военного учебного центра (ВУЦ) стал силуэт оптического прицела и зеленый цвет.

Для демонстрации на экранах мобильного приложения были подготовлены несколько вариантов отображения пиктограмм. Все использованные цвета пригодны к вербализации. Хотя использованы сложные оттенки, их можно причислить к группе основных цветов радуги (в общеизвестном соотнесении цвета с его названием).

Графика элементов интерфейса подчиняется графике пиктограмм — диагональная компоновка, линейный характер. Функциональность дополнительных элементов навигации в структуре путеводителя соответствует требованию эргономики сенсорного экрана мобильного устройства. Все значки дополнительной навигации представлены в цветовом варианте. Элементы управления имеют однозначное прочтение для того, чтобы переход между ключевыми страницами путеводителя не вызывал трудностей.

Таким образом, общий вектор исследования особенностей и закономерностей новой медиасреды — виртуальной реальности — лежит в области работы с ограничением симуляции действительности и переводом поиска художественного языка в русло ограничения изобразительности. Это ограничение лежит в рамках структурирования информации и обращается к уже известным проектным методам и техникам. Структурированная подобным образом информация, хорошо воспринимается пользователем и позволяет в дальнейшем перейти к разработке более сложного и богатого визуального языка для работы с нестатичным изображением с применением методов генеративного дизайна.

На первый взгляд, может создаться впечатление, что вышеупомянутое ограничение изобразительности — это упрощение действительности. Если такое понимание взять за тезис, то можно было бы предположить, что дизайн, особенно графический, должен целенаправленно развиваться по технологическому пути, ведь кажется, что современный инструментарий позволяет полностью воспроизвести действительность и транслировать подобный «контент» в медиасреде, ведь только там возможно задействование четвертого измерения — времени. Когда мы наблюдаем такой подход, то видим развитие известных многолетних трендов на миниатюризацию, увеличенную деталировку, применение сложных криволинейных поверхностей. Дизайн из создания формы, парадоксальным образом, трансформируется в декорирование. Другое дело, что наблюдаем мы это в фильмах и компьютерных играх, а там область ограничения задается уже в драматургии произведения и определяется темой, стилем, фабулой и т.д. Дизайн там — это инструмент, позволяющий оформить нужный драматургический контекст на уровне предметно-пространственного окружения — сеттинга, как говорят сегодняшние студенты. Если попробовать применить такую парадигму в области утилитарной, где впечатление, является лишь настройкой восприятия и усвоения информации, превращения ее в знание в разуме пользователя, драматургический контекст создать весьма затруднительно. Перед проектировщиком встает целый ряд вопросов: какие именно объекты или детали показывать, в какой момент времени,

в каком виде, ракурсе и т.п., как показать их трансформацию и, самое главное, как сделать так, чтобы пользователь (а утилитарная, то бишь полезная составляющая, говорит о том, что речь идет именно о пользователе, а не просто зрителе) поверил и принял? Ответы на эти вопросы лежат строго в русле создания композиционной целостности «картинки», в русле понимания замысла, разделения целого на элементы, установления соподчиненных связей. Именно этот процесс анализа, выделение главного смыслового элемента и возможности его интерпретации ведет к ограничению изобразительности. В условиях ограничения во времени и пространстве, которые определяются возможностями пользователя для восприятия полезной информации, «показывать» ему действительность просто невозможно, т.к. сам пользователь в эту действительность не включен, а является сторонним наблюдателем. Иными словами, зрителю требуется действительность, а пользователю реальность. Для искусства слово «медиа», трактуемое как цифровая среда — это новая возможность изображения действительности, для дизайна — это очередное ограничение, определяющее рамки проектной реальности. Ограничение изобразительности, при полной инструментальной возможности такое ограничение снять — это способ сохранения проектности культуры, направленности ее в будущее, сохранение парадигмы модернизма.

Список литературы:

1. Аронов В.Р. Теория проектирования Томаса Мальдонадо. Из XX в XXI век // Проблемы дизайна-6. М.: НИИ теории и истории изобразительных искусств Российской академии художеств. 2011. С. 7–53.

2. Кузьмин А.М. Категория «медиасреда» и ее содержание на современном этапе развития общества // Медиаскоп. 2011. Выпуск № 1. Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/kategoriya-mediasreda-i-ee-soderzhanie-na-sovremennom-etape-razvitiya-obschestva (дата обращения 04.10.2022).

3. Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.

4. Носов Н.А. Манифест виртуалистики // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 15. М.: Путь, 2001. 17 с.

ЧАСТЬ VI
НОВЫЕ МЕДИА В МУЗЕЙНОЙ И ВЫСТАВОЧНОЙ ПРАКТИКЕ

PART VI
NEW MEDIA IN MUSEUM AND EXHIBITION PRACTICE

М.Т. МАЙСТРОВСКАЯ
Доктор искусствоведения, Профессор, Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова; ведущий научный сотрудник НИИ Теории и истории изобразительных искусств РАХ

К.Н. КЛИМОВ
Аспирант Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

M.T. MAYSTROVSKAYA
D. Sc. (in Art History), Professor of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts; Senior Research Officer, Russian Academy of Arts

K.N. KLIMOV
PhD Student (in Art History), the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

НОВЫЕ ЭКСПОЗИЦИОННЫЕ ПРИНЦИПЫ, ПРИЕМЫ И ВОЗМОЖНОСТИ В КОНТЕКСТЕ ПОСТЦИФРОВОГО ПЕРИОДА

NEW EXPOSITION PRINCIPLES, TECHNIQUES AND POSSIBILITIES OF THE POST-DIGITAL PERIOD

За два прошедших десятилетия мультимедийные средства обрели не только качественно новую роль в экспозиционном пространстве, но и стали по-настоящему многопрофильными системами с развитым управлением. Объекты, основанные на подобных системах, получают возможность фактически безграничного масштабирования и могут вырастать до поистине колоссальных мультимедийных инсталляций.

В данной статье авторы не ограничиваются вниманием к привычным аудиовизуальным комплексам, а расширяют поле анализа до пространственно-активной кинетической скульптуры, которая в последние годы представляет не меньший интерес для экспозиционеров. Удивительное сочетание мультимедиа и подвижной скульптуры наполняет зрителя ощущением, будто перед его глазами находится живой органический объект.
Сегодня такие инсталляции характерны не только для выставочных пространств, имеющих статус некоего экспоната «в вакууме». Все чаще они встречаются в интерьерах различных общественных институций в качестве яркого пространственного акцента.
Ключевые слова: мультимедиа, аудиовизуальные средства, инсталляции, интерактивность, кинетическая скульптура, Экспо-2010

In the last 20 years, audiovisuals have not only taken on a new role in exhibitions. These have become truly multidisciplinary systems. Objects (based on such systems) can scale indefinitely and become truly colossal multimedia installations.
In this article, the authors propose to look both at the usual audiovisual compositions and examples of kinetic sculpture (spatially active, interactive), because it has been of great interest to exhibitors in recent years. The amazing combination of multimedia and kinetic sculpture gives the viewer a unique experience: the illusion of a living organic object near to him.
Today, these kinetic installations can be found in exhibition spaces, where these are a separate exhibit. But more and more often this type is used in the interiors of public places as a bright spatial accent.
Keywords: multimedia, audiovisual, installations, interactive, kinetic sculpture, Expo-2010

Процесс возникновения и развития мультимедиа начинается с крупнейших выставок XIX века, и затем, в XX веке они обретают свой собственный визуальный язык. Огромный скачок происходит в период русского конструктивизма. Это, прежде всего, гениальные экспозиции Эль Лисицкого, которые он переводил в концептуальное русло, разрабатывая авангардные методы и приемы показа. Пожалуй, наиболее убедительным примером его экспозиционного искусства является советский павильон на выставке «Пресса» в Кёльне в 1928 году. Данный проект явился настоящим концептуальным открытием, став по сути первым коллажем фото- и кинохроники — двух новейших в те годы видов актуального искусства, которые слились в единстве действа, в общем сценарии. В композицию были включены и дополнительные механические средства, активный динамический свет, присутствовала даже интерактивность. Эти новаторские приемы вошли в классику международного эксподизайна.
Однако именно Всемирная выставка 1958 года в Брюсселе стала тем местом, где новый жанр и вид экспонирования окончательно объявил

о своем появлении. Павильон компании «Филипс», спроектированный легендарным Ле Корбюзье и греческим архитектором и композитором Янисом Ксенакисом, был примечателен не только своим оригинальным архитектурным решением. Впервые экспозиция не включила в себя ни одного реального экспоната, а целиком и полностью была построена на демонстрации видеографии (дополненного анимациями слайд-шоу) в музыкальном оформлении экспериментатора Ксенасиса. Это была поистине инновационная экспозиция, которая оставила неизгладимый след не только в памяти зрителей, но и в головах творческих личностей, и, в первую очередь, художников-экспозиционеров. Перед ними открылись фантастические возможности, расширяющие границы прежнего экспозиционного искусства: полифоничность средств, динамика показа, единое сценарное решение визуальных средств, интерактивность.

И, конечно, отсутствие, а вернее сказать, неготовность технических средств не давала возможность осуществить переход к новой аудиовизуальной экспозиции, которая стояла на повестке дня. В последующие годы были сделаны очередные шаги к появлению мультимедиа. Это создание аудиовизуальных программ, имеющих огромное воздействие на зрителей.

Определенным этапом развития новых экспозиционных форм стала и Национальная выставка в Лозанне в 1964 году. На этой и всех последующих Всемирных выставках (например, «Циркорама» в Лозанне, «Поливизион» в Монреале-1967 и «Аквaполис» в Окинаве-1975) наметились пути развития мультимедиа, разнообразие его форм и направлений. Так, в «Поливизионе» публика стояла в центре полусферического пространства и наблюдала калейдоскоп изображений, построенных на единой драматургической системе и режиссуре.

Новые средства развивались параллельно с процессом становления все более техногенного мышления зрителей, которые постепенно привыкали ко все новым видам визуальной коммуникации (телевидению, кино, фото, видео и т.д.). Поэтому осмысление мультимедиа как новейшего концептуального направления пластического искусства стало попросту неизбежным.

В музеях мультимедийные средства первоначально использовались как информационные вспомогательные системы, призванные дать более углубленное представление об историческом периоде, событии или факте. Они позволили представить посетителям не только более широкую, но и более эффектную и лучше воспринимающуюся информацию. Этого не могла дать традиционная музейная экспозиция, которая всегда страдала из-за своей статичности и невозможности динамического показа. Однако, со временем (особенно в прошедшие два десятилетия XXI века) эта стратегия использования



Рис. 1. Река мудрости. Павильон Китая на Экспо-2010 (Шанхай)

мультимедиа в музеях изменилась. Постепенно расширяя свои границы и привнося желанную динамику в экспозиционное построение, мультимедиа демонстрирует огромное разнообразие средств и их возможностей. К настоящему моменту они стали самостоятельными концептуальными и технологическими произведениями, которые созданы в синтезе с оригинальными концепциями и режиссерскими замыслами. Все это, если говорить прямо, — новый жанр современного визуального искусства, со своей историей развития, уникальными особенностями и, главное, широчайшими возможностями воздействия на зрителя.

Их разнообразие настолько велико и привлекательно своей оригинальностью, что отбор наиболее выразительных и убедительных на наш взгляд примеров был чрезвычайно сложным. В конечном итоге мы представляем несколько проектов, обладающих бесспорным творческим потенциалом и перспективами.

Самым масштабным объектом китайского павильона, реализованным на Экспо-2010 в Шанхае, является колоссальная мультимедийная композиция «Река мудрости». Она представляет собой анимированную версию всемирно известного шедевра китайской живописи — панорамы «По реке в День поминовения усопших».

Оригинал был создан в XII веке при дворе династии Сун (согласно сохранившимся источникам автором работы выступал художник Чжан Цзэдуань). На свитке длиной 528 сантиметров запечатлена императорская столица — город Кайфын — в бытовом и повседневном виде. Со всей подробностью мастер расположил на полотне 814 фигур людей, 94 фигуры различных животных и 170 деревьев, а в воды реки поместил 28 лодок. В последующие столетия китайскими мастерами были созданы несколько десятков вариаций этого живописного памятника, в том числе в эпоху династии Цин — свиток длиной более одиннадцати метров, где изображены уже около четырех тысяч фигур.

Новая редакция, созданная китайскими специалистами с использованием самых современных технологий, является достойным преемником всего ряда повторений и оммажей первоначальному шедевру. Для ее реализации в китайском павильоне установили гигантское полотно общей длиной более 120 метров и высотой 6 метров (то есть в 30 раз



Рис. 2. Шар Всеобщего баланса. Павильон Германии на Экспо-2010 (Шанхай)

больше оригинала), на поверхности которого с помощью масштабной проекционной системы демонстрировалась не просто фотокопия свитка, а полноценный анимационный фильм, где буквально ожили сотни персонажей и вся окружающая их среда. Зрители получили невероятную возможность отправиться на девять веков назад и воочию наблюдать крупный китайский город, где кипит жизнь, среди толпящегося люда снуют торговцы, проезжают повозки с удивительными товарами, у берега теснятся лодки, а возле них стоят зазывалы, приглашающие горожан к себе на борт. Колоссальное видеоизображение было сформировано с помощью двадцати двух длиннофокусных проекторов. В ходе подготовительных работ анимированный «свиток» был поделен на два десятка участков, которые в сборе представали перед зрителем в виде единой бесшовной сетки. Благодаря фотооптическим новациям китайские специалисты смогли успешно нивелировать линии стыков соседствующих участков сетки и представить эту масштабную композицию единым и непрерывным полотном.

Продолжительность всей сценографии композиции составляет четыре минуты. За это время происходит не только движение отдельных персонажей: анимированный мир постепенно погружается в ночь, а затем (в силу цикличности сценографии) вновь наступает светлое время суток. Медиахудожники блестяще справились с цветовыми решениями переходных состояний — заката и рассвета. Также отдельным героем композиции является река. Этот огромный «организм», протянувшийся вдоль всего полотна, безусловно, взаимодействует с соприкасающимися объектами, однако речная вода в своем главном движении самостоятельна и самодостаточна, ничто не способно изменить монотонность ее умиротворения.

Кульминационной частью немецкого павильона, который традиционно явился одной из ключевых площадок Всемирной выставки, был определен крайне необычный проект, разработанный специально для демонстрации на Экспо. Настоящий симбиоз психологии и мультимедиа, к тому же помещенный в несложную (но оттого не менее гениальную) сценографию. Перед изумленными зрителями предстал колоссальный 12-сегментный LED-шар, подвешенный в

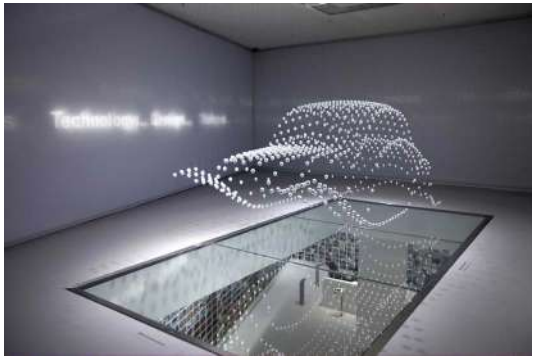


Рис. 3. Кинетическая инсталляция «История». Музей автоконцерна BMW (Мюнхен)

центре многоярусного цилиндрического зала. Для его создания немецкие инженеры использовали 400 тысяч светодиодов, сконструировав сферу диаметром 3 метра и весом 1,2 тонны. Для простоты управления мультимедийным комплексом светодиоды были объединены в 1541 автономную группу, а блоки питания, десятки контроллеров и процессор-распределитель расположились внутри самой сферы, что позволило сосредоточить ограниченные технические мощности на задаче совсем иного рода.

Светодиодный шар был закреплен на тросе, по вертикальной оси зала, и начинал раскачиваться вследствие резкого повышения уровня шума в зале. Наличие передаваемого импульса напрямую зависело от силы и количества источников шума. Шар буквально вбирал в себя «энергию» звука и моментально демонстрировал с помощью светодиодного полотна абстрактную «кривую» уровня окружающего шума с характерными всплесками и пиками.

После запуска и размещения зрителей в зале на поверхности шара демонстрировалась упрощенная графическая модель кривой шума. Вспомогательное освещение гасло, и в технической зоне на самокатах появлялись актеры-ведущие, которые перемещались по внутренней окружности зала, декларируя тезисы о важности баланса. В какой-то момент актеры выборочно обращались к некоторым из присутствующих зрителей с просьбой крикнуть изо всех сил в микрофон, дабы продемонстрировать главное «свойство» мультимедийного шара. Однако и реакция шара, и пояснения ведущих в конечном итоге внушали зрителям идею того, что без всеобщего участия в процессе финал перфоманса будет недостижим. Командуя залом словно трибуной болельщиков, ведущие добивались необходимого уровня шума, и шар приобретал заметное движение. Светодиодное полотно демонстрировало зрителям смесь абстракций, элементов футуристичной городской среды и их антагонистичные противоположности. Наконец, колебания шара достигали кульминационной точки — движения по кругу — и на его поверхности «рождался» пейзаж идеального города будущего, где каждый житель обретет собственную гармонию и счастье. Строго говоря, зрители буквально сами (силой собственной



Рис. 4. Кинетическая инсталляция «Прибой». Штаб-квартира биофармкомпании «Biogen Idec» (Кембридж)

«энергии») сконструировали город мечты.

В 2009 году в мюнхенском музейном пространстве автоконцерна BMW была представлена кинетическая скульптурная инсталляция. На площади шести квадратных метров на тонких нитях (струнах) подвешены 714 металлических шариков диаметром около пяти сантиметров. Каждый из них в отдельности приводится в движение электромотором, который сматывает и разматывает струну, помещая шарик на требуемую высоту. Все электромоторы объединены в систему и имеют общий контроллер, руководящий их движением. Таким образом, все шарики образуют единое «полотно». Инсталляция начинается с хаотичного движения шариков в пространстве, их положение независимо друг от друга; форма еще не рождена, и образ напоминает некий «белый шум». Затем наступает предварительный этап: шарики собираются в горизонтальное полотно и создают очертания неких геометрических форм. Попеременно акцентируя внимание на себе, формы перемежаются друг с другом, будто вырываясь по очереди вперед. Наконец, зрителю является узнаваемый абрис первой модели BMW. Но на этом инсталляция не завершается. Состоявшись, абрис вновь рассыпается в хаотичное множество, и сценарий формирования повторяется вновь. Эта кинетическая скульптура демонстрирует зрителю пять культовых образов, пять поколений автомобилей мюнхенского концерна. Завершает историю силуэт самой современной модели.

