

УДК 069

ВОПРОСЫ КУЛЬТУРОЛОГИИ

# Цифровое искусство и музей

## Digital art and museum

© Карлова Анастасия Ивановна  
Karlova A.I.

ФГБОУ ВПО «Санкт-Петербургский государственный университет».  
Россия, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., 7–9.  
E-mail: anastasia-karlova@mail.ru



Статья поступила 18.08.2015 г.

В статье прослеживается история музейной институционализации цифрового искусства, а также осуществляется попытка выявить проблемное поле бытования цифрового искусства в музейном контексте. Рассмотрение специфики репрезентации и коллекционирования цифрового компьютерного искусства в виртуальном и реальном музейном пространстве позволяет наметить основные характеристики и тенденции развития феномена Музея цифрового искусства.

**Ключевые слова:** цифровое искусство, компьютерное искусство, музей, музей цифрового искусства.

The paper traces the history of museum institutionalization of digital arts and deals with the problem field of interaction of digital art and museum context. Analysis of representation and collecting practices concerning digital arts in virtual and real museum space lets the author to define basic characteristics and tendencies of development of the Museum of digital arts as a cultural phenomenon.

**Key words:** digital art, computer art, museum, digital arts museum.

Еще недавно революционером в консервативном музейном мире считался Музей современного искусства, перевернувший сложившиеся представления об этой институции как тихом хранилище памятников старины. Не успели улечься споры по поводу легитимности существования музея современности, как эти эпатажные и шокировавшие зрителя учреждения стали неотъемлемой частью культурной жизни мировых столиц. Смелые архитектурные решения ускорили процесс вхождения Музея современного искусства и в массовую культуру. Само понятие музея всего за несколько десятков лет трансформировалось столь значительно, что появление идеи создания первых крупных мировых музеев цифрового искусства уже не вызывает удивления и споров. С 2011 г. в Пекине работает Китайский музей цифровых искусств. В 2014 г. объявлен конкурс на лучший проект Музея цифровых искусств в Мадриде, на 2016 г. запланировано открытие Музея цифрового искусства в Цюрихе [3]. В США, начиная с первого десятилетия XXI в., открываются небольшие галереи, которые носят название Музеев цифрового искусства: Центр Цифровых искусств в Лос-Анджелесе (2004), Музей цифрового искусства Остина (2000) и др. Параллельно в сети Интернет существуют тысячи веб-сайтов, именующих себя музеями цифрового искусства и открывающих новое поле для исследования феномена виртуального музея.

### ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО: ВХОЖДЕНИЕ В ПРОСТРАНСТВО МУЗЕЯ

Однако процесс вхождения цифрового искусства в музейное пространство начался значительно раньше, чем появилась идея создания музея цифрового



искусства. Рассматривая историю взаимоотношений компьютерного искусства и музея, можно выделить три основных этапа: первые опыты музейного экспонирования в 1960-е — 1970-е гг.; новый всплеск интереса после долгого переыва в 1990-е гг.; утверждение и активное бытование цифрового искусства в музейном пространстве с 2000-х гг. по настоящее время. Еще в конце 1960-х — начале 1970-х гг. прошла серия выставок компьютерного искусства в крупных европейских и американских музеях. В 1968 г. Институт современного искусства в Лондоне организовал ставшую впоследствии хрестоматийной выставку «Кибернетическая интуиция». Как отмечает известный британский историк цифрового искусства Ч. Гере, ее целью было показать, как компьютеры и другие современные технические устройства участвуют в создании традиционного искусства (живописи, скульптуры и т. п.) [4. С. 119]. В том же году в Еврейском музее в Нью-Йорке прошла выставка «Программное обеспечение», на которой компьютерное программирование рассматривалось как метафора концептуального искусства. В 1969 г. в Художественном музее округа Лос-Анджелес были показаны работы, созданные в рамках проекта «Искусство и технология». С середины 1970-х гг. и вплоть до начала 1990-х художественные музеи игнорировали цифровое и электронное искусство. Американский исследователь М. Трайб, один из ведущих мировых специалистов в области цифрового искусства, объясняет снижение интереса музеев к цифровому искусству тем фактом, что в этот период многие представители арт-сцены, кураторы, художники начали ассоциировать технологии с корпоративным капитализмом и войной во Вьетнаме [6. С. 21].

