

УДК 7.036 + 008
ББК 85 + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.3-127-144
recieved 16.06.2019, accepted 27.09.2019

АЛЕКСАНДРА ЛЬВОВНА ЮРГЕНЕВА

Государственный институт искусствознания,
Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-0465-4728

e-mail: lvovushka@yandex.ru

ЖИВОПИСНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ КАК УНИВЕРСАЛЬНЫЙ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ СЛОЙ

Аннотация. Развитие цифровых технологий породило совершенно новое восприятие поверхностей, каждая из которых представляется потенциальным экраном. Именно экраном, поскольку на нее может быть транслировано любое изображение, сохраненное на электронном носителе (в памяти телефона, компьютера или на карте памяти фотоаппарата). Оцифровка изображений в высоком разрешении сделала возможным не только глобальное распространение художественной информации, но и погружение шедевров живописи в повседневное бытовое пространство. Работы известных художников активно участвуют в формировании приватного пространства. Они становятся акцентами, которые характеризуют человека, сообщают окружающим о его вкусах и интересах. Точно также они функционируют в виртуальной среде: на персональных страницах и в том контенте, который публикует пользователь, они соседствуют с фотоснимками из повседневной жизни, формируя портрет его личности. По сути, образ человека в социальной сети во многом состоит из визуальных копий. Новая практика репрезентации произведений знаменитых художников в форме иммерсивных выставок также указывает на изменение отношения к понятию копии в современной культуре. Превращенное в цифровую копию живописное произве-

дение меняет свои онтологические характеристики и становится доступно для самых различных трансформаций. Открывается возможность его безграничного тиражирования, фрагментации и анимирования. В доцифровой период подобные манипуляции были возможны только с текстом. Причем использование таких приемов авторы мультимедийных экспозиций преподносят в качестве необходимых мер, призванных облегчить для современных посетителей процесс восприятия статичных изображений. Предпосылки и отзвуки этих процессов можно найти в саморепрезентации пользователей социальных сетей и технологии трехмерного видеомэппинга. Видеомэппинг предполагает проецирование на поверхности строений (чаще всего обладающих исторической значимостью) изображений, которые могут по-новому интерпретировать их место в мировой культуре и в культуре страны. При этом визуальные эффекты при необходимости создают иллюзию разрушения объектов или полного изменения их облика. Эта технология напрямую указывает на нестабильность любой поверхности в цифровую эпоху. Совокупность этих явлений позволяет говорить о формировании представления о произведении искусства как мультимедийном слое, лишенном привязки к одной единственной поверхности и доступном для различных модификаций.

Ключевые слова: иммерсивные выставки, оцифровка изображений, мэппинг, саморепрезентация, фотография, копия, поверхность, мультимедийные технологии

ALEXANDRA L. YURGENEVA

State Institute for Art Studies,
Moscow, Russia

ORCID: 0000-0002-0465-4728

e-mail: lvovushka@yandex.ru

A PAINTING AS A UNIVERSAL MULTIMEDIA LAYER

Abstract. The development of digital technologies has generated a completely new perception of surfaces, each of which is seen as a potential screen.

A screen indeed, because any image stored on electronic media (in phone memory, computer or camera memory card) can be broadcast on it. High-resolution digitization of images has enabled not only global distribution of artistic information, but also immersion of masterpiece paintings in everyday living space. Works by famous artists are actively involved in shaping the private space. They become an emphasis that characterizes a person, informs others of their tastes and interests. They function in a virtual environment in exactly the same way: on personal webpages and within the content published by the user, they exist side by side with photographs from everyday life, shaping a portrait of one's personality. In fact, the image of a person on social media consists, to a large extent, of visual copies. The new practice of representing famous artists' works in the form of immersive exhibitions also indicates a change in the attitude to the concept of copies in modern culture. Turned into a digital copy, an artistic painting changes its ontological characteristics and becomes available for a variety of transformations. It becomes possible to replicate, fragment and animate it infinitely. In the pre-digital era, such manipulations were only possible with text. Moreover, authors of multimedia expositions present the use of such techniques as a necessary measure designed to facilitate the process of static images perception by contemporary visitors. Prerequisites and echoes of these processes can be found in self-representation of social media users and 3D video mapping technology. Video mapping involves using the surface of buildings (often historically significant ones) to project images that can interpret their place in the global and domestic culture. At the same time, visual effects, if necessary, create the illusion of destroying objects or changing their appearance completely. This technology is a direct indication of instability of any surface in the digital era. The combination of these phenomena makes it possible to consider the emergence of the idea of an art work as a multimedia layer devoid of links to a single surface and available for various modifications.