Следующей институцией, где вновь была применена пространственно-активная кинетическая скульптура, является штаб-квартира американской биофармацевтической компании «Biogen Idec» в Кембридже. В 2014 году дизайн-бюро «Plebian Design» и «Hypersonic» разработали композицию «Breaking Wave» («Прибой»), состоящую из 804 композитных шаров и посвященную поиску учеными закономерностей, а также удивительным открытиям, которые произошли в процессе пересмотра статичной ренессансной перспективы. Шарики поначалу движутся волнообразно, но затем, когда «волна» значительно вырастает и обретает гребень, упорядоченные шарики буквально разбиваются в хаотичное облако. Однако стоит зрителю обойти инсталляцию кругом, взглянуть на нее из двух определенных точек,



Рис. 5. Кинетическая инсталляция «Вселенная и энергия». Тематический павильон № 1. Экспо-2017 (Астана)

и он обнаружит, что «облако» вовсе не хаотично, а хранит внутри себя узор — цветок, созданный на основе чисел Фибоначчи. Обращаясь к технической стороне инсталляции, крайне важно отметить, что авторы создали оригинальное механическое решение. Над перфорированным белым диском-ширмой скрыто несколько вращающихся валов, на которые нанизаны круглые диски различного диаметра (различное передаточное число). Их движение передается через струны (и промежуточные стабилизирующие грузики) каждому отдельному шарику. При этом рисунок движения всей композиции задается отнюдь не компьютерной программой. Если попытаться объяснить принцип действия механизма образно, то авторы объединяют в нем черты шарманки и дверного замка: во главе всего движения располагается искаженный по форме (согласно последовательности Фибоначчи) металлический эллипс. Электромотор вращает его в горизонтальной плоскости, и эллипс своим волнообразным краем проходит по ряду рычагов. Данные рычаги в свою очередь передают импульс на вышеописанные валы через натянутые между ними тросы. Таким образом, движением от эллипса через рычаги и дифференцированные валы обеспечивается завораживающий полёт облака шариков в пространстве.

Спустя три года данная инсталляционная технология выходит на качественно новый уровень — международную специализированную выставку Экспо-2017 в Астане, посвященную теме энергии будущего. На первом этаже Тематического павильона №1 расположилась зона «Вселенная и энергия», которая была посвящена энергетическим источникам Земли. Впечатляющее мультимедийное шоу стало симбиозом проекционной аудиовизуальной композиции и пространственно-активной кинетической скульптуры. Авторы инсталляции с помощью проекционных мультимедиа разместили на панорамном экране видеофильм о разнообразии источников энергии. Однако центральным объектом все же являлась кинетическая скульптура, сочетавшая в себе парящие в пространстве на струнах композитные кольца и металлические шарики. Ее движение было сценографически привязано к сюжетным этапам видеофильма, что



Рис. 6. Кинетическая инсталляция «Водная рябь». Центральный вокзал (Нью-Йорк)

позволило создать интуитивные образы, которые были понятны абсолютно каждому посетителю, вне зависимости от его возраста и языка. В центре данной скульптуры авторы поместили вложенные друг в друга кольца. В процессе демонстрации шоу они перемещались по вертикали, создавая объемный образ шара, либо вытянутой по горизонтали сферы, а также фигуру песочных часов. При этом сценография движения металлических шариков имела скорее периферийный характер и дополняла образы, создававшиеся кольцами. Однако с технической точки зрения и движение колец, и движение шариков выполнялось при помощи отдельных электромоторов, объединенных общим контроллером, как и ранее в инсталляции Музея BMW. Впрочем, в отличие от немецкой, данная кинетическая скульптура по окончании шоу не застывала в пространстве, а поднималась к потолочной конструкции, где каждый элемент помещался в собственную нишу. Таким образом, подробности шоу преждевременно не раскрывались перед зрителями.

Технология мультимедиа продолжила экспансию на мировые площадки, и уже в 2018 году дизайн-бюро «Hypersonic», ранее спроектировавшее кембриджскую кинетическую инсталляцию, ко Всемирному дню воды создает скульптуру «Water Ripple» («Водная рябь»). Она разместилась в Вандербильт-холле Центрального вокзала Нью-Йорка и экспонировалась всего две недели. Инсталляция состояла из 600 композитных фигур, повторявших форму капли воды. Они, как и прежде, были закреплены на металлических струнах и приводились в движение электролебедками, управляемыми общим контроллером. Отличительной особенностью данного проекта являлось специализированное программное обеспечение. В отличие от первых опытов с пространственно-активной кинетической скульптурой, где позиционирование элементов производилось почти вручную, здесь были использованы алгоритмические модели, позволяющие достоверно имитировать физику движения воды. Авторы создали удобный интерфейс управления инсталляцией, который давал возможность абсолютно любому зрителю задавать свой собственный «рисунок» всей скульптуре. Кроме того, нельзя не отметить световой

дизайн инсталляции, создававший дополнительный объем элементов, а также использование авторами в качестве фона больших зеркальных панелей, которые были выстроены позади композиции половинчатым октагоном. Последнее решение добавило интересный аберрантный эффект, местами напоминающий «кривое зеркало».

***

Прошедшее десятилетие помимо стремительного перехода к качественно новой роли мультимедийных средств в экспозиционном пространстве явило миру и развитие многопрофильных систем управления. Построенные на их основе объекты могут быть масштабированы до уровня поистине колоссальных инсталляций. В частности, обращает на себя особое внимание интерес экспозиционеров к пространственно-активной кинетической скульптуре, завораживающей зрителя ощущением, будто перед его глазами находится живой органический объект. Сегодня подобные инсталляции применимы не только в выставочных пространствах, а все чаще вписываются как неотъемлемая часть интерьера, выступая, безусловно, ярким пространственным акцентом, но тем не менее сопряженным со всем окружением.

Е.Н. РЫМШИНА
Старший преподаватель, Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова

E.N. RYMSHINA
Senior Lecturer, the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

ПЛАКАТЫ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ИНСТАЛЛЯЦИИ В РОССИЙСКОЙ МУЗЕЙНОЙ И ВЫСТАВОЧНОЙ ПРАКТИКЕ 2000-х ГОДОВ

POSTERS AND MULTIMEDIA INSTALLATIONS IN THE RUSSIAN MUSEUM AND EXHIBITION PRACTICE OF THE 2000s

Автор рассматривает примеры одних из первых российских музейных постоянных экспозиций и выставочных проектов, в которых были образно и функционально взаимосвязаны искусство плаката и мультимедийные инсталляции, образующие вместе с музейными экспонатами и выставочной навигацией единое пространство представления той или иной репрезентируемой в музее темы.

Ключевые слова: Сургутский художественный музей, Государственный музей изобразительных искусств им. А.С. Пушкина, Российская государственная библиотека, Ивановский зал, Антон Кочуркин, Илья Шульгин, Иван Леонидов, Эрик Белоусов, Евгений Корнеев, Татьяна Мухортых, Кристина Тагильцева

The author examines some of the first Russian museum permanent expositions and exhibition projects in which there were posters art and multimedia installations are functionally interconnected, forming a single space together with museum exhibits and navigation.

Keywords: Surgut Art Museum, Pushkin State Museum of Fine Arts, Russian State Library, Ivanov's Hall, Anton Kochurkin, Ilya Shulgin, Ivan Leonidov, Tatyana Mukhortykh, Kristina Tagiltseva

Одной из первых российских музейных экспозиций, в которых мифопоэтическая образность экспонатов раскрывалась благодаря коммуникативному дизайну, плакатам и мультимедийным инсталляциям, был проект Сургутского художественного музея «Возвращение в Ях», сочетающий в себе и репрезентацию подлинных археологических древностей — от памятников кулайской археологической культуры до уникальных Нивагальского (I–III века) и Холмогорского кладов (III–IV века). Как пишут в музейных пресс-релизах, «Ях» в переводе с хантыйского — «река», объединяющая живущих в ее низовьях людей, животных, небо, землю. Это невероятная космогония, артефакты которой хранятся в музейном собрании. Первая попытка приблизиться к теме была инициирована музеем и московским дизайнером Юрием Сурковым, разработавшим для Сургутского художественного музея (СХМ) фирменный стиль, первые каталоги коллекций и выставочные плакаты и буклеты. Уже в плакате, исполненном дизайнером для продвижения нового музейного пространства СХМ на третьем этаже Сургутского Музейного центра, была заявлена основная образная концепция визуализации музейных коллекций и выявлены стратегии музея по работе с уникальными памятниками. На фоне снятой с высоты птичьего полета земли, оказавшейся одним из нефтяных месторождений и хранившей уникальные археологические клады, обнаруженные в результате подготовки к бурению нефтяных скважин, силуэтами-петроглифами возникают фигуры охотников и древняя бронза Оби, как бы спроецированные на изобразительное поле плаката. Ясная и строгая графика логотипа, вывороткой помещенная на фактурную плашку, определяет место музея в этой вселенной малых народов Сибири. Эта заявленная в плакате тема проекции, «проявления» сакрального, скрытого в недрах, выведенного на поверхность, нашла свое продолжение в плакате Юрия Суркова «Возвращение в Ях» (1998), который «печатали в типографии Линия График шелкотрафаретом в две краски по серебряному металлику» (Андрей Логвин). На плакате ласточка уносит в далекое прошлое человека (моделью для сьемок послужил сокурсник автора плаката по МАХУ памяти 1905 года — Андрей Логвин), погруженного в мистерию размышлений о первоистоках бытия. Образ стремительного полета, на котором строится композиция плаката, также многое подсказал в пространственной реализации одноименного музейного проекта, который станет ведущим для музея на протяжении десятилетий.

В преддверии миллениума музейная проектная команда: Светлана Круглова (на тот момент — директор СХМ), Юлия Неруш, Лилия Кашенцева стали работать над возможностью в новых помещениях в Музейном центре открыть постоянную экспозицию, соединяющую, казалось бы, несоединимые пласты истории искусств: и древнюю

бронзу, и личины из кладов, и графику мирискуссников, и произведения современных художников Западной Сибири. Сами помещения, предназначенные для экспозиции, были плохо приспособлены для проектирования, в своей облицовке искусственным мрамором и многочисленными зеркалами напоминая скорее не музей, а реконструируемый торговый комплекс. Поставлена была непростая проектная задача — объединить в вытянутом прямоугольном зале всю разнообразную коллекцию музея и, в дополнение, чтобы сама экспозиция была построена на актуальных художественных темах. Заявленный ранее в плакатах мотив проекций образов из настоящего в прошлое и обратно, подсказал дальнейший ход проектирования.

К разработке архитектурного решения такой нетривиальной экспозиции были приглашены два молодых архитектора, в то время только начавших практиковаться в больших проектах, ученики Евгения Асса — Антон Кочуркин и Илья Шульгин (бюро Red Horse). Изучив непосредственно на месте все особенности экспозиционного пространства и музейные коллекции, архитекторам удалось убедить проектную группу отказаться от мраморных облицовок, разрешить открыть потолочные конструкции, тем самым увеличив высоту экспозиционного зала, снять настланные полы, заменив их на наливные, что позволило самому помещению стать более цельным, более собранным, более экспозиционно пригодным. По завершении всех ремонтных работ нужно было придумать, как говорить в музейной экспозиции о современном художественном мышлении пластическим языком древних артефактов или нонконформистской живописи. На помощь пришли мультимедийные инсталляции, разработанные вместе с основным выставочным конструктивом самими архитекторами. Все недостатки самого помещения, пробелы в комплектовании коллекции, все, что, казалось бы, мешало работать, было превращено в мотивирующие условия проектной деятельности, не ограничивающие ее, а помогающие точнее сформулировать экспозиционную задачу. С помощью мультимедиа и продуманной застройки музейного пространства удалось объединить подлинные археологические памятники с упоминанием об утраченных до музеефикации артефактах, большеформатные полотна 1980–1990-х годов сибиряков и натюрморт К.С. Петрова-Водкина «Ветка яблони» (1922). И, самое главное, передать нерв живого проектного мышления, когда мультимедийная инсталляция становится равной по своему экспозиционному значению всем включенным в экспозицию медиа — от станковой живописи и графики до плакатов.

Проектирование началось со строго зонирования экспозиции, и локальность хранящихся в музее коллекций позволила создать впечатление ее целостности и масштаба именно за счет включения мощного мультимедийного контента в общее экспозиционное решение. Уместность мультимедийной подачи музейного материала проверяли с малого — с зоны утраченных археологических артефактов, когда на гладкий наливной пол проецировалось слайд-шоу с контурными прорисовками бронзовых изделий. Так была обозначена тема безвозвратных утрат, одна из ведущих в искусстве XX века. Но еще более мощно и пронзительно была заявлена тема сохраненного наследия — на мультимедийной инсталляции в центре экспозиции. Длина вытянутого в плане помещения позволяла просчитать необходимую для инсталляции длину проекционных лучей, но нужно было определиться со спецификой экранирования инсталляции, с тем, как обеспечить сквозную просматриваемость экспозиции и безопасность нахождения там посетителей и монтаж больших экранов, которые требовались по замыслу инсталляции. Был придуман сценарий, сочетающий наложение слоями нескольких проекций, запущенных с разных проекционных точек одновременно. Важно было показать самое удивительное в коллекции СХМ — древнюю бронзу, и с помощью единственного тогда в нашей стране 3D-сканера удалось сделать объемные 3D-модели самых важных бронзовых объектов и кожаных личин. Предполагалось, что это будет первый проекционный слой — на шесть экранов, натянутых от пола до потолка, будет проецироваться по одному археологическому объекту в максимальном увеличении. Объекты на экранах будут медленно крутиться вокруг своей оси, и на этот первый слой будут направлены еще несколько инсталляционных проекций. Возникал серьезный вопрос — из чего должны быть изготовлены подобные проекционных экраны, незаметные по своим кромкам в экспозиции, прозрачные, хорошо держащие и не размывающие изображение и безопасные. Лучше всего для этих целей подходило стекло, но, если оно многометровое, то представляет собой опасность образования трещин и сколов при случайном столкновении. Пришлось ограничиться театральными сетками. В МАРХИ было проведено множество экспериментов по тому, какие сетки, с каким растром, какого цвета лучше всего держат движущиеся изображения. А закрепить их на рейсшинах к полотку и полу не составляло труда. Было изготовлено шесть очень экономичных и безопасных узких экрана, на которые как раз и проецировались крутящиеся в медленном темпе вокруг своей оси 3D-модели артефактов Холмогорского клада. Поверх этого первого 3D-слоя давалась проекция аэрофотосъемки участков земли (съемка производилась специально по запросу СХМ), где были найдены клады. Сами съемки были сделаны с вертолета, ручной камерой, и все неизбежные «качания» и наклоны кадров при такой съемке очень органично вписались в ре-

шение задачи показа реальной земли, неба, лесов, Оби, которые и являются подлинной, не придуманной космогонией демонстрируемых в проекции артефактов. И это был второй проекционный слой. Третий проекционный слой был смонтированной съемкой уже с земли работающих нефтяных вышек с их конструктивистскими силуэтами и апокалиптической фантасмагорией открытого производственного процесса. Три слоя — увеличенные в сотню раз движущиеся изображения артефактов, съемки природной стихии с высоты птичьего полета и съемки нефтедобычи с земли с разных перспектив, с разных высот, с разными фактурами в продуманных по ритму наложениях выстраивали монументальный космос древних людей, являющихся нефтью, энергией для современников. Сами артефакты также в отдельных витринах присутствовали в экспозиции, но их мироздание как раз и было воспроизведено с помощью мультимедиа. Современные технологии дали этот требуемый в проектном задании актуальный образ современности, прямой связи с настоящим временем. А живопись, хранящаяся в музее, была расположена в отдельных экспозиционных апартаментах, и несущие стены для ее экспонирования с торцевой стороны были дополнительными экранами для проекций, если потребуются видеоуточнения общего замысла. Мультимедиа дало возможность осмысленно и убедительно заполнить экспозиционное пространство динамичным контентом, имеющим непосредственное отношение к хранящимся в коллекции артефактам, выявить их истинный смысловой масштаб, их обрядовое предназначение. И все это благодаря, а не вопреки технологическому прогрессу.

Такая масштабная мультимедийная инсталляция была впервые применена в российском музееведении, и надо отдать должное музейной проектной группе, не побоявшейся подобных экспериментов и обеспечившей архитекторов-проектировщиков всем необходимым оборудованием.

Оказалось, что мультимедийные инсталляции могут помочь в расширении образного прочтения того или иного памятника искусства или культуры. Теми же архитекторами Антоном Кочуркиным и Ильей Шульгиным для VII Международной выставки архитектуры и дизайна «Арх-Москва 2002» был создан мультимедийный проект «Молекула Леонидова», в котором с помощью мультимедиа выстраивался динамичный, летящий, разворачивающийся как в леонидовских «ленточных городах» от одного элемента архитектурной композиции к другому, к их потенциальному движению в композиционном поле по намеченным силовым линиям, великий проект Института библиотековедения им. В.И. Ленина, дипломная работа Ивана Леонидова, выполненная во ВХУТЕМАСе в мастерской Н.А. Ладовского.

Мультимедийный проект был 3D-раскадровкой супрематического полета и движения вокруг своих осей всех архитектурных модулей, составляющих модель института. Парящая в свободном полете и движущаяся по намеченным самим архитектором осям объемная геометрия, его масштабная «пространственная азбука» (Петр Митурич) через равные промежутки времени ставилась на «стоп-кадр» в специально акцентированных «точках сборки», когда мы вновь видели знакомые ракурсы проекта Леонидова, но уже как результат мощной проектной воли по фиксации свободного и, в тоже время, сценарно выверенного движения в строго очерченном проектном поле. С помощью мультимедиа раскрывался мощный динамический потенциал замысла архитектора — и абсолютная, космическая гармония в динамичной соподчиненности всех его частей.

