

**Кино и массмедиа**

УДК 008 / 069

ББК 77.5 / 79.1

DOI: 10.51678/2226-0072-2021-1-222-243

**Эвальё Виолетта Дмитриевна**

Кандидат культурологии, старший научный сотрудник, сектор художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания, Москва  
ORCID ID: 0000-0002-4531-4922  
amaris\_evally@mail.ru

**Крутоус Виктор Петрович**

Доктор философских наук, профессор кафедры эстетики философского факультета, МГУ им. М.В. Ломоносова, Москва  
ORCID ID: 0000-0003-4650-1049  
krutousvictor85@gmail.com

**Ключевые слова:** визуальная культура, музей, цифровой музей, виртуальный музей, произведение искусства, полиэкран, игра, виртуальность, десакрализация.

**Эвальё Виолетта Дмитриевна, Крутоус Виктор Петрович**

# «Гуманизация» искусства: музеи в интернет-среде

В данной статье цифровые музейные расширения рассматриваются в ракурсе процессов переориентации музеев на охват самой широкой аудитории и активного включения произведений искусства в медиадискурс. В первую очередь обозначенная в статье проблематика охватывает трансформацию привычной коммуникации между музеями и их посетителями. Так, образуются новые акценты и смещаются ориентиры с произведения искусства на его реципиента. Целью исследования является анализ визуальной составляющей сайтов музеев, культурологическое исследование цифрового контента. В результате выхода музейных образований и их материально-культурного архива в поле массовой культуры реализуется не только доступ к произведениям искусства и его информационному, экспертному сопровождению, но и своего рода десакрализация культурных объектов. В статье делается вывод, что спектр визуальных зрелищ, представленных в цифровых музеях, широк, опирается на игровую эстетику, на возможность интерактивной манипуляции наполнением сайтов.

**Evallyo Violetta D.**

PhD in Culture Studies, Senior Researcher, Mass Media Arts Department, State Institute for Art Studies, Moscow  
ORCID ID: 0000-0002-4531-4922  
amaris\_evally@mail.ru

**Krutous Viktor P.**

Doctor of Philosophy, Professor, Department of Aesthetics, Faculty of Philosophy, Lomonosov Moscow State University, Moscow  
ORCID ID: 0000-0003-4650-1049  
krutousvictor85@gmail.com

**Keywords:** visual culture, museum, digital museum, virtual museum, work of art, split-screen, game, virtuality, desacralization.

**Evallyo Violetta D., Krutous Viktor P.****“Humanization” of Art: Museums on the Internet**

In this article, the digital museum is examined through the perspective of the “humanization” processes, which is the reorientation of museums to reach the widest audience and to introduce works of art in media discourse. First of all, these problems cover the transformation of the usual communication between museums and their visitors. Thus, new accents are formed and landmarks are shifted from a work of art to its recipient. The purpose of this study is analyzing the visual component of museums’ websites, cultural research of digital content. As a result of the release of museums and their material and cultural archive in the field of mass culture, access to works of art, and its informational, expert support are realized, but also a kind of desacralization of cultural objects is fixed. The article concludes that the range of visual shows presented in digital museums is wide and relies largely on game aesthetics, on the possibility of interactive manipulation of website content.

В современную эпоху цифровые технологии становятся неотъемлемой частью профессиональных, социальных сфер, ожидаемо внедряясь и в область художественных практик. Музейные институции активно эксплуатируют новые технологии в выставочных средах как инструменты упрощения профессиональной деятельности, для изучения и сохранения материальных фондов.

В данной статье будет преимущественно рассмотрен цифровой контент сайтов музеев с точки зрения процессов, возникающих при виртуальной коммуникации между институциями, произведениями искусства и реципиентом.

Обращаясь к тенденциям цифровизации и их результатам, исследователи отмечают новые формы коммуникации: «концепция „нарративного музея“ предлагает решить проблему переходом от традиционного формата презентации информации в музее, то есть линейного повествования, к образно-сюжетному. Она смещает акцент с информирования посетителя на коммуникацию с ним» [8, с. 61–62]. Перспективы взаимодействия с пользователями и упрощения коммуникации между зрителями и коллекциями фиксируются и западными учеными [20]. Как отмечает А. Лебедев, «электронные экспозиции могут по-разному соотноситься с реальными музейными экспозициями, в которых размещены: пояснять материалы экспозиции и облегчать посетителю ориентацию в ней, привносить в экспозицию элементы игры и развлечения и др.» [6, с. 509]. Как справедливо обобщает Е.В. Сальникова, «растущее обилие экранов и камер наблюдения должно создавать иллюзию идеального перманентного и повсеместного контроля за происходящим. Сопровождается эта иллюзия модернизацией идеи комфорта, которая на сегодняшний день означает уже не „все удобства“, не уют, удобную мебель или „стильный дизайн“, но интегрированность того или иного клочка пространства в общую глобальную систему-сеть коммуникаций» [13, с. 119]. Об аналогичном включении в общую цифровую интернет-среду говорит и обилие экранных поверхностей в выставочных пространствах музеев, и большое внимание к контенту сайтов. При непосредственном посещении музейной среды экраны становятся ключами-порталами к цифровой «надстройке» и призваны привязать виртуальные экспозиции к реальным предметам искусства.

Сегодня коммуникация зрителя с цифровыми музеями во многом носит игровой характер. Это проявляется как в интерактивных манипуляциях контентом, так и в содержании виртуальных экспозиций. Возможную предысторию игровой составляющей экранного общения с опосредовано музейным пространством можно увидеть у Э. Хухтамо, подробно анализирующего археологию экранных поверхностей [19]. О.А. Кривцун фиксирует трансформации музейного дискурса с позиции использования философии «культуры участия», подразумевающей высокий уровень зрительской вовлеченности [5, с. 204]. В ракурсе данного исследования представляется особенно важным вывод Т.Ю. Юреновой, что ключевая концепция музея в современной эпохе постоянно корректируется поиском новых форм направлений деятельности: музей отходит от традиционной роли хранилища и научно-исследовательского центра и становится инструментом культурных и социальных преобразований [18, с. 471].

Согласно А.А. Новиковой, от современного посетителя цифрового музея «требуется отказ от пассивной позиции, овладение навыками „трансмедийной грамотности“, которая включает в себя освоение широкого набора медиакомпетенций — от понимания языка различных платформ коммуникации и готовности постоянно пробовать новое (в частности VR и AR) до отказа от стереотипов и ярлыков по отношению к тем или иным непривычным и постоянно меняющимся объектам или явлениям культуры» [10, с. 82]. Сходные идеи выдвигает и М. Раш, делая вывод, что сегодня в общении с искусством зритель «перестает быть просто зрителем и становится пользователем» [12, с. 239]. По отношению к произведению цифрового искусства К. Пол отмечает его превращение 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» [11, с. 21–22]. Однако процессуальность, присущая произведению цифрового искусства, во многом оказывается характерна и для классического искусства в его виртуальном воплощении — то есть «цифра» не делает различий между различными культурными эпохами, видами доэкранных искусств и готова работать с самыми разными типами произведений. Манипуляции с контентом цифрового музея

реализуют потребность в процессуальности, невольно «осовременивая» объекты культурного наследия. И, шире, — придавая им и новое культурное значение.