Keywords: immersive exhibitions, digitization of images, mapping, self-representation, photography, copy, surface, multimedia technologies

Сегодня одним из самых современных способов знакомства с искусством являются мультимедийные экспозиции. Речь пойдет не об образцах цифрового искусства, а о живописных произведениях,

которые обретают цифровую форму. Выставки таких сущностно обновленных картин проходят в Париже, в цифровом музее изящных искусств L'Atelier des Lumières («Мастерская света»), в Риме, в Амстердаме (Музей Ван Гога), в Москве (центр цифрового искусства Artplay Media). Важно отметить, что для экспозиции выбирают тех живописцев, которые в массовой культуре негласно наделены абсолютным авторитетом в качестве деятелей искусства. Это может быть Ван Гог, Босх, Климт, Клод Моне, Питер Брейгель или сразу целая галерея авторов, представляющих одно из направлений, как это было на выставке «Великие модернисты. От Моне до Малевича» (здесь были Эдгар Дега, Тулуз Лотрек, Анри Руссо и другие) или «Французские импрессионисты» почти с тем же самым составом авторов.

Архитектура такой экспозиции предполагает, что изображения размещаются не только на стенах и перегородках, но и на полу. Они не статичны, а сменяют друг друга. Они многократно увеличены в размерах, фрагментированы, преобразованы в анимацию. Фигуры на картинах двигаются в танце, растворяются, превращаются одна в другую, над полем взлетает стая черных птиц, которая в какой-то момент сливается в единое черное пятно и выполняет функцию кинематографического затемнения. В случае с Густавом Климтом вокруг зрителя в реальном времени из темноты разворачиваются орнаменты. Выставки сопровождается подобранный организаторами музыкальный фон или «закадровый» голос, зачитывающий фрагменты письменных документов, связанных с жизнью художника (письма или автобиографические записки). Сам выставочный зал может представлять собой простой четырехугольник или быть выполненным в виде широкого коридора. Для успеха проекта необходимо наличие больших свободных поверхностей, которые не перекрывают друг друга или делают это частично, так, чтобы при наложении проекций получился заранее продуманный коллаж.

В текстах, анонсирующих открытие выставок, в качестве фактов для привлечения публики, фигурируют такие выражения, как «более тысячи полотен из двадцати музеев мира», «тысячи квадратных

метров», «площадь экранов тысячи квадратных метров». Такой примитивный прием, в основе которого лежит представление о раз- мере, должен сразу же внушить ощущение значимости проекта. Громкие имена художников, с одной стороны, призваны оправдать такой масштаб экспозиции, а с другой — величина охвата площади поверхности может внушить интерес к выбранным авторам, если посетитель впервые сталкивается с их творчеством.

Сергей Десятов, организатор выставки «Великие модернисты», прямо говорит об ориентации таких выставок на молодежь, которой трудно «смотреть на неподвижные полотна», поскольку эта работа сознания для нового поколения слишком тяжела (1). Свой проект он предлагает воспринимать в качестве первой ступени в обучении правильному восприятию искусства живописи. Таким образом организаторы предлагают рассматривать эти выставки в аспекте образования и педагогики, а не эстетики.