Не менее значимыми оказались мультимедийные включения в пространство, казалось бы, строгой литературно-архивной экспозиции. В 2013 году Наталья Дмитриевна Солженицына выступила с инициативой впервые показать архив А.И. Солженицына в России, в Государственном музее изобразительных искусств им. А.С. Пушкина. Выбор музея не был случайным. Показать архив автора «Красного колеса» и «Архипелага ГУЛАГа» в музее, которому довелось быть не только Музеем изящных искусств, но и музеем подарков И.В. Сталину, было смелым и концептуальным решением. Нигде этот показ не был бы так уместен, как в музее, начинавшемся как учебный музей для студентов-филологов Московского университета и продолжавшим свою деятельность как один из самых востребованных музеев мира. И.А. Антонова, директор, а затем, президент ГМИИ им. А.С. Пушкина и М.Д. Лошак, которая завершала работу над проектом в должности нового директора музея, поддержали инициативу, и начались достаточно тяжелые поиски — как связать классическое искусство с тем «житийным соцартом», который непроизвольно, в силу суровой жизненной необходимости, появлялся в листах машинописи писателя — в листах без полей, без межстрочных интервалов, без больших абзацных отступов — все ради экономии бумаги и возможности сохранить драгоценные тексты. Надо было найти золотую середину в этом архивном показе. Точно было придумано название выставки: «Александр Солженицын: Из-под глыб. Рукописи, документы, фотографии», послужившее основой для концепции показа всего архивного материала.

На одном из проектных совещаний Н.Д. Солженицына вспомнила о том, что Александр Исаевич очень любил гравюры Рембрандта. Было принято решение показать в специальных ковчегах рембрандтовскую печатную графику из его «Страстного цикла», что могло хорошо акцентировать основную тему выставки — невероятный путь писателя сквозь весь XX век и работу над его основными худо-

жественными произведениями. Выставка была утверждена в музейном выставочном плане в зале № 31 рядом с Греческим двориком. Копия портика Парфенона фланкировала входную группу выставки. И снова, сначала плакат, исполненный Эриком Белоусовым, как и весь экспозиционный дизайн данного проекта, а затем и мультимедийные интервенции задали тон экспозиции в целом. На парусе из лиственницы, в ковчеге, как раз был помещен плакат входной группы, открывающий экспозицию в целом, с названием выставки и любимой фотографией А.И. Солженицына, мучительно думающего и всматривающегося во все, сделанное им. Вот эта интонация серьезного и бескомпромиссного разговора, очень откровенного, очень прямого, яростного и неподцензурного, заложенная в плакате, определила и концепцию выставки в целом.

Мультимедиа в выставочный проект было включено не сразу. Первым решением было предельно увеличить по периметру стен объем витрин, чтобы можно было показать архив максимально открытым для зрителя. В центре зала были построены четыре «свечи» — лайт-боксы, на которых экспонировались подлинные рукописи «Матрениного двора» и «Одного дня Ивана Денисовича», машинописи одного из томов «Архипелага ГУЛАГа» и материалы к одной из глав «Красного колеса». Материала было так много, а пропускная способность сравнительно скромного экспозиционного зала была настолько ограничена, что поставить дополнительные витрины и показать огромный массив писем, фотографий казалось совершенно невыполнимой задачей. Но тут случилось очередное музейное чудо — для экспозиционных нужд музей приобрел плазмы и тачскрины, и дизайнеру Эрику Белоусову срочно пришлось перепроектировать выставочные конструкции ради того, чтобы в их были вставлены воспроизводящие мультимедийный контент устройства. За четырьмя «свечами» были поставлены четыре конструкции, напоминающие проуны Лисицкого и, одновременно, ковчеги икон. На правых лопастях были размещены увеличенные фотографии Александра Исаевича, соответствующие по своим датам времени написания того или иного произведения. На левых лопастях монтировались с лицевой стороны одна плазма и один тачскрин для того, чтобы поместить сканы текстов писателя, демонстрируемых на лайт-боксах, чтобы все, кто считал для себя это необходимым, могли бы самостоятельно познакомится с текстами без купюр и изъятий, чтобы понять всю сложность писательского труда. На тачскринах можно было увеличить фрагмент текста, подробно и углубленно изучить внесенные правки, а на плазмах были автозацикленные слайд-шоу для тех, кто мог просто просмотреть фактуру текста, кому важен был сам этот солженицынский «соцарт». На оборотной стороне

«проунов» были вмонтированы плазмы, на которых показывались слайд-шоу с включением интервью писателя, посвященные тем периодам жизни А.И. Солженицына, в которые писались вышеупомянутые книги. Таким образом, с помощью этих мультимедийных включений, удалось победить экспозиционную статику, и русла рек жизни и творчества свободно были прочерчены за портиком Парфенона в зале № 31. С помощью слайд-шоу значительно удалось расширить экспозиционный ряд и упомянуть всех, кто так или иначе помогал самому писателю, хранил его тексты, развивал Самиздат. Мультимедийный контент был таким восстановлением справедливости по отношению к самоотверженным людям, давал ощущение живой жизни в систематизированном музейном мире.

Таким же расширением экспозиционных возможностей стало включение мультимедийного контента в выставку «Книга глазами дизайнера: ведущие дизайнеры книги представляют раритеты из собрания Российской государственной библиотеки и свои работы», открывавшей Ивановский зал Российской государственной библиотеки (2016–2017). Выставка была многослойная, с многими смысловыми подтекстами. Но именно мультимедиа и кино дали возможность представить весь выставочный материал максимально корректно и полно. По сценарию, российские дизайнеры, получившие награды в национальных и международных книжных конкурсах за последние пять лет, отбирали, не без помощи библиографов, из всего многообразия печатных изданий именно те, макеты которых могли бы быть востребованы в современном проектировании. И мультимедиа — пять роликов и пять слайд-шоу (авторы — Татьяна Мухортых и Кристина Тагильцева) — помогли «раскрыть» эти книги для публики, полистать их при сьемках на камеру, показать рамочными наложениями, что именно в том или ином макете важно и ценно с точки зрения того или иного дизайнера. Эрик Белоусов так спроектировал выставочные витрины, фальш-стены и весь конструктив, что мультимедиа только оживляло весь экспозиционный ряд, давало возможность внимательно всмотреться в макет в целом, а не только в один раскрытый в витрине книжный разворот. Апофеозом стал фильм, снятый работниками библиотеки вместе с группой Первого канала, демонстрируемый на легендарной стене, на которой еще сохранились кольца от Румянцевского музея и повески картины Александра Иванова «Явление Христа народу». На эту стену нельзя было монтировать ничего, но вот дизайнерское многоголосие в интервью о философии и концепции книжной культуры, было как нельзя кстати. Фильм и мультимедийные «вставки» в книжные витрины позволили наполнить выставку с живым словом творцов, выявить многие способы визуализации книжной культуры.

А.В. ВАСИЛЬЕВА
Искусствовед, старший научный сотрудник, Государственный Дарвиновский музей

A.V. VASILYEVA
Art critic, Senior Researcher, the State Darwin Museum

ФАНТАЗИИ НА КОСТЯХ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

FANTASIES ON BONES IN VIRTUAL REALITY

Медиапроект, созданный в рамках выставки «Русский палеоарт» Государственного Дарвиновского музея, объединил учёных-палеонтологов, геймеров, программистов, билдеров, 3D-моделлеров и художников из разных регионов России и зарубежных стран. Выставка проходила с августа по ноябрь 2021 года в залах музея и в виртуальном пространстве: в игре Майнкрафт и в VR. В Майнкрафте была выстроена копия современного здания Государственного Дарвиновского музея и представлены картины современных палеохудожников, а в VR воссозданы залы неосуществленного здания по проекту 1957 года с картинами и скульптурами первой половины XX века. Палеоарт — самый научный жанр в искусстве. Он существует столько, сколько люди изучают археологические находки и пытаются восстановить облик древнего мира. За несколько столетий палеоарт эволюционировал и стал частью современной визуальной культуры и повседневной жизни. Масштабный арт-проект Дарвиновского музея представил мировую историю палеоарта с акцентом на развитии жанра в России. Зрители увидели доисторических животных в живописи, графике, скульптуре и в цифровом искусстве, узнали о совместной работе палеонтологов и художников. Игры, лекции и дискуссии, сопровождавшие проект, проходили в реальном и виртуальном пространстве.

Ключевые слова: цифровое искусство, палеоарт, архитектура, музей, научная визуализация, Майнкрафт, VR, YouTube, 3D-сканирование, фотограмметрия

The media project was created as part of the exhibition «Russian Paleoart» at the State Darwin Museum. The project brought together paleontologists, gamers, programmers, builders, 3d modelers and artists from different regions of Russia and foreign countries. The exhibition was held from August to November 2021 in the halls of the museum and in virtual space: in the game minecraft and VR. A copy of the modern building of the State Darwin Museum was built in Minecraft and paintings by modern paleoartists are presented here. The halls of the unfulfilled building designed in 1957 with paintings and sculptures of the first half of the XX century are recreated in VR. Paleoart is the most scientific genre in art. It has existed for as long as people have been studying fossil finds and trying to restore the appearance of the prehistoric world. Over several centuries, paleoart has evolved and become a part of modern visual culture and everyday life. Over several centuries, paleoart has evolved and become a part of modern visual culture and everyday life. The large-scale art project «Russian Paleoart» told the world history of paleoart with an emphasis on the development of the genre in Russia. The audience saw prehistoric animals in painting, graphics, sculpture and digital art, learned about the joint work of paleontologists and artists. Games, lectures and discussions were held in the real and virtual space of the exhibition.

Keywords: digital art, paleoart, architecture, Minecraft, VR, YouTube, museum, scientific visualization, 3d scanning, photogrammetry

О выставке

Медиапроект, созданный в рамках выставки «Русский палеоарт» Государственного Дарвиновского музея, объединил учёных-палеонтологов, геймеров, программистов, билдеров, 3D-моделлеров и художников из разных регионов России и зарубежных стран. Выставка проходила с августа по ноябрь 2021 года в залах музея и в виртуальном пространстве: в игре Майнкрафт и в VR. В её составе были инсталлированы живопись, графика, скульптура, произведения декоративно-прикладного и цифрового искусства. Выставка представляла собой ретроспективу развития палеоарта в России с 1910-х годов до настоящего времени. Были показаны работы более 30 художников. Партнерами проекта стали: Биологический музей им. К.А. Тимирязева, Зоологический музей МГУ им. М.В. Ломоносова, Палеонтологический музей им. Ю.А. Орлова РАН, Музей-усадьба «Кусково», Раменский историко-художественный музей, художники группы «Палеосфера», команда сервера «Dreamfinity» в игре Майнкрафт.

Как и все выставки Государственного Дарвиновского музея, проект «Русский палеоарт» был рассчитан на широкую аудиторию, прежде все-





Рис. 1. Майнкрафт-модель. Общий вид зданий Государственного Дарвиновского музея
Рис. 2. Майнкрафт-модель. Вход в главное здание Государственного Дарвиновского музея

го, на семьи с детьми. Задача состояла в том, чтобы выставка об истории науки, в данном случае — о палеонтологии, и об искусстве — о художественной реконструкции доисторических экосистем, была интересна и взрослым, в том числе учёным и студентам, и детям разных возрастов. Для детей, основной аудитории музея, предполагалось организовать познавательные игры, для взрослых — дискуссии и лекции. Дарвиновский музей, посвященный теории эволюции, накопил большой опыт в визуализации научных идей. Научной визуализации, её развитию, роли в обществе и культуре и была посвящена выставка. Палеоарт — самый научный жанр в искусстве. Он существует столько, сколько люди изучают археологические находки и пытаются восстановить облик древнего мира. За несколько столетий палеоарт эволюционировал и стал частью современной визуальной культуры и повседневной жизни. Масштабный арт-проект Дарвиновского музея рассказал мировую историю палеоарта с акцентом на развитии жанра в России.

О палеоарте и о трех революциях в изображении доисторических существ

Палеоартом считается любая оригинальная художественная работа, в которой художник стремится изобразить доисторическую жизнь в соответствии с текущими знаниями и научными доказательствами на момент создания произведения. Термины «палеоарт» и «палеохудожник» были введены в конце 1980-х годов Марком Халлеттом, художником-консультантом фильма «Парк юрского периода» [Hallett, 1987]. Эти термины он применял к художникам и их произведениям, вдохновленным палеонтологическими находками. Это могли быть изображения доисторических живых существ и экосистем. Важным моментом является то, что палеоарт — это не просто реконструкция того или иного вымершего животного по костям, это визуализация имеющейся на данный момент научной гипотезы о строении и образе жизни этого животного. Важно и назначение произведений палеоарта. Как правило, палеонтологам достаточно точных прорисовок находок. Художественные реконструкции становятся необходимы в процессе коммуникации с широкой аудиторией, в процессе популяризации научных знаний. Произведения палеоарта глубоко воздействуют на чувства зрителей.





Рис. 3. Майнкрафт-модель. Главное здание Государственного Дарвиновского музея. Общий вид зала основной экспозиции
Рис. 4. Майнкрафт-модель. Главное здание Государственного Дарвиновского музея. Общий вид зала с картинами В.А. Ватагина и К.К. Флерова из серий «Происхождение и развитие жизни на Земле» и «Доисторические животные»

На протяжении веков палеоарт прошел несколько крупных этапов. Палеонтология как наука сформировалась в начале XIX века, когда появилась сами понятия «геологическая эпоха» и «вымерший вид». Первым произведением палеоарта считается акварель Генри Де ла Беша «Duria Antiquior» («Древний Дорсет»), датированная 1830 годом, где изображены ползающие, плавающие, летающие и грызущие друг друга «ужасные ящеры» в доисторическом пейзаже [Lescaze, 2017]. Период середины XIX — начала XX века относят к «романтическому» палеоарту. В это время для популяризации новой науки учёные использовали понятные публике библейские образы сцен Потопа и Апокалипсиса, а основной научной теорией была геологическая теория катастроф [O'Connor, 2007; Rudwick, 2014]. Публикации выходили как отдельными книгами, так и статьями в иллюстрированных газетах и журналах. В русской геологической литературе долго не приживалось европейское слово «динозавр», чаще употребляли термин «допотопное животное». Аудитории было понятно, что речь идёт об обитателях Земли, живших до упоминаемого в Новом завете Потопа, и о катастрофах, описанных в Ветхом завете. Художники стремились изображать вымерших животных как ужасных монстров на фоне вулканов и бушующих волн, за образец



Рис. 5. Майнкрафт-модель. Главное здание Государственного Дарвиновского музея. Лестница

брали драконов, показывали сцены борьбы и терзаний. В истории изобразительного искусства этот период совпадает с романтизмом и символизмом. Впоследствии эта традиция проявилась в кинематографе, пугавшем зрителей страшными зубастыми монстрами.

Период первой половины — середины XX века считается «классическим» палеоартом. Если «романтический» палеоарт популяризировал науку в газетах и журналах графическими средствами или в крупных выставочных проектах масштабными моделями и скульптурами, то «классический» палеоарт создал формат серий живописных полотен. Картины для крупных естественнонаучных музеев писали специально приглашенные художники под руководством палеонтологов. Основной темой был показ происхождения и развития жизни на Земле. Это были пейзажи с вымершими животными и сцены из жизни доисторических людей. Художники пользовались знанием анатомии и повадок современных животных, приёмами реалистической живописи в изображении фактур и пейзажей, приёмами кино и мультипликации в компоновке сцен и при изображении движения. Но и в этот период все доисторические животные всё ещё казались громадными неповоротливыми существами. В невообразимых и завораживающих глубинах времени, по мнению художников, могли жить только гиганты.

Во второй половине XX века в связи с накоплением знаний и новыми находками изменилось отношение к динозаврам. Их стали показывать как быстрых, сообразительных и тем более опасных существ. Большую роль в «ренессансе» динозавров сыграл кинематограф. Благодаря голливудскому кино вымершие существа стали особенно популярны. Особенно этому способствовали фильмы про Годзиллу и серия блокбастеров «Парк Юрского периода».

К началу XXI века показ динозавров как пугающих чудовищ, страшных «чужих», постепенно сменился экологическими идеями о красоте животного мира и необходимости его сохранения. Особенно этому способствовали новые открытия в палеонтологии, ставшие возможными благодаря современным технологиям. «Революция мягких тканей» 2010 года кардинально поменяла облик реконструкций вымерших существ [Witton, 2018]. Учёные открыли перья у динозавров, исследовали цвет кожных покровов. Теперь вместо «ужасных



Рис. 6. Майнкрафт-модель. Выставочный комплекс Государственного Дарвиновского музея. Вход в зал с афишей выставки «Русский палеоарт»

ящеров» мы можем видеть прекрасных пернатых и пушистых разноцветных животных. Сейчас это, по большей части, цифровые 2D- и 3D-изображения, созданные для различного медиаконтента: иллюстраций, видеороликов, компьютерных игр. Но основной посыл палеоарта, как и на заре палеонтологии, остаётся апокалиптическим. Это искусство про катастрофы, смерть, одиночество и про надежду на возрождение. На рубеже XIX–XX веков было ощущение конца времен. В середине XX века расцвет палеоарта был связан со страхом ядерной войны, сейчас — с тревогой по поводу глобального потепления и грядущей экологической катастрофы.

С самого начала популяризации палеонтологии самыми «пострадавшими» от палеоарта были женщины и дети. Ещё с конца XVIII века педагоги считали, что детям проще знакомиться с естественными науками, начиная со знаний о неживой природе, потом изучались растения и животные. В учебнике для народных училищ «Начертание естественной истории» академик В.Ф. Зуев разделял естественную историю на основные разделы: «Ископаемое царство», «Прозябаемое царство», «Животное царство». Давая краткие наставления учителю, он рекомендовал добиваться понимания учебного материала, изучать предметы природы не со слов, а на натуре или, по крайней мере, по ее изображению [Райков, 1955]. Следуя устоявшейся традиции, в XIX веке изучение естественных наук начиналось с геологии и палеонтологии. Именно в расчёте на женщин и детей выпускались красочные энциклопедии по естественной истории, статьи в иллюстрированных журналах, познавательные приключенческие романы, проводились грандиозные выставки. В XX веке снимались фильмы и мультфильмы, оформлялись живописью и скульптурой экспозиции музеев, создавались палеопарки с моделями гигантских динозавров. Именно с прицелом на эту аудиторию была создана целая индустрия игрушек, компьютерных игр, мерча с доисторическими животными.