Мы предполагаем, что в положительном аспекте процессы цифровизации ведут к так называемой «гуманизации» музейных образований. То есть речь идет об ориентации на самую широкую в культурном плане зрительскую аудиторию, смещении внимания с произведения искусства на человека, который его воспринимает.

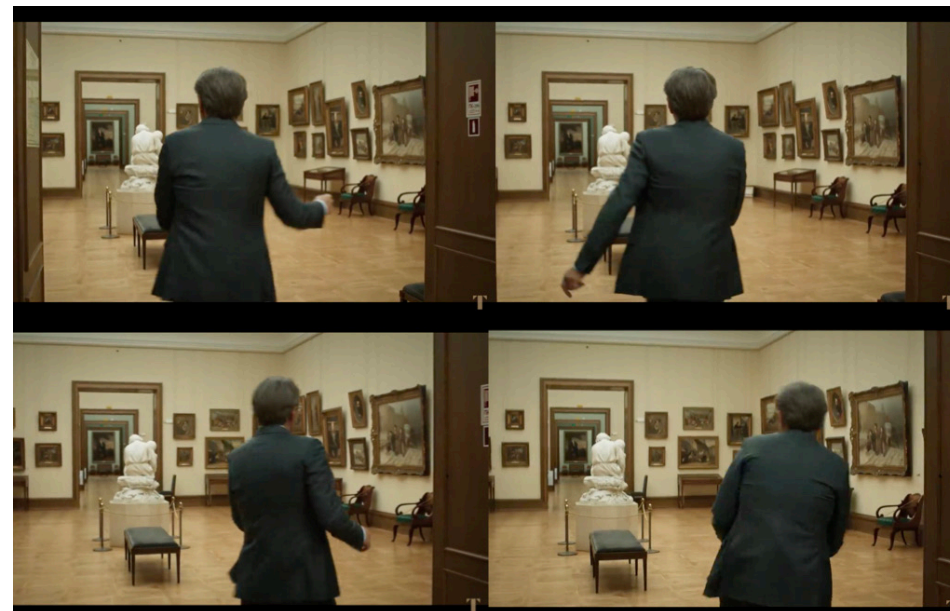
## Выход музеев в поле массовой культуры

19 апреля 2020 года Государственная Третьяковская галерея представила видеозаписи с Сергеем Шнуровым и Зельфирой Трегуловой<sup>(1)</sup>. Первые кадры представляют собой динамично сменяющиеся статичные виды залов и шедевров галереи. В пространство музея стремительной походкой входит С. Шнуров. Выбрав направление, он начинает двигаться, пританцовывая. Любопытно, что его танец и музыкальная композиция, завершающаяся полицейскими сиренами, во многом соотносятся со сценой танца на лестнице в фильме «Джокер» (*Joker*, Т. Филлипс, 2019).

Жанр видео можно условно обозначить как «научно-популярный», это своего рода предметная интеллектуальная беседа. В фокусе оказались несколько картин основной экспозиции: И.К. Айвазовский «Черное море» (1881), А.А. Иванов «Явление Христа народу» (1837–1857), О.А. Кипренский «Портрет А.С. Пушкина» (1827), И.Н. Крамской «Христос в пустыне» (1872), А.К. Саврасов «Проселок» (1873), В.И. Суриков «Боярыня Морозова» (1887), В.А. Серов «Девочка с персиками» (1887), М.А. Врубель «Демон» (1890), Н.Н. Ге «Голгофа» (1893), И.Е. Репин «Не ждали» (1884–1888), В.В. Верещагин «Апофеоз войны» (1871).

Выбор некоторых полотен очевиден, другие работы удивляют своим появлением и расширяют смысловую составляющую видеозаписи. Третьяковская галерея раскрывается своей многогранностью,

(1) Третьяковка с Сергеем Шнуровым. Экскурсия по шедеврам музея // Государственная Третьяковская галерея. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-bHARAKZwOQ> (дата обращения 18.08.2020).



Илл. 1. Коллаж кадров из видеозаписи по шедеврам музея с Сергеем Шнуровым и Зельфирой Трегуловой // Государственная Третьяковская галерея. 2020. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-bHARAKZwOQ> (дата обращения 18.08.2020)



Илл. 2. Коллаж кадров из фильма «Джокер» (*Joker*, Т. Филлипс, 2019)



временами оказывается всем знакомой, а временами — готовой поделиться и секретами.

Итак, Сергею Шнурову выпала роль среднестатистического с точки зрения художественного образования посетителя галереи (хотя он блестяще демонстрирует знание тонкостей изобразительного искусства быстрыми, «рваными» репликами). С другой стороны, он косвенно является соведущим Зельфиры Трегуловой, а вместе они представляют дихотомическую пару диониссийского и аполлонического. Или — массового и элитарного. Во многом провокационные реплики С. Шнурова задают перипетийные повороты в сюжете и позволяют поддерживать игровую тональность беседы (например, ведущий сравнил И.К. Айвазовского со Стасом Михайловым с точки зрения их «салонности» и популярности в социальной среде; постарался повторить позу А.С. Пушкина на картине О.А. Кипренского, как для селфи).

В этой видеоэкскурсии ненавязчиво преподносится информация о художнике, картине — камера словно предполагает осведомленность зрителя в этих аспектах, но «на всякий случай» появляются подсказки. Так, при панорамировании известных шедевров движение камеры начинается чуть ниже — с плашки на раме. Временами камера стремится «поигрывать» со зрителем: то меняется точка съемки — будто картина взирает на посетителей, то в визуальную ткань вторгается иронично обыгранный подход к следующему шедевру, например к «Боярыне Морозовой». Мы видим С. Шнурова в конце коридора, слева направо он двигается зигзагами, «случайно» появляясь то с одной, то с другой стороны кадра. Детальная съемка — глаза, «острый взгляд» — словно фокус на картину. Этот игровой постановочный акцент рифмуется с проходом по палубе космического корабля Руби Родда, экстравагантного персонажа фильма Люка Бессона «Пятый элемент» (*The Fifth Element*, 1997). Подобные нюансы позволяют сделать вывод, что Третьяковская галерея не только пытается выйти в более широкие слои медийного пространства, но и активно цитирует продукцию массовой культуры.

