

## Искусство постцифровой эпохи

В последнее время все большее число художников осознает ограниченность цифровых технологий и стремится преодолеть этот барьер. Важность компьютерных игр связана с появлением двух новых ресурсов: Animal Crossing: New Horizons от Nintendo. Каждая из игр предполагает различные режимы вовлеченности, без учета глубоких и захватывающих передышек. Хотя нынешний исход из реального в виртуальное может показаться временным решением как для художественных учреждений, так и для практиков, тем не менее он также ускоряет появление дискурсов и реалий через распространение жизненного опыта и цифрового авторства. Статья исследует аффективные измерения игр и других художественных практик построения виртуального мира, содержит рассуждения о постцифровых возможностях искусства.

**Ключевые слова:** виртуальные игры, дополненная реальность, цифровое пространство, инструменты настройки, интерактивные элементы, гейм-дизайн.

Nazarov Yu. V.  
Postdigital epoch art

*Recently, an increasing number of artists are aware of the limitations of digital technologies and strive to overcome this barrier. The importance of video games is due to the arrival of two new resources: Animal Crossing: New Horizons from Nintendo. Each of the games offers different modes of engagement, without taking into account the deep and exciting respite. While the current exodus from the real to the virtual may seem like a temporary solution for both art institutions and practitioners, it is also accelerating the emergence of discourses and realities — the spread of life experience and digital authorship. The article explores the affective dimensions of games and other artistic practices of building a virtual world, contains discussions about the post-digital possibilities of art.*

*Keywords: virtual games, augmented reality, digital space, customization tools, interactive elements, game design.*



**Назаров  
Юрий  
Владимирович**

доктор искусствоведения, член-корреспондент Российской академии художеств, профессор, ФГБУ ВО «Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)» (РГУ) Москва, Российская Федерация  
e-mail: nazaret48@yandex.ru

### Введение

«Искусство постцифровой эпохи» — этот сбивающий экспертов с толку термин близок по содержанию критическим публикациям куратора цифровых выставок из США Карен Арчи [2]. Известный галерист совместно с писателем и экспертом Робинотом Пекхэмом намеревалась инкапсулировать этим термином зарождающееся перспективное движение.

В настоящее время существует несколько художников и галерей, тесно связанных с постинтернет-искусством. Кураторы этих проектов стремятся обобщить данный вид творческой деятельности, отражающий новое отношение к изображениям и объектам и вдохновленный бесконечно изменчивой культурой Сети. Эссе современного североамериканского художника Арти Вирканта 2010 г. «Объект изображения после Интернета» вызвало волну дискуссий о будущем цифрового искусства. В нем А. Виркант исследует взаимодействие художника с изображениями в постинтернет-эпоху, когда ими можно свободно делиться, воспроизводить, изменять и распространять.

Влиятельный блог The New Aesthetic, который с мая 2011 г. ведет британский писатель и художник Джеймс Бридл, является инновационной формой организации постинтернет-движения. Неординарный подход автора блога

к визуальной онлайн-культуре, представляемый как взгляд на современность с точки зрения робота, вызвал множество откликов в Интернете и в реальной жизни, включая материалы панельной дискуссии на SXSW в 2012 г. и появление книги «Новая эстетика, новые тревоги», явившейся критическим ответом на дискуссию вокруг постцифрового движения [3].

Австрийский эксперт Оливер Ларик, управляющий весьма влиятельным веб-сайтом VVORK (вместе с коллегами-художниками Александрой Доманович, Кристофом Приглинггером и Георгом Шнитцером), пытается сравнить образцы недавнего цифрового искусства с реальными историческими объектами, взятыми из Интернета [4].