О русском палеоарте

Искусство палеоарта в России и его история значительно отличается от западного. Отдельные находки мамонтов и животных ледниковой фауны известны с XVII века. Первый рисунок-реконструкция ма-



Рис. 7. Выставочный комплекс Государственного Дарвиновского музея. Вход в зал с афишей выставки «Русский палеоарт»

монта датируется 1805 годом. Однако значительные успехи в развитии палеонтологии проявились в конце XIX века, когда были открыты зверящеры пермского периода [Нелихов, 2020]. Поскольку Россия богата не динозаврами (большинство динозавров в России было обнаружено и изучено в конце XX века), а ихтиозаврами, пермскими зверящерами и мамонтами, то и палеоарт отражает историю отечественных палеонтологических находок. В русском искусстве XX века изображения вымерших животных были редки. Они занимали подходящее им место в научно-популярных книгах для детей и в экспозициях естественнонаучных музеев. Самым крупным произведением палеоарта стало оформление здания Палеонтологического музея им. Ю.А. Орлова ПИН РАН в Москве 1980-х годов, выполненное командой художников и скульпторов под руководством А.М. Белашова. Здесь были созданы монументальные керамические панно и огромная фреска на тему доисторической жизни. В советском кино динозавры появлялись крайне редко, только как обитатели далеких планет. Только с развитием сотрудничества палеонтологов и художников из разных стран, с развитием интернета и современных цифровых технологий работы отечественных палеохудожников стали востребованы мировым сообществом.

О музее

За 115 лет существования Государственного Дарвиновского музея коллекции пополнились значительным числом художественных произведений, посвященных теме эволюции жизни на Земле, среди которых много картин и скульптур с изображениями вымерших животных. История научной популяризации, визуализации и истории музея тесно переплетены. Показать все накопленные произведения палеоарта, этапы его становления и работы современных художников представлялось проблематичным в рамках классической выставки. Медиаконтент позволял существенно расширить экспозицию, насытить её новыми смыслами, сделать даже устаревшие с научной точки зрения изображения привлекательными и интересными для современного зрителя.

Государственный Дарвиновский музей был основан в 1907 году при Московских Высших женских курсах, располагавшихся на Пироговской улице. Сначала это была небольшая коллекция естественнонаучных экспонатов, иллюстрировавшая теорию эволюции. Одними из первых художественных произведений в этой коллекции стали рисунки В.А. Ватагина 1913–1915 годов с изображениями вымерших животных. Они были выполнены по всем канонам «романтического палеоарта». За первую половину XX века коллекции музея разрослись, музей нуждался в новом отдельном здании. Долгое время велись работы по проектированию, готовилась развернутая экспозиция, приглашались художники, создавшие в 1930–1940-е годы серии монументальных картин и скульптур, посвященных теме «Происхождение и развитие жизни на Земле». Часть этих произведений находится в современной экспозиции музея, но большая часть устарела с научной точки зрения. Они ценны теперь только как художественные произведения, памятники истории и культуры. Однако весь этот скульптурно-живописный комплекс построен целостными тематическими сериями со своей внутренней логикой.



Рис. 8. Выставочный комплекс Государственного Дарвиновского музея. Общий вид выставки «Русский палеоарт»

О 3D и VR

С помощью 3D-технологий появилась возможность воссоздать экспозицию музея в том виде, в котором она задумывалась в середине XX века. В 1957 году был разработан проект здания Государственного Дарвиновского музея в стиле сталинского ампира. На основе сохранившихся в архиве чертежей, прорисовок залов, исследования картин и скульптур из фонда музея было восстановлено в 3D несколько залов музея с полным комплексом картин и скульптур, созданных классиками советского палеоарта В.А. Ватагиным, К.К. Флёровым, В.В. Трофимовым. Скульптуры были отсканированы методом фотограмметрии и переведены в цифровые 3D-модели, масштабные картины сняты в высоком разрешении. В экспозиции реальной выставки были представлены несколько картин серии о развитии жизни на Земле с изображениями динозавров, но в тачскрине можно было прогуляться по залам неосуществленного здания музея и узнать дополнительную информацию. На празднике «День науки» можно было «попасть» в мир палеоарта версии 1950-х годов, надев шлем виртуальной реальности. Игра была выполнена на платформе



Рис. 9. Майнкрафт-модель. Выставочный комплекс Государственного Дарвиновского музея. Общий вид выставки «Русский палеоарт»

разработки интерактивных веб-приложений PlayCanvas. PlayCanvas — это движок для браузерных 3D-игр, основанный на возможностях HTML5 и JavaScript. Музей версии 1950-х годов в 3D был создан силами дизайнеров и специалистов мультимедийного отдела музея. Они же разработали компьютерную игру для самых маленьких в стиле пиксель-арта про динозавров. В процессе подготовки выставки по мере разработки материала были записаны ролики для YouTube о палеоарте, построенные как лекции, разговоры, дискуссии, анонсы. В роликах была сделана попытка максимально охватить тот материал, который не вошел в реальную выставку.

В процессе подготовки ретроспективы палеоарта в России за последние 110 лет было оцифровано множество произведений из фондов музея, но ещё больший объем изображений прислали современные палеохудожники. Оказалось, что большинство актуальных с научной точки зрения изображений вымерших существ сделаны в цифре и не имеют аналогов в традиционных материалах. Единицы работают карандашами и красками. Перед авторами выставки встал вопрос: как показать работы художников digital art. Самым простым вариантом было распечатать изображения, что и было сделано на выставке в отдельном пространстве. Несмотря на то, что под проект «Русский палеоарт» был предоставлен самый большой выставочный зал, места категорически не хватало. Авторам необходимо было всё пространство выставочного комплекса. Появилась идея создать копию современного здания в виртуальном пространстве. Поскольку сам палеоарт представляет собой визуализацию научных гипотез, своеобразные «фантазии на костях», то захотелось перенести этот мир в игровую реальность. В этом проекте на помощь авторам пришли геймеры и самая популярная в мире на данный момент игра Майнкрафт.

О Майнкрафте

Майнкрафт (Minecraft) — это компьютерная игра в жанре песочницы, созданная шведским программистом Маркусом Перссоном. Игра-песочница не имеет определенного сценария и предоставляет разнообразие способов воздействия на игровое окружение. Перссон опубликовал начальную версию игры в 2009 году, а в конце 2011



Рис. 10. VR-модель. Реконструкция предполагаемой экспозиции Государственного Дарвиновского музея версии 1950-х годов с оцифрованными экспонатами из коллекции музея

года была выпущена стабильная версия для ПК Microsoft Windows [Ларссон, Голдберг, 2019]. С тех пор Майнкрафт завоевал сердца миллионов людей. Майнкрафт позволяет игроку сгенерировать изменяемый трёхмерный мир, полностью состоящий из кубиков с разными свойствами. Игровой мир можно свободно перестраивать, создавая сложные сооружения. В Майнкрафте есть режим выживания и творческий режим, предлагающий игроку полную свободу действий. Этот принцип сделал игру мегапопулярной. Простой код игры позволяет пользователям создавать всевозможные модификации, то есть изменение компьютерной игры.

Модификации для Майнкрафт представляют собой дополнения, которые создаются сообществом независимо от разработчиков самой игры. Существует больше тысячи неофициальных дополнений, доступных для бесплатной загрузки из интернета. Модификации вносят изменения в оригинальный контент, что делает игровой процесс разнообразнее. Игроки добавляют новые блоки, предметы или существ. Модификации считаются основной причиной коммерческого успеха игры. Сообщество, занимающееся разработкой дополнений для Майнкрафта, — одно из самых активных. К весне 2021 года было продано более 238 миллионов копий на всех платформах, что делает Майнкрафт самой продаваемой игрой в истории [Minecraft Reached, 2022].

О проекте «Палеоарт в Майнкрафте»

Идея воссоздания различных существующих зданий в Майнкрафте не нова. Ещё в 2014 году Британский музей объявил о планах методами краудсорсинга воссоздать в Майнкрафте копию своего здания вместе со всеми экспонатами. Проект стал частью программы «Музей будущего», направленной на привлечение новой аудитории к учреждению [Miller, 2014]. Во время подготовки выставки «Русский палеоарт» Государственный Дарвиновский музей обратился к сообществу игроков с просьбой воссоздать своё здание в Майнкрафте и поместить туда цифровые картины. Команда игроков «Dreamfinity», в составе которой был профессиональный архитектор, откликнулась на это предложение. Игрокам были предоставлены архитектур-

ные чертежи, фотографии, в том числе съёмка интерьеров камерой 360, съёмка здания с коптера. Эта работа стала большим творческим проектом для молодых людей из разных стран, большинство из которых никогда не были ни в Москве, ни в Дарвиновском музее. Осуществляли проект билдеры из России, Украины, Польши, Германии. Руководили постройкой майнкрафт-модели зданий Дарвиновского музея: главный администратор команды «Dreamfinity» Глеб Немчинов / Noire, администратор и главный архитектор проекта Андрей Денисов / CrashBox (архитектор по образованию, работавший с чертежами), администратор и медиаменеджер проекта Андрей Васильев / Sugato. Авторы потратили только на строительство 67 реальных часов, а на подготовительную работу ушло несколько месяцев.

Современный комплекс Государственного Дарвиновского музея состоит из трёх зданий: главного — кубического модернистского здания 1970–1990-х годов, выставочного комплекса — постмодернистской башни 2007 года постройки, и небольшого хозяйственного сооружения. Все они были выстроены согласно архитектурным чертежам с интерьерами, витринами и основными экспонатами. В интерьерах майнкрафт-модели главного здания музея всё было воспроизведено согласно разделам существующей экспозиции, а во всех выставочных пространствах царили произведения палеоарта. Удалось показать не отдельные картины, а целые серии как оцифрованных картин из фондов музея, так и работ современных авторов. В витринах музея сидели звери, собранные из различных модификаций Майнкрафта. Поскольку в игре звери живые, то и в музейном пространстве они норовили выйти из витрин и разбрестись по залам. Большинство таких экспонатов пришлось перепрограммировать — отключить функцию движения.

Как писал о проекте архитектурный портал www.archi.ru: «В целом получилась своего рода игра в квадрате, если не в кубе: Майнкрафт — игровое пространство, постмодернистское здание Моспроекта-4, в котором смешано всё, как говорится, “от палеолита до главлита”, — вполне себе игра, пусть и несколько навязшая в зубах, да и палеоарт, искусство изображать то, чего никто никогда не мог видеть, представления о чем постоянно меняются — тоже своего рода игра» [Горелова, 2021]. Идея игры была отражена и в пространстве реальной выставки в стенах Дарвиновского музея, в оформлении были использованы стилизованные кубики из Майнкрафта. Палеонтологи, как игроки в песочнице, находят разрозненные фрагменты — кости доисторических животных. На основе этих находок строят гипотезы, вместе с художниками визуализируют их и представляют зрителям. Через некоторое время учёные находят что-то новое, разрабатывают новую гипотезу, разрушая или переделывая старую,

или встраивая прежние представления в свежую идею. Художники создают новые образы, и эта игра продолжается бесконечно, пока люди готовы познавать этот мир. Сейчас, благодаря современным технологиям и методам исследований, новые виды доисторических животных открывают почти каждый месяц, и международное сообщество палеохудожников сразу же предлагает свои реконструкции.

В пространство Майнкрафта были помещены самые современные изображения «видений» доисторических эпох. Картины были расположены по всем залам и спиральным лестницам башни выставочного комплекса музея от самых древних эпох внизу, до неолита — наверху. Были отобраны работы художников из России и русскоязычных художников, живущих зарубежом. Среди них необходимо отметить А.А. Атучина, С.В. Красовского, В.А. Константинова, М.В. Шеханова, Р.В. Евсеева. Их работы можно увидеть на страницах таких уважаемых журналов как «Nature», «National Geographic», «Природа», «Палеомир», в фильмах канала «Discovery». Не только профессиональные художники работают в жанре палеоарта. Благодаря социальным сетям и неформальным объединениям, таким как выставочный проект «Палеосфера», становятся известными и востребованными работы художников-любителей. Если реконструкция удачна, то её, с разрешения автора, могут использовать как научно-популяные журналы, так и различные издательства. Палеонтологи часто самостоятельно иллюстрируют свои статьи, создавая не только достоверные реконструкции, но и качественные произведения искусства, проникнутые глубокими чувствами и нагруженные дополнительными смыслами.

На выставке были представлены художественные реконструкции конкретных находок с указанием их точного расположения, латинскими названиями изображенных видов. Особое место было отведено произведениям, вдохновленным научными реконструкциями, работам-размышлениям о закономерностях развития жизни, о далеком прошлом и грядущем будущем. В игровом пространстве Майнкрафта стояли столы-кафедры с книгами, в которых можно было прочесть информацию о художниках и картинах. Так же небольшие тексты-сюрпризы, так называемые «пасхалки», были спрятаны в потайных местах виртуального музея. За время существования выставки команда «Dreamfinity» проводила игры с призами: следовало отыскать все «пасхалки», за них давались бонусы в других проектах «Dreamfinity». Для здания музея был сгенерирован отдельный трёхмерный мир. В отличие от классического Майнкрафта здесь гостям нельзя было перестраивать всё по своему вкусу, можно было только ходить, смотреть и читать, поэтому пришлось вводить дополнительные развлечения, как и в пространстве реальной выставки. Вирту-

альную выставку смогли посетить любители палеоарта и Майнкрафта из разных регионов России и зарубежных стран.

Традиционное сотрудничество Государственного Дарвиновского музея с учёными и популяризаторами науки расширилось коллаборацией с сообществами художников и геймеров. Эта работа оказалась необычайно продуктивной, стала самостоятельным творческим проектом, строившемся на взаимной рекламной поддержке в социальных сетях, на YouTube и в прессе. Для музея это был совершенно новый опыт выхода в виртуальную реальность к новой потенциальной аудитории. Если до этого проекта в экспозицию и выставки музея активно встраивались мультимедийные технологии, то выставка «Русский палеоарт» на время поместила музей в цифровой мир.

Список лтературы:

1. Hallett Mark. The scientific approach of the art of bringing dinosaurs back to life // Dinosaurs Past and Present (vol. 1). Seattle: University of Washington Press, 1987.
2. Lescaze Zoë, Ford Walton. Paleoart. Visions of the Prehistoric Past. TASCHEN, 2017. 292 pp.
O'Connor Ralph. The Earth on Show. Fossils and the Poetics of Popular Science, 1802–1856. Chicago, 2007. 542 pp.
3. Miller Joe. British Museum to be digitally recreated in Minecraft. BBC News. Би-би-си (23 сентября 2014) [Электронный ресурс] https://web.archive.org/web/20210327201426/https://www.bbc.com/news/technology-29281051. (дата обращения 13.11.2022).
4. Minecraft Reached 140 Million Monthly Users And Generated Over $350 Million To Date GameSpot [Электронный ресурс] / https://www.gamespot.com/articles/minecraft-reached-140-million-monthly-users-and-generated-over-350-million-to-date/1100-6490962/ (дата обращения 13.11.2022).
5. Rudwick Martin. Earth's Deep History. How It Was Discovered and Why It Matters. Chicago, 2014. 392 pp.
6. Witton Mark P. The Palaeoartist's Handbook: Recreating prehistoric animals in art. U.K.: Ramsbury: The Crowood Press Ltd., 2018.
7. Горелова Дарья. Игра в кубе [Электронный ресурс] https://archi.ru/russia/93928/v-minecraft-sozdana-virtualnaya-kopiya-dvukh-zdanii-darvinskogo-muzeya (дата обращения 13.11.2022).
8. Ларссон Линус, Голдберг Даниэль. Minecraft. Невероятная история Маркуса «Нотча» Перссона и игры, изменившей мир = Minecraft The Unlikely Tale of Markus «Notch» Persson and the Game that Changed Everything / пер. с англ. Т.С. Редько. 2-е изд. М.: Эксмо, 2019. 272 с.
9. Нелихов А.Е. Изобретатель парейазавров: Палеонтолог В.П. Амалицкий и его галерея. М.: Фитон XXI, 2020.

М.Б. ПЛОХОТИНА

Студент кафедры междисциплинарных исследований и практик в области искусств, Санкт-Петербургский Государственный Университет

M.B. PLOKHOTINA

Department of Interdisciplinary Studies and Practices in the Field of Arts Student, St. Petersburg State University

ПЕРСПЕКТИВЫ ВНЕДРЕНИЯ NFT В МУЗЕЙНОЕ ДЕЛО

PROSPECTS FOR NFT`S AND CLASSICAL MUSEUMS MERGING

В статье исследуется тема невзаимозаменяемых токенов (NFT) и их влияния на ключевую стратегию партнерства блокчейн — искусства с музейными институциями. Рассматриваются идеи цифровой собственности и аутентичности в музеях. Востребованность обусловлена стремительным ростом актуальности NFT в период COVID-19 и развивающейся популярностью криптовалюты. Анализируя опыт работы ведущих музеев мира с NFT, можно наглядно проследить путь развития и отношений между цифровым и институциональным искусством.

Ключевые слова: NFT, искусство, интернет, музей, инновации, культурное наследие, аудитория, COVID-19

This work explores the topic of non-fungible tokens (NFT) and their impact on key partnership strategies between blockchain-art and museum institutions. The ideas of digital ownership, authority and authenticity in museums are taken into account. The demand is stipulated by the rapid growth of NFT relevance during the COVID-19 period and the fast-paced popularity of the cryptocurrency. Analyzing the experience of the world's leading museums with NFT, this work traces the path of development and relations between digital and institutional art.

Keywords: NFT, art, the Internet, museum, innovation, cultural heritage, audience, COVID-19

2020 год был одним из самых тяжелых для культурного наследия за последнее время: длительные карантинные меры привели к падению посещаемости музеев по всему миру [2]. Это вынудило большие и малые учреждения бороться за свое финансовое выживание с помощью сокращений и реорганизаций фондов, включая продажу музейных экспонатов по финансовым, а не кураторским соображениям. Учреждения продавали предметы, занимающие центральное место в их коллекциях, чтобы привлечь новые средства. Таким образом, музей Эверсона выставил на аукцион «Красную композицию» Джексона Поллока (1946) за 12 миллионов долларов, в то время как Лондонский Королевский оперный театр продал портрет Дэвида Хокни за 12,8 миллиона фунтов стерлингов (16,6 миллиона долларов), чтобы «собрать жизненно важные средства» [9].

С другой стороны, на фоне вышеупомянутой пандемии коронавируса NFT стали лидировать в начале 2021 года, делая инвестиции в крипто-искусство, стали предметом активных дискуссий в музейных кругах. Учитывая появление NFT в таком неспокойном контексте, некоторые музеи стремятся изучить их потенциал. Действительно, статья в «Artnet» за день до того, как альбом Beeple Everydays был продан за 69 миллионов долларов, была озаглавлена: «Как растущий спрос на цифровые предметы коллекционирования может стать спасательным кругом для стесненных в средствах музеев» [11].