Ключевым аспектом видеоэкскурсии является трансляция идей духовности, духовных исканий, поиска поэзии в простом и обыденном. В беседе З. Трегулова и С. Шнуров постоянно выходят на широкие обобщения, на современность, обсуждают потребность музеев находить общий язык с общественностью (вероятно, и с помощью

медийных посредников, что во многом объясняет выбор С. Шнурова в качестве соведущего). Симптоматично, что в завершение беседы затрагивается тема коронавируса, и разговор выходит на идеи человеколюбия, хрупкости жизни.

Формат ролика созвучен популярным в начале 2000-х походам «По домам» и другим подобным телепрограммам на каналах MTV и Муз-ТВ. Ведущий вместе со съемочной командой попадали в частную, домашнюю среду обитания поп-исполнителя. Зачастую дома демонстрировали материальный достаток хозяина и его принадлежность к социальной элите, что, помимо прочего, косвенно создавало иллюзию элитарности и его творчества, существенно поднимая статус самой звезды в глазах массового потребителя. Сегодня же вектор «похода» изменился: в видеоэкскурсии ГТГ звезда шоу-бизнеса приходит к «звезде» культурной среды — элитарное, высокое искусство открывает свои двери массовому, идет ему навстречу, ищет точки соприкосновения.

Таким образом, можно диагностировать устойчивую тенденцию «гуманизации» искусства — как сказала в интервью З. Трегулова, «поворот музеев к зрителю»<sup>(2)</sup>. Точнее, конечно, говорить об очередном зигзаге «гуманизации», выражающемся в гибридизации элитарного и массового, в размыкании закрытой музейной среды как традиционной формы репрезентации и сохранения предметов искусства. Эти процессы в чем-то созвучны идеологии поп-арта, только без присущей ему явной иронии: происходит не запуск обыденных вещей в сферу искусства, а «секуляризация» самих шедевров. К аналогичному выводу приходит и С.П. Батракова, анализируя «утопические сверхзадачи» искусства поп-арта: «прямым выражением бунтарского эстетизма 60-х годов стала утопия „открытого искусства“, т.е. искусства, которое якобы способно разрастись, выйти из музейных залов и мастерских на улицу, слиться с окружающей жизнью и положить начало новым, более совершенным формам человеческого общежития» [1, с. 149]. Сейчас же происходит своего рода выход из музейных залов в интернет-среду как универсальное пространство повседневного общения-досуга-просвещения-работы.

(2) Музеи XXI века: между виртуальной реальностью и торговым центром // *Strelka magazine*, 2016. URL: <https://strelkamag.com/ru/article/musei-discussion> (дата обращения 24.05.2020).

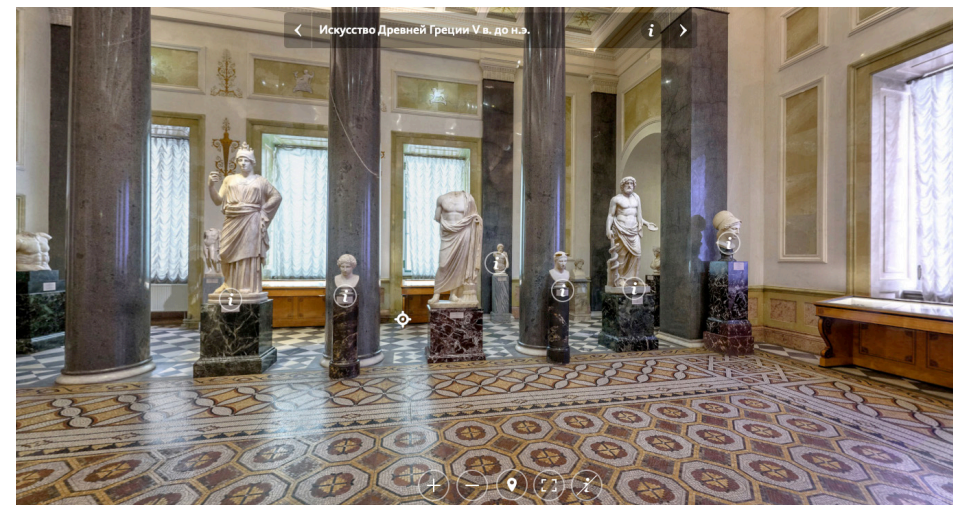
## Новые коммуникационные маршруты

Помимо хранения, музеи уже несколько веков осуществляют и образовательные функции. В цифровом поле эта тенденция реализуется посредством интерактивных проектов.

Проект «В фокусе»<sup>(3)</sup> Государственного Эрмитажа представляет собой подробную информацию о музейных экспонатах в контексте «межличностной» коммуникации шедевров и специалистов (реставраторов, искусствоведов, культурологов). Проект можно расценить как приоткрытую дверь «за кулисы» — кладовые музейной жизни, что демонстрирует открытость обыденному миру, размыкание музейными границ «закрытой формы». Информационное и эстетическое наполнение «В фокусе» во многом ориентировано на пользователей, образованных в сфере культуры и искусства, или же ищущих более глубоких и контекстных знаний. Любопытно, что архитектура интернет-страницы во многом рифмуется с визуальным и техническим решением библиотечных онлайн-каталогов.

Государственный Эрмитаж активно эксплуатирует и актуальные игровые формы — квесты для школьников с образовательным уклоном<sup>(4)</sup>. Проект ощутимо тяготеет к эстетике компьютерных игр аналогичного жанра: чтобы выполнить задание («миссию»), необходимо тщательно обследовать соответствующий виртуальный зал Эрмитажа («локацию»).

А.А. Деникин отмечает, что «новые медиа обозначили иной вектор — получение нового человеческого опыта через рекреативность и симуляцию. Рекреативность означает воссоздание уже существующего опыта, когда субъект не узнает, что есть некое определенное знание из какого-либо источника, но сам в своем физическом опыте



**Илл. 3.** Зал «Искусство Древней Греции V в. до н.э.». Квест для школьников. Пеплос. Гиматий. Хитон. Изучаем одежду древних греков // Государственный Эрмитаж. URL: <https://pano.hermitagemuseum.org/3d/html/pwoa/main/#node66> (дата обращения 18.08.2020)

воссоздает, как заново „открывает“ это знание. А симуляция реального человеческого опыта реализуется благодаря возможности создания всевозможных искусственных имитативных пространств (в том числе виртуальных), в которых этот опыт может быть повторно и сколь угодно раз воспроизведен или, точнее, „разыгран“ множеством людей» [2, с. 384]. И посредством игровых манипуляций с контентом музейных сайтов юные зрители приобщаются к культурному наследию человечества, которое говорит с ними на привычном для современного молодого человека языке.