Ирина Захарченко отмечает, что при переводе живописного произведения в цифровой формат происходит превращение содержащейся в нем уникальной художественной информации (текстуры, формата, игры цвета, происходящей в полупрозрачности слоев краски и лака при смене освещения и ракурса), в усредненную цифровую. «К этому следует добавить, что цифровая копия, в числе прочего, меняет сам характер оригинала: «глаз» камеры фиксирует произведение в условиях определенного освещения, которое влияет на свето-теневые, цветовые и другие характеристики произведения» (2, с. 109). То есть процесс индивидуального восприятия полотна зрителем, естественная коммуникация между ним и произведением искусства оказываются нарушены. Посетитель мультимедийной выставки знакомится с теми признаками произведений, которые организуют творчество художника в качестве своего рода усложненной пиктограммы. Здесь будут только крупные, местами нечеткие пятна и упрощенные формы, формирующие в сознании смотрящего некую модель, по которой он сможет в дальнейшем опознать творчество художника в пространстве массовой культуры.

Пара в горизонтальном положении в верхней части пейзажа, — это Марк Шагал; портрет, где обрамленное темными волосами женское лицо «венчает» фигуру, сплошь состоящую из орнаментальных элементов, — это Густав Климт, и т.д. И. Захарченко, рассматривая этот феномен с точки зрения информационного подхода, приходит к следующему выводу: «Представляемая цифровыми копиями художественная информация оказывается “гламурной” — более яркой и интенсивной. Художественное произведение упрощается до внешней презентации, превращается в одну из составляющих плотного медийного потока» (2, с. 109).

Авторы экспозиций активно пользуются приемом укрупнения отдельных фрагментов картин, они могут быть вынесены на отдельные экраны или быть выделены из произведения, превращающегося в фон. Весь сеанс выставки «Микеланджело. Сикстинская капелла» был выстроен на последовательном раскрытии драматургии фресок, сделанных художником. Сцены из Книги Бытия демонстрировались по порядку и перебивались вставками компьютерной графики, а отдельные фигуры были «вырезаны» и проецировались на черном фоне на экраны и пол выставочного пространства. Такая упорядоченная репрезентация лишает посетителя свободы наблюдения и всматривания в произведение искусства, при которой каждый выделяет для себя те или иные детали, формирует взглядом свою структуру картины, лишь отчасти определенную художником. В данном случае слово «сеанс» более чем уместно, поскольку фрески оказываются смонтированы, как сцены фильма, и закреплены на своих местах в едином мультимедийном потоке. Более того, цифровое табло с бегущей строкой сопровождало цитатой из Библии, словно субтитрами, каждый фрагмент.

Однако по замыслу создателей все это делается для более глубокого погружения в творчество художника, неслучайно выставки так и называются иммерсивные (от англ. *immersive* — погружение). Но погружение происходит скорее на физическом уровне. Сами посетители, поверхность их тел становятся частью экспозиции, одним

из экранов: на них попадают проекции изображений и блики. При этом посетители могут свободно передвигаться по залу и делать фотоснимки. Акт создания фотографий заведомо предполагается авторами как неотъемлемая часть этого аттракциона. Плоскость снимка объединяет картины и посетителей, которые спешат запечатлеть полное погружение в искусство свое или своих близких.

Картины посредством фотографических и родственных им технологий превращаются в мультимедийные объекты, в застывшие маски, которые впоследствии искусственно оживляются при обработке в компьютерных графических программах. Екатерина Сальникова отмечает, что «Материя живописного произведения обладает конечным присутствием не просто «здесь и сейчас», но «только здесь» и «только сейчас» (И в этом традиционное изобразительное искусство сродни театру, зрелищу)» (3, с. 43). Но с этого момента живописные произведения перестают существовать по естественным для них законам и принимают правила жизни, близкие к кинематографическим. Они транслируются в определенные часы в качестве ограниченной во времени последовательности, имеющей начало и конец. И при необходимости они одновременно могут демонстрироваться в разных уголках мира. Как результат, исходные произведения утрачивают ту ауру, которая, по мнению Бенямина, свойственна произведениям, созданным вне системы технической воспроизводимости: «Тиражируя репродукцию, она заменяет его уникальное проявление массовым» (4, с. 195).