Стоит упомянуть, что многие музеи начали сотрудничество с крипто-арт-рынками задолго до 2020 года. Процесс создания NFT из музейной коллекции — осуществление работы по псевдофрагментации произведения, который имитирует эффекты владения и подлинности. Имитируемый эффект этих условий предоставляет владельцу контроль над своим «токеном», но не оспаривает прав владельца оригинальной работы.

Всего пару месяцев спустя итальянская газета «Corriere della Sera» сообщила, что коллекционер из Рима приобрел единственный существующий экземпляр NFT флорентийской галереи Уффици с цифровым изображением Дони Тондо Микеланджело за 140 000 евро. Джейсон Бейли из «ClubNFT» с тех пор описал продажу NFT с музейными изображениями как «цифровую деактивацию», призвав учреждения понять технологии NFT.

Таким образом, тяжелое финансовое положение музейного сектора к середине 2021 года подталкивало к экспериментам. Прошлым летом Государственный Эрмитаж совместно с «Binance» выставил на аукцион по одной из копий пяти различных NFT (вторая копия сохраняется во владении музея) на общую сумму 440 000 Binance USD [1]. Как подчеркнул директор музея М.Б. Пиотровский, «Мы расширяем цифровые возможности знакомства с коллекцией Эрмитажа, с его залами и зданиями. Это пути, которые подчеркивают, с одной стороны, демократичность музея, с другой — доступность роскоши его посещения» [3]. На примере Государственного Эрмитажа видно, как активное взаимодействие с новыми видами цифрового искусства приносит положительный вклад в благосостояние материальных культурных фондов. Своим примером Эрмитаж не только утверждает позицию инновационного и исследовательского центра, но и находит контакт с молодой аудиторией, привлекая внимание не только к новым течениям в современном арт-пространстве, но и к своему наследию в наиболее широких кругах.

Не менее важным аспектом является критика NFT со стороны более широкого сектора визуальных искусств. Причина — углеродный след, вырабатываемыми криптоплатформами (такими как Ethereum) при обработке транзакций, в том числе и с NFT. «Ни для кого не секрет: NFT помогают уничтожить нашу планету» — таково было начальное предложение статьи в «Art Newspaper» [7] в марте 2021 года. Многие авторитетные журналы, в том числе «Times» апеллировали к энергозатратности создания и поддержания цифровых объектов. К примеру, на платформе Ethereum потребляется около 26,5 тераватт-часов электроэнергии в год, почти столько же, сколько расходует вся Ирландия с ее пятью миллионами жителей [5].

Помимо экологического вопроса, случай с Глобальным художественным музеем (ГХМ) в марте прошлого года вызвал еще большую критику со стороны музейных институций. Представляя себя как организацию, которая «преобразует историческое искусство в NFT, защищенные блокчейном», ГХМ предложил NFT-шедевры Вермеера и Сера для продажи на «OpenSea», заявив, что будет делиться 10% всей прибыли с музеями, принимающими работы. ГХМ мог свободно использовать эти изображения, потому что соответствующие учреждения сделали их доступными через инициативу «открытых» галерей, библиотек, архивов и музеев [4], которая позволяет неограниченное повторное использование в любой юрисдикции по всему миру.

Хотя со строго юридической точки зрения ГХМ не нарушал авторские права, это подразумевало одобрение, распределения доходов, а также названия коллекции NFT в честь партнерских институций. Ответ Рейксмузума в социальной сети на прецедент с ГХМ заключался в том, что их коллекция «открыта для всех» и что цель их политики открытых данных — «связать [их] коллекцию с как можно большим количеством разнообразных людей». Тем не менее, музейные профессионалы считают ГХМ «тревожным звонком» для культурного

наследия, утверждая, что «NFT могут быть вредными, если мы их не признаем».

Также были многочисленные случаи, когда защищенные авторским правом музейные изображения маркировались как NFT, при этом учреждения зависели от политики изъятия соответствующего рынка. Однако в одном случае вместо этого были задействованы NFT для создания дела о репатриации артефакта из музейной коллекции. С 2017 года Художественная лига работников конголезских плантаций (Cercle d'Art des Travailleurs de Plantation Congolaise — CATPC) при содействии голландского художника Ренцо Мартенса добивается предоставления статуи Максимилиана Балота в аренду Музею изящных искусств Вирджинии (МИИВ). После многих лет усилий CATPC, в том числе с помощью серии короткометражных фильмов под названием «Плантации и музеи» (2021), создал в сообществе «сильное впечатление», что Музей изящных искусств Вирджинии «не готов» предоставить им статую. В качестве ответа они с тех пор взяли изображение артефакта с веб-сайта VMFA и, в соответствии с доктриной добросовестного использования, задействовали его в качестве основы для серии NFT. Для Седарта Тамасалы, одного из художников CATPC, чеканка NFT Балота ассоциировалась с обоснованным и долгожданным возвращением: «Мы присвоили то, что принадлежит нам интеллектуально, художественно, морально». Тем не менее, с тех пор музей заявил, что больше не намерен одалживать произведения искусства, что «NFT разрушил все доверие между МИИВ и организаторами выставки» [10].

Помимо конкуренции за изображения, NFT также создают дополнительные проблемы для музеев, особенно национальных, которые намерены использовать технологию для увеличения доходов. Как уже говорилось, NFT можно рассматривать как цифровой эквивалент ограниченных изданий, представляющий собой форму владения цифровым суррогатом артефакта. Но существуют ли какие-либо обстоятельства, при которых музеи имеют право продавать ограниченные тиражи произведений из своих коллекций?

Франция запрещает изъятия по финансовым мотивам, в то время как в Великобритании публичные коллекции часто рассматриваются как находящиеся в доверительном управлении для общественности, и любое изъятие по финансовым мотивам подлежит тщательному контролю. Даже в США, где музеи редко находятся в государственной собственности, возможности для изъятия по финансовым мотивам остаются ограниченными. Поэтому можно было бы задаться вопросом, имеют ли музеи право даже маркировать свои архивные мастер-файлы — лучшие цифровые копии своих работ — или любые другие формы «цифрового двойника». Одна из возможных альтернатив заключается в том, что учреждения могут использовать NFT для новых форм цифрового контента, для информационного пополнения своих коллекций, для просвещения своей публики, вместо того чтобы передавать какие-либо права собственности на свои оцифрованные коллекции.

Как было отмечено Счетной палатой [2], закрытие музеев из-за пандемии представляет собой серьезный вызов с точки зрения доступа к культурным ценностям со стороны общества. Согласно исследованию ЮНЕСКО и Международного совета музеев, более 10% музеев может никогда не открыться вновь после пандемии. Согласно исследованию «Gartner Research», которое визуализирует «цикл ажиотажа вокруг новых технологий», NFT в настоящее время находятся на самом «пике завышенных ожиданий», а «бездна разочарования» еще впереди. Следуя этой траектории, технология, по оценкам, достигнет «плато производительности» в течение следующих пяти лет. Таким образом, хотя риски остаются, NFT, тем не менее, представляют собой мощную развивающуюся среду, которая предлагает множество возможностей, которые еще предстоит изучить.

Возможность приобретения и обмена NFT также бросает вызов традиционной институциональной монополистической власти над коллекциями. Это может спровоцировать новую коммуникацию между зрителем и музеем, которую можно будет понимать, трактовать как совместную опеку, объединение усилий для популяризации контента. Из этого следует, что распространение и развитие «музейных» NFT может помочь социализации многих музейных инициатив. Такой диалог зависит от триады отношений между технологиями, музеем и зрителем, и именно в этом диалоге устанавливается ценность цифрового объекта.

Такие учреждения, как Британский музей и Флорентийская галерея Уффици, в настоящее время экспериментирующие с NFT, идут на риск ухудшения отношений с более консервативными институциями и ценителями искусства. И все же, они разрабатывают инновационные способы выживания и рассматривают внедрение в более широкий, провокационный и перспективный культурный сектор.

Источники:

1. Государственный Эрмитаж объявляет о старте продаж NFT токенов на маркетплейсе Binance NFT, 2021 URL: www. Binance.com (Дата обращения 23.09.2022).

2. Счетная палата Российской Федерации, 2020. URL: https://ach.gov.ru/upload/pdf/Covid-19-culture.pdf (Дата обращения 17.09.2022).

3. Эрмитаж продал пять NFT-шедевров из своей коллекции, 2021. URL: https://www.theartnewspaper.ru/posts/20210907-idti/ (Дата обращения 05.10.2022).

4. A Collective Made NFTs of Masterpieces Without Telling the Museums That Owned the Originals. Was It a Digital Art Heist or Fair Game, 2021. URL: https://news.artnet.com/art-world/global-art-museum-nfts-1953404 (Дата обращения 10.10.2022).
5. Digital NFT Art Is Booming—But at What Cost, 2021. URL: https://time.com/5947911/nft-environmental-toll/ (Дата обращения 21.09.2022)
6. Museums Are Cashing In on NFTs, 2022. URL: https://www.nytimes.com/2022/03/25/arts/design/museums-nfts.html (Дата обращения 24.09.2022).
7. NFT breakthrough: Ethereum co-founder Joe Lubin creates 99% energy efficient blockchain — and Damien Hirst is its first artist, 2021. URL: https://www.theartnewspaper.com/2021/03/30/nft-breakthrough-ethereum-co-founder-joe-lubin-creates-99percent-energy-efficient-blockchainand-damien-hirst-is-its-first-artist (Дата обращения 24.09.2022).
8. Nft, nasce ArtN, la prima startup italiana per il mondo dell'arte digitale, 2021. URL: https://www.corriere.it/economia/aziende/22_luglio_12/nft-nasce-artn-prima-startup-italiana-il-mondo-dell-arte-digitale-1bbb63de-0124-11ed-b67a-4569bb2fc5fe.shtml (Дата обращения 24.09.2022).
9. Royal Opera House to sell off David Hockney painting in bid to stay afloat, 2020. URL: https://www.theguardian.com/culture/2020/oct/04/royal-opera-house-to-sell-off-david-hockney-painting-in-bid-to-stay-afloat (Дата обращения 23.09.2022).
10. The NFT Project That's (Re)Claiming A Museum Object, 2022. URL: https://jingculturecrypto.com/catpc-balot-nft-vmfa-human-activities/?fbclid=IwAR20xLb071jqXunaa1Z7iFUdFA56QX4YVXMtVw1dl0jAopOcNVJDNn1MMrk (Дата обращения 10.10.2022).
11. The surging Demand for Digital Collectibles could offer a Lifeline for Cash-Strapped Museums — Here`s How, 2021. URL: https://news.artnet.com/opinin/op-ed-digital-collectables-museums-1950808 (Дата обращения 05.10.2022).

Е.Р. ФАШАЯН
Аспирант, Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова; старший преподаватель НИУ МИЭТ

E.R. FASHAIAN
PhD Student (in Art History), the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts; senior lecturer, MIET

МЕДИАПРОСТРАНСТВО МУЗЕЯ КАК СИНЕРГИЯ РАЗЛИЧНЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ФОРМ

THE MEDIA SPACE OF THE MUSEUM AS A SYNERGY OF VARIOUS ARTISTIC FORMS

Объектом исследования являются музеи, активно внедряющие в свою практику современные цифровые технологии, такие как мультисенсорные экраны, видеомэппинг, мультимедийные книги и другие современные технологии, посредством которых создаются ультрановые экспозиции. Целью исследования стало изучение музейных экспозиций, разработанных в синтезе с мультимедийными технологиями, которые решают проблему не только эффектной демонстрации музейных объектов, но и погружают зрителя в атмосферу выставки, раскрывают тематику выставочных экспонатов и привлекают новых посетителей в музейное пространство.
Ключевые слова: музей, цифровое пространство, мультимедиа, интерактивные технологии, мультисенсорные экраны, 3D-реконструкция, видеомэппинг

The object of research is museums that actively introduce modern digital technologies into their practice, such as multi-touch screens, video mapping, multimedia books and other modern technologies,

which are created ultra-new expositions. The purpose of the study was to study museum expositions developed in synthesis with multimedia technologies that solve the problem of not only spectacular display of museum objects, but also deeply immerse the viewer in the atmosphere of the exhibition, reveal the theme of the exhibits and attract new visitors to the museum space.

Keywords: museum, digital space, multimedia, interactive technologies, multi-touch screens, 3D reconstruction, video mapping

Музей — это учреждение, которое приобретает, сохраняет, изучает и демонстрирует материальное и нематериальное наследие человечества ради просвещения публики. Одной из задач музеев является показ своих коллекций посетителям. Но с развитием компьютерных технологий, вездесущих игр и социальных сетей, музеям приходится бороться за интерес посетителей. Принимая тот факт, что цифровые устройства стали частью жизни людей, становится понятным, почему музеи стараются создать новые сценарии взаимодействий аудитории со своими экспозициями. Современный посетитель, искушенный цифровыми технологиями, уже ждет от музеев не только экспонирование объектов культурного наследия и информации о них, но и эффектной презентации документов, артефактов и произведений искусства.

Компьютерные вычислительные системы уже много десятилетий упрощают жизнь человека и применяются в различных сферах деятельности. Музейное пространство не стало исключением. Современные технологии в условиях музея можно разделить на два основных вида — технический вспомогательный и новый экспозиционный. К вспомогательному виду компьютерных программ, без которой уже сложно представить работу музея, относится автоматизированная информационная система КАМИС. Данная система облегчает и совершенствует работу по учету и хранению музейных ценностей.

С течением времени компьютерные технологии распространились и заняли свое место в музейном деле. Так бумажные периодические издания перешли на CD-носители, а позже — на веб-сайты музеев. В архивах музеев стали появляться видеоленты, запечатлевшие разные исторические события, что в последствие повлекло развитие видеоарта в музеях современного искусства. Таким образом, специально созданные аудио-, видео- и мультимедийные проекты создали новое экспозиционное медиапространство музея наравне с традиционной экспозицией [4].

Темой нашей статьи являются мультимедийные технологии в музее. Самым простым вариантом мультимедийной экспозиции в музейной среде является использование мониторов как часть инсталляционного целого. Так, например в 2003 году Музей этнологии в Лейдене





Рис. 1. Демонстрационные мониторы с экспозиции «Русский авангард: механика, конструкция, быт» в Музее истории Санкт-Петербурга. Фото intmedia.ru. 2021
Рис. 2. Интерактивный киоск из экспозиция «Реликвии и сокровища Троице-Сергиева монастыря». Фото intmedia.ru. 2019

(Нидерланды) реализовали выставку политических карикатур, а рядом с работами были установлены мониторы, которые демонстрировали видео изображаемых политиков. Такая подача материала воздействовала на зрителей намного эффектнее. В настоящее время подобное экспозиционное решение стало довольно распространённым. Так, в 2021 году экспонаты из собраний российских музеев, архивов и частных коллекций составили экспозицию «Русский авангард: механика, конструкция, быт» (Рис. 1) в Музее истории Санкт-Петербурга. На мониторах, расположенных среди коллекций, демонтировались видеоролики, показывающие атмосферу того времени.

Помимо мониторов, экспозиции могут дополнять информационные терминалы, которыми большинство современных музеев уже обзавелись. Подобный терминал не просто транслирует информацию из базы данных, а имеет собственный сценарий. Материал для электронных терминалов готовится заранее и может включать информацию об экспозиции, о работах, не представленных на выставке, мультимедийный материал и даже игровой контент. Примером таких терминалов может служить экспозиция «Реликвии и сокровища Троице-Сергиева монастыря XI–XVII веков», открытая в Свято-Троицкой Сергиевой Лавре в 2019 году. В каждом зале на боковых стенах витрин установлены сенсорные мультимедийные дисплеи, на которых можно получить информацию о каждом экспонате. Помимо экспозиционных материалов, посетитель может посмотреть, как выглядела икона Святой Троицы Андрея Рублева в окладе и фрагменты оклада, а после изучения экспозиции посетитель может решить небольшую задачу (Рис. 2). Подобные терминалы чаще всего рассчитаны на взаимодействие с одним зрителем, не подходят для группового использования и не



Рис. 3. Мультисенсорный экран в Музее изящных искусств в Будапеште. Фото автора. 2022





Рис. 4. Видео мэппинг в экспозиции «Кремль, которого нет, и Кремль, которого не было». Фото intmedia.ru. 2009

позволяют получить хороший опыт коллективного взаимодействия. Это связано с тем, что терминал реагирует на действие одного человека, который касается навигационного экрана одним пальцем и управляет им.

Противоположностью терминалов являются мультисенсорные экраны (multi-touch screens), позволяющие взаимодействовать с интерфейсом двум или более пользователям, расширяя обмен информацией. Гармоничная интеграция этих экранов в музейном пространстве позволяет немедленно пригласить посетителей взаимодействовать с этим интерфейсом. Один из самых крупных мультисенсорных экранов расположен в Кливлендском художественном музее (США). Подобный экран меньших размеров находится в Музее изящных искусств в Будапеште (Венгрия) (Рис. 3). Мультимедийный экран представляет собой настенную интерактивную инсталляцию, которой может пользоваться сразу несколько людей. При прикосновении к изображению на экране, оно увеличивается, и предоставляются сведения об объекте и его расположении, позволяя посетителю персонализировать свой поход в музей и делиться своими турами с окружающими.

Проекционные технологии активно входят в культурные институции и

в выставочные центры. В 2010 году широкое распространение и развитие получила технология видеомэппинга (video mapping), которая позволила проецировать мультимедийный видеоряд на плоские и объемные, а так же на нестандартные поверхности.

Динамические видеокартины визуально расширяют пространство выставочных помещений, создают тематическую атмосферу и дополняют информационный контент. Благодаря 3D-мэппингу можно создать реалистичные видеопроекции экспонатов, которые сложно продемонстрировать, например, строение атома или улицу средневекового города.

Одним из примеров синтеза мультимедийного и реального пространства является проект «Кремль, которого нет, и Кремль, которого не было» историко-архитектурной экспозиции Музея истории Московского Кремля в интерьерах колокольни Ивана Великого (Рис. 4). Экспозиция была открыта в 2009 году и стала шагом к синергии реального и электронного визуальных рядов.

Установленные на трех ярусах колокольни 24 проектора транслировали видеоряд на конхи, стены и потолки колокольни, соединяя видеоизображения с перспективными видами внешнего пространства Кремля, которые можно было увидеть из окон колокольни в то или иное историческое время. Таким образом, электронная экспозиция становится частью архитектурного пространства.