Показательным примером тенденции внедрения игровой коммуникации в музейную среду служит онлайн-игра в жанре аркада к выставке Джованни Баттиста Пиранези<sup>(5)</sup> в ГМИИ им. А.С. Пушкина. Провокационным представляется синтез столь разных художественных форм. Геймплей имеет целью управлять полетом постоянно движущейся в декорациях — гравюрах Пиранези — птички. Если прекратить

<sup>(3)</sup> В фокусе. Интернет-проект // Государственный Эрмитаж. URL: [https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/panorama/infocus/infocus/!ut/p/z0/04\\_Sj9CPyKssy0xPLMnMz0vMAfIjo8zi\\_R0dzQyNnQ28LMJMzAOcLR09XLwCDUyd3Mz0g4tK9b30o\\_ArAppiVOTr7JuuH1WQWJKhm5mXlq8fASKTS4sRjJs93BHR0VFAOsO7E!/?lng=ru](https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/panorama/infocus/infocus/!ut/p/z0/04_Sj9CPyKssy0xPLMnMz0vMAfIjo8zi_R0dzQyNnQ28LMJMzAOcLR09XLwCDUyd3Mz0g4tK9b30o_ArAppiVOTr7JuuH1WQWJKhm5mXlq8fASKTS4sRjJs93BHR0VFAOsO7E!/?lng=ru) (дата обращения 18.08.2020).

<sup>(4)</sup> Квест для школьников. Пеплос. Гиматий. Хитон. Изучаем одежду древних греков // Государственный Эрмитаж. URL: [https://docs.google.com/forms/d/1mzrARBv1-bg9MfcaFR1AWDmlj6-nZM9Fj7Y177ro/viewform?edit\\_requested=true](https://docs.google.com/forms/d/1mzrARBv1-bg9MfcaFR1AWDmlj6-nZM9Fj7Y177ro/viewform?edit_requested=true) (дата обращения 18.08.2020).

<sup>(5)</sup> Онлайн-игра к выставке Джованни Баттиста Пиранези // Государственный музей изобразительных искусств им. А.С. Пушкина. URL: <http://www.arts-museum.ru/quiz/flappy/> (дата обращения 18.08.2020).

нажимать на кнопки, крошечный персонаж погибает от падения вниз или врезается в колонны при неумелой навигации. «Смерть» птички в декорациях гравюр усиливает комический аспект игры. .

Визуальная эстетика игровых элементов («зернистое» — пиксельное изображение, навигационные кнопки, шрифт надписей, ограниченность цветового спектра) отсылают к относительной «архаике» — началу эры компьютерных игр. Это соотносится и с римскими колоннами, между которыми пролетает птичка. Довольно интересной представляется внутренняя архитектура игровой среды. На первый взгляд кажется, что полиэкранная композиция состоит из основного сегмента декораций и довольно динамично движущегося нижнего фриза, однако структура основного участка представляет собой полиэкранное совмещение различных фрагментов гравюр Пиранези. Так, в нижней части «стены» можно заметить людей (например, четыре фигуры с работы «Вид храма Сатурна и Триумфальной арки Септимия Севера на Римском форуме»<sup>(6)</sup>), выше расположены другие гравюры Пиранези, словно вмонтированные в монументальную конструкцию «полотна». Расшифровка и идентификация совмещенных во внутриэкранном пространстве фрагментов может служить дополнительным игровым слоем.

В самом названии игры идет прямая цитация популярной игры Flappy Bird (Донг Нгуен, 2013), т. е., Пушкинский музей активно (и стоит отметить — успешно) эксплуатирует массовую и популярную продукцию (в том числе и «запрещенную»<sup>(7)</sup>).

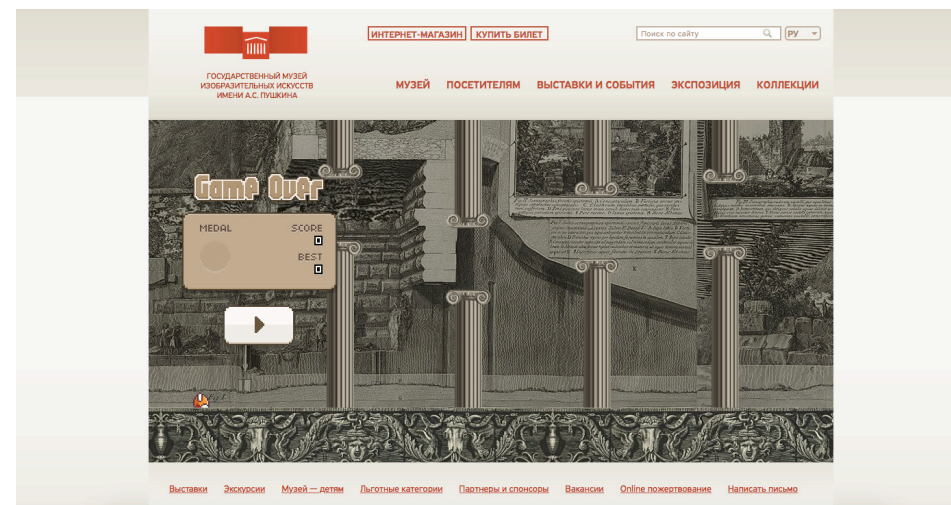
Онлайн-проект Государственной Третьяковской галереи «Уроки Ларионова»<sup>(8)</sup> представляет собой интернет-страницу с информационными блоками, серьезный контент которых разбавлен динамичными

(6) Another view of the remains of the Pronaos of the Temple of Concord [The Temple of Saturn with Arch of Septimius Severus in left background], from Vedute di Roma (Views of Rome), part I. Giovanni Battista Piranesi. 1750–1778. Etching; first state of three (Hind). Sheet: 52 × 74.5 cm; Plate: 46.5 × 71 cm. URL: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/406668?searchField=All&sortBy=Relevance&ft=Giovanni+Battista+Piranesi&ofset=160&rpp=80&pos=190> (accessed 18.08.2020).

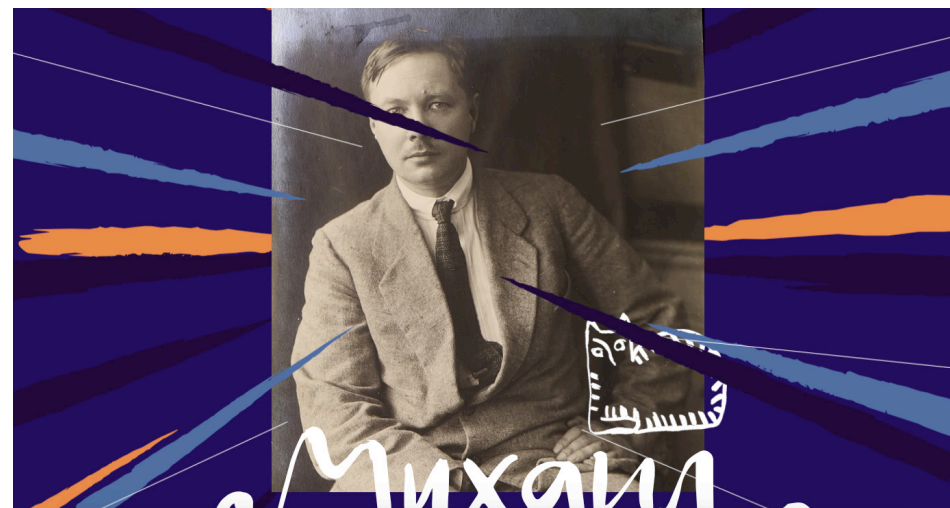
(7) Как известно, игра была удалена разработчиками из магазинов приложений 10 февраля 2014 года. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-26114364> (дата обращения 26.05.2020).

