УДК 7.072:004.738.5

А. Ю. Демшина

Кураторство и Интернет: презентации искусства как трансляция культурных кодов

Виртуальная реальность стала важной частью работы кураторов, пространством, в котором через искусство презентуются определенные культурные коды. Куратор превращается из хранителя искусства в исследователя культуры, при этом сам он неосознанно является носителем определенной культурной традиции. В данном процессе можно выделить несколько наиболее актуальных направлений. Одним из них является смещение фокуса на производство арт-проектов, созданных с учетом изменений, сделавших виртуальность частью нашей повседневной практики. Интернет утверждает ценности культурного разнообразия, к которым относят и виртуальные объекты. NFT искусство стало неоднозначным симптомом нового отношения к виртуальной собственности и свидетельством новой этики и идеологии. Другой аспект – это изменение отношения к «событию», которое раньше воспринималось как что-то неповторимое, то в эпоху Интернета оно может быть воспроизведено многократно, неповторимой оказывается только реакция на него в конкретный момент времени, что провоцирует, например, реконструкции арт-проектов прошлого. Также Интернет оказался площадкой, на которой сосуществуют традиционные музейно-галерейные институции и формируется новый дискурс, в котором сетевое сообщество выступает как коллективный автор-куратор арт-проектов. Параллельно востребована популяризаторская, коммерческая функция кураторских проектов. Отдельный вопрос – это иммерсивные и мультисенсорные проекты, которые продолжают старые споры о роли искусства и дискуссии о последствиях влияния Сети на нашу культуру и психологию человека. Кураторство в Сети стало особой культурной практикой, так как является контекстно несвободным и реагирует на Интернет не только как среду, но и как технологически зависимую, социокультурную, политическую и экономическую экосистему, транслирующую культурные коды.

Ключевые слова: интернет-культура, сетевое общество, кураторство как культурная практика, актуальное искусство, культурные коды, презентация искусства

Anna Yu. Demshina

Curatorship and the Internet: art presentations as a translation of cultural code

Virtual reality has become an important part of the work of curators, a space in which cultural codes are represented and transformed. The curator is transformed from keeper oftor is transformed from keeper of art into a researcher of culture. The curator himself is not an innocent bearer of a particular cultural tradition. At the present stage of the development of technology and network culture, the focus of curating has shifted to the production of art projects created considering the changes that have made virtuality a part of our daily practice. NFT art has become a controversial symptom of the new attitude towards virtual property. This is evidence of a new ethic and ideology of virtual copyright. If earlier an “event” was perceived as something unique, then in the age of the Internet it can be reproduced many times. Only the reaction to it at a particular moment in time is unique. This provokes repetitions and reconstructions of art projects of the past. The Internet turned out to be a platform where traditional museum and gallery institutions coexist in parallel and a new discourse is being formed. At the same time, the promotional, commercial function of curatorial projects is in demand. The immersive and multisensory projects open old debates about the role and value of art and explore the implications of the web’s influence on our culture and human psychology. Online curation is, in fact, a special cultural practice, since it is not context-free and responds to the Internet not only as a medium, but also as a technologically dependent, cultural, political and economic ecosystem that broadcasts cultural codes.

Keywords: Internet culture, network society, curating as a cultural practice, contemporary art, cultural codes, art presentation

DOI 10.30725/2619-0303-2022-3-31-38

За последние десятилетия произошел скачок не только в качестве интернет-технологий, но изменились и стратегии понимания роли и значения цифровых художественных продуктов. Поэтому можно говорить об определенной эволюции курирования интернет-проектов в области искусства. Период пандемии спровоцировал ускорение процессов развития цифровой арт-среды и выявил важные вопросы и проблемы, связанные с данной сферой, большинство из которых связано не только с искусствоведческой, но и с технологической, экономической, культурологической составляющими подобной практики. Интернет стал не просто платформой для общений, работы, отдыха, но и пространством, влияющим на культурную среду.

В виртуальном мире формируются собственные тенденции презентации произведений искусства, через арт-проекты актуализируются культурные коды, связанные с новой сетевой культурой. Понятие «культурный код» пришло в гуманитаристику из точных наук. Тенденция к импорту понятий из сферы точных наук и информационных технологий находит отражение и в других определениях феноменов, значимых для гуманитарной науки. Г. Хофстеде интерпретировал культуру как «коллективное программирование разума, которое отличает членов одной группы или категории людей от другой» [1, p. 4]. Данное программирование, по мнению ученого, реализуется через социализацию членов группы и воспитание их в рамках конкретной системы ценностей, определяемой как «широкие тенденции предпочитать одни положения дел другим» и образующих «ключевой элемент культуры» [1, p. 35]. Теория понимания культурных кодов связана с идеей о том, что язык определяет границы разума (Л. Витгенштейн), и идеей семиотики, что культура представляет собой комплекс кодов общения и поведения (Ю. Лотман). Мишель Фуко считал, что коды любой культуры управляют ее языком, схемами восприятия, ценностями «и определяют для каждого человека эмпирические порядки, с которыми он будет иметь дело и в которых будет ориентироваться» [2, с. 37]. О ценностно-идеологической роли культурных кодов писал и У. Эко, считавший, что культурные коды представляют собой в мире знаков набор ожиданий, а в мире знаемого, такой же набор ожиданий – это идеология [3, с. 110].