В последнее время распространение получила технология мультимедийная книга. Книга состоит из реальных страниц, которые посетитель перелистывает как при чтении обычной книги, но содержимое этих страниц представляет собой цифровую информацию, транслируемую с помощью проектора. Интерактивная книга «Житие Сергия Радонежского» на выставке «Моя история. Рюриковичи» в выставочном комплексе «Ленэкспо» (Санкт-Петербург) знакомит посетителей с подробностями жизни Московской Руси XIV века. С помощью системы прямой проекции на страницах книги оживает красочный контент, посвященный создателю крупнейшего русского монастыря — Троицкой лавры. Данный подход к предоставлению информации понравился не только взрослым, но и детям.

Одним из современных решений запечатления историко-культурных сооружений является 3D-реконструкция, которая не только сохранит в электронном виде текущее состояние объекта, но и воссоздаст утраченные объекты или позволит представить динамику разных этапов существования памятника.

Первые разговоры о возможности трехмерного моделирования были на рубеже 1980–1990-х годов. С 1995 года трехмерные модели стали успешно применять в Европе в реконструкциях римских храмов, греческого Парфенона и других архитектурных комплексов [3]. В

России трехмерной реконструкцией своих экспонатов занимается Государственный музей изобразительных искусств им. А.С. Пушкина. Начиная с 2016 года, музей ведет проектную деятельность по разработке трехмерного пространства выставочных залов в цифровом виде. В рамках данного проекта проработаны экстерьер и интерьеры музея. В настоящее время музей ведет исследовательскую работу по изучению и реконструированию музейных экспонатов, которые были полностью или частично утрачены. С помощью данной технологии можно воссоздать предполагаемый облик объекта. Инновационная разработка послужила созданием трехмерной выставки интерактивного виртуального музея, что дает доступ большему числу посетителей и привлекает новую аудиторию.

Государственный Русский музей успешно реконструирует первоначальный облик одного из принадлежащего музею дворцов — Михайловского (Инженерного) замка. Все созданные реконструкции участвуют в интерьерных экспозициях музея, которые можно увидеть, посетив музей или одно из виртуальных отделений Русского музея.

Говоря о представлении исторического городского пространства в музейной экспозиции, то видео и система интерактивного взаимодействия пользователя с 3D-моделью позволяют достичь эффекта проникновения посетителя музея в ту или иную историческую эпоху. Создание 3D-реконструкций с разработкой информационной библиографической системы к виртуальной реконструкции позволяет архивировать источниковую информацию для музейных сотрудников, посетителей музея, интернет-пользователей [1]. Так, например, в 1937 году был снесен Страстной монастырь (середина XVII — начало XX в.) на Пушкинской площади. От монастыря остались чертежи, фотографии и гравюры. Теперь данный исторический архитектурный комплекс можно увидеть только благодаря 3D-реконструкции, разработанной группой учёных Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова. Реконструкция Страстного монастыря участвовала в выставке «Утраченная Москва в 3D-моделях: Китай-город» (передана в пользование Музею Москвы).

3D-реконструкции привлекают внимание музейных экспертов, потому что отображают предметы культурного наследия в их полном объеме с учетом исторических изменений, без использования дополнительного пространства, что способствует привлечению новых посетителей в стены институции. Не смотря на это, традиционные реконструкции музеев могут дополняться мультимедийными технологиями. Но важно четко дать понять аудитории, что музейные экспонаты всегда должны быть в центре внимания, независимо от того, какие технологии используются для коммуникации с аудиторией. Вместо отвлечения внимание посетителя от реальных экспонатов,

эти технологии должны быть качественно разработаны в синтезе с окружающим пространством, чтобы обеспечивать захватывающее впечатление, которые станут хорошими воспоминания посетителя в будущем [2].

Мультимедийная обстановка в музеях помогает не только решить проблему эффектной демонстрации экспозиции, но и оказывает культурное влияние на аудиторию и воспитывает хороший вкус. Музей, как владелец подлинного искусства, в этом случае должен способствовать развитию и формированию данного качества у своей аудитории.

Список литературы:

1. Бородкин Л.И., Жеребятьев Д.И., Моор В.В. [и др.]. Виртуальная реконструкция Страстной площади Москвы XVII-XIX веков как электронный цифровой архив // Роль музеев в информационном обеспечении исторической науки: сборник статей / Автор-составитель Е.А. Воронцова; ответственный редактор: Л.И. Бородкин, А.Д. Яновский. М.: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство «Этерна», 2015. С. 404–412.

2. Елинер И.Г. Мультимедийная культура и современное общество. Санкт-Петербург: Родные просторы, 2008. 530 с.

3. Косенкова, К.Б. Современные тенденции использования 3D-реконструкций памятников историко-культурного наследия // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. 2014. Т. 2. № 2. С. 218–225.

4. Лебедев А.В. Информационные технологии и современная музейная экспозиция // Музей: Научно-практический журнал. 2008. № 6. С. 81–88.

О.Б. ПАВЛОВА
Член МСХ, ТСХР

O.B. PAVLOVA
Member of the Moscow Union of Artists, the Creative Union of Artists of Russia

МУЛЬТИМЕДИА КАК СРЕДСТВО ДЕМОНСТРАЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРОЕКТОВ В ВЫСТАВОЧНОМ ПУБЛИЧНОМ ПРОСТРАНСТВЕ. НА ПРИМЕРЕ ТВОРЧЕСТВА АЛЕКСАНДРА ПОНОМАРЁВА

MULTIMEDIA IS A MEAN TO PROVIDE THE ART PROJECTS WITHIN THE EXHIBITION PUBLIC SPACE. THE EXAMPLES ARE THE ART PROJECTS OF ALEXANDER PONOMAREV

Мультимедийные средства художественной выразительности заняли прочное место в современной выставочной практике. Они позволяют расширить смысловые рамки арт-проекта и наглядно показать зрителю прошедшие художественные события, отдаленные территориально объекты, задать тон и передать информацию, показать еще не воплощенные проектные идеи, а также мультимедийные инсталляция могут выступать как самостоятельные произведения в выставочном пространстве как реальном, так и виртуальном.

Ключевые слова: мультимедиа, медиаискусство, художественная выставка, Александр Пономарёв

Multimedia takes its place in the modern exhibition practices. It provides the expansion of the semantic framework within the art project and shows finished artistic events or geographically remote objects, sets the focus and presents the information, shows proposed design ideas that have not yet been implemented. And multimedia installations can act as independent artworks in the real or virtual exhibition spaces.

Keywords: multimedia, media art, art exhibition, Alexander Ponomarev

Мультимедийные средства художественной выразительности заняли прочное место в современной выставочной практике. Это эффективный инструмент в руках современного художника и куратора. Как можно использовать мультимедиа в художественном творчестве и выставочной практике, можно рассмотреть на примере проектов Александра Евгеньевича Пономарёва [13].

Художник родился в 1957 году, живёт и работает в Москве. Он член-корреспондент Российской академии художеств (Отделение новейших художественных течений, с 2010 года), член Московского союза художников (с 1992 года), член Творческого союза художников России. Учился в Школе изобразительных искусств № 1 г. Орла и в Высшем инженерно-морском училище в Одессе [9].

Среди его арт-проектов большие инсталляции в разных точках земного шара. Например, в Японии в рамках биеннале в Сеточи в 2016 году была представлена инсталляция в виде лодок, сделанных из бывших в использовании рыболовных сетей с вкрапленными зеркалами. Инсталляция отсылает к традиционным занятиям жителей рыбацкой японской деревни.

Во Франции на реке Луара, Тур в 2003 году им была создана инсталляция: всплыла рубка подводной лодки, покрытая изображениями (проект «Какая глубина? Какая глубина!»). В 2005 году Музей современного искусства Великого герцога Жана Люксембургского пригласил художника к участию во 2-й биеннале современного искусства «Под мостами, вдоль реки II», и таким образом подводная лодка появилась и в Люксембурге (проект «Какая глубина? Где дно?»). В рамках 53-й Венецианской биеннале современного искусства в 2009 году его подводная лодка всплыла в Гранд канале [13, 16].

В Гизе у великих пирамид Египта в рамках биеннале современного искусства «Forever is Now» в 2021 году Пономаревым была сделана инсталляция «Уроборос». В этом произведении запечатлен образ вечности и в то же время постоянного течения времени: инсталляция по форме решена через очертания солнечной ладьи бога Ра и песочных часов [8].

В рамках выставочной площадки музея можно показывать большие и удаленные географически объекты, созданные в ходе различных художественных проектов. Так, в Музее Москвы в рамках ретроспективной выставки Александра Пономарёва [2] были продемонстрированы материалы больших проектов-инсталляций, сделанных художником в разных местах и в разное время.

Мультимедийными средствами можно показать прошедшие художественные события, например, перформансы.

А. Пономарёвым был сделан проект «Ветрувианский человек». Перформанс прошел в июле 2014 года на борту корабля в Атлантическом океане. Художник поместил между мачт судна увеличенную копию, в кольце которой А. Пономарёв замер в позе Ветрувианского человека с рисунка Леонардо да Винчи. Перформанс был записан, это видео было показано в залах Государственного музея изобразительных искусств им. А.С. Пушкина, а сделанные инсталляции в виде нескольких развевающихся увеличенных фрагментов леонардовского рисунка и вентиляторов были помещены на фасад здания над центральным входом [10; 16].

Также данный проект может служить иллюстрацией того, как мультимедийное произведение может быть вписано в сложившееся музейное пространство как своеобразная интервенция, когда авторами выставки новая визуальная форма зрительно сталкивается с классическими произведениями из традиционных материалов [10; 16].

На художественной выставке есть возможность показывать видеозаписи.

В рамках ретроспективной выставки Александра Пономарёва в Музее Москвы [2] демонстрировалась запись интервью с художником. Создался «эффект присутствия» — у зрителя возникает ощущение доверительной личной беседы с автором. Это, конечно, не отменяет и традиционные интервью, записанные в виде текстов и изданные как в книге, собранной «Крокин галереей», «Заведомый шедевр», где собраны интервью современных художников, в том числе и А. Пономарёва [3].

Мультимедийные средства позволяют показать проектные идеи, то есть то, чего еще физически нет. Примером этому могут служить визуализации проектов в рамках павильона Антарктиды на Архитектурной биеннале в Венеции в 2014 году Комиссаром павильона был Александр Пономарёв [1; 16]. Проекты представляли собой видение прошлого и будущего Антарктиды.

Мультимедиа возможно использовать как средство создания произведений искусства, когда запрещено физическое вмешательство в окружающую среду. Примером может служить Первая Антарктическая биеннале 2017 года, проводимая Александром Пономарёвым. На территории Антарктиды законодательно запрещено оставлять следы жизнедеятельности человека, поэтому видеопроекции на окружающий ландшафт и фото- и видео-фиксация происходящего — хорошее решение для создания произведений в данном случае [2; 16].

Помимо этого, мультимедийные инсталляции возможны как самостоятельные произведения на художественной выставке. Примером могут служить инсталляции Александра Пономарёва в русском павильоне на Венецианской биеннале 2007 года, когда комиссаром павильона была Ольга Свиблова. Александр Пономарев и Арсений Мещеряков создали инсталляцию «Душ». В поставленной в выставочном пространстве душевой кабине были помещены видеоэкраны. Идея данной мультимедийной инсталляции — показать, что на современного человека обрушивается избыток всевозможной информации, «как из крана». Также были показаны отдельные инсталляции Пономарёва — «Дворники» и «Волна» [11; 12; 16].

Интересным представляется рассмотреть носители, на которых возможен показ мультимедийных проектов. Это может быть не только выставочные музейные залы, но и соцсети, и различные платформы в интернете, которые можно рассматривать как выставочные площадки. При этом их охват не ограничен физическими рамками: географическими границами и часами работы институций.

Мультимедийные средства позволяют расширить рамки арт-проекта и наглядно показать зрителю прошедшие художественные события, перформансы, большие и удаленные территориально объекты. Мультимедийные проекты могут выступать в качестве музейной интервенции, когда новое медиа, современный проект демонстрируются наряду с классическими произведениями, выполненными в традиционных материалах в сформировавшихся музейных залах. Видео- и мультимедиа средствами можно задать эмоциональный тон выставки и передать информацию зрителю. Средства визуализации позволяют показать еще нереализованные проектные идеи. Мультимедиа возможно использовать как средство создания произведений искусства, когда запрещено физическое вмешательство в среду.

А также мультимедийные инсталляция могут выступать как самостоятельные произведения в выставочном пространстве. Показ мультимедиа возможен в виртуальной среде (соцсетях, интернет-платформах), этот медиум не ограничен физическими рамками традиционных объектов.

Список литературы:

1. Александр Пономарев представит на Венецианской архитектурной биеннале павильон Антарктики // Артгид. 20.05.2014. URL: https://artguide.com/news/205-alieksandr-ponomariev-priedstavit-na-vienietsianskoi-arkhitiekturnoi-biiennalie-pavil-on-antarktiki (дата обращения 16.10.2022).

2. Выставка «Александр Пономарёв. Без берегов» в Музее Москвы. URL: https://mosmuseum.ru/exhibitions/p/ponomarev/ (дата обращения 16.10.2022).

3. Крокин М., Петровичев А. Заведомый шедевр. Екатеринбург: Tatlin, 2015. 192 с.

4. Майстровская М.Т. Музей как объект культуры. XX век. Искусство экспозиционного ансамбля. М.: Прогресс-Традиция, 2018. 680 с.

5. Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М.: Жуковский, «Канон-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.

6. Манович Л. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем пресс, 2018. 400 с.

7. Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Сотворение человека печатной культуры. К.: Издательство «Ника-Центр», 2004. 432 с.

8. Маркина Т. Российский художник Александр Пономарев станет одним из участников грандиозной интернациональной выставки Forever Is Now, которая пройдет в эпицентре древнеегипетской цивилизации // The Art Newspaper Russia, 28.09.2021. URL: https://www.theartnewspaper.ru/posts/20210928-btcr/ (дата обращения 16.10.2022).
9. Об Александре Пономареве на сайте PAX URL: https://rah.ru/the_academy_today/the_members_of_the_academie/member.php?ID=51928&sphrase_id=143817 (дата обращения 16.10.2022).
10. Пономарев Александр. Ветрувианский человек. Государственный музей изобразительных искусств имени А.С. Пушкина. Каталог выставки. М., 2015.
11. Русские художники на Венецианской биеннале, 1895–2013. М.: Stella Art Foundation, 2013. 766 с.
12. Русский проект Венецианской биеннале оказался электронным // Lenta.ru 26 апреля 2007. URL: https://lenta.ru/news/2007/04/26/biennale/ (дата обращения 16.10.2022).
13. Сайт художника Александра Евгеньевича Пономарёва. URL: http://ponomarev-art.com/proekty/ (дата обращения 16.10.2022).
14. Старые и новые медиа: формы, подходы, тенденции XXI века / под редакцией Е.В. Сальниковой. М.: Издательские решения, 2019. 540 с.
15. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / сост. А.Н. Лаврентьев. М.: Издательство Юрайт, 2019. 208 с.
16. Alexander Ponomarev. The Second voyage. Silvia Burini, Giuseppe Barbieri. New York. Rizzoly, 364 p.

ТАН И
Аспирант кафедры теории и истории искусства, Московский государственный академический институт им. В.И. Сурикова при Российской академии художеств

TANG YI
PhD Student (in Art History) of the Department of Theory and History of Art, Moscow State Academic Institute named after V.I. Surikov at the Russian Academy of Arts

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРИМЕНЕНИЯ НОВЫХ МЕДИА В ВЫСТАВОЧНОМ ДИЗАЙНЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ МУЗЕЕВ

STUDY OF THE APPLICATION OF NEW MEDIA IN THE EXHIBITION DESIGN OF ART MUSEUMS

Появление цифровых медиа уже относят к прошлому веку, а совершенствование технических средств предоставило новые возможности для традиционных выставочных практик художественных музеев: внедрить новые медиа в музейный дизайн, использовать цифровое искусство, технологии виртуальной реальности для тематического расширения выставочного пространства и включения в экспликации пространных пояснений к экспонатам для улучшения информативности выставки, построение современной и многофункциональной выставочной системы. В статье анализируется текущая ситуация с выставочным дизайном в художественных музеях, раскрывается прикладное значение новых медиа, выдвигаются идеи нового применения медиа в проектировании для культурных институций.
Ключевые слова: медиа, выставочный дизайн, художественный музей, инклюзивность, технология, интерактивность

The emergence of digital media is already a thing of the past century, and the improvement of technical means has provided new op-

portunities for the traditional exhibition practices of art museums. Introduce new media into museum design, use digital art, virtual reality technologies to thematically expand the exhibition space and include extensive explanations of exhibits in the explications to improve the information content of the exhibition, build a modern and multifunctional exhibition system. The article analyzes the current situation with exhibition design in art museums, reveals the applied value of new media, and puts forward ideas for a new use of media in designing for cultural institutions.

Keywords: media, exhibition design, art museum, inclusiveness, technology, interactivity

Отличительной чертой современных музеев становится их открытость для всех социальных и возрастных групп. При помощи цифровых технологий появилась возможность знакомиться с музейными коллекциями, находясь дома, через интернет. Помимо очевидных способов отображения мультимедийного и интерактивного контента (воспроизведение видео на мониторе, проекции, голограммы, интерактивные информационно-справочные киоски, проигрывание аудиофайлов и пр.), современные цифровые технологии не только сопровождают человека во время посещения музея, но формируют его маршрут, создают опыт пребывания в экспозиции. Развитие цифровой среды и мультимедиа трансформировало методы, формы и само программное обеспечение в организации музейного пространства. В современных музеях проекты могут быть реализованы посредством различных цифровых продуктов и мультимедиа, позволяющих посетителю получить дополнительную информацию непосредственно в залах музея. Для этого нужно скачать приложение или воспользоваться музейным планшетом. Внедрение цифрового контента в музейное пространство началось с момента создания музеями собственных сайтов, с активного использования для проектного продвижения социальных сетей и, в итоге, медийного расширения сферы влияния музеев и создания собственного медиапространства.

