

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ ПЕРИОДА ГЛОБАЛИЗАЦИИ: ДОСТИЖЕНИЯ И НЕДОСТАТКИ

Современное искусство представляет собой динамичную область творческой деятельности человека, в которой находят соприкосновение самые разные художественные, стилистические, смысловые и социальные аспекты. Первая четверть XXI века характеризуется стремительным развитием цифровых технологий, знаменующим наступление информационной эры в истории человечества. В эпоху глобализации наблюдается взаимодействие культуры с искусственным интеллектом, высокие технологии активно влияют на разные сферы художественного творчества, преобразуют их, подчас воздействуют на восприятие зрителем произведений искусства.

Интерактивные инсталляции нацелены на вовлечение аудитории в процесс создания виртуальных произведений, превращая наблюдателя в их соавтора. Использование дополненной реальности (VR и AR) создают цифровые пространства, в которых зритель может условно сосуществовать вместе с персонажами картины в эпоху, современную жизни художника, находиться в соответствующих сюжету произведения локациях и даже на время самому стать одним из персонажей картины¹.

Однако каждая из сфер цифровизации искусства отличается не только достижениями, но и рядом недостатков. Отметим в качестве примера плюсы и минусы создания цифровых музейных коллекций. Изначально высокие технологии в области искусства были нацелены прежде всего на организацию электронных музейных фондов. Еще в первой половине 1980-х гг. началось повсеместное создание цифровых коллекций таких музеев,

¹ Гулов Т.У., Иванченко С.А., Сысоев Н.Д. Технологии виртуальной и дополненной реальности в играх, образовании, медицине, туризме // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. № 12-3 (99). С. 63-69.

как Лувр (Париж), Метрополитен-музей (Нью-Йорк), Британский музей (Лондон), Прадо (Мадрид), Национальная галерея искусства (Вашингтон), Государственный Эрмитаж (Санкт-Петербург)², а также ряда других. За период с 1995 по 2000 гг. были оцифрованы собрания около тридцати музеев мира, однако повсеместное создание цифровых музейных коллекций началось относительно недавно – в 2020 г. и было обусловлено пандемией *covid-19*. Даже те музеи, которые ранее не предоставляли пользователям право копирования своих фондов на электронные носители, открыли к ним доступ (частично либо полностью), чтобы зрители могли сохранять графические копии изображений и осуществлять знакомство с ними, не выходя из дома в силу установленных ограничений.

Среди европейских художественных музеев к настоящему времени полностью оцифрованы и открыты для свободного просмотра коллекции Британского музея (около 7 млн. экспонатов), Государственного Эрмитажа (более 3 млн. экспонатов), Лувра (482 тыс. экспонатов), Рейксмузеума (более 8 тыс. экспонатов), Прадо (около 9 тыс. экспонатов), музея Орсэ (более 5 тыс. экспонатов), почти все коллекции музеев США. Вместе с тем цифровые коллекции художественных музеев Германии (Старая Пинакотека Мюнхена, Кассельская картинная галерея, Дрезденская картинная галерея старых мастеров) открыты для зрителей не полностью, а только частично: в подразделе сайта музеев «Избранные шедевры» можно познакомиться с немногими копиями экспонатов. Большая их часть указана общим списком, но скрыта от просмотра.

Отмеченный факт возможности визуального ознакомления с некоторыми шедеврами коллекций имеет огромный плюс для исследовательской работы искусствоведов, учитывая множество запретов

² Цыгулева М.В. Первый опыт реализации цифровых изображений произведений из собрания музея и передачи прав на них с использованием невзаимозаменяемых токенов // Имущественные отношения в Российской Федерации. 2021. № 9 (240). С. 84-95.

последних пяти лет, сделавших недоступным реальное посещение значительного числа зарубежных музеев. Кроме того, представленные в музейных экспозициях произведения обычно составляют малую часть собраний, основная масса шедевров хранится в запасниках, доступ к которым внешним посетителем закрыт. В цифровых коллекциях, напротив, можно увидеть все произведения, в том числе постоянно находящиеся в фондах³.

Еще одним достоинством применения высоких технологий в музееведении является возможность создания виртуальной реставрации тех экспонатов, которые утратили свой первоначальный облик. Например, картина Рембрандта «Ночной дозор» 1642 г. первоначально была представлена в электронной коллекции амстердамского Рейксмузеума в улучшенном качестве и только через три года отреставрирована⁴. Таким образом, посетители сайта смогли увидеть ее очищенной от старого лака и копоти раньше, чем зрители, в то же самое время посетившие музей физически. Очевидно, что время наносит непоправимый ущерб даже самым качественным и долговечным произведениям искусства. В этом отношении цифровизация коллекций призвана не только сохранить шедевры в их лучшем виде, но и увековечить те из них, которые в силу непредвиденных обстоятельств могут оказаться утраченными.

Однако, как было отмечено выше, наряду с полезными функциями, цифровизация искусства несет в себе значительные недостатки. Созерцая репродукцию шедевра на экране гаджета, зритель знакомится лишь с подобием оригинала. Он лишен возможности изучить уникальную авторскую манеру живописца, отличительные особенности его творческого метода, увидеть текстуру красочного мазка, а в случае с объемным

³ Сизова И.А., Гордин В.Э. Цифровизация музеев: трудности, успехи, перспективы (по материалам социологического исследования) // Информационное общество. 2022. № 4. С. 35-44.

⁴ Van Haak D. The Returned Masterpiece. On the Restoration of Rembrandt's *De Nachtwacht* // The Rijksmuseum Bulletin. 2019. Vol. 2. P. 7-12.

произведением (скульптурой или памятником декоративно-прикладного искусства) – игру света и тени, особенности обработки поверхности материала и многое другое, что делает произведение неповторимым.

К примеру, если сравнить цифровые копии произведений Клода Моне из коллекции музея Орсэ в Париже, Камиля Писсарро из собрания Института искусств в Чикаго и Альфреда Сислея из экспозиции Метрополитен-музея в Нью-Йорке с целью определения отличительных особенностей авторского метода названных мастеров, то различия между ними останутся почти не заметны. Даже при наличии детализированных визуальных материалов зритель может испытывать затруднение, сопоставляя зимние пейзажи французской провинции, написанные художниками в похожей цветовой гамме.

Но при непосредственном изучении произведений зритель, даже не имеющий искусствоведческого образования, без труда выявит различия в авторской технике каждого мастера. «Зимний пейзаж в Аржантее» Моне (1869, Париж, музей Орсэ) отличается экспрессивностью исполнения, плотностью слоя белил, с помощью которых мастер изобразил перистые облака на ветренном небе. При взгляде сбоку поверхность холста кажется бугристой из-за пастозности краски. Для картины «Снег в Лувесьене» Писсарро (1872, Чикаго, Институт искусства) характерна более ровная техника наложения пигментов, композиция отличается гладкостью и тональностью за счет проступающего через верхний слой краски сиреневого тона. Его можно отчетливо рассмотреть при визуальном знакомстве с шедевром в музее. Наконец, в произведении Сислея «Улица Эжен Муссуар в Море-сюр-Луар. Зима» (1891, Нью-Йорк, Метрополитен-музей) отчетливо передана световоздушная перспектива: живописец фактурно прописывает детали пейзажа на переднем плане и сглаживает мазки кисти на дальнем плане, тем самым подчеркивая влажный характер снежной погоды. На

цифровой копии картины указанный пейзаж воспринимается плоским и состояние погоды уловить не удастся.

Еще одна отмеченная выше актуальная проблема текущего десятилетия – применение нейросетей для создания изображений, имитирующих творчество определенного художника или реконструирующих утраченные шедевры искусства. Не подлежит сомнению, что нейросети открывают широкие перспективы для реставраторов, воссоздавая по заложенным в программе параметрам погибшие произведения.

Например, несколько лет назад нейросеть восстановила первоначальный облик утраченных при пожаре 1945 г. картин австрийского художника Густава Климта, в том числе их изначальный цвет и композиционные детали⁵. Созданная по заказу испанского короля Филиппа IV в 1627 г. работа Диего Велкаеса «Изгнание морисков» погибла при пожаре в 1734 году, но была воссоздана с помощью искусственного интеллекта реставратором Фернандо Санчесом Кастильо⁶. Четырнадцать живописных холстов русских мастеров из Воронежского музея изобразительных искусств имени И.Н. Крамского, исчезнувших при эвакуации фондов музея во время Великой Отечественной войны, были восстановлены в цифровых копиях Сбербанком и агентством *Mosaic* при помощи нейросети *Kandinsky*. В их числе – произведения И. Е. Репина, В. В. Кандинского, К. К. Коровина⁷.

Но и в этой области возникают вопросы, порождающие двойственное отношение к подобному цифровому прогрессу. Несмотря на убедительные

⁵ Sternthal B. Diesen Kuss der ganzen Welt. – Wien: Styria Verlag, 2005. — S. 94-104; Klimt vs. Klimt — Google Arts & Culture. <https://artsandculture.google.com/project/klimt-vs-klimt>. Дата обращения: 26.03.2025.

⁶ ИИ применили для восстановления утраченного полотна Веласкеса // Хабр.27.03.2024. <https://habr.com/ru/news/803161/>. Дата обращения: 26.03.2025.

⁷ Выставка «Возрожденная коллекция». <https://mkram.ru/ru/2023/11/27/vystavka-vozhrozhennaya-kollektsiya-0/>. Дата обращения: 26.03.2025.

результаты работы искусственного интеллекта, его алгоритмы не содержат креативности и эмоциональной глубины художника, обладающего уникальностью творческого мышления и неповторимостью метода. В этом контексте существует риск обезличивая ценности человеческого творчества. Если компьютерные программы могут создавать произведения, близкие творениям реальных художников, то это влечет за собой актуализацию проблемы авторского права и интеллектуальной собственности. Названная проблема порождает ряд вопросов. Кому принадлежит произведение, созданное машиной: пользователю данных, разработчику программ или самой нейросети? Ответы на поставленные вопросы лежат уже в сфере не искусствоведческих исследований, а юриспруденции.

В заключении отметим, что теоретическое решение обозначенных проблем в настоящее время возможно только при использовании междисциплинарного подхода, учитывающего методы искусствоведения, музеологии, социологии, права, наук технического и IT профилей. Однако следует помнить, что даже при таком всестороннем анализе процессов цифровизации искусства никакие продукты высоких технологий не могут претендовать на место оригинального шедевра, созданного единственно возможным творцом – человеком.