Интернет за счет формирования нелинейной сетевой культуры утверждает ценности культурного разнообразия, к которым относят и виртуальные объекты, продукты связанные с процессами коммуникации. Это приводит к формированию и трансляции культурных маркеров и кодов, находящихся на границе виртуального и реального мира, утверждению ценности виртуальных продуктов. Другой важный момент – это фокус на значимости формировании личного эмоционального, социального культурного опыта, который современность предлагает документировать и четко структурировать, в том числе и при помощи Интернета. Поэтому значимым становится моделирование разнообразных ситуаций и коммуникативных площадок, в которых подлинная или симулированная творческая составляющая является условием современности, уникальности. Это провоцирует акцент на значимости концепта пространство, которое создается и проявляется в процессе коммуникации, видится точкой для создания нового и самореализации личности. Интерес к ценности индивидуальных переживаний и важность их публичной демонстрации сместили авторитет традиционных художественных институций. Для ряда целевых аудиторий более важной является информация о художественной жизни не от специалистов, а от лидеров социальных мнений. Сетевая культура в таком контексте выступает как коллективный автор, куратор создающий, оценивающий и встраивающий арт-контент в событийный круг существования.

В данном контексте куратор оказывается не просто привратником, хранителем или проводником в мире искусства, а скорее манипулятором ценностями, играющим с культурными кодами, дизайнером моделей миров, которые могут быть похожи на окружающий мир, а могут отличаться от него кардинально. Сам куратор так же не невинен и является частью определенной идеологии, носителем реагирующим на конкретные культурные феномены определенным образом. К. Рипай определил данный феномен очень точно, охарактеризовав культурный код как «культурное несознательное». Это не то, что мы говорим или четко осознаем, а то, что скрыто даже от нашего собственного понимания, но проявляется в наших поступках. Смысл образов в разных культурах не совпадает» [4, с. 9]. Современный куратор оказывается

между двух полюсов. С одной стороны он сознательно исследует через искусство как границы и сущность самого искусства, так и важные социокультурные проблемы. С другой, куратор – несознательный носитель определенной идеологии, обращающейся к различным целевым аудиториям. Выступая как интерпретатор культурных кодов, заложенных в том или ином произведении, он предстает в качестве медиума, переводчика контекстуализирующего художественные смыслы в различных системах культурных кодов.

Если на первых этапах в центре кураторства в Интернете стоял вопрос демонстрации произведения искусства, доступности искусства для широкой зрительской аудитории, то в XXI в. фокус переместился на производство и распространение художественных проектов, созданных с учетом социокультурных изменений, сделавших виртуальность не просто ситуативной опцией, а частью нашей повседневной практики. Кроме проблем и особенностей презентации арт-проектов, обострилась необходимость сохранения и отбора значимых произведений в ситуации, когда ряд из них рассчитаны на интерактивность, иммерсивное, синтетическое воздействие здесь-и-сейчас. В самом искусстве развивается большое количество направлений, связанных с современными технологиями: от многоканальных интерактивных инсталляций – до роботического искусства, от био-арта – до сайнс-проектов и меппинга, которые также требуют документализации, кураторский поддержки. Вопрос сохранения искусства, связанного с технологиями, зависит от развития интернет-археологии, использования специального технического и программного обеспечения, новых стратегий документации и работы с авторами. По данной теме выходит большое количество работ, например труд Оливера Грау «Цифровое искусство в Зазеркалье: новые стратегии архивирования, сбора и сохранения в цифровых гуманитарных науках» [5].

Дополнительный фактор, влияющий на работу по документированию кураторских проектов, реализованных с использованием интернет-ресурсов и технологий, – это изменение отношения к событию как таковому. Если раньше «событие» воспринималось как что-то неповторимое во времени и ускользающее, то в эпоху Интернета само событие может быть воспроизведено сколько угодно раз, неповторимой и уникальной оказывается только реакция на него в конкретный момент времени, непосредственное чувственное переживание. Отсюда не только увеличение роли Интернета как архива событий, но и стремление к повторению, реконструкции событий в реальном мире. В арт-среде это проявляется в реконструкции выставок (восстановление «Документы 5» или «Кабинета Мохой Надя» А. Дормана), в повторении перформансов (Марина Абрамович воспроизводит свои и чужие перформансы). Повторение превращается в важный культурный опыт, дающий возможность пережить/ощутить что-то новое большему числу зрителей.

С массовым распространением доступных инструментов вэб-разработки и развитием социальных сетей кураторы в интернет-пространстве получили большую свободу от физических музейно-галерейных институций, автономию от традиционных систем оценки и поддержки арт-проектов. Сетевая культура изначально не была рупором традиционного арт-сообщества, а формировалась как платформа, которая самостоятельно создает и исследует культурные коды, поддерживает художественное производство, развивает различные способы взаимодействия с аудиторией и осуществляет критику канонов мира искусства. Сегодня на лицо экспансия традиционных художественных институций и кураторских стратегий в интернет-пространство, которая проходит с различным успехом, часто преуспевая за счет грамотного брендирования и использования маркетинговых инструментов, доступных для компаний с достаточно большим бюджетом. Но современные технологии по-прежнему дают возможность не связанным с официальным миром искусства проектам развиваться и находить как своего зрителя, так и спонсорскую поддержку. То, какие технологии задействованы в проекте, часто зависит от его финансовых возможностей, – утверждает Светлана Тэйлор. Компании, которые продают технологии, не встроены в систему поддержки современного искусства [6]. Поэтому часто кураторство в Интернете оказывается связано с организацией коммуникации между художниками, зрителями и компаниями, владеющими технологиями или специальными программами. Здесь сложно недооценить значимость владения куратором не только художественным контентом и искусствоведческим тезаурусом, но и способность

работать с кодами актуальной культуры и понимание возможностей современных технологий в целом. Зависимость от алгоритмов поисковых запросов и от владения маркетинговыми технологиями продвижения оказывается важной в формировании кураторских проектов, связанных с Интернетом. Можно вспомнить опыт Лувра, представившего 3D-модель «Моны Лизы» Леонардо да Винчи, или проект Эрмитажа и компании Apple, представляющий собой пятичасовой фильм, снятий в залах Эрмитажа на телефон компании одним кадром.

Большая часть кураторской работы, которая велась с начала 2000-х гг. до зарождения сегодняшней семантической сети, открыла дискурсы, выходящие за рамки критики современного искусства, и охватывает вопросы отражения роли цифровых платформ и услуг в создании культуры и доступе к ней. Закрытость галерейно-музейного пространства, свойственного как традиционному музею, так и концепции презентации актуального искусства в рамках «белого куба», перестает быть принципиальным условием бытия художественной жизни. К. Пол, автор книги «Новые медиа в Белом кубе и за его пределами – кураторские модели цифрового искусства», отмечает, что цифровое искусство, кажется, требует сетевого информационного пространства, открытого для вмешательства. Пространство для обмена, совместного творчества и презентации – прозрачное и гибкое. Архитектура и инфраструктура среднего музея сегодня не обеспечивают такого типа пространствами и должны адаптироваться к новому [7]. Но не все согласны с идей смерти традиционного музейного здания как центра художественной и культурной жизни. Ведь существование и сохранность многих проектов, созданных при помощи технических средств, связана с устареванием технологий, повреждением носителей и мимолетностью их существования. Мариалаура Гидини, онлайн-куратор, считает, что свобода Интернета не должна достигаться за счет традиционных пространств: «Работы, предназначенные для веб-сайтов и предназначенные для просмотра в Интернете, открывают различные возможности для знакомства с искусством, – говорит она. – Я не думаю, что им нужна ткань центра искусств, чтобы существовать и работать, но в то же время я не думаю, что они должны пытаться заменить модель центра искусств» [8].

На практике за данным дискурсом стоит противостояние официального и неофициального дискурсов искусства, процесс перераспределения властного капитала, расширения понимания искусства как такового. Можно считать, что данный процесс был начат еще в девятнадцатом веке импрессионистами и представителями других, неакадемических, направлений, и на каждом его этапе идет трансформация понимания самого искусства и его роли в культуре. В эпоху авангарда музеи, осознав важность фигуры художника как куратора, создателя особого мира-пространства, стали использовать его в своих целях. Характерный пример – неопределенность статуса «Абстрактного кабинета» Эля Лисицкого, который музейно-галерейное сообщество подчас считает кураторским проектом А. Дорнера, а Эль Лисицкий и независимые художники представляют данный проект как арт-объект, созданный художником. В 1960–1970-е гг. институциональная критика, например деятельность Г. Дебора или Х. Хааке, привела к включению актуальной проблематики в кураторский дискурс, повлияла на изменения в понимании арт-события как такового и стала важным фактором в легализации публичного, уличного искусства. Также и современная дискуссия о том, нужен ли музей для сетевых проектов, приводит к формированию новых стратегий презентации искусства. Симптоматичным стало не только развитие интернет-площадок, продвигающих искусство и работающих в городской среде, но и успешность ряда проектов, созданных на основании сочетания возможностей реального музей и цифровых стратегий работы с искусством. Так, выставка «Наизнанку» («Inside Out») ливерпульского центра искусства FACT в 2019 г. имела цель внемузейной презентации виртуального искусства. Логистика проекта, созданного группой Manifest.AR (AR, означающий дополненную реальность) вынуждала зрителей покинуть музейное помещение, для того чтобы найти виртуальные арт-объекты в городском пространстве. В рамках проекта активно использовались возможности смартфонов (специальные приложения, навигация, распознавание штрих-кодов) [9]. Данный проект демонстрирует стремление современного кураторства и художнического сообщества к апроприации или к редизайну ландшафта. Вопрос о том, реальное это пространство или виртуальное, по