1990-е гг. характеризуются активным вхождением цифрового искусства в музейные залы. В американских и европейских музеях прошла серия выставок, которые объединяла тема взаимодействия искусства и технологий. Прежде всего необходимо отметить выставки: «Медиа зоны Залива» 1990 г., организованную куратором Музея современного искусства Сан-Франциско Робертом Райли, и «Виртуальная реальность: возникающие медиа» в музее Гуггенхайма, подготовленную Джоном Ипполито. Они утвердили вхождение цифрового компьютерного искусства в музейное пространство и подготовили всплеск интереса к нему в музейном и художественном мире с середины 1990-х гг. По свидетельству Р. Вольфа, первым прецедентом приобретения работы нет-арта (художественного направления, работающего с Интернетом) стала покупка американским музеем Уитни в 1995 г. произведения Дугласа Дэвиса «Первое мировое коллективное предложение» (1994) [7]. Работа представляла собой веб-сайт, на котором посетители могли добавлять свои слова к бесконечной строке текста. Затем ряд американских музеев начал реализацию программ по поддержке цифрового искусства (нью-йоркский Центр искусств Диа объявил конкурс «Сетевые проекты художников» в 1995 г., Художественный центр Уокер основал виртуальную «Галерею 9» как площадку для показа искусства новых медиа и т. д.). Наконец, крупные международные выставки современного искусства стали выделять искусство новых медиа в отдельные проекты. В 1997 г. Документа Х показала нет-арт в отдельном павильоне под названием «Гибридное пространство». Частью выставки стала акция Вука Козика, который апроприировал сайт Документы, показывая копию на своем сервере. В 2000 г. на биеннале музея Уитни было показано 9 работ нет-арта [6. С. 22].

Начиная с 2000-х гг., число музейных выставок и проектов, связанных с цифровым искусством, увеличивается многократно. Важной вехой в истории вхождения цифрового искусства в музейное пространство является приобретение работы художников Дженифер и Кевин МакКой «Каждый щелчок / Каждый эпизод» (2002) музеем Метрополитен. Таким образом к началу 2000-х гг. завершился процесс утверждения цифрового искусства в качестве музейного экспоната, что неизбежно повлекло за собой проблематизацию бытования данного вида искусства в пространстве музея.



Специфика цифрового искусства кардинально меняет подход к репрезентации, хранению, реставрации, закупочной деятельности, что, в свою очередь, оказывает влияние на восприятие самого феномена музея. Будучи нематериальным, эфемерным по своей природе, цифровое искусство ломает традиционные представления о музее вплоть до отказа от необходимости физического присутствия в музейных залах, ставя вопрос о легитимности понятия «музей без стен». Параллельно с расцветом компьютерного искусства появилось множество веб-сайтов, именующих себя музеями цифрового искусства и не нуждающихся в реальном физическом пространстве. В то же время возникла противоположная тенденция: крупные виртуальные проекты стали тяготеть к сотрудничеству с музейными институциями, а музеи стали развивать виртуальную составляющую, не только предлагая открытый доступ к репродукциям работ из фондов (что по сути является формой каталогизирования), но создавая виртуальные музеи виртуальных предметов искусства.

Одним из наиболее ярких примеров такого сотрудничества является Ризома (Rhizome.org), Интернет-проект, придуманный американским художником и теоретиком культуры Марком Трайбом в 1996 г. [5]. Основу сайта составляет архив искусства новых медиа, который пополняется, начиная с 1999 г. Здесь собраны работы художников, использующих цифровые технологии. По сути сайт является своего рода виртуальным музеем со всеми необходимыми формами работы: выставки, закупки, хранение, консервация, каталогизирование. Выставки здесь — это размещение на сайте арт-объектов в открытом доступе. Причем имеет место как принцип самозаполнения — любой желающий может разместить здесь свои материалы, так и кураторский отбор: раз в месяц подборка лучших материалов демонстрируется на сайте, остальные же стираются. Закупки — это программа поддержки художников, по которой победившие в конкурсе работы оплачиваются и сохраняются в базе данных. Консервация — это особая страница работы Ризомы. По мере устаревания компьютеров и программного обеспечения становится невозможным воспроизвести на новой технике многие цифровые работы уже через несколько лет после их создания. Сотрудники Ризомы гарантируют сохранение и адаптацию арт-объектов к новым техническим требованиям. Хранение и каталогизирование — это собственно электронный архив медиа искусства. Особенность контента — виртуальное искусство — делает Ризому, в отличие от привычных виртуальных музеев, предлагающих цифровые копии реальных музейных предметов, музеем подлинников. Ведь искусство, представленное здесь, изначально создавалось с помощью интернет-технологий и может существовать только в цифровой форме. В 2003 г. Новый музей в Нью-Йорке и Ризома — официальные партнеры, и в стенах Нового музея проходят уже реальные, а не виртуальные выставки и встречи, организованные Ризомой. Сотрудничество с Rhizome.org, внимание к искусству новых медиа (с 2000 г. в Новом музее открыта Медиа гостиная) и осознание важности отражения собственной деятельности в Сети свидетельствуют о продолжающемся стремлении музея оставаться рупором наиболее актуальных тенденций современных культуры и искусства.