(8) «Уроки Ларионова». Онлайн-проект // Государственная Третьяковская галерея. 2018. URL: <https://mikhail-larionov.tretyakov.ru> (дата обращения 18.08.2020).

«Гуманизация» искусства: музеи в интернет-среде



Илл. 4. Онлайн-игра к выставке Джованни Баттиста Пиранези // Государственный музей изобразительных искусств им. А.С. Пушкина. URL: <http://www.arts-museum.ru/quiz/flappy/> (дата обращения 18.08.2020)



Илл. 5. Фрагмент интернет-страницы онлайн-проекта «Уроки Ларионова» // Государственная Третьяковская галерея. 2018. URL: <https://mikhail-larionov.tretyakov.ru> (дата обращения 18.08.2020)



визуальными элементами. Так, на стартовой фотографии художника появляются «негативы» его набросков и эскизов, картины и шуточные рамочки, а позже — игра «Загнимируй себя как футуриста». Подобное визуальное решение косвенно соответствует манере художника, а также рифмуется с современными популярными приложениями для игрового дополнения фотографий коронами, радугами, звериными мордочками, как это реализуется в Snapchat (Snap Inc, 2011).

Тональность коммуникации со зрителем строится на горизонтальных связях: шуточной манере с элементами разговорной речи, жаргонизмами («нууу», «себя любимого», «мимишный» и т. д.). Таким образом, в интонировании коммуникации прослеживается та же тенденция гибридизации элитарной и массовой культуры. Как отмечает И.В. Кондаков, «общими (метаисторическими) функциями масскульты во все культурные эпохи остаются одни и те же: общеинтересность содержания, доступность (клишированность, формульность) изложения, динамизм тематического развития, универсальность и простота жанров, увлекательность восприятия массовым реципиентом, установка на развлечение и психологическую разрядку потребителей как самоцель» [4, с. 6]. Большую часть этих «симптомов» можно обнаружить и в интерактивных онлайн-проектах.

Каждый блок интернет-страницы «Уроков Ларионова» обладает возможностью интерактивной коммуникации: изображения можно открыть в отдельных всплывающих окнах, предлагается пройти ряд тестов, а в завершение — игра «Открытка другу». В результате нехитрых манипуляций эта открытка «склеивается» из предложенных набросков самого художника и может отправиться к адресату посредством электронной почты или социальных сетей. Есть возможность «Построить лучистую картину» «для себя» и аналогичными способами поделиться своим «шедевром» с собственными подписчиками в социальных сетях или распечатать его. То есть получить материальное, вещественное доказательство пережитого культурного опыта.

Таким образом, диагностируется тенденция к разработке максимально разнообразного визуального контента, призванного покрыть наиболее широкую зрительскую аудиторию. К аналогичным выводам приходят и специалисты НИУ ВШЭ, резюмирующие «доминирование принципа „максимизации охвата“, в чем как в капле воды отразилось искаженная (а в действительности извращенная) ленинская фраза

„искусство должно быть понятно народу“, вместо „понято народом“. А это означало, что доминирующим фактором при создании культурного произведения становился формат, доступный (как в технологическом, так и в духовном смысле) максимально широкому числу „потребителей“ [3]. Или, как мы отмечали в статье «Произведение искусства в цифровом музейном пространстве», «медиаконтент сайтов демонстрирует тенденцию выхода музеев из амплуа служителя высокого искусства навстречу массовому потребителю визуальной продукции и запуска артефактов в поле массовой культуры» [16, с. 608].

И, разумеется, при коммуникации с цифровыми музеями преобладает игровой аспект, реализуемый высоким качеством цифровых изображений, интерактивностью, концептуальной обыгранностью и утрированной «деланностью» большинства проектов.

## Музейная виртуальная среда vs «классический» музей

В выставочном и экспозиционном пространстве музеев цифровые технологии реализуют свой потенциал в разнообразных категориях: информационное и навигационное сопровождение, аудиогиды, дополненная реальность и др. Но так или иначе технологии интегрированы в материальное пространство, а предметная и цифровая среды имеют точки соприкосновения и разные режимы функционирования. Интересным представляется виртуальная реализация музейных сред. Рассмотрим интернет-прогулку по Летнему саду Русского музея. Парадоксальным образом именно «прогулки» не получается: как такового движения (и его иллюзии) нет. При нажатии стрелочки на «земле» начинает подгружаться следующая локация. В виртуальном пространстве Летнего сада обнаруживаются необозримые «пустые» зоны, в связи с чем происходит частичная утрата целостности «карты» географических и ландшафтных особенностей парка.

Довольно любопытно реализовано знакомство с культурными объектами: при нажатии на их изображение во внутриэкранном пространстве автоматически появляется фронтальная фотография. В правом нижнем углу, традиционно для структуры сайта Русского музея, есть кнопка «информация об экспонате». Изображение сдви-



**Илл. 6.** Летний сад. Виртуальная прогулка // Виртуальный Русский музей. URL: [https://virtual.rusmuseumvrm.ru/sum\\_garden/pano.php?onstart=loadpano\(hotspots/ex\\_3.xml\);st\\_pos\(-27\);?lang=ru](https://virtual.rusmuseumvrm.ru/sum_garden/pano.php?onstart=loadpano(hotspots/ex_3.xml);st_pos(-27);?lang=ru) (дата обращения 30.10.2020)

гается правее, вытесняемое сегментом с описанием. Как отмечалось в статье «Музеи онлайн», «навигационная система виртуальных экспозиций Русского музея — это сложно структурированная модель „мироздания“ виртуального музея. Каждое окно, ячейка — как бы дверь в определенный зал или возможность предстать непосредственно перед объектом искусства, миновав „коридоры“. Всплывающие окна с описаниями шедевра это своего рода дополненная реальность к реальности виртуальной. Кружочки и метки, активизирующие портал в информационную среду, являются как бы якорями, прикрепляющими надстраиваемое вербальное пространство к его визуальной основе» [15, с. 490–491].