большому счету не принципиален. Подобная выставка воспринимается как локация с измененными представлениями о мире, времени и пространстве. Куратор превращается в демиурга, создателя своего мира, несущего определенные ценности. Как в компьютерной игре, мир оказывается нестабильным, хотя и прогнозируемым опытными игроками. Чаще всего цель подобных проектов – получение через искусство нового культурного опыта, возможность взглянуть на себя и окружающий мир со стороны, исследование зрителями собственных ощущений и реакций. Куратор в таком случае выступает как дизайнер локаций и организатор коммуникаций.

Параллельно стала развиваться популяризаторская, коммерческая функция кураторских интернет-проектов. С середины 2000-х гг. кураторство арт-проектов в различных формах стало частью популярной культуры и индустрии развлечений. Одним из факторов, повлиявших на этот процесс, можно считать рост готовых удобных интернет-платформ, сделавших культурную и художественную продукцию доступной и для создателей контента, и для потребителей. В первом десятилетии 2000-х гг. компании-разработчики программного обеспечения начали инвестировать в предоставление услуг, которые быстро превратил Интернет в платформу для разработки программного обеспечения. Они создавали все более легкие и удобные интерфейсы, охватывающие услуги издательского дела, такие как Wordpress и Blogger (2003 г.), онлайн-вещания, например, YouTube (2005 г.), продвижения подкастов и общения (социальные сети и мессенджеры). Это привело к появлению огромного количества независимых площадок для создания, обсуждения искусства, сформировали целую плеяду кураторов, позволили художникам активнее выступать в роли кураторов собственных проектов, сделали современное искусство частью популярной культуры через блогеров, авторов цифрового контента, которые вместе со своими зрителями превратили Интернет в кураторскую площадку с множеством часто неожиданных мнений и наличием аудитории, готовой исследовать актуальное искусство по различным причинам.

Существование арт-сообществ в сетевой культуре, зависимость от ценностей и моды внутри интернет-сообщества, которые на практике могут оказаться не менее жесткими, чем правила традиционных художественных институций, также влияют на презентацию арт-проектов. Кроме этого, на кураторские и зрительские стратегии влияют и механизмы интернет-поиска, особенности программного обеспечения, развитие информационно-поисковых систем, не связанных исключительно с искусством. Подобные площадки выступают в роли «коллективного куратора», провоцирующего интерес зрителя к тем или иным арт-проектам. «Количество посетителей музеев по всему миру выросло с приходом Google Art Project. Интерес спровоцирован растущей популярностью искусства в интернете», – отмечает Амид Суд, один из создателей данного проекта [10]. Алгоритмы поисковых систем определяют ранжирование ответов на тот или иной запрос, формируя популярность тех или иных арт-ресурсов, произведений искусства, что влияет даже на интерес к определенным лотам на интернет-арт-аукционах. Как отмечает Д. Шнап, работа программного кода также требует критического анализа со стороны гуманитариев [11]. Современный человек подчас слишком доверяет интернет-поиску и готов переложить ответственность за свое решение на медиа, на рекламу или другие внешние факторы. В такой ситуации куратор выступает и как альтернативный поисковой системе ответ на запрос пользователя. В качестве куратора может выступать как автор интернет-блога, создатель виртуальной интернет-подборки изображений, так и создатель концепции выставочного проекта. М. Ренг и С. Грэм считают, что манипулятивные механизмы медиа связаны с «делегированием полномочий по принятию всех решений со всеми их этическими и политическими составляющими невидимым системам» [12, с. 230]. Это касается и искусства. Редкий пользователь добирается до четвертой или пятой страницы ссылок на странице поиска. Это вместе с другими факторами влияет и на создателей арт-контента, и на потребителей искусства. Можно отметить, что постепенно независимый сегмент интернет-проектов, связанный с искусством, оказывается в ситуации необходимости сотрудничества с авторитетными музеями для расширения деятельности и монетизации. Другой сценарий – это поиск спонсоров в виде несвязанных с искусством компаний или сохранение статуса небольшого проекта.

Мариалаура Гