

Андрейко Евгения Олеговна

канд. искусствоведения, доцент

ФГБОУ ВО «Российская академия музыки имени Гнесиных»

г. Москва

Мужжавлева Татьяна Викторовна

д-р экон. наук, доцент, профессор

ФГБОУ ВО «Чувашский государственный

университет имени И.Н. Ульянова»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

DOI 10.31483/r-99129

ЦИФРОВИЗАЦИЯ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВА: РОССИЙСКИЙ И ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ

Аннотация: в статье рассматриваются вопросы перехода на цифровые платформы арт-объектов, приводятся основные направления и технологии цифровизации культурной сферы, дается статистика по индикаторам электронизации в области культуры и искусства, представлена характеристика пользователей цифрового контента.

Ключевые слова: цифровизация, культура, искусство, арт-объекты, дополненная и виртуальная реальность, блокчейн, нейросети.

Развитие социума на современном этапе предполагает максимальное внедрение и использование новых подходов и механизмов, обеспечивающих поступательную динамику общественных отношений в политике, экономике, культуре. Одним из них выступает цифровизация, введение которой во многих сферах за непродолжительное время доказало ее преимущество в плане упорядочения и ускорения процессуального регламента. При этом цифровизация культуры и искусства открывает новые возможности для реализации и воплощения творческих проектов, расширяет их аудиторию.

Рассмотрим базовые векторы цифровизации культурной среды [4]:

1. Исследование культурных памятников – осуществляется посредством технологий сканирования в 3D-формате, оцифровки, архивирования, дистанционного зондирования поверхности. При этом возникает дискуссия, что данный инструментарий искажает оригинальный контент в результате утери части информации в виде набросков, пометок, комментариев авторов; наличествует изменение цвета, контраста, теневого эффекта. Однако выражение «рукописи не горят» не всегда соответствует действительности: только в библиотеках России ежегодно в среднем случаются 85 пожаров, при тушении которых одновременно приходят в негодность документы, уникальные издания. Например, 3D-сканирование найденных при раскопках старинных манускриптов обеспечивает высокое качество демонстрации, сохраняя их от рассыпания в прах при непосредственном просмотре. Оцифровка способствует объединению и систематизации разрозненных документов, находящихся как в учреждениях, так и частных коллекциях в различных регионах мира. В частности, были оцифрованы 570 листов дневников Леонардо да Винчи, сберегающихся в множестве хранилищ.

Ведущие библиотеки мира, в том числе Ватикана, Конгресса США, королевств Великобритании и Нидерландов реализуют комплексную оцифровку фондов. В Российской государственной библиотеке из 45,5 млн печатных изданий оцифровано 1,2 млн единиц. В 2009 г. стала функционировать Мировая цифровая библиотека, созданная по инициативе Д.Х. Биллингтона, директора Библиотеки Конгресса США. Ее фонд включает более 19 тыс. документов на 145 языках. Проект Национальной электронной библиотеки Российской Федерации предусматривает в течение 2019–2024 гг. перевод в электронный формат 48 тыс. изданий в дополнение к наличествующим 1,7 млн единицам.

Сервис сбережения электронной информации представляет собой облачные хранилища, мировой рынок которых в 2010-х гг. оценен в 21,17 млрд долларов США, прогноз на 2022 г. – 97,41 млрд долларов США. Среднегодовой рост российской индустрии облачных услуг составляет 23%, объем к 2022 г. прогнозируется на уровне 155 млрд рублей.

Применение цифровых технологий способствует уточнению авторства раритетов по результатам анализа лексики и стиля документа, как это произошло, например, с рукописями У. Шекспира, исследователи творчества которого предполагали соавторство английского драматурга Дж. Флетчера, в частности, в пьесе «Генрих VIII».

Дистанционное зондирование поверхности – новая эра в археологии. Снимки в инфракрасном или ультрафиолетовом спектрах из космоса либо полученные в результате аэрофотосъемки летательными аппаратами разного рода способствуют обнаружению ранее неизвестных объектов, позволяя более предметно вести археологические раскопки.

2. Создание произведений искусства – предполагает применение искусственного интеллекта, представление в цифровом образе культурных объектов, разработку голограмм.

В настоящее время расширяется практика «конструирования» объектов искусства посредством использования искусственного интеллекта. Живопись, музыка, арт-дизайн, предметы интерьера – это далеко не весь перечень вовлекаемых в цифровую индустрию сфер эстетики. Проходит множество торгов, на которых продают электронные картины, например, на аукционе Christie's цифровая инсталляция «Everydays: the first 5000 days» современного художника Веерл (Майк Винкельман) «ушла с молотка» за 69 млн долларов США, при этом оплата была произведена в криптовалюте. Десятисекундный видеоролик того же Веерл был продан за 6,6 млн долларов США. Оба объекта реализовывались в формате токена – новой технологии сбыта цифровых активов.

В канун 250-летия со дня рождения Людвиг ван Бетховена немецкие IT-специалисты вознамерились дописать Десятую симфонию, не законченную композитором, однако воплотить замысел оказалось сложно ввиду необходимости проведения значительного объема подготовительной работы: требовался компьютерный анализ всего творческого наследия композитора для достижения сходства с музыкальной стилистикой автора.

Цифровые технологии имеют прочное обоснование в сочинительстве музыки – и если еще в прошлом веке электронная музыка не считалась видом искусства как таковым, то в настоящее время устраиваются грандиозные по своим масштабам фестивали, наиболее представительными из которых являются Tomorrowland (г. Бом, Бельгия), Glastonbury (графство Сомерсет, Великобритания), Ultra Music Festival (г. Майами, США). Эксперименты в данной области позволили разработать компьютерные программы, моделирующие мелодику и обеспечивающие вариабельность звуковой динамики. Определяющим при создании электронных гармоний является принцип трансформации и клонирования звука, обеспечивающий неограниченный ресурс музыкальных композиций [2].

Искусство голографии стало неотъемлемым атрибутом сценографии, когда происходит оптическое вовлечение зрителя в круговорот событий, что способствует его психологической «перезагрузке». Голографические изображения практикуются на выставках, способствуя более глубокому погружению посетителей в виртуальную атмосферу созерцания арт-объектов и пониманию идей их создателей. Так, например, происходило на выставке-съемке клипа на музыку Д. Маликова «ФАНТАЗМ», когда можно было «пообщаться» с воображаемым образом шоумена.

3. Продвижение и потребление культурных ценностей – включает виртуальное познание посредством различных приложений и компьютерных программ, технологии дополненной реальности, обучение разнородным видам искусства в режиме онлайн. Данные техники оказались особенно востребованными в период изоляции, обусловленной пандемией: виртуальные туры в любой регион мира, концерты ведущих исполнителей, экскурсии по известным музеям и галереям. Так, на портале «Культура.РФ» имеются в свободном доступе 1500 кинокартин, более 1000 видеолекций, 1100 шедевров зодчества, коллекции 4000 музеев, свыше 1000 объектов конфессионального назначения.

Таблица

Достижения цифровизации культурной среды Российской Федерации
в 2020 г [1]

Индикатор	Значение
Удельный вес публичных библиотек, подключенных к сети Интернет	100%
Удельный вес музеев, имеющих сайт в информационно-телекоммуникационной сети Интернет	100%
Удельный вес театров, имеющих сайт в информационно-телекоммуникационной сети Интернет	100%
Количество видеoverсий популярных спектаклей, размещенных в бесплатном доступе в сети Интернет	700
Количество виртуальных концертных залов	483
Количество выставочных проектов, оснащенных цифровыми гидами в формате дополненной реальности	250
Количество онлайн-трансляций мероприятий, размещаемых на портале «Культура.РФ»	100

Реализация рассмотренных трендов цифровизации культурной сферы обеспечивается определенными технологическими платформами, среди которых наиболее апробированными являются следующие [5]:

1. Chatbot (виртуальный собеседник, онлайн консультант) – обеспечивает контакт с потенциальными абонентами, призван расширить аудиторию пользователей. Практика применения – виртуальные выставки, музейные экскурсии, когда голосовые помощники не только назначают время присутствия, но и предоставляют дополнительную информацию по изучаемым культурным объектам, иницируя пользователей на новое познание.

2. Augmented Reality (дополненная реальность) – дополняет реалити-среду определенными элементами или действиями либо воссоздает утраченные фрагменты посредством использования AR-устройств (очков и шлемов).

3. Virtual Reality (виртуальная реальность) – погружает индивидуума в интерактивное пространство при помощи шлемов виртуальной реальности. Иммерсивность достигается путем задействования органов чувств: слуха, зрения, осязания. Данный формат вовлекает в действие пользователей, которые становятся активными участниками происходящего.

4. Neuronet (нейросети) – призваны систематизировать значительное количество информации из разных областей знаний, независимо определяя востребованность определенных ресурсов исходя из интересов конкретного пользователя.

Компанией IBM создан суперкомпьютер Watson, основой искусственного интеллекта которого являются нейронные сети. Watson способен понимать вопросы, заданные непосредственно в реальных условиях, поддерживать дискуссию, одномоментно обрабатывать информацию объемом 4 терабайта при совокупном размере оперативной памяти 15 терабайт.

5. Blockchain (ряд последовательно выстроенных блоков, систематизированный список) – осуществляет охрану и сбережение арт-объектов, подтверждает их подлинность и аутентичность, допускает возможность совместного права собственности на предметы искусства.

Цифровая трансформация сочетает антагонистические эффекты: с одной стороны, электронный контроль, с другой стороны – рост компьютерной преступности; распространение как позитивного, так и вредоносного контента; массовое и доступное потребление арт-ресурсов против их утраты и цифрового пиратства [1].

Современные реалии таковы, что стирается грань между действительностью и виртуальными мирами, что обусловлено увеличивающимся количеством пользователей Интернета (4,021 млрд чел.), социальных сетей (3,196 млрд чел.), гаджетов (5,135 млрд чел.). Участниками цифрового пространства становятся представители различных стратификационных категорий, но особенно массово затронуто поколение Z, родившееся с «кнопкой на пальце» [3], которое «гуглит» ответы, в онлайн-пространстве моделирует свое поведение, быстро переключается с одного контента на другой, усваивая его минимальными объемами, так как существует представление о непрерывно меняющемся модном тренде. Формируется поколение нестандартно мыслящих, одержимых креативными арт-идеями личностей, готовых к их воплощению. Данные обстоятельства обуславливают цифровую трансформацию культуры, являющейся основой социальной среды.

Список литературы

1. Гендина Н.И. Цифровизация в сфере культуры: сущность, нормативно-правовое регулирование, приоритетные направления совершенствования кадрового обеспечения / Н.И. Гендина, Н.И. Колкова, Л.Н. Рябцева // Вестник КемГУКИ. – 2020. – №50. – С. 183–198.
2. Гирфанова О.В. Музыка в эпоху цифровых технологий / О.Ю. Гирфанова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/muzyka-v-epohu-tsifrovyyh-tehnologiy/viewer> (дата обращения: 02.07.2021).
3. Карцева Е.А. Трансформация художественных коммуникаций и арт-рынка в контексте цифровой культуры / Е.А. Карцева // Обсерватория культуры. – 2019. – Т. 16, №1. – С. 16–28.
4. Музычук, В.Ю. Основные направления цифровизации в сфере культуры: зарубежный опыт и российские реалии / В.Ю. Музычук // Вестник Института экономики Российской академии наук. – 2020. – №5. – С. 49–63.
5. Стеблев А. Пять технологий, которые изменят сферу культуры и искусства / А. Стеблев [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rb.ru/opinion/tehnologij-kultura/> (дата обращения: 05.07.2021).