

ИСКУССТВО В СЕТИ: В ПРЕДЕЛАХ ДОСЯГАЕМОСТИ?

В конце мая 2023 года Майк Винкельман опубликовал в социальных сетях новую работу: парящий в невесомости космонавт пытается дотянуться до блестящей сферы. Кажется, она совсем рядом, но в то же время остается недосыгаемой — в пустом пространстве нет поверхности, от которой можно оттолкнуться, чтобы преодолеть крошечное расстояние, отделяющее астронавта от его цели. По традиции художник воздержался от каких-то комментариев по поводу смыслов работы, ограничившись только названием — «Within reach» («В пределах досягаемости») — которое, впрочем, тоже ясности не прибавляет. Многочисленные подписчики высказывают самые разные предположения: одни убеждены, что художник таким образом выражает свое беспокойство по поводу экологических проблем (недаром скафандр космонавта увит зелеными растениями), другие высказывают предположение, что автор озабочен вопросами гендерной идентичности на галактическом уровне, а кто-то и вовсе утверждает, что это очередная симпатичная, но совершенно лишенная смысла картинка.

В то же время эта работа может быть воспринята, как идеальная иллюстрация сегодняшней жизни пользователей глобальной Сети. Интернет, в первую очередь, является поставщиком колоссальных объемов информации, воспринимать которую становится сложнее с каждым днем. Это касается всех аспектов человеческого знания, и, безусловно, справедливо для мира искусства: никогда прежде поистине бесценные сведения не были столь доступны — буквально в паре кликов.

До сих пор непросто поверить, что, не выходя из дома, каждый может «побывать» практически на любой крупной выставке, которая проходит в ведущих музеях мира, причем не просто «пройтись» по виртуальным залам, но посетить экскурсию, которую проведут специалисты высочайшего уровня, посвятившие всю жизнь изучению художника, работы которого представлены в экспозиции. Многие приходят в восторг от возможности в мельчайших деталях разглядывать шедевры Питера Брейгеля-Старшего на сайте, созданном специалистами венского Музея Истории искусств, или буквально оказаться «внутри» произведений импрессионистов и постимпрессионистов, рассматривая не просто репродукции прекрасных картин, но изучая методику нанесения мазков и специфику построения красочных слоев на сайте Кельнского музея. Безусловно, впечатляет и скорость получения необходимой информации: не проходит и нескольких секунд, и желаемая картина (или история жизни художника) оказывается доступна.

Но у этой доступности есть и обратная сторона. Становится крайне сложно отделить зерна от плевел, и в результате ищущий оказывается жертвой весьма противоречивой информации. При этом порой подобная информация появляется и тиражируется злонамеренно, а иногда — по незнанию, но исключительно из самых добрых побуждений.

Ярким примером такой «противоречивости» может служить чудесный портрет юной девушки, созданный, если верить подписям в многочисленных сетевых публикациях, прославленным французским живописцем Вильямом-Адольфом Бугро (1825–1905). Эта репродукция вот уже несколько лет регулярно появляется не только в социальных сетях, но и в виртуальных художественных альбомах, которые любят создавать пользователи Сети по всему миру. Несмотря на то что знатоки уже давно выяснили, что Бугро никакого отношения к этому изображению не имеет, а настоящим автором является греческий художник и дизайнер Александр Скараманга, известный под ником askar, который еще в 2006 году опубликовал свою цифровую картину «Aphrodite 010» — по его собственным словам, он пытался создать «портрет идеальной девушки», но даже не мог себе представить, что получится настолько популярное изображение. «Я не могу сосчитать, сколько раз я видел его опубликованным в Интернете, как произведение Бугро! Думаю, я должен считать это комплиментом», — пишет Скараманга на своей странице в художественно-дизайнерском сообществе.

Кто и когда приписал «Афродиту» Бугро остается загадкой, но в результате появилось две параллельные реальности: в одной автором «Афродиты» является современный греческий художник,

в другой — французский живописец XIX века. Это может показаться забавным, но репродукция этого портрета уже появляется не только в сетевых публикациях, но и в презентациях по истории искусства, которые готовят не слишком внимательные школьники и студенты.

Кажется очевидно, что следует пользоваться исключительно проверенными источниками: сайты крупных музеев, виртуальные выставки, наилучшим образом уберегут от сомнительной информации. Кроме того, сегодня многие преподаватели отмечают, что такие виртуальные проекты имеют большое образовательное значение.

Но только виртуальными выставками дело не ограничивается. На протяжении последних лет самые разные музеи создают программы (и, конечно, приложения для смартфонов), которые тоже называют «виртуальными выставками», хотя, наверное, это не вполне корректно. Так в 2019 году парижский Лувр запустил проект «Мона Лиза: за стеклом», виртуальное путешествие, позволяющее всесторонне исследовать самую известную картину в истории человечества. Погрузившись в цифровое пространство, пользователи могут не только познакомиться с историей создания «Джоконды», но и посмотреть, как она менялась с течением времени и даже «выйти за пределы» изображения — увидеть интерьер, в котором находилась модель, позировавшая Леонардо да Винчи. Не менее интересный и познавательный проект, получивший название «В трех измерениях...» был представлен и в Третьяковской галерее, где, воспользовавшись шлемами виртуальной реальности, посетители музея могли не только узнать о творчестве мастеров авангарда Казимира Малевича и Наталии Гончаровой, но и самостоятельно «воссоздать» их работы.

Неудивительно, что появилось немало восторженных отзывов, авторы которых восхищались объемом уникальной информации, еще недавно доступной только музейным работникам. Однако оказалось, что противников у такого формата не меньше: по их мнению, подобное цифровое погружение в мир искусства может отвлечь от реального взаимодействия с картинами или скульптурами. Конечно, можно говорить, что это совершенно разный эстетический опыт — цифровые репродукции лишены «энергетики» художника, они не способны вызывать эмоциональные переживания, тогда как только реальные произведения искусства пробуждают истинные эмоции.

Произведения искусства (пусть и их цифровые копии), находящиеся в зоне моментальной доступности — это благо, вот только последствия этого непредставимого ранее сближения пока невозможно оценить. С одной стороны, количество людей, получивших

А.Р. Апресян
Искусство
в сети:
в пределах
достижимости?

@ 2023 А.Р. Апресян,
кандидат философских наук,
доцент кафедры эстетики
философского факультета МГУ
им. М.В. Ломоносова