Постинтернет-звезда из США, исследователь постинтернет-культуры — Джошуа Читарелла пишет о том, как Интернет может разрушить существующую систему художественных галерей. Секреты постинтернет-успеха на IX Берлинской биеннале DIS анализирует в своих публикациях российский эксперт Елена Ищенко [1]. Примечателен постинтернет-феномен швейцарского художника Николая Пати, заявившего в Сети о важности рисования кошек в эпоху цифровых технологий. Сайт «The Early Disruptors» авторитетно определил семь шедевров сетевого искусства 1990-х гг., о которых, по мнению ку-

раторов ресурса, должен знать каждый современный сетевой художник.

Среди поколения постдиджитал-мастеров одной из наиболее заметных фигур является художник из Дании Якоб Стинсен, работавший над виртуальным пейзажем во время предоставленной ему резиденции от Luma Foundation в провинции Арле [5]. Новый проект мастера основан на его исследованиях солончаков региона Камарг с использованием цифровых технологий для создания виртуальных 3D-сканов, его минералов и моделирования их свойств. Эксперимент основан на неизменном интересе автора к созданию экологически ориентированной виртуальной реальности (VR) произведения, опирающейся на тактильные и эмоциональные ощущения зрителя. Виртуальная среда — основное творческое пространство художника в течение последних нескольких лет, она поразительным образом наполняет его активную повседневную художественную жизнь: от цифровых смотровых площадок на художественных ярмарках до занятий в Zoom, встреч и вебинаров.

### Трансформация гейм-дизайна

Несмотря на то, что игра «Half Life: Alyx» вышла сравнительно недавно, пользователи уже творчески отклоняются от основного игрового процесса. Например, есть область, где игрок может рисовать маркером в большом окне. Пользователи рисуют эротические изображения и порой вставляют непристойные фразы; некоторые используют его как доску для прямых трансляций занятий по математике. Особенности игры и работа воображения являются частью процесса создания виртуальных миров, на первый взгляд, не имеющих никакой цели, у которых нет ни начала, ни конца. В контексте искусства, где не нужно решать рыночные задачи, можно сделать что-то, состоящее исключительно из таких «промежуточных» пользовательских пространств.

Возможности для дискурсивной игры, вероятно, превращают контакт пользователей с «Animal Crossing» в захватывающий интерактивный процесс. Эта игра, по мнению экспертов, уже стала признанным культурным явлением. Нью-Йоркский Метрополитен-музей, например, недавно сформировал свою коллекцию из более чем 400 тыс. изображений, доступных для использования в компьютерных играх, что позволяет участникам настраивать свое виртуальное окружение с помощью известных произведений искусства. Другие

примечательные функции включают детали, которые точно синхронизируются с реальным миром: нюансами погоды, временами года и морскими пейзажами. Все это мощные инструменты настройки, позволяющие игрокам виртуально воспроизводить фандомы (сообщества фанатов) и субкультуры в реальном мире.

Эти цифровые пространства могут стать мощными инструментами, позволяющими игрокам вкладывать свои эмоции в виртуальную среду. У цифровых технологий есть более глубокая психологическая основа, которая имеет историю сорокалетнего взаимодействия с учетом того, как пальцы пользователя двигаются, реагируя на пространство и звук. Это история ремесла, которая явно все больше привлекает пользователей и связана с психологической потребностью в свободе действий. Людям нужно чувствовать себя раскрепощенными, способными к игре, а видеоигры способны вызывать сильные, универсальные эмоции.

### Последствия пандемии для искусства

В связи с перемещением искусства в виртуальное пространство во время эпидемии COVID-19 многие творческие задачи состояли в том, чтобы преобразовать и воспроизвести то, чего пользователям в тот момент не хватало: создать подобие физической реальности в виртуальном пространстве. Эта опция значительно отличается от простого использования виртуальных сред, связей и интерактивности для пробуждения различных ощущений и эмоций, которые такие игры, как Animal Crossing, предлагают потребителям. Для этого пришлось пересмотреть все известные практики и типы дизайна, наделяющие виртуальные пространства уникальными возможностями.

Миграция крупных международных арт-ярмарок на цифровые платформы имела неожиданные последствия. Некоторые авторы просто сканировали и преобразовывали изображения произведений искусства под обычные, минимальные настройки галерей с одним и тем же символом — абстрактной эмблемой арт-пространства, повторяющейся в каждом отдельном файле. Этот прием был неотличим от облика каталогов интернет-магазинов, что выглядело как абсурд. Возможно, в будущем художественным ярмаркам с их финансовыми ресурсами следует предусмотреть сотрудничество с такими организациями, как «Animal Crossing».

### Цифровое vs аналоговое

Бесспорно, есть принципиальная разница между размышлениями об искусстве, существующем в виртуальном мире, и использованием виртуальных приемов для создания аналогового произведения искусства. Теперь у художников есть инструменты для воссоздания большей части окружающей нас физической реальности; пользователь может представить себе, как он входит в ткань картины и одновременно встраивается в ее текстуру, затем разбирает ее на части и знакомится с историей произведения. Есть достаточно много интерактивных элементов, способных еще больше вовлечь пользователей в данный процесс. Одновременно проявляется повышенный интерес к социальным онлайн-арт-пространствам, организующим виртуальные встречи для художников. Такие ресурсы отличаются от Zoom или Skype тем, что позволяют участникам физически двигаться, жестиковать и вместе исследовать виртуальные ландшафты.

Становится все более очевидно, что зрителям и авторам необходим более активный разговор о виртуальной грамотности. Существует проблема плоскостного понимания особенностей различных виртуальных пространств, платформ и технологий: несколько изображений, сопровождаемых текстом, не обязательно формируют онлайн-выставку, не говоря уже о ее привлекательной стороне. Существует уровень пользовательского опыта и технических знаний, которых может не хватать художественным галереям и практикующим искусствоведам даже по сравнению с широкой публикой, которой они стремятся помочь. Кроме того, в художественной среде существует внутренняя бюрократия, санкционирующая институциональную практику в цифровой сфере, препятствующую смелым экспериментам и прорывам.

Одним из эталонных учреждений подобного рода является Serpentine Galleries в Лондоне, заказавшая в 2019 г. североамериканскому художнику Синь Вану работу с дополненной реальностью под девизом *The Deep Listener*. Часть Serpentine Galleries под руководством главного технического директора Бена Викерса регулярно подключается к сообществам, связанным с цифровыми технологиями за пределами сферы искусства, а также к пользователям, входящим в профессиональные сообщества, пересекающиеся с видеоиграми, концертами и занимающиеся

творческой работой. Галерея предлагает художникам, никогда раньше не работавшим в виртуальной среде, возможность поэкспериментировать в этом жанре. Но для большинства других художественных учреждений цифровое искусство часто является чуждым; только с живописью мир искусства имеет общий словарный запас, обладает осведомленностью о стилях, сообществах, историях и жанрах. Цифровые работы известных художников, как правило, создаются сторонними студиями.

При этом весьма парадоксально, что мы думаем об искусстве как о пространстве, в котором эксперименты безграничны, но в реальности для художника существует множество ограничений. Некоторые из этих ограничений, возможно, необходимы для обеспечения интеллектуального и визуального порядка. В других случаях совершенно очевидно, что автономия художника затмевается, особенно по сравнению с другими производителями цифровых медиа. Практика показала, что во время карантина, подобного COVID-19, важно иметь альтернативные источники обмена и коммуникации. Именно здесь художественные галереи могут сыграть важную роль, предлагая что-то отличное от продукта медиакорпораций, коммерческих игр, платформ социальных сетей и потоковых сервисов, таких как Netflix, где эти компании производят и владеют инструментами, с помощью которых пользователи выражают свои эмоции. Это похоже на антиутопический сценарий, когда чувственный опыт потребителей зависит от воли трех глобальных компаний. Чем больше пользователей используют только Instagram, Facebook, Twitter и несколько крупных игр, тем больше эти социальные платформы определяют нашу реальность.

Необходимо видеть, как художники могут участвовать в этом новом способе существования. Очень важно думать не только о том, как художники и галереи могут конвертировать свой капитал во что-то виртуальное, и говорить о новых каналах доступа. Нужно переосмыслить всю систему виртуальной культуры и то, как она устроена. Это будет реальная попытка сделать виртуальное реальным. Несмотря на то, что реальность занимает центральное место в нашей жизни, мы по-прежнему склонны придерживаться этого иерархического порядка: реальность и ее виртуальный аналог. Возможно, коллективная цифровая жизнь во время пандемии способна привести к повышению базовой технической грамотности пользователей, что поможет противостоять подобным предубеждениям.

### Новый облик художественного продукта

Художественный продукт для музеев в будущем может быть очень похож на игры, созданные различными цифровыми студиями. Он способен охватить широкую пользовательскую аудиторию. Однако в обозримом будущем люди, возможно, не захотят делиться одними и теми же ресурсами с незнакомцами, на которых до сих пор демонстрируются произведения искусства в формате виртуальной реальности. По иронии судьбы теперь, когда все стало виртуальным, показать виртуальную вещь в физическом пространстве с помощью виртуальной реальности очень сложно. Это создает радикально измененный контекст для проекта виртуальной реальности, что заставляет думать о том, как подобная работа может превратиться во что-то, что будет распространяться полностью виртуально, означающее нечто иное, чем просто размещение произведения искусства в Интернете.

Данное обстоятельство потребует от авторов превратить существующие VR-работы в иммерсивные инсталляции и создавать новые форматы, с помощью которых их можно будет испытать на ноутбуках и смартфонах. Когда художник делает работу доступной для скачива-

ния, он невольно попадает в общедоступное цифровое пространство. И всякий раз, когда искусство выходит в публичное пространство, оно способно объединить множество заинтересованных пользователей. Однако традиционные категории, привязанные к определенному месту физически, имеют меньшее значение в виртуальном пространстве. Публике цифровое произведение искусства может показаться сравнимым с просмотром фильма Дэвида Линча, игрой в «Half-Life: Alyx» или общением в социальных сетях. Произведение искусства должно быть особо привлекательным и выделяться на фоне других медиапродуктов. Искусство может предложить новые поэтические способы восприятия виртуального пространства. Это не просто несколько тысяч загрузок чего-то, что зрители уже видели в музее, а действительно новый вид произведения из мира искусства, созданный арт-институцией, предназначенный для полноценного распространения в Интернете.

При этом существует одна субстанция, которую сложно воссоздать виртуально, — это коллективный опыт просмотра произведений искусства. Впечатления от просмотра никогда не бывают идеально синхронизированы, но это социальное пространство имеет решающее значение для оценки работы. В то же время этот общий аспект уже стал технологически доступным: например, пользовательские комментарии наряду с просмотренным контентом могут создавать ощущение совместного участия. Когда вышла гарнитура Oculus Go VR, это позволило сделать более доступными и портативными гарнитуры, способные обеспечить качественное виртуальное присутствие и единение для широкой пользовательской аудитории.

### Цифровая доступность

Существует еще одна проблема с пользовательскими гаджетами — их доступность. При подсоединении к Интернету ноутбук, консоль Nintendo Switch или даже мысленное пространство для взаимодействия с виртуальным не в состоянии обеспечить идеальную равномерность восприятия.

COVID-19 отчетливо выявил пробелы в цифровой доступности. Когда пользователь думает о цифровом искусстве, у него, вероятно, уже есть доступ как минимум к смартфону, а если нет, то он может говорить о распространении культуры в гораздо более фундаментальном масштабе. Это заставляет задуматься о том, как искусство предложить что-то отличное от того, что было раньше, особенно когда физический пользовательский опыт ограничен? У кого вообще есть доступ к виртуальному миру и насколько широко доступны работы художников? Скорее всего, владельцы VR-шлемов уже имеют доступ к «высокому цифровому искусству».

Когда Я. Стенсен работал над *The Deep Listener*, он думал, например, о том, как мало вычислительной мощности можно использовать для запуска художественного произведения. В итоге оказалось, что для этого достаточно мощности iPhone 6. При этом художник вообще не может создавать подобные произведения искусства с дополненной реальностью. Я. Стенсену было очень сложно оптимизировать цифровой формат до технологических параметров iPhone 6: это потребовало бы совершенно иной художественной стратегии. На самом деле одним из возможных вариантов может быть текст: авторы могут создавать и распространять стихи в виде обычных текстовых сообщений. Художники призваны ориентироваться в этой позиции, стремясь к чему-то переломному, одновременно думая об аудитории, совместимости и оптимизации. Приходится учитывать, насколько специфична эта граница технологической доступности.

## Заключение

Якобу Стенсену повезло, поскольку он вел свой текущий проект с Luma Foundation, поддержавшем талантливого автора в этот период. Когда Стенсен работал в поле, иногда по пояс в воде или в грязи, он чувствовал, что попадает в закрытое психологическое пространство. В виртуальной среде художники используют те же основные чувственные приемы, что и в любой другой форме искусства. Чувствительность к окружающей среде и погружение в нее являются источниками творческого вдохновения художника, даже если он работает в цифровом формате. Очевидно, что эта эмоциональная дихотомия движет творческой работой. «Когда я работаю в поле, — говорит Стенсен, — я чувствую себя спокойно; но я чувствую себя напряженным и вне своего тела, когда занимаюсь административной работой на плоском экране дома. Создавая виртуальный мир, я объединяю эти два режима существования в нечто, имеющее для меня как телесное, так и интеллектуальное значение» [5].

Подводя итог, можно констатировать, что *виртуальное может быть интеллектуальным, эмоциональным и сенсорным через звук, пространство, свет, запах и текстуру*. Многие художники уже осознают, что сегодня нам нужно больше когнитивных ощущений в цифровой художественной культуре, что вызывает необходимость в разработке мультисенсорных проектов.

## Список использованной литературы

- [1] Ищенко Е. Берлинская биеннале: кто здесь будущее? — URL: <http://aroundart.org/2016/07/20/9-berlin-biennale/> (дата обращения: 22.11.2022).
- [2] Archy K. Dreamlands: Immersive Cinema and Art, 1905–2016. Catalogue. — New York: Whitney Museum of American Art, 2016. — 256 p.
- [3] Bridle J. The New Aesthetic. — URL: <https://jamesbridle.com/works/the-new-aesthetic> (дата обращения: 20.02.2023).
- [4] Oliver Laric: [перс. сайт]. — URL: <https://www.tanyaleighton.com/artists/oliver-laric> (дата обращения: 20.02.2023).
- [5] Jakob Kudsk Steensen: [перс. сайт]. — URL: <http://www.jakobsteensen.com/> (дата обращения: 18.11.2022).

## References

- [1] Ishchenko E. Berlin's biennale: who's the future? — URL: <http://aroundart.org/2016/07/20/9-berlin-biennale/> (data obrashcheniya: 22.11.2022).
- [2] Archy K. Dreamlands: Immersive Cinema and Art, 1905–2016. Catalogue. — New York: Whitney Museum of American Art, 2016. — 256 p.
- [3] Bridle J. The New Aesthetic. — URL: <https://jamesbridle.com/works/the-new-aesthetic> (data obrashcheniya: 20.02.2023).
- [4] Oliver Laric: [pers. sayt]. — URL: <https://www.tanyaleighton.com/artists/oliver-laric> (data obrashcheniya: 20.02.2023).
- [5] Jakob Kudsk Steensen: [pers. sayt]. — URL: <http://www.jakobsteensen.com/> (data obrashcheniya: 18.11.2022).

Статья поступила в редакцию  
23.02.2020.

Опубликована 30.03.2023.

### Nazarov Yuri V.

Doctor of Art History, Corresponding Member of the Russian Academy of Arts, Professor, Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art) (RSU), Moscow, Russian Federation  
e-mail: nazaret48@yandex.ru