Таким образом, репрезентация как одно из главных направлений музейной деятельности остается проблематизированной областью при работе с произведениями цифрового искусства не только в силу технических особенностей демонстрации работ в музейных залах, но и более широко — в контексте вытеснения виртуальными музеями репрезентационной функции музея реального. Насколько допустимо восприятие виртуального музея в качестве музея оригиналов, а не только сайта с репродукциями? Различие подходов к этой проблеме обусловлено размытостью понятия цифрового искусства в современной художественной критике и теории искусства. Искусство новых технологий, искусство



новых медиа, цифровое искусство, компьютерное искусство, — эти и другие термины используются исследователями для обозначения того многообразия художественных высказываний, которые создаются сегодня с помощью новейших технических средств — прежде всего, связанных с культурой мультимедиа. При этом степень использования этих средств, материал, в котором предлагается для восприятия конечный продукт художественного творчества, часто не принимаются во внимание. Подробную классификацию произведений цифрового искусства на основе определения технологии создания и основной среды существования предложил один из крупнейших отечественных исследователей в области компьютерного искусства С. В. Ерохин [1. С. 99]. Действительно, то, что мы называем цифровым компьютерным искусством, часто на предварительном этапе создается не на компьютере, и лишь на конечном этапе превращается в цифровую работу. Например, в том случае, когда художник в конце творческого акта фотографирует объект своего творчества и произведением называет именно эту фотографию, а созданное в реальном мире — предварительными эскизами и подготовительными материалами. Или, наоборот, художник работает на компьютере, но результатом творческого акта, то есть собственно произведением, считает не диск с цифровой записью, а распечатанное изображение. Нередко встречаются и более сложные, смешанные формы. Только в результате тщательного анализа используемых технологий можно определить, какую среду можно считать основной для данного произведения (реальную или виртуальную), а в какой среде существует оригинал.

Если произведение создавалось исключительно с использованием цифровых технологий и результатом автор также называет цифровую форму, то, безусловно, такая работа может существовать только в виртуальном пространстве. Сайт, представляющий подобные работы и именующий себя музеем цифрового искусства, имеет для этого основания, так как руководствуется общепринятым представлением о музее как пространстве, где хранятся оригиналы. Пусть эти оригиналы в силу своей цифровой природы открыты для создания сколь угодно большого числа копий и в силу этого не могут претендовать на уникальность (второе неотъемлемое качество предметов художественного музея), но и помещение их в традиционное физическое пространство музея не наделило бы их уникальностью.

#### ОРИГИНАЛ ИЛИ КОПИЯ:

##### ПРОБЛЕМА КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЯ И ХРАНЕНИЯ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА В МУЗЕЕ

Тема оригинала и копии, уникальности и тиражируемости — одна из наиболее актуальных в контексте изучения цифрового искусства. Как исследователи, так и сами художники неоднократно пытались осмыслить природу цифрового искусства. Как отметил А. С. Завьялов, «Лёгкость копирования и актуализация предыдущего культурного опыта в цифровом виде поднимает проблему плагиата, причём плагиат или копирование чужих идей становится художественным приёмом» [2. С. 32]. Работы многих цифровых художников основываются на принципе копирования и обыгрывают тему подлинности, что, впрочем, уже не раз практиковалось художниками на протяжении XX–XXI вв. Если Энди Уорхол многократно повторял образы массовой культуры в медийных техниках своего времени (шелкография и др.), то цифровые художники апроприируют веб-сайты, компьютерные игры или работы других художников. Яркий пример — «Облака Супер Марио» цифрового художника Кори Аркейнджела. Работа представляет собой пример использования известной видеоигры 1985 г. «Супер Марио», которую Аркейнджел «взломал» и стер там все визуальные элементы, оставив только облака. Таким образом и сам художественный подход цифровых художников, и отсутствие различия копии и оригинала в случае тиражирования цифрового искусства подрывают базовые представления о музее как хранилище подлинников и уникальных объектов. Ставится под



вопрос ценность таких работ для музея и необходимость их приобретения в коллекцию.

Более того, приобретая такие работы, музей задается вопросом: что именно он приобретает — устройство памяти, на котором хранится цифровая работа (дискета, флэш-карта и т. п.), эксклюзивные права на использование данной работы (по аналогии с покупкой лицензионной музыкальной или видео продукции) или, возможно, это лишь символический жест, иницирующий вхождение данного произведения в музейное пространство? В последнем случае приобретение в коллекцию цифровой работы становится формой материальной поддержки автора, не имея отношения к традиционным отношениям купли-продажи. Система поддержки искусства новых технологий действительно широко практикуется в мире, начиная с середины 1990-х гг., принимая форму правительственных культурных программ или проектов частных фондов. Однако вопрос об экономическом статусе цифровых работ в музейных коллекциях остается открытым. По мнению А. С. Завьялова, такая тенденция несет в себе значительный потенциал в отношении модификации музейного подхода к таким базовым понятиям, как уникальность и единичность: «Возникает потребность в разработке новой модели монетизации произведений цифрового искусства, так как сформировавшийся ранее рынок произведений утрачивает одну из своих основ — единичность оригинала. Все те институты, создающие рынок на основе единичности оригинала, в ближайшее время могут оказаться невос требованными» [2. С. 32].

Хранение цифрового искусства является постоянной темой научных дискуссий в музейной среде, начиная с конца 1990-х гг., когда выяснилось, что многие работы раннего периода компьютерного искусства (конца 1950-х — 1960-х гг.) стали недоступны и фактически перестали существовать. Технический прогресс, стремительное устаревание техники и ее быстрое замещение новыми современными устройствами делает невозможным воспроизведение многих работ, записанных на старые носители информации. В связи с этим в некоторых мировых музеях (в Новом музее и музее Уитни в Нью-Йорке) отделы искусства новых медиа планируют начало несвойственной художественному музею деятельности по закупке, реставрации и хранению устаревших образцов техники, открывая новую страницу в истории музейного дела, знаменующую слияние искусства и техники.



Музей цифрового искусства, отрицающий традиционные представления о таких ключевых музейных понятиях, как оригинал и подлинник, непосредственно опирающийся на технику и технический прогресс, допускающий свое существование в виртуальном пространстве в качестве основной среды бытования, представляет собой новую музейную форму, будущее которой остается открытым. Реализация объявленных проектов создания музеев цифрового искусства в европейских городах неизбежно повлияет на понимание сущности музея как социокультурного института и потребует пересмотра его базовых характеристик.

#### *Список литературы и источников*

1. *Ерохин С. В.* Цифровое компьютерное искусство. — СПб., 2011. — 188 с. — (Цифровое искусство).
2. *Завьялов А. С.* Произведение цифрового искусства и общество // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. — № 3. — М., 2014. — С. 28–33.
3. *Catala L.* MuDA: The new digital art museum in Zurich // Digitalarti: International Magazine. 16.07.2015. [Электронный ресурс.] URL: [http://www.digitalarti.com/blog/digitalarti\\_mag/muda\\_the\\_new\\_digital\\_art\\_museum\\_in\\_zurich](http://www.digitalarti.com/blog/digitalarti_mag/muda_the_new_digital_art_museum_in_zurich). (Дата обращения: 2 августа 2015.)

4. Gere Ch. Minicomputer Experimentalism in the United Kingdom from the 1950 s to 1980 s. // Mainframe experimentalism: Early digital computing in the experimental arts. — University of California Press, 2012.
5. Rhizome [Электронный ресурс.] URL: <http://www.rhizome.org> (Дата обращения: 2 августа 2015.)
6. Tribe M., Jana R., Grosenick U. New Media Art. — Taschen GmbH, 2006.
7. Wolff R. Keeping New Media Art: Conserving High-Tech Art // ArtNews (New York). [Электронный ресурс.] URL: <http://www.artnews.com/2013/10/23/keeping-new-media-new> (Дата обращения: 2 августа 2015.)



# ВОПРОСЫ

ISSN 2073-9702

4/2016

# КУЛЬТУРОЛОГИИ



**Читайте в журнале:**

**ТЕМА НОМЕРА: ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ РОССИИ.  
МЕЖДУ ЗАПАДОМ И ВОСТОКОМ**

- Размышления о книге А.С. Запесоцкого «Культура: взгляд из России»
- Создание Школы народного искусства: взгляд из настоящего в прошлое
- Религиоведение в системе культурологического образования
- Трансляция культурных смыслов в системе «человек — среда»