Эрмитаж поражает традиционно высоким качеством своего виртуального воплощения. В первую очередь стоит обратить внимание на неторопливую круговую панораму по залу, имитирующую созерцательность попавшего в стены Зимнего дворца посетителя. Традиционно для интернет-экспозиций есть возможность нажать на иконку рядом с культурным объектом, тогда появляется окно описания и фронтальное изображение работы. Интересно реализованы кнопки перемещения в пространстве; в целом навигация созвучна

архитектурным проектам и эстетике компьютерных игр. Локация «подгружается» одновременно с панорамированием, на первых загрузках даже иногда появляется процентная строка. В верхней части экранного пространства расположена полупрозрачная плашка с информацией о месте пребывания посетителя, что придает тональность заботы о виртуальном посетителе и эффект незримого присутствия некоего сопровождающего.

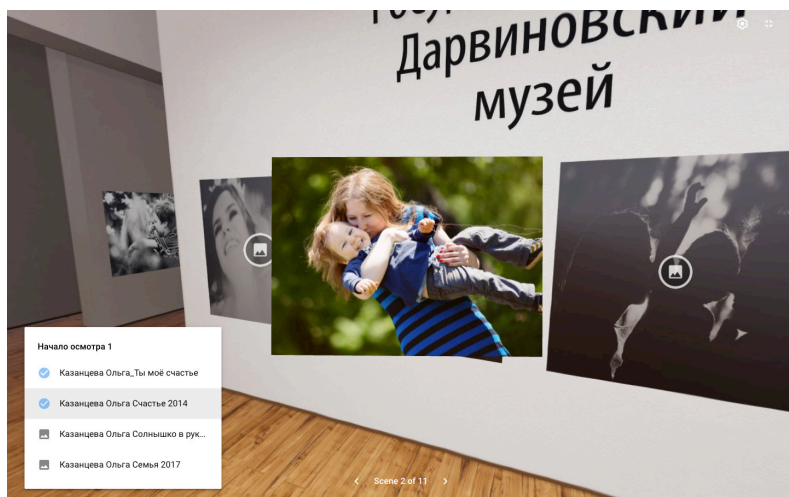
В целом виртуальные прогулки и экспозиции обладают признаками компьютерной игры жанра квест: относительная свобода перемещения и выстраивание собственного, уникального маршрута и зрелища. Как правило, навигация интуитивно понятна и довольно легка в использовании, активные области четко выделены, а рядом с экспонатами расположено описание. Интересно, что в музее при непосредственном его посещении необходимо поворачивать голову во все стороны или менять свое положение в пространстве, а при виртуальном посещении человек, зритель становится тем центром, вокруг которого начинает вращаться музейная среда. Ключевым критерием виртуальных воплощений становится процессуальность, или, как отмечает А.А. Новикова, «иллюзия перемещения в пространстве и времени, возникающая при этом [виртуальном туре], формирует представление о культуре как о процессе» [9, с. 134].

Виртуальные туры по выставкам стали ожидаемым продолжением интернетизации музейной среды. Можно отметить специфику расстановки акцентов, разнящихся от музея к музею. Виртуальный тур по фотовыставке секции Арт-фото Творческого союза художников России в Государственном Дарвиновском музее «Объективно о любви»<sup>(9)</sup> представляет собой одиннадцать сцен, включенных в цифровую экспозицию.

Первая сцена виртуального тура представляет собой обзор экспозиции; в автоматическом режиме при загрузке просмотра панорама движется. Если нажать в любое место цифрового поля выставки, панорамирование прекращается и изменения в ракурсе просмотра, движение становятся зависимыми только от действий зрителя,

<sup>(9)</sup> «Объективно о любви». Виртуальный тур // Государственный Дарвиновский музей. URL: <https://poly.google.com/view/8BkcPpsWijV> (дата обращения 05.05.2020).





**Илл. 7.** «Объективно о любви». Виртуальный тур // Государственный Дарвиновский музей.  
URL: <https://poly.google.com/view/8BkcPpsWijV> (дата обращения 05.05.2020)

который теперь может самостоятельно задавать динамику ознакомления с экспозицией. Виртуальный просмотр начинается с левой стены, завершается правой. Однако порядок сцен задан системой, не регулируется пользователем. Есть возможность включить или, напротив, выключить звуковое сопровождение. Если слишком долго задержаться на какой-то сцене, музыка выключается, поскольку имеет заданную длительность проигрывания. Сама мелодия ненавязчивая, с джазовыми нотками.

Итак, виртуальный тур по выставке «Объективно о любви» представляет собой одиннадцать сцен с неторопливой панорамой по внутриэкранному пространству. Посредством компьютерной мыши или тачпада можно задать собственную скорость и направление просмотра (при удерживании кнопки мышки и перемещении ее из стороны в сторону даже смещать угол обзора). В нижнем левом углу экранного пространства расположена строчка с описанием «территориального» расположения выбранной сцены. Интересно, что виртуальная среда тяготеет к сохранению физических характеристик объективного пространства, в частности угла обзора. Рядом с каждым фотообъектом есть иконка, при нажатии на которую появляется меню

виртуальной плашки с описанием изображения. В случае активации режима ознакомления с конкретной фотоработой, само изображение «выпадает» из выставочной среды и располагается фронтально к зрителю. Интересно, что в этом режиме можно нажатием активировать расположенные рядом объекты, тогда и внутриэкранная среда смещается, будто совершает за зрителя поворот головы к другому объекту, который в свою очередь тоже «выпадает» из экспозиционного пространства, «поворачиваясь» прямо к зрителю.

Виртуальная выставка «Объективно о любви» предусматривает в некотором роде интерактивную свободу для своих посетителей при условии жестких драматургических ограничений — нет возможности изменить порядок просматриваемых сцен. С одной стороны, такая структура позволяет раскрыть концепцию самой выставки, с другой же — подобное «навязывание» зрителю маршрута роднит виртуальный тур с жанром компьютерных игр — «интерактивное кино».

## Десакрализация музея

К сегодняшним процессам в сфере музейной деятельности вполне можно отнести следующее утверждение Ю. Хабермаса: «Превращаясь в товар не только по форме, но и по содержанию, культура лишается тех моментов, для восприятия которых требовалось определенное обучение (а их „умелое“ усвоение позволяло, в свою очередь, все больше совершенствовать навыки). Коммерциализация культурных ценностей теперь обратно пропорциональна их сложности, и причиной тому — не стандартизация как таковая, но та особенная предварительная обработка изделий, которая придает им готовность к употреблению, а именно гарантию того, что их восприятие возможно без строгих предпосылок (как, впрочем, и без ощутимых последствий)» [14, с. 236].

Помимо обозначенных в статье положительных аспектов медиатизация музея несет в себе в известной степени профанацию накопленных знаний, упрощение коммуникационных маршрутов. Но за счет разнообразия визуального и информационного контента возникает иллюзия достаточности впечатлений, полного соответствия предлагаемой информации и экспертных комментариев реальной сложности и многогранности искусства. Музейным институциям в условиях тотальной

цифровизации приходится усиливать концептуальную направленность деятельности, активно привлекать игровые аспекты. Другой довольно устойчивой тенденцией является выход шедевров (и музеев) в массовое информационное пространство, формируются целые сообщества по манипуляции культурным наследием и его трансформации<sup>(10)</sup>.

Резюмируя выше проведенный анализ цифрового контента музеев, можно констатировать очередную волну десакрализации — и самой институции музея, «храма искусства», и музейного художественного экспоната. Также очевидна устойчивая тенденция гибридизации элитарного и массового. В некоторых случаях происходит постоянное переключение между двумя эстетическими регистрами коммуникации, в других — ориентация на конкретные привычки целевой аудитории. Так, интерактивные проекты, функциональные кнопки во многом реализованы для потребления компьютерно ориентированной аудитории, ее приобщения к сфере высокого искусства посредством игрового процесса. В данном случае акцент делается не на эстетических впечатлениях непосредственно от общения с искусством, а на его развлекательном потенциале. Такие категории, как иммерсивность, интерактивность и даже виртуальность, становятся инструментами реализации игровой составляющей цифровых зрелищ. Помещение зрителя в центр цифрового музейного «мироздания» также способствует смещению внимания с выставочной среды, с объектов искусства на потребителя культурного «продукта». Экспозиция не только в переносном смысле, но и вполне буквально вращается вокруг посетителя — посредством панорамирования в виртуальной музейной среде.

Очевидно, что элитарное искусство идет навстречу массовой аудитории. Но можно зафиксировать и движение навстречу просвещенному реципиенту: об этом говорят искусствоведческие экскурсии, более сложные проекты по знакомству с музейной деятельностью. То есть речь уже идет о дифференциации интернет-аудитории; цифровизация музеев берет курс на создание разнообразного контента, «многоуровневого» по сложности и серьезности, создавая разные предложения для пользователей различного уровня культуры и образования в сфере искусств.

(10) См., например: [7], [17].

## Список литературы:

- 1 Батракова С.П. Искусство и утопия: Из истории западной живописи и архитектуры XX в. М.: Наука, 1990. 304 с.
- 2 Деникин А.А. Новые медиа и цифровое искусство // Развлечение и искусство. Вып. 2 / Ред.-сост. Е.В. Дуков. СПб.: Нестор-История, 2011. С. 382–396.
- 3 Евстафьев Д., Цыганова Л. Трансформации социального пространства как предчувствие нового мира // Эксперт Online. 06.05.2020. URL: <https://expert.ru/2020/05/6/transformatsii-sotsialnogo-prostranstva-kak-predchuvstvie-novogo-mira/> (дата обращения 26.05.2020).
- 4 Кондаков И.В. Русский масскульт: от барокко к постмодерну: [Монография]. М., СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2018. 544 с.
- 5 Кривцун О.А. Основные понятия теории искусства. Энциклопедический словарь. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2018. 448 с.
- 6 Лебедев А. Виртуализация музея или новая предметность? // Экранная культура. Теоретические проблемы / Отв. ред. К.Э. Разлогов. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. С. 507–522.
- 7 Мостицкая Н.Д. Праздничное и повседневное в условиях самоизоляции (на материале группы «Изоляция» в Facebook) // Художественная культура. 2020. № 3. С. 128–143. URL: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/8bd/hk\\_2020\\_3\\_128\\_143\\_mostiitskaya.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/8bd/hk_2020_3_128_143_mostiitskaya.pdf) (дата обращения 29.10.2020).
- 8 Музей в цифровую эпоху: Переагрузка / П.О. Васильева, Д.В. Качуровская, А.В. Михайлова, С.Э. Феоктисова. М.: Издательские решения, 2019. 190 с.
- 9 Новикова А.А. «Виртуальный музей» как феномен современной медиаккультуры // Высокое и низкое в художественной культуре / Отв. ред. Ю.А. Богомолов. Т. 3. М., СПб.: Нестор-История, 2013. С. 132–153.
- 10 Новикова А.А. «Культурные индустрии» как часть публичной сферы: трансформация форм соучастия // Художественная культура. 2020. № 1. С. 65–86. URL: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/b09/hk\\_2020\\_1\\_65\\_86\\_novikova.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/b09/hk_2020_1_65_86_novikova.pdf) (дата обращения 20.06.2020).
- 11 Пол К. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2020. 272 с.
- 12 Раш М. Новые медиа в искусстве. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 256 с.
- 13 Сальникова Е.В. Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические ракурсы. М.: Прогресс-Традиция, 2017. 552 с.
- 14 Хабермас Ю. Структурное изменение публичной сферы. Исследования относительно категории буржуазного общества: [С предисловием к переизданию 1990 года] / Пер. с нем. В.В. Иванова. М.: Весь Мир, 2017. 344 с.
- 15 Эвальдье В.Д. Музеи онлайн // Искусство в контексте пандемии: медиатизация и дискурс катастрофизма: [Коллективная монография] / Под ред. А.А. Новиковой, Е.В. Сальниковой, В.Д. Эвальдье. М.: Издательские решения, 2020. С. 476–498.
- 16 Эвальдье В.Д. Произведение искусства в цифровом музейном пространстве // Художественная культура. 2020. № 4. С. 600–621. URL: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/9db/hk\\_2020\\_4\\_600\\_621\\_evallye.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/9db/hk_2020_4_600_621_evallye.pdf) (дата обращения 30.12.2020).
- 17 Юргенева А.Л. #Изоляция: творчество как метод социализации // Искусство в контексте пандемии: медиатизация и дискурс катастрофизма: [Коллективная монография] / Под ред. А.А. Новиковой, Е.В. Сальниковой, В.Д. Эвальдье. М.: Издательские решения, 2020. С. 617–637.

- 18 Юренева Т.Ю. Музей в мировой культуре. М.: Рус. слово, 2003. 532 с.
- 19 Huhtamo E. Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen // *ICONICS: International Studies of the Modern Image*. Tokyo: The Japan Society of Image Arts and Sciences, 2004. Vol. 7. P. 31–82.
- 20 Li Y.C., Liew A.W.C., Su W.P. The Digital Museum: Challenges and Solution. In *Information Science and Digital Content Technology // ICIDT 2012 8th International Conference*. 2012. P. 646–649.

## References:

- 1 Batrakova S.P. *Iskusstvo i utopiya: Iz istorii zapadnoj zhivopisi i arhitektury XX v* [Art and Utopia: From the History of Western Painting and 20th Century Architecture]. Moscow, Nauka Publ., 1990. 304 p. (In Russ.)
- 2 Denikin A.A. *Novye media i cifrovoe iskusstvo* [New Media and Digital Art]. *Razvlechenie i iskusstvo. Vyp. 2* [Entertainment and Art. Issue 2], ed. E.V. Dukov. St. Peterburg, Nestor-Istoriya Publ., 2011, pp. 382–396. (In Russ.)
- 3 Evstafev D., Cyganova L. *Transformacii social'nogo prostranstva kak predchuvstvie novogo mira* [Transformation of Social Space as a Premonition of a New World]. *Expert Online*. 06.05.2020. Available at: <https://expert.ru/2020/05/6/transformatsii-sotsialnogo-prostranstva-kak-predchuvstvie-novogo-mira/> (accessed 26.05.2020). (In Russ.)
- 4 Kondakov I.V. *Russkij masskul't: ot barokko k postmodernu: Monografiya* [Russian Mass Culture: from Baroque to Postmodernity: Monograph]. Moscow, St. Peterburg, Centr gumanitarnykh iniciativ Publ., 2018. 544 p. (In Russ.)
- 5 Krivcun O.A. *Osnovnye ponyatiya teorii iskusstva. Enciklopedicheskij slovar'* [Basic Concepts of Art Theory. Encyclopedic Dictionary]. Moscow, St. Peterburg, Centr gumanitarnykh iniciativ Publ., 2018. 448 p. (In Russ.)
- 6 Lebedev A. *Virtualizatsiya muzeya ili novaya predmetnost'?* [Museum Virtualization or New Objectivity?]. *Ekrannaya kul'tura. Teoreticheskie problemy* [Screen Culture. Theoretical problems], ed. K.E. Razlogov. St. Peterburg, Dmitrij Bulanin Publ., 2012, pp. 507–522. (In Russ.)
- 7 Mostickaya N.D. *Prazdnichnoe i povsednevnoe v usloviyah samoizolyacii (na materiale gruppy "Izoizolyaciya" v Facebook)* [Festival and Routine in Conditions of Isolation (Based on the Facebook Group "Isoisolation")]. *Hudozhestvennaya kul'tura [Art & Cultural Studies]*, 2020, no. 3, pp. 128–143. Available at: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/8bd/hk\\_2020\\_3\\_128\\_143\\_mostitskaya.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/8bd/hk_2020_3_128_143_mostitskaya.pdf) (accessed 29.10.2020). (In Russ.)
- 8 *Muzej v cifrovuyu epohu: Perezagruzka* [Museum in the Digital Age: Reload]. Eds. P.O. Vasil'eva, D.V. Kachurovskaya, A.V. Mihajlova, S.E. Feoktissova. Moscow, Izdatel'skie resheniya Publ., 2019. 190 p. (In Russ.)
- 9 Novikova A.A. "Virtual'nyj muzej" kak fenomen sovremennoj mediakul'tury ["Virtual Museum" as a Phenomenon of Modern Media Culture]. *Vysokoe i nizkoe v hudozhestvennoj kul'ture* ["High" and "Low" in Artistic Culture], ed. Yu.A. Bogomolov. Vol. 3. Moscow, St. Petersburg, Nestor-Istoriya Publ., 2013. 278 p. Pp. 132–153. (In Russ.)
- 10 Novikova A.A. "Kul'turnye industrii" kak chast' publichnoj sfery: transformaciya form souchastiya [Cultural Industries as a Part of the Public Sphere: The Transformation of the Forms of Participation]. *Hudozhestvennaya kul'tura [Art & Cultural Studies]*, 2020, no. 1, pp. 65–86. Available at: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/b09/hk\\_2020\\_1\\_65\\_86\\_novikova.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/b09/hk_2020_1_65_86_novikova.pdf) (accessed 20.06.2020). (In Russ.)
- 11 Paul C. *Cifrovoe iskusstvo* [Digital Art]. Moscow, Ad Marginem Press Publ., Muzej sovremennoho iskusstva "Garazh" Publ., 2020. 272 p. (In Russ.)
- 12 Rash M. *Novye media v iskusstve* [New Media in Art]. Moscow, Ad Marginem Press Publ., 2018. 256 p. (In Russ.)
- 13 Salnikova E.V. *Vizual'naya kul'tura v mediasrede. Sovremennye tendencii i istoricheskie rakursy* [Visual Culture in the Media Environment. Current Trends and Historical Perspectives]. Moscow, Progress-Tradiciya Publ., 2017. 552 p. (In Russ.)
- 14 Habermas J. *Strukturnoe izmenenie publichnoj sfery: Issledovaniya otnositel'no kategorii burzhuaznogo obshchestva* [Structural Change in the Public Sphere: Research on the Category of Bourgeois Society]. Moscow, Ves' Mir Publ., 2017. 344 p. (In Russ.)
- 15 Evallyo V.D. *Muzei onlajn* [Online Museums]. *Iskusstvo v kontekste pandemii: mediatizatsiya i diskurs katastrofizma: Kollektivnaya monografiya* [Art in the Context of a Pandemic: Mediatization and Discourse of Catastrophism: Collective Monograph], eds. A.A. Novikova, E.V. Salnikova, V.D. Evallyo. Moscow, Izdatel'skie resheniya Publ., 2020, pp. 476–498. (In Russ.)
- 16 Evallyo V.D. *Proizvedenie iskusstva v cifrovom muzejnom prostranstve* [A Work of Art in the Digital Museum Space]. *Hudozhestvennaya kul'tura [Art & Cultural Studies]*, 2020, no. 4, pp. 600–621. Available at: [http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/9db/hk\\_2020\\_4\\_600\\_621\\_evallye.pdf](http://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/9db/hk_2020_4_600_621_evallye.pdf) (accessed 30.12.2020) (In Russ.)
- 17 Yurgeneva A.L. #izoizolyaciya: tvorchestvo kak metod socializacii [# Isolation: Creativity as a Method of Socialization]. *Iskusstvo v kontekste pandemii: mediatizatsiya i diskurs katastrofizma: Kollektivnaya monografiya* [Art in the Context of a Pandemic: Mediatization and Discourse of Catastrophism: Collective Monograph], eds. A.A. Novikova, E.V. Salnikova, V.D. Evallyo. Moscow, Izdatel'skie resheniya Publ., 2020, pp. 617–637. (In Russ.)
- 18 Yureneva T.Yu. *Muzey v mirovoy kul'ture* [Museum in World Culture]. Moscow, Rus. Slovo Publ., 2003. 532 p. (In Russ.)
- 19 Huhtamo E. Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen. *ICONICS: International Studies of the Modern Image*. Tokyo, The Japan Society of Image Arts and Sciences, 2004, vol. 7, pp. 31–82.
- 20 Li Y.C., Liew A.W.C., Su W.P. The Digital Museum: Challenges and Solution. In *Information Science and Digital Content Technology. ICIDT 2012 8th International Conference*, 2012, pp. 646–649.