

ТЕНДЕНЦИИ



# Холст, масло, pixel

ФОТО: EBRANK.COM

## Science и digital art покоряют музеи Петербурга



Иван ВОРОНОВ  
журналист

Несмотря на все сложности, в город постепенно возвращается культурная жизнь. Музеи открывают свои двери и представляют новые выставки. Среди них немало относящихся к ультрасовременным направлениям — различные варианты digital и science art. Использование современных технологичных способов можно удивить, а то и возмутить консерваторов, привыкших к тому, что музей — это чинно развешенные по стенам картины и стеклянные витрины. Краткий обзор того, как работают с новыми подходами петербургские художники, учёные и музейщики, — в материале «ДП».

### Космические мечты

В первых числах сентября вернулся к работе музей современного искусства «Эрарта». Одна из стартовых выставок нового сезона — Cosmodreams Марины Фёдоровой. Проект, который можно было бы отнести к модному нынче жанру «ретрофутуризма», напоминает о том, что именно наша страна была пионером в покорении космического пространства. При этом художница не эксплуатирует тему плакатной доблести и великих свершений, а демонстрирует глубокую рефлексию через призму женского взгляда. В её героинях можно угадать образ повзрослевшей Алисы Селезнёвой из произведений Кира Булычёва. А космос выглядит не опасной и непознаваемой стихией, а скорее полем безграничных возможностей. Не только для подвигов, но и для мечтаний.

Хотя основными экспонатами являются вполне классические живописные полотна, выставка просто нашпигована высокими технологиями. От транслируемого на экране видеоарта, в котором посетитель отправится в ещё один музей, расположенный на Луне, до специально написанного мобильного приложения. Запустив его на своем смартфоне, посетитель получает доступ к AR (дополненной реальности). После этого некоторые картины, если навести на них камеру телефона, «оживут».

«Я рассматриваю digital не как замену классического искусства, а всего лишь как новый инструмент в палитре художника. При помощи AR картина может изменить смысл. А может продолжиться её история, сюжет. Это некий мост между художественным миром и новыми поколениями. Современные дети растут в атмосфере digital, это для них понятный язык. И, используя его, мы связываем два мира», — рассказала Марина Фёдорова «ДП».

Над сложным и дорогим проектом работала команда более чем из десяти человек — дизайнеры, аниматоры, программисты, композитор. После залов «Эрарта» он отправится в Москву, а потом — в Объединённые Арабские Эмираты и, возможно, Японию, где интерес к digital-art больше, чем в консервативной Европе. Кроме того, Cosmodreams регистрируется как товарный знак и в перспективе должен превратиться в платформу для начинающих художников, готовых экспериментировать с новыми формами и смыслами художественного выражения.

### Камни предков

Выставка «Камни предков», реализованная в жанре science art, откроется в Центральном музее связи имени Попова в последней декаде октября. Идея такая — поместить археологические артефакты каменного века в антураж фантастического фильма или компьютерной игры. Светящиеся постаменты, 3D-проекции и даже мини-платформа с эффектом левитации, над которой парит один из артефактов, — всё это разительно отличается от традиционной по-

дачи археологического материала в музеях России и мира. Авторы выставки, участники объединения «Музей №7», уверены, что такой подход способен увлечь древней историей человечества гораздо больше, чем те же наконецники стрелы, каменный нож или топор, уныло лежащие на витрине.

«Девайсы будут не отвлекать, а, наоборот, концентрировать внимание на артефакте. Для этого есть много различных технических приёмов. Но только обладая вкусом можно создать экспозицию таким образом, чтобы у посетителя создалось впечатление, что именно артефакт был главным действующим лицом. И весь антураж — ради него. Но настало крутой, что его нельзя экспонировать иначе, кроме как на левитационной платформе. Для этого у нас в команде и есть художники, которые понимают, что выглядит плохо, а что хорошо. Ведь очень часто экспозиции вынуждены делать научные сотрудники, а не художники. А они совсем на другое смотрят», — поясняет сооснователь проекта «Музей №7» Николай Севостьянов.

Попутно создатели «Музея №7» опровергают мнение о том, что digital-искусство обязательно должно быть дорогим.

Общий бюджет выставки Николай Севостьянов оценивает примерно в 500 тыс. рублей, причём это сумма, потраченная за несколько лет непрерывной работы. Самой весомой статьёй расходов стала аренда гаража, где в основном кипела ра-

бота и номер которого дал название объединению энтузиастов.

### Путём да Винчи

Критики любят говорить, что актуальное искусство, увлекаясь высокотехнологичными формами, теряет содержание.

На это им можно возражать, что если человеку нечего сказать, то он ничего не скажет и в классических жанрах. А если есть что, то он волен сам выбрать форму для своего высказывания.

«Нам почему-то иногда кажется, что традиционный художник — это человек, который не занимался технологией. Он, мол, был озабочен только портретным сходством, передачей настроения или художественным выражением своей гражданской позиции, например. Это, конечно, полное несоответствие исторической реальности. Давайте возьмём пример, с которым трудно поспорить: Леонардо да Винчи. И вообще всех ренессансных художников. Они ничуть не меньше, чем изучением законов перспективы, занимались именно технологиями. Как смешивать краски, из каких минералов выделять какие пигменты. Что будет, если загрунтовать холст необычным образом, что будет, если писать на необычных поверхностях. Желание использовать новые технологии — это исконное любопытство и страсть художника. И современному художнику это так же интересно, как и Рафаэлю», — рассуждает арт-директор «ДК Громов» Дмитрий Мильков.

«Таков естественный путь эволюции искусства и общественного сознания. Искусство ищет новые формы. Это связано и с развитием технологий, и с новыми способами коммуникации. И с тем, что появляется возможность делать художественное высказывание с большим количеством измерений. Часто искусство, которое старшему поколению кажется «странным», гораздо лучше воспринимается молодой аудиторией, потому что разговаривает на понятном ей языке. Этот язык может быть более лёгким, чем у классики, а может быть и более сложным — это ещё предстоит осознать», — дополняет директор ЦВЗ «Манеж» Павел Пригара.

При этом профессионалы арт-рынка признают, что опасность «заиграться» в технологии у актуальных художников digital и science art всё-таки есть.

«Велика опасность превратить музей в некое место, где сами произведения искусства не так и важны. Причём это касается и современных произведений, и работ старых мастеров. Исхитрившись, можно и с «Моной Лизой» сыграть в эту игру. Яркий пример — разнообразные «живые полотна». Айвазовский, Дали, Босх. Хороший это проект или плохой? Не хочу занимать резкую позицию. Но главная опасность заключается в том, что кто-то из посетителей может подумать, что он действительно видел Дали. Однако, чтобы увидеть Дали, нужно увидеть оригинал. И об этом нельзя забывать. Альфио и омегой искусства является само произведение. А не то, как мы обставим его презентацию зрителю. И уж тем более не его технологичная подмена», — резюмирует Дмитрий Мильков.



Опасность превратить музей в место, где сами произведения искусства не так и важны, есть