Наиболее распространенными музейными экспонатами являются картины, скульптуры, фотографии, инсталляции и предметы декоративно-прикладного искусства. Кроме того, художественные музеи обычно являются еще и образовательными и научно-исследовательскими центрами, инициаторами культурных программ по изучению, консервации и сохранению исторического и культурного наследия. Независимые и частные художественные галереи, как правило, представляет собой пространство более свободного и смелого кураторского волеизъявления, где произведения искусства могут апробироваться перед последующей их музеефикацией. Однако

и музеи, и галереи как центры городской культуры должны стимулировать и поддерживать инновационную жизнеспособность городов. А выставочная музейная и галерейная практика также должны идти в ногу со временем, остроумно используя новые технологические возможности. Хотя традиционные художественные музеи выполняют различные социальные функции, методы экспонирования художественных ценностей и исторических артефактов в классической музейной экспозиции достаточно просты и редко замысловаты, учитывая еще ограничивающую экспозиционные возможности повесочную площадь. Одним из них является «монотонный» выставочный метод, когда каждая работа вешается на стену или выставляется на стенде отдельно. Способ показа и представления работ относительно незатейлив, и зрители могут только рассматривать саму данность — художественное произведение и то, только с определенной точки зрения или ракурса, что не всегда достаточно информативно без привлечения всего ассоциативного контента, который мог бы дополнить и расширить зрительское восприятие каждой конкретной вещи.

Реклама и продвижение художественных музеев, к сожалению — не частое явление в городских пространствах, для гуманитарных и просветительских целей мэрии редко когда отводят центральные и некоммерческие площадки. Информационное присутствие музеев в городской среде визуализировано минимально и большей частью ограничивается поддержкой сайтов и коммуникацией в соцсетях. Редко когда выделяются бюджеты на создание плакатов сити-формата, билбордов, баннеров, посвященных определённой музейной коллекции или образовательной программе, тем самым сокращая роль и благотворное влияние на формирование социума этих общественных институтов. Что касается нынешнего состояния художественных музев, то можно отметить, что музейные институции прекрасно справляются с задачами сохранения, консервации и реставрации художественного и исторического наследия. Практически каждый музей, за редким исключением, разработал свой вариант постоянной экспозиции и так или иначе сумел выделить помещения под сменные выставки. Достаточно разнообразны и образовательные программы, досуговые мероприятия, рассчитанные на самую разную аудиторию. Но стоит всё-таки отметить, что не всегда музеи и художественные галереи пользуются возможностью представить посетителям максимально расширенное прочтение того или иного произведения или исторического документа, дать весь сопутствующий им контент. Отчасти это обусловлено весьма скромными по своим габаритам музейными пространствами, где не всегда получается наглядно разместить всю необходимую инфор-

мацию, отчасти — не менее скромными музейными бюджетами и финансированиями, но, так или иначе, именно мультимедийные интервенции в музейные пространства могли бы расширить демонстрируемый информационный материал и привнести новшества в дизайн выставок, сделать не всегда очевидные музейные ресурсы более проявленными в гуманитарной среде, более востребованными и изученными. Новые медиа — это современное искусство, основанное на интернете и технологиях мобильной связи, с цифровизацией в качестве средства коммуникации, цифровым электронным оборудованием в качестве средства создания и отображения, а также с использованием визуального языка для выражения мыслей и концепций художника. Цифровое искусство новых медиа разрушает границы между традициями и современностью, искусством и технологиями и включает в себя интерактивность, технологии, опыт и всесторонность. Цифровое искусство новых медиа — это человекомашинные интерактивные медиа. Его преимущество в том, что оно может одновременно получать, хранить, систематизировать и синтезировать различную информацию, ее всесторонне обрабатывать и изучать, отображать ее в соответствии с требованиями проектных задач и аудитории и, одновременно, фиксировать отклик и реакцию аудитории.

Рост цифровых медиа в выставочном дизайне не только предоставляет больше возможностей для дизайнеров выставок, но и создает новый способ взаимодействия с публикой. Фактически, использование общественных экранов стало повсеместным в больших городах. С 1980-х годов движущиеся изображения на телевизорах постепенно переместились из частных домов в общественные места и пространства, включая бары, витрины универмагов и медицинских клиник. Теперь добавление экранных средств массовой информации в выставочное пространство создало новую выставочную атмосферу.

Новые медиатехнологии представляют собой комплексное средство отображения. Благодаря сбору и интеграции информации о произведениях искусства, возникает более обширная и подробная база данных об исследуемом материале, и с помощью мультимедиа весь накопленный массив знаний может быть передан более эмоционально и ярко. Цифровые медиатехнологии используют свои различные технические преимущества для создания богатого выставочного пространства и пространства для иммерсионного опыта, а также для устранения ограничений выставочных площадок и однообразия показа экспонатов в традиционных пространствах. Новые мультимедийные цифровые технологии обеспечивают зрителям захватывающий опыт благодаря оригинальной интеграции движущихся изображений и физических экспонатов, а также реалистичному

дизайну экспозиции. Таким образом, применение цифрового искусства новых медиа в художественных музеях нивелирует отсутствие интереса к выставкам и музейным программам, и взаимодействует с показом экспонатов ситуативно, делая невостребованную коллекцию культурных ценностей и реликвий живой и движущейся, а сами выставки — более интересными. В то же время сочетание виртуальных и реальных сценариев отображения, созданных цифровым искусством новых медиа, не только приносит аудитории беспрецедентный иммерсионный опыт, но и в большей степени способствует усвоению и трансформации знаний аудиторией.

Быстрое развитие цифрового искусства и новых медиа связано с тем, что роль аудитории изменилась от пассивно воспринимающих информацию участников просмотров или посетителей экспозиции до активных и вовлеченных во все происходящее зрителей. Это огромное преобразование концепции инсталлирования и репрезентации вещей вызвало энтузиазм большой аудитории к музейным выставкам. Основываясь на информационных технологиях, искусство новых медиа может пересекать границы времени и пространства и обладает высокой степенью свободы, обеспечивая благодатную почву для создания интерактивных инсталляций, видеороликов, лонгридов, проекционных сценариев и массы любых других медийных продуктов. Добавление медиа в экспозиции стало более разнообразным, а концепция информационного взаимодействия трансформировалось в комплексное оформление выставочного пространства в реальности, дающее богатое творческое вдохновение. В то же время содержание музейной выставки было увеличено, предоставляя выставочную площадку для новых форм медиаискусства, отличных от традиционных пластических форм, и позволяя традиционному искусству и новому медиаискусству сосуществовать инклюзивным и симбиотическим образом. Поэтому внедрение в выставочное пространство художественных музеев нового цифрового искусства может не только активизировать взаимосвязи и образные концепции, заложенные в музейные практики, но и обогатить инструментарий проектировщиков, повлиять на восприятие контента аудиторией. Выставочный дизайн художественных музеев должен ориентироваться на современность и актуальность, а также выбирать соответствующие цифровые медиатехнологии, чтобы обогатить выставочные пространства.

Технология виртуальной реальности, в основном, применима в онлайн-выставках, таких как VR, AI, и в цифровой живописи. С развитием науки и техники была сформирована новая форма воплощения проектных задач, придающая инновациям беспрецедентную новую силу. Выставочное пространство больше не ограничено физическим

пространством, а объекты, построенные в виртуальной среде, могут меняться в интерактивном взаимодействии виртуальной реальности. Самое раннее применение технологии виртуальной реальности было в научно-фантастических фильмах и играх, когда формировалась связь между VR и интерактивностью, что идеально воздействовало на восприятие зрителей. В последние годы технология виртуальной реальности постепенно перемещается в крупные туристические центры, пространства художественных музеев и коммерческие помещения, что может не только расширить аудиторию, но и лучше отображать информацию о продукте. Новые медиа могут создать у зрителей визуальное ощущение «одного человека, одного зала» в выставочном пространстве, создать прецедент уникальности в коммуникации зрителя и экспонатов.

Поход в музей — часть культурного развития личности, и чтобы помочь посетителю эффективнее усваивать материал, оборудование оснащено комплектами с дополнительными настройками. Для красочных презентаций подойдет интерактивная доска или панель, а для индивидуальной работы гостя — планшет. У приборов есть сенсорный экран, что позволяет рисовать, чертить схемы, делать надписи поверх готового материала в режиме реального времени. Увеличение технических средств дало больше возможностей для проведения выставок. Используются мультимедийные методы, такие как видео и сеть, для отображения содержимого экспонатов и моделирования сцен исторических событий. Технология 3D-моделирования (MAYA, 3ds Max, MUDBOX) позволяет имитировать серии изменений внешнего вида, светового эффекта, цвета и т.д. Зрители могут использовать сенсорный экран для взаимодействия с культурными реликвиями и изображениями, соответствующими историческим материалам, а разделы вопросов и ответов на экране могут позволить аудитории более глубоко понять экспонаты, реализовать эффективное использование информационных ресурсов и улучшить восприятие искусства аудиторией.

Цифровая экспозиция музея — это не только показ произведений, но и развитие прикладных технологий, таких как цифровые изображения, мультимедиа и голографические проекции. Новые медиатехнологии — это средство выражения, которое нельзя отделить от соответствующего контекста. Надлежащее выражение темы должно позволить аудитории понять всестороннюю ценность произведений искусства в многомерной и трехмерной манере. С течением времени музейный выставочный дизайн постепенно развивался от предыдущего единственного физического или плоского выставочного стенда до нового медиа-цифрового искусства в качестве руководства с интерактивным, захватывающим, многомерным всесторонним

дизайном. «Интерактивный» традиционный режим отображения культурных реликвий был обновлен, а участие аудитории улучшило интерактивность выставки и освежило первоначальный скучный опыт просмотра выставки.

Цифровое искусство новых медиа является важным средством и средой для выставочного дизайна художественных музеев в эпоху цифровых технологий. Использование цифрового искусства в интернете разрушает ограничения традиционных художественных музеев во времени и пространстве и объединяет физические культурные реликвии с виртуальным пространством, чтобы совместно создать для аудитории новый опыт рецепции культурных реликвий. В прикладной практике «инклюзивность», «технология» и «интерактивность» могут использоваться в качестве эталона для комплексного проектирования выставочного пространства музея.

Поиски нового формата современных музеев тесно связаны с расширением цифровой среды и созданием собственного медиапространства, которое становится еще одним средством массовой информации (СМИ). Границы между ними прозрачны — внутреннее медиапространство музея и внешнее общее медиапространство музеев города легко соединяются. Этому способствует медиадизайн, который формирует схемы построения и создаёт определённые точки притяжения и интереса потенциального пользователя. Полноценное собственное медиапространство музея, его наглядность, логичность и удобство существуют благодаря возможностям иллюстративной функции медиадизайна. Концептуальный аспект предполагает использование цифровых технологий для создания дополнительного информационного пространства музеев, образовательного и имиджевого контента.

Список литературы:

1. Sun Chuge, Zhou Yue. Research on Museum Exhibition Design under the Influence of New Media Art [J] // Art Education. 2019 (11). P. 193–194.

2. Wen Jingbo, Ma Baoxia. Museum Situational Experience in the Digital Era [J] // Art Observation. 2019 (10). P. 79–80.

М.В. АСЛАНОВА
Аспирант кафедры Реставрации и химической обработки материалов, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

А.Н. КРАСНОВА
Студент по направлению «Реставрация», Российский государственный университет им.А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

А.Е. ТРЕТЬЯКОВА
Доктор технических наук, профессор кафедры Реставрации и химической обработки материалов, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

M.V. ASLANOVA
PhD Student (in Art History) of the Department of Restoration and Chemical Processing of Materials, Russian State University named after A.N. Kosygin

A.N. KRASNOVA
Student in the direction of «Restoration», Russian State University named after A.N. Kosygin

A.E. TRETYAKOVA
D. Sc. (in Technical sciences). Professor of the Department of Restoration and Chemical Processing of Materials, Russian State University named after A.N. Kosygin

РЕСТАВРАЦИЯ И 3D-РЕКОНСТРУКЦИЯ ЭКИПИРОВКИ РОССИЙСКОГО ПЕХОТИНЦА ПЕРВОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ

RESTORATION AND 3D-RECONSTRUCTION OF THE EQUIPMENT OF THE RUSSIAN INFANTRYMAN OF THE FIRST WORLD WAR

В реставрации постоянно возникает проблема реконструкции, которая, с одной стороны, нежелательна, а с другой стороны необходима для воссоздания и исследования «жизни» памятника исторического и культурного наследия. В данной работе представлена попытка применить современные технологии 3D-печати к исследованию экипировки российского пехотинца времен Первой мировой войны. Это позволит разработать научное обоснование исследования следов бытования, степени сохранности, восстановление утрат и т.п.
Ключевые слова: реставрация, реконструкция, 3D-моделирование, кожа

In the restoration, there is constantly a problem of reconstruction, which, on the one hand, is undesirable, and on the other hand, is necessary for the reconstruction and study of the «life» of the monument of historical and cultural heritage. This work presents an attempt to apply modern 3D printing technologies to the study of the equipment of a Russian infantryman during the First World War. This will make it possible to develop a scientific justification for the study of traces of existence, degree of preservation, restoration of losses, etc.
Keywords: restoration, reconstruction, 3D modeling, leather

Когда предмет историко-культурного наследия подвергается анализу, обнаруживается множество деталей, которые скрыты от стороннего наблюдателя. Еще больше вопросов вызывает отсутствующие элементы, так называемые утраты. Чтобы точнее воспроизвести различные варианты этих утрат необходима реконструкция. Современные технологии позволяют этот процесс сделать более управляемым и вариативным. Самым подходящим является 3D-моделирование в виртуальном пространстве и/или 3D-печать, создающая материальный объект по результатам моделирования. На сегодняшний день 3D-технологии недостаточно распространены в сфере реставрации, хотя с большим успехом применяются в археологии.

Главный принцип научной реставрации — не только сохранение исторической ценности вещи именно в том виде, в котором она дошла до нашего времени. Важно минимизировать вмешательство в авторский материал, сохранить следы бытования, обратить внимание на различные дефекты и особенности предмета. Преимущество 3D-технологий — это невмешательство: в виртуальном пространстве моделируется возможное восстановление утрат, то, как предмет мог выглядеть при

жизни автора. В случае печати или изготовления недостающих, утраченных деталей можно создать съемные элементы, которые позволяют материализовать представление об исходном состоянии предмета.

Научная реставрация появилась относительно недавно, в XIX веке, и связана именно со станковой живописью, но несмотря на попытки осмыслить и анализировать реставрационный процесс, очень много авторских работ утрачено именно из-за вмешательства: не считались главным холст и грунт, по утраченным местам дописывали как могли, имитируя почерк автора.

Позже пришло понимание ценности всего предмета, созданного автором, и реставрационные процессы приблизились к консервационным, продлевающим срок существования предмета.

Основная проблема у исторических объектов — это недостающие детали и части, утраты от времени, условий хранения и эксплуатации. Любые произведения искусства не могут остаться неизменными в течение длительного времени, даже самый строгий контроль и надзор не всегда способен по многим причинам сберечь их в целостности и сохранности. Чтобы воспроизвести утраты, не затрагивая сохранившийся авторский материал, перспективной технологией представляется трёхмерная печать и сканирование.

3D-моделирование — это процесс создания визуальной/материальной трехмерной модели объекта, при этом образ может быть как копией объекта, так и разработанный с нуля [1].

В 3D-моделировании создание модели производится в таких программах как: КОМПАС-3D, 3d Max, Blender, AutoCAD, SolidWorks [2].

3D-сканирование предваряет печать, отсутствуют ограничения по масштабам — может быть отсканировано все — от песчинки до большого здания. В результате появляется возможность визуализации единого целого исследуемого объекта. Одновременно производится реконструкция, позволяющая не только наглядно показать, как и для чего использовался объект в прошлом, но и сделать новые открытия, связанные с назначением изучаемого объекта.

Для того чтобы создавать трехмерную графику, нужно знать расположение объекта, определяющееся с помощью декартовой системой координат.

Существует определённый ряд методов для создания трехмерного объекта. Первый метод заключается в том, что рисуют плоский объект и для создания трёхмерного образа рассматривают объект с различных сторон также на плоскости, например, на чертежах. По-другому этот подход называется «от плоскости к объему».

Второй метод состоит в создании трехмерного образа и серии плоских картинок объекта. Для создания серии картинок сам объект фотографируют с различных ракурсов и положений. Такой подход носит название «от объема к плоскости» [1].

Из применяемых основных 3D-сканеров, лазерных и оптических, нужно выбирать в зависимости от материала поверхности изучаемого объекта, т.к. они по-разному снимают данные. Например, лазерное 3D-сканирование происходит с использованием лазера, в зависимости от расстояния до объекта нужно использовать разные сканеры: триангуляционные (лазерный луч находит поверхность предмета и измеряет расстояния до него, после чего создается облако точек, каждая из которых имеет свои координаты в пространстве) ограниченны по удаленности и размерам объекта, и дальномеры (измеряется время отклика луча от поверхности объекта), которые, напротив, «не работают» на ближних расстояниях. Последние чаще используются при исследовании архитектурных памятников.

Оптические 3D-сканеры не имеют таких ограничений, однако, если поверхность слишком блестящая (сильно отражающая) или прозрачная (пропускающая), то такие сканеры не пригодны. В работе используются одна или несколько камер, установленных с разных ракурсов на освещенный специальным проектором предмет. На основе полученной картинки и строится трехмерное изображение.

Помимо визуализации возникает необходимость и материализовать реконструкцию, т.е. использовать 3D-прототипирование или 3D-печать, которая дополняет в производстве цикл аддитивных технологий, позволяя с наибольшей точностью создать в реальности 3D-модель [2, 3] после обработки и поиска наиболее подходящего варианта. Сегодня достаточно широк выбор 3D-принтеров:

1) экструдирование материала — данная технология печати путем выдавливания расплавленного материала (нити) по определенному рисунку данного слоя является самой популярной;
2) полимеризация материала — такая технология осуществляется путем точечного синтеза модели способом отвердевания фотополимера под воздействием определенного типа излучения;
3) склеивание слоев порошка с помощью связывающего вещества — клея, выходящего из головки экструдера;
4) лазерное спекание — это технология изготовления металлических изделий с помощью спекания металлического порошка лазером [3].

Шире всего распространены принтеры, которые печатают пластиком, несмотря на доступность, они имеют существенный недостаток — при послойной печати расплавленным полимером образуется слоистая, ребристая поверхность. Поэтому для создания гладкой поверхности, полученную модель обрабатывают в парах ацетона, что является не только трудоемким, но и экологически неблагоприятным.

Альтернативным вариантом является использование фотополимерных смол, затвердевающих при облучении ультрафиолетовым (УФ) излучением, дающих более гладкую поверхность и исключающих



Рис. 1. Кобура для револьвера системы Нагана, МБУК «КМЦКД Становлянского района», Липецкая область

дополнительную процедуру обработки. УФ-свет, который в общем-то является компонентой солнечного света и ряда ламп, опасен для здоровья. В целях сохранения здоровья применяется на оборудовании прозрачный цветной колпак или корпус из материала, не пропускающего УФ-излучение. Помимо защиты глаз пользователя, также защищается расходный материал посредством такой конструкции.

Авторами данной работы рассматривается кожаная кобура для револьвера системы Нагана из краеведческого музея Становлянского района в Липецкой области (Рис. 1).

Основной материал кобуры — кожа, претерпевшая множество испытаний, неблагополучно сказавшихся на состоянии данного экспоната. Кожа — эластичный и практичный в использовании материал, на протяжении истории человечества всегда присутствовала в быту: от одежды, обуви до аксессуаров. Преимуществами кожи являются такие качества, как пластичность, влагостойкость, мягкость, лёгкость в раскройке и шитье, прочность и долговечность. Но она подвержена негативному влиянию внешних факторов, особенно, если была жесткая эксплуатация и небрежное хранение. В связи с этим реставрация кожаных изделий является проблематичной, т.к. кожа — один из самых хрупких материалов, при неблагоприятных условиях теряет свои свойства, эластичность, становится похожей на твердый картон, при попытках согнуть — ломается. Особенно это касается выделанной кожи, которая долгое время хранилась в неблагоприятных условиях и подвергалась химическим изменениям, что, в конечном итоге, приводит к разрушению, полному или частичному. Это требует максимально осторожного обращения с кожаными экспонатами [4].

Кобура имеет определенные вмятины и потертости, приобретенные во время пользования, многие швы утрачены. Целесообразность применения 3D-реконструкции заключается в воссоздании собственно модели нагана и утраченной экипировки — портупеи. Модель нагана — болванка в виде внешней оболочки — позволит определить, насколько характерна для него произошедшая деформация кожи, носили ли другие виды револьверов в кобуре, как располагалась кобура на портупее.

Что касается самого оружия, то оно утеряно, но известно, что первую партию револьверов системы Нагана образца 1895 года для России изготовил бельгийский поставщик на заводах в Льеже. В 1898 году их производство было налажено на Тульском оружейном заводе. Револьверы Нагана изготавливались в двух вариантах:

— «солдатским» револьвером одинарного действия (курок взводился вручную для каждого выстрела) вооружались некоторые категории рядовых и унтер-офицеров;
— «офицерская» модель, самовзводящаяся, позволяла вести стрельбу без предварительного взведения курка.

В 1895 году указом Николая II «солдатская» и «офицерская» модели револьвера Нагана были приняты на вооружение русской армии и к началу первой мировой войны в войсках по табелю насчитывалось 424434 револьверов Нагана всех модификаций [4].

В данной работе начальным этапом при сканировании кобуры используется 3D-сканер Shining 3D FreeScan X3. Сканирование объекта необходимо для того, чтобы задать правильные пропорции оболочки револьвера, для которого предназначалась кобура. Полученный отсканированный объект дорабатывается в программе Geomagic Wrap. Это даст возможность оптимизировать визуальную модель с учетом существующих текстуры и фактуры предполагаемой реконструкции, без потери изначальных свойств объекта. Подходит для работы как с малыми, так и с большими предметами.

Благодаря полученным данным об объекте, можно приступать к моделированию самой болванки в программе Maya, с использованием реального внешнего вида револьвера в четырех позициях: сверху, снизу и два вида сбоку. Полученная виртуальная модель сравнивается с реальной и дается ответ на поставленный вопрос — какая модель оружия в основном находилась в кобуре, оставив характерные следы.

Далее программа выводит болванку в печать. Для печати используется принтер Elegoo Saturn 2. В качестве полимерного материала в Elegoo Saturn применяется фотоотверждаемая УФ-смола при облучении светом с длиной волны 405 нм. Полученное изделие также послужит формой для кобуры, т.к. кожа со временем имеет свойство усыхать, уменьшаться, что, собственно, будет происходить и после проведения соответствующих реставрационных манипуляций.

Возможности 3D-печати и сканирования помогают современным исследователям восполнять пробелы в ходе воссоздания историко-культурного материального наследия прошлого. Однако, несмотря на очевидные достоинства, существуют препятствия в виде достаточно сложного технического оформления и исполнения 3D-графики [1].

Список литературы:
1. Проблемы применения методов 3D-моделирования и 3D-печати в науке и производстве / В.С. Сергеева, Т.В. Бысова, В.А. Смирнов, А.В. Поначугин // Экономика и управление: проблемы, решения. 2021. Т. 4. № 10 (118). С. 31–36.
2. Мареев А.С. Компьютерное 3D-моделирование, сложности при печати 3D-моделей и полученные результаты / А.С. Мареев, В. Г. Вервекин // Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. 2016. № 9 (47). С. 53–58.
3. Орешкин П.В. Развитие возможностей 3D-моделирования и 3D-печати в дизайне: история эволюции // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2021. № 1–2. С. 239–246.
4. Сайфуллина Л.Ш. История и методика реставраций. Некоторые проблемы современных теории и практики реставраций // Известия КазГАСУ. 2014. № 2 (28). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-i-metodika-restavratsiy-nekotorye-problemy-sovremennyh-teorii-i-praktiki-restavratsiy (дата обращения 27.10.2022).
5. Пистолеты и револьверы / художник М. Петровский // Серия «стрелковое оружие». 1972. Выпуск 1. С. 21–24.

ГЛОССАРИЙ

GLOSSARY

AR-инсталляция — арт-объект в звуковой или визуальной форме, созданный с помощью технологии дополненной реальности (Augmented Reality) и влияющий на восприятие окружающего его пространства.

AR-объект (см. AR-инсталляция).

CAD (Computer Aided Design) — система автоматизированного проектирования. Автоматизированная система, реализующая информационную технологию выполнения функций проектирования.

CAE (Computer Aided Engineering) — САПР (автоматизированное проектирование.

CAM (Computer Aided Manufacturing) — автоматизированное производство.

CGI (Computer Generated Imagery — «Генерация компьютерных ихображений») — визуализация статичных и динамичных изображений, задействованных в цифровом искусстве, симуляторах, компьютерных играх и киноиндустрии.

CG-художник — специалист с художественным образованием, в совершенстве владеющий методами рисования на графическом планшете. Работает с программными пакетами, необходимыми для создания двухмерных и трёхмерных изображений.

Data computing — вычисление данных.

Data processing — обработка данных.

Data storage — хранение данных.

Data transportation — передача данных.

Digital art (см. Цифровое искусство).

Digital city — цифровой город. Понятие «цифровой город» производно от понятия «цифровая земля», впервые обозначенного Эл Гором. Цифровой город имитирует реальные города с помощью данных, полученных средствами таких наук, как информатика и география с целью моделирования различных ситуаций в городском планировании и сфере транспорта.

Digital earth — цифровая земля — концепция интерактивной цифровой копии всей планеты, которая может способствовать общему пониманию многочисленных взаимосвязей между антропогенной и природной средой и обществом.

Digital economy (веб-, интернет-эконо́мика, электронная экономика) — экономическая деятельность, основанная на цифровых технологиях, связанная с электронным бизнесом и электронной коммерцией, и производимых и сбываемых ими цифровыми товарами и услугами. Расчёты за услуги и товары цифровой экономики производятся зачастую цифровой валютой (электронными деньгами).

Digital technology (см. «Цифровые технологии).

GameDev (Games development) — процесс создания компьютерной игры.

Subscriber Share — система выплат на медиаплатформах, обозначающая распределение доли от общего дохода платформы среди зарегистрированных авторов, продающих свой контент.

WebAR — технология дополненной реальности, которая позволяет отображать AR-объекты с помощью мобильного веб-браузера на устройствах без необходимости установки дополнительных приложений.

Арт-индустрия — это социокультурные институции, творческие учреждения, деятельность которых полифункциональна (театр, музей, концертный зал, галерея и т. п.).

База данных (Database) — совокупность записей данных или файлов в цифровом формате (транзакции, каталоги продуктов, запасы, профили клиентов и т.д.). Данные обновляются, расширяются и удаляются по мере добавления новой информации.

Большие данные (Big Data) — обозначение структурированных и неструктурированных данных больших объёмов и значительного многообразия, эффективно обрабатываемых горизонтально масштабируемыми программными инструментами, появившимися в конце 2000-х годов и альтернативных традиционным системам управления базами данных.

Веб-сайт (Website) — совокупность интернет-страниц с повторяющимся дизайном, объединенных по смыслу, навигационно и физически находящихся на одном веб-сервере.

Виртуальная мебель — мебель, созданная дизайнерами или художниками с помощью технических средств и существующая в интернете в качестве криптопродукта.

Виртуальная реальность (Virtual Reality, VR) — созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, осязание и другие.

Генеративный дизайн (Generative Design) — подход к проектированию и дизайну, при котором человек делегирует часть процессов компьютерным технологиям (искусственному интеллекту).

Гиперреальность — реальность, в которой одновременно могут сосуществовать как аналоговые предметы, так и их цифровые копии; в обоих случаях они полноправно являются продуктами потребления.

Гипертекстуальность — совокупность специфических особенностей гипертекста в изложении, структурировании.

ГИС (GIS) — система сбора, хранения, анализа и графической визуализации пространственных (географических) данных и связанной с ними информации о необходимых объектах.

Дополненная реальность (AR) — интерактивная версия реальности, обогащенная цифровыми изображениями, звуками и другими сигналами с помощью специальных технологий. AR-системы основаны на трех принципах: объединении цифровой и физической реальности, взаимодействии в реальном времени и точном 3D-разграничении реальных и виртуальных объектов.

Инвайт (Invite) — термин, обозначающий генерирование кода-доступа и/или ссылки-приглашения на интернет-ресурс закрытого типа.

Интерактивность — способность информационно-коммуникационной системы, активно и адекватно реагировать на действия пользователя.

Интернет вещей (IoT) — концепция сети передачи данных между физическими объектами, содержащими встроенные технологии для взаимодействия друг с другом, с их внутренним состоянием или с внешней средой.

Информатизм (см. Информационное искусство).

Информационное искусство — течение в современном искусстве, которое характеризуется массивным использованием электронных данных, методов информатики, информационных технологий и искусственного интеллекта.

Информационные ресурсы — по законодательству РФ — отдельные документы и массивы документов в информационных системах: библиотеках, архивах, фондах, банках данных, других видах информационных систем.

Информационные технологии (ИТ) — процессы, использующие совокупность средств и методов сбора, обработки, накопления и передачи информации о состоянии объекта, процесса, явления, а также распространение этой информации и создание условий, при которых граждане имеют доступ к любой информации и услугам.

Кастомизация — придание продукции свойств и параметров в соответствии с заказом конкретного потребителя.

Киберсреда — среда технического характера, наполняемая человеком криптопродуктами; она формирует собой целостный системный объект и воплощает идеальные представления индивида об осуществляемой им симулированной жизни в киберпространстве.

Компьютерная графика (машинная графика) — область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента, как для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.

Компьютерное искусство — основано на использовании информационных технологий, результатом которого являются художественные произведения в цифровой форме (см. Цифровое искусство).

Криптопродукт — цифровой продукт, который используется в качестве закодированного знака знания в интернете и имеет свой невзаимозаменяемый токен (NFT).

Медиапартитура — 1) партитура медиапроизведения, обогащенная дополнительными указаниями или ремарками, необходимыми для координации медиаслоев с учетом их специфики; 2) технический документ или специальная компьютерная программа для осуществления сценической постановки медиапроизведения.

Медиаплатформа — совокупность разных точек размещения любого вида информации в интернете, расположенных на пути определения пользователем конкурентного преимущества при существующей экономической конъюктуре.

Медиафасад (Media Facade) — встроенный в архитектурный облик здания дисплей произвольного размера и формы с возможностью трансляции медиаданных (текстовых сообщений, графики, анимации и видео) на его поверхности.

Метод финитных элементов — в инженерных расчётах цифровой метод, основанный на разбивке объёма на малые области, в которых характеристики считаются однородными.

Мультимидийность — представление информации с помощью различных медиасредств (текст, фото, видео, аудио, анимация, прочее).

Некорректные методы продвижения веб-сайтов — методы достижения сайтом более высокого рейтинга, которые признаны некорректными ведущими поисковыми системами. Поисковые системы относят страницы, продвигаемые некорректными методами, к разновидности спама и применяют к ним санкции.

Локализация сайтов — процесс адаптации веб-сайта или страницы к определенному языку, культуре, местным обычаям, возрасту, полу, профессиональной группе и т.д. с целью улучшения восприятия информационного наполнения конкретной категорией лиц.

Паблик-арт — художественное выражение, представленное в перформативной, невизуальной, в двух- или трёхмерной форме, установленное в доступных для общественности местах.

Партиципаторное музыкальное произведение — произведение, созданное при участии слушателя в качестве соавтора или исполнителя. Как правило, предполагает использование медиаресурсов.

Постцифровое искусство — искусство, направленное на гуманизацию цифровых технологий посредством взаимодействия между цифровыми, биологическими, культурными и духовными системами. Хаотичное и парадоксальное состояние искусства и медиа после цифровых технологических революций, фиксирующее устранение различий между аналоговым и цифровым.

Профайл (Profile, тождественно понятию «аккаунт») — персональная интернет-страница, в том числе учётная запись, содержащая набор данных о пользователе, сформированных в единый информационный блок после прохождения процедуры регистрации.

Пэкеджинг (буквально «упаковка») — узко употребляемое в автомобильном дизайне заимствованное из английского название для компоновки автомобиля.

Расширенная реальность (XR) — объединяет все типы технологий, воздействующих на органы чувств, включая дополненную реальность (AR), виртуальную реальность (VR) и смешанную реальность (MR).

Реагирующие объекты — оборудование общественных пространств, уличная мебель и т.п., снабженные цифровыми приборами. Благодаря этому привычное оборудование приобретает функцию «реакции» на меняющиеся окружающие условия (например, изменение состава воздуха, освещенности, поломки оборудования и т.п.). Реагирующие объекты фиксируют изменения и передают информацию о них.

Ризома — структура, характеризующаяся отсутствием единой логической оси смысла; хаотическая организация смысла.

Роботизация городских территорий — замена человека на автоматизированные объекты и машины, обеспечивающие благоустройство, поддерживающие функционирование открытых общественных пространств и процессов обслуживания.

Симулякр — единица гиперреальности; знак, характеризующийся отсутствием означаемого; копия, не имеющая оригинала в реальности, референта.

Скульптинг (3D-скульптинг) — цифровое моделирование, имитирующее физическую скульптуру.

Слайд-мэппинг (Slide Mapping) — технология создания световых проекций на фасадах зданий.

Смешанная реальность (MR) — технология, которая объединяет элементы дополненной реальности (AR) и виртуальной реальности (VR) и позволяет создавать интерактивные цифровые элементы с привязкой к физическим объектам.

Стриминговый сервис (Streaming Service) — платформа, обеспечивающая потоковую трансляцию различных событий в режиме реального времени. Службы являются медиаиздателями и способом распространения видеоконтента.

Художественный рынок — система культурных и экономических отношений, определяющих: сферу предложения и спроса на произведения искусства; денежную стоимость произведений искусства; а также специфические виды услуг, связанные с обслуживанием этого рынка. Различают: мировой, национальные и региональные художественные рынки, каждому из которых присущи свои особенности ценообразования.

Ценообразование — установление цен, процесс выбора окончательной цены в зависимости от себестоимости продукции, цен конкурентов, соотношения спроса и предложения и других факторов. Основные подходы к установлению цены: на основе закрытых торгов, исходя из ожидаемых ценовых предложений конкурентов; на основе ощущаемой ценности, исходя из покупательского восприятия ценностной значимости товара; на основе уровня текущих цен, исходя из текущих цен конкурентов.

Цифровизация городской среды — процесс модернизации пространства города с помощью цифровых технологий, формирование виртуального города для эффективности работы всех городских служб.

Цифровое искусство (Digital Art) **—** создание художественных произведений в цифровой форме с помощью информационных технологий. Определение относится ко всем произведениям искусства, смодифицированным компьютерными программами. Включает в себя два направления: перенесение произведений традиционного искусства в цифровую среду и принципиально новые виды художественных произведений, изначально созданные с применением компьютерных технологий.

Цифровой документ (см. Электонный документ).

Цифровой паблик-арт — цифровое произведение искусства, которое создано художником для городского пространства, доступно большинству горожан и заостряющее внимание на какой-либо проблематике или явлении временно или постоянно.

Цифровые данные — данные, которые представляют другие формы данных с использованием определенных систем машинного языка, которые могут интерпретироваться различными технологиями.

Цифровые технологии — технологии сбора, хранения, обработки, поиска, передачи и представления данных в электронном виде.

Электронный документ (Electronic Document) **—** документ, представленный в электронно-цифровой форме

Электронная коммерция — бизнес, основанный на информационных технологиях. Электронная коммерция предполагает: открытие своего сайта и виртуального магазина в интернете; наличие системы управления компанией; использование электронной рекламы и маркетинга; использование моделей бизнес для бизнеса и/или бизнес для потребителя.

Материалы международной научной конференции
«МЕДИАИСКУССТВО — XXI ВЕК. ГЕНЕЗИС, ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРОГРАММЫ, ВОПРОСЫ ОБРАЗОВАНИЯ»

Редактор-составитель:
А.В. Сазиков
Дизайн и верстка: А.В. Сазиков

Подписано в печать 05.06.2023
Формат 60x90/16
Гарнитуры Swift, Akzidenz Grotesk
Печ. л. 37. Тираж 500 экз.

Международная научно-практическая конференция
«МЕДИАИСКУССТВО — XXI ВЕК. ГЕНЕЗИС, ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРОГРАММЫ, ВОПРОСЫ ОБРАЗОВАНИЯ»
Материалы международной научной конференции 1–3 ноября 2022 г.
Сборник подготовлен на основе материалов международной научной конференции, посвящен междисциплинарным исследованиям современной постцифровой проектной культуры в области архитектуры, дизайна, художественного творчества. Авторы рассматривают разнообразные трактовки темы медиаискусства, сочетание теоретического и проектно-методического подхода к рассматриваемой проблеме, систематизацию творческого опыта ученых, архитекторов, дизайнеров и художников.

International scientific and practical conference
«MEDIA ART — XXI CENTURY. GENESIS, ART PROGRAMS, EDUCATIONAL ISSUES»
Proceedings of the international scientific conference November 1–3, 2022.
The collection was prepared on the basis of the materials of the international scientific conference and is dedicated to interdisciplinary research of modern post-digital design culture in the field of architecture, design, and artistic creativity. The authors consider various interpretations of the topic of media art, a combination of theoretical and project-methodical approach to the problem under consideration, systematization of the creative experience of scientists, architects, designers and artists.