Но в чем же тогда причина успеха таких выставок, или мультимедийных шоу? На мой взгляд, для этого в современной культуре существуют две причины или две проблемы: это отсутствие в наше время единого стиля эпохи и феномен существования копий в современном мире.

Единый стиль поднимает вопрос поверхностей. При существовании единства эстетических установок поверхности любых предметов, присутствующих в повседневной жизни (от деталей платья или табакерки до архитектуры здания или целого города), могли в той

или иной мере быть отмечены характерными элементами и решениями. И эти элементы формировали образ как публичного, так и частного пространства. Вокруг человека возникала некая система координат, ведь стиль отражал социокультурные установки современников и был соотносим с определенными временными рамками, можно было отследить время до его существования и после. Сейчас выбор стилистического решения представляет собой вопрос из области индивидуальных предпочтений, которые выходят на первый план. Стиль большей частью напрямую соотносится с личностью, а не со временем, которое стало легче отслеживать по присутствию в быту и промышленности тех или иных технических объектов и смене их моделей. Аспект моды, безусловно, играет свою роль, но не является решающим, поскольку мода слишком быстро меняется (да и сами эпохи стали значительно короче), и уже на наших глазах можно заметить эффект повторяемости и возвращения.

Говоря о поверхности в связи с иммерсивными выставками, необходимо упомянуть и другое направление взаимодействия современных мультимедийных технологий и искусства — трехмерный видеомэппинг. Он представляет собой «диалог между историческим прошлым, связанным с характеристиками исторических зданий, и технологическим настоящим, в котором используются спецэффекты с высоким коэффициентом симуляции, позволяющие резко манипулировать изображением, переписывать и перепроектировать его» (5, с. 168). Как и музейные шоу выбирают для экспозиции фигуру именитого художника, авторы проектов видеомэппинга обращаются к крупным постройкам, что обусловлено потребностью в большой плоскости. Эти строения как правило также обладают особой культурной значимостью, и проекция дополняется теми смыслами, которое несет в себе архитектурный объект в масштабе города или страны. Слой цифрового неосознаваемого изображения возникает на объекте мгновенно и способен к быстрой трансформации в нечто иное, оно меняет облик здания и может создать иллюзию его полного разрушения. Мэппинг буквально указывает на невозможность

сохранения постоянства поверхности, стиля, культурного слоя в цифровом мире. Неслучайно драматургия шоу мэппинга часто строится на демонстрации смены эпох: например, зрителям предлагают проследить историю человечества от анимированных изображений со стен гробниц египетских фараонов до кружащихся балерин Большого театра.

В целом этот же мотив мы обнаруживаем в инсталляциях художников, где объекты собраны из предметов с разными «говорящими» поверхностями, соответствующими определенным ассоциативным рядам. Авторы максимально используют пространство выставочного помещения не только стены, но пол и потолок таким образом, что плоскости помещения совпадают с самим произведением. К примеру, Ирина Корина в своих работах использует растяжки с изображением кирпичной кладки, ковры, бархатные занавесы, которыми драпирует стены. Проект Дмитрия Гутова «Над черной грязью», сделанный в соавторстве с Татьяной Филипповой, был впервые представлен в 1994 году, однако, в 2013 году он был воссоздан в рамках выставки «Реконструкция» и обрел по прошествии двадцати лет новые смыслы. Весь пол выставочного зала был завален грязью, на которую сверху были положены нестроганные доски, на стенах сразу над уровнем плинтуса помещались фотографии московских киосков. Для знакомства с инсталляцией посетителям предлагалось пройти по доскам: такое взаимодействие с художественным объектом переносило их из пространства фонда культуры «Екатерина» 2010-х в другую историческую реальность, воскрешая повседневный опыт 1990-х годов.

Появление фотографии и дальнейшее развитие ее принципов, в результате которого возникла цифровая фотография и технологии сканирования изображения в высоком разрешении, изменили природу изображения и механизмы его восприятия. В связи с феноменом дигитализации музейных практик Захарченко говорит о необходимости постановки вопроса о «влиянии формирующихся на этой основе рецепторных механизмов на идентичность современного

человека» (2, с. 107). И мы действительно обнаруживаем эту связь оцифрованного искусства и саморепрезентации человека в социальных сетях. Подборки произведений художников разных направлений и эпох стали частью коммуникации в социальных сетях. Однако более вероятной представляется схема воздействия привычки к виртуальному общению на способы репрезентации произведений искусства. Пользователи постоянно делятся и обмениваются изображениями, выбор которых дополняет их виртуальный портрет, целиком составленный из копий. Он, как мозаика, формируется из визуальных фрагментов повседневной жизни людей и цифровых копий объектов, не связанных непосредственно с физической реальностью человека, которые он, однако, полагает включенными в его жизненное пространство на основании своих интересов и симпатий. Сюда относятся цифровые репродукции картин, снимки туристических мест и природных ландшафтов, животных, фотографии медийных персон, чужих детей и проч. «Облик» человека в виртуальном сетевом пространстве подобен манекену, облепленному зеркалами, в гранях которых отражаются лишь избранные им элементы реальности.

Одновременно знаменитые произведения искусства присутствуют в форме репродукций и в физическом мире: они могут быть помещены на обложку паспорта, чехла телефона, сумку, на одежду (футболки, платья и пальто с «Поцелуем» Климта) и т.д. Сегодня утвердившейся практикой стала продажа сувениров с изображениями, представленными на временной или постоянной выставке. Примечательно, что выставочное пространство Artplay Media устроено таким образом, что на выходе посетитель попадает прямоиком в сувенирную лавку, наполненную всеми этими товарами. То вольное перемещение и деформация картин, с которыми он столкнулся в зале, получают здесь свое логическое продолжение: изображения с легкостью солнечного зайчика перескакивают с предмета на предмет, оставляя на каждом свой отпечаток. И человек, который теперь самостоятельно, практически без всяких ограничений, выстраивает

свою визуальную «среду обитания», окружает себя теми вещами, которые отражают его предпочтения. Предметы, которые следуют за своим владельцем в публичное пространство, как и публикуемые им в социальных сетях изображения, оказываются частью его саморепрезентации. В приватном пространстве они создают эмоционально комфортную для человека атмосферу. Если видеомэппинг несет в себе сообщение об изменчивости окружающих поверхностей, то бесконечная возможность репродуцирования и метаморфозы, происходящие с живописными полотнами в рамках мультимедийных выставок, утверждают их мобильность в современном мире. Эту черту плоскостное произведение искусства приобретает при переходе в цифровой формат. Ингрид Хельцль говорит о том, что оно становится «мультиплатформенным и определяется через эту платформу или дисплей, а не через изначально присущую характеристику или онтологию» (6, с. 474–475). Практически безграничная широта возможностей печати, передачи и проецирования цифрового изображения на поверхность превращает любую плоскость в потенциальный экран. Другой гранью этого феномена является «мобильное искусство», которое заведомо создается для среды портативных мультимедийных устройств, повсюду сопровождающих своих владельцев. По мнению Лариссы Хьеф, «мобильное искусство находится в центре перекрестка художественное — повседневное — социальное» (7, с. 174). Но сейчас в эту же область намеренно помещают те знаменитые образцы традиционного искусства, которые обычно соотносятся с совершенно конкретной (музейной или частной) территорией. Не случайно при определении подлинности произведения искусства такую роль играет провенанс, позволяющий проследить все его перемещения и отчасти подтверждающий его подлинность.

Музейный мир активно участвует в создании этого «слоя» художественных копий в повседневном пространстве и легализует сам принцип копирования. У современного человека выработалась привычка знакомства с произведениями традиционных видов ис-

кусства посредством экрана. Музеи оцифровывают свои коллекции, запущен масштабный проект Google art project по созданию виртуальных копий ведущих художественных музеев мира (среди них Галерея Уффици, Галерея Тейт, Государственный Эрмитаж), где работы известных художников представлены в таком разрешении, что видна фактура красочного слоя. Оцифровка музейных коллекций и архивов, конечно, значительно упрощает работу исследователей. И, безусловно, здесь в большей степени, чем на мультимедийной выставке, можно познакомиться со спецификой творчества художника, но это происходит только при приближении фрагмента изображения. В этот момент оно теряет свою целостность, и произведение как таковое с экрана исчезает. Подобный цифровой архив визуального искусства позволяет надеяться на сохранение произведений для последующих поколений, даже если оригиналы по какой-то трагической случайности будут утрачены. Возникает идея глобальности шедевра, его существования вне географических координат, где-то над физическим миром, а также его принадлежности и доступности каждому из живущих. Изображение картины может быть открыто на экране любого компьютера, телефона и другого средства связи, подключенного к Интернету.

Уже в XIX веке сами художники использовали фотографии для того, чтобы показать свою работу друзьям или родственникам, с которыми их разделяло большое расстояние. К примеру, в письмах Гюстава Курбе мы находим упоминание о том, как происходила фотосъемка его картин «Купальщицы» и «Прядильщицы» (1851 год). Из письма родителям: «Мы очень заняты в это время фотографированием «Прядильщиц», «Купальщиц» и моего портрета. Нет ничего труднее этих операций. Пробовали три или четыре фотографа, которые ничего не могли сделать. Мой портрет великолепен, когда у меня будут отпечатки, я вам вышлю, так же как и отпечатки с картин» (8, с. 80).

При этом фотографы-пикториалисты, работая с технологией фотографии, напротив, изо всех сил противились возможности тира-

жирования своих фотокартин. Они настолько усложняли технологию создания своих произведений, что они становились действительно неповторимыми. Художественный снимок непременно должен был содержать непосредственно рукотворный след, будь то простая обрезака кадра, трудоемкое нанесение краски вручную или процарапывание светочувствительного слоя. Это были первые художники, которые столкнулись с феноменом создания произведения искусства при помощи «автомата», что заставляло их бороться за признание своего авторства. Подобного явления в связи с гравюрой не происходило, поскольку было понятно, что каждая линия вырезана мастером, в то время как момент управления фотографом изображительным слоем оставался неявным. Это был первый опыт, когда принципы взаимодействия человека и техники оказывались близки созданию мультимедийного произведения искусства. Эпоха фотографии открыла возможность тиражирования живописных произведений и транспортировки их копий сперва в пространство различных помещений, а затем и их трансляции на любых поверхностях.

Но сегодня человек ведет хронику своей жизни в социальных сетях, где его саморепрезентация растянута на годы и постоянно дополняется новыми данными, представляющими собой не в последнюю очередь фотографические отпечатки его жизни. В памяти любого домашнего компьютера, телефона или на удаленном сервере сегодня собирается цифровая копия человека. Эта идея, между прочим, была обыграна в одном из сюжетов популярного фантастического сериала «Черное зеркало»: в будущем любую личность со всеми ее живыми реакциями, лексикой и воспоминаниями можно будет оживить, воссоздав ее точный психологический облик из сохранившихся в цифровом виде данных. Причем исследования показывают, что несмотря на стремление пользователей к созданию в социальных сетях своего выверенного образа, данные профайла, например, в Facebook (куда входят разные параметры активности пользователя, — число «друзей», «лайков», публикации «статусов» и фотографий и т.д.) «отражают реальную личность их владельцев,

а не идеализированную проекцию желаемых черт,» и степень искажения оказывается не больше, чем в психометрических тестах (9, с. 369). Более того, есть работы, посвященные изучению исключительно визуальных маркеров личности в сети Facebook. В целом они показали, что анализ одного этого аспекта способен дать довольно точные психологические характеристики пользователей: «...просто измеряя уровни визуального вклада пользователей, можно относительно точно предсказать пять личностных черт владельцев профиля» (10, с.169). Так вот для такого человека общение посредством копий в Интернет-пространстве является повседневной практикой, он привык к постоянному столкновению с копиями и теряет чувствительность к уникальности произведения. Возможно, играет роль и объем визуальной информации, в котором мы должны успевать сориентироваться: многим оказывается достаточно той упрощенной узнаваемости, о которой шла речь выше.¹ Александр Дриккер говорит о том, что современные профессиональные технологии копирования «снижают информационный дефицит электронной копии в сравнении с оригиналом. Учитывая темпы технологического прогресса, тождественность копии и оригинала, — «электронная» Джоконда, которую ни один эксперт не сможет отличить от оригинала за пуленепробиваемым стеклом, — это реальность, если не сегодняшнего, то, наверняка, завтрашнего дня. В такой ситуации, когда наблюдатель не способен отыскать различия, само понятие оригинала утрачивается» (11). В этих условиях он отводит первостепенную роль в формировании чувственного восприятия искусства у посетителей пространства виртуального или реального музея. Некоторые исследователи, например, Бахар Динкакман, придерживаются мне-

¹ Парадоксальным образом, для такого зрителя сохраняется ценность оригинала брендовых вещей, которые подчеркивают его — действительные или желаемые — статус и материальный достаток. Но и ее может со временем потеснить технология трехмерной печати, которая позволяет «напечатать» любой необходимый предмет по индивидуальным параметрам. Более того, уже дают хорошие результаты эксперименты в области биопечати человеческих органов.

ния, что дигитализация искусства, несомненно, имеет свои плюсы, поскольку она расширяет индивидуальные исследовательские возможности в этой области и способствует развитию международных отношений между самими художниками, кураторами и музеями. Однако «дискуссия на тему “атмосферы, свойственной оригинальному произведению”, будет продолжаться вместе с ростом технологического прогресса» (12, с. 69). А пока для многих живописное произведение искусства превращается в универсальный мультимедийный слой, который открыт для различных манипуляций с его физическими характеристиками и по воле человека может актуализироваться на любой поверхности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Новости культуры. Выставка «Великие модернисты. Революция в искусстве» в мультимедиа-формате (Электронный ресурс) // Культура: телеканал. Эфир от 12.02.2015.

URL: https://tvkultura.ru/article/show/article_id/128289/ (дата обращения: 05.03.2019).

2. Захарченко И.Н. Цифровые презентации искусства в контексте мультимедийных экспозиций: проблемы восприятия // Вестник РГГУ. Серия: История. Филология. Культурология. Востоковедение. 2017. № 6. С. 107–113.

3. Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. М.: Прогресс-Традиция, 2012. 575 с.

4. Беньямин В. Учение о подоби: медиаэстетические произведения. М.: РГГУ, 2012. 287 с.

5. Catanese R. 3D architectural videomapping // International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences. 2013. Vol. XL-5/W2, pp.165–169.

6. Hoelzl I. Screens—the place of the image in digital culture // Leonardo. 2012. Vol. 45, № 5, pp. 474–475.

7. Hjorth L. Mobile art: Rethinking intersections between art, user created content (UCC), and the quotidian // Mobile Media & Communication. 2015. Vol. 4 (2), pp. 169–185.

8. Курбе Г. Письма, документы, воспоминания современников. М.: Искусство, 1970. 271 с.

9. Manifestations of user personality in website choice and behaviour on online social networks / Kosinski M., Bachrach Y., Kohli P., Stillwell D., Graepel T. // *Machine Learning*. 2014. Vol. 95. Is. 3, pp. 357–380.

10. Eftekhar A. Capturing Personality from Facebook Photos and Photo-related Activities: How Much Exposure Do You Need? / Eftekhar A., Fullwood C., Morris N. // *Computers in Human Behavior*. 2014. Vol. 37, pp. 162–170.

11. Дриккер А.С. Виртуальный музей: от информационных технологий к новому качеству художественных решений (Электронный ресурс) // *Культура Архангельской области: сайт*. URL: <https://www.culture29.ru/upload/medialibrary/1b7/1b728e7ad7bfabcb0de0be88d7963497.pdf>. (дата обращения: 10.03.2019).

12. Dincakman B. The relation between the virtual sphere and the virtual sphere of arts in the digital communication era // *Journal of media critiques*. 2014. Vol. 1, pp 55–70.

REFERENCES

1. *Novosti kul'tury*. Vystavka «Velikie modernisty. Revoljuciya v iskusstve» v mul'timedia-formate (Culture News. Great Modernists. Revolution in Art multimedia exhibition). Kul'tura: telekanal (Culture TV channel). Aired on 12.02.2015. URL: https://tvkultura.ru/article/show/article_id/128289/ (accessed: 05.03.2019).

2. Zaharchenko I.N. Cifrovye prezentacii iskusstva v kontekste mul'timedijnyh jekspozicij: problemy vosprijatija (Digital Art Presentations in the Context of Multimedia Expositions: Problems of Perception). *Vestnik RGGU. Seriya: Istoriya. Filologiya. Kul'turologiya. Vostokovedenie (RSUH Bulletin. Series: History. Philology. Cultural Studies. Oriental Studies)*. 2017. No. 6, pp. 107–113.

3. Sal'nikova E.V. Fenomen vizual'nogo. Ot drevnih istokov k nachalu XXI veka (Phenomenon of the Visual. From Ancient Origins to Early 21st Century). Moscow: Progress-Traditsiya, 2012. 575 p.

4. Ben'yamin V. Uchenie o podobii. Mediaesteticheskie proizvedeniya. Sbornik statej (The Teaching of Similarity. Media Esthetic Works. Collection of articles). Moscow: RGGU, 2012. 287 p.

5. Catanese R. 3D Architectural Videomapping. *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*. 2013. Vol. XL-5/W2, pp 165–169.

6. Hoelzl I. Screens—the Place of the Image in Digital Culture. *Leonardo*. 2012. Vol. 45, № 5, pp. 474–475.

7. Hjorth L. Mobile Art: Rethinking Intersections Between Art, User Created Content (UCC), and the Quotidian. *Mobile Media & Communication*. 2015. Vol. 4 (2), pp. 169–185.

8. Kurbe G. Pis'ma, dokumenty, vospominaniya sovremennikov (Letters, Documents, Memoirs of Contemporaries). Moscow: Iskusstvo, 1970. 271 p.

9. Manifestations of User Personality in Website Choice and Behavior on Online Social Networks. Kosinski M., Bachrach Y., Kohli P., Stillwell D., Graepel T. *Machine Learning*. 2014. Vol. 95. Is. 3, pp. 357–380.

10. Eftekhar A. Capturing Personality from Facebook Photos and Photo-Related Activities: How Much Exposure Do You Need? Eftekhar A., Fullwood C., Morris N. *Computers in Human Behavior*. 2014. Vol. 37, pp. 162–170.

11. Drikker A.S. Virtual'nyj muzej: ot informacionnyh tehnologij k novomu kachestvu hudozhestvennyh reshenij (Virtual Museum: From Information Technology to a New Quality of Artistic Solutions). // *Kul'tura Arhangel'skoj oblasti (Culture of the Arkhangelsk Oblast)*: website. URL: <https://www.culture29.ru/upload/medialibrary/1b7/1b728e7ad7bfabcb0de0be88d7963497.pdf>. (accessed: 10.03.2019).

12. Dincakman B. The Relation Between the Virtual Sphere and the Virtual Sphere of Arts in the Digital Communication Era. *Journal of Media Critiques*. 2014. Vol. 1, pp. 55–70.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

АЛЕКСАНДРА ЛЬВОВНА ЮРГЕНЕВА

кандидат культурологии,

старший научный сотрудник

сектора художественных проблем массмедиа,

Государственный институт искусствознания,

125009, г. Москва, Козицкий переулок, д. 5

ORCID: 0000-0002-0465-4728

e-mail: lvovushka@yandex.ru

ABOUT THE AUTHOR:

ALEXANDRA L. YURGENEVA

PhD in Cultural Studies,

Senior Researcher, Department of Mass Media Artistic Problems,

State Institute for Art Studies,

125009, Moscow, Kozitsky pereulok, 5

ORCID: 0000-0002-0465-4728

e-mail: lvovushka@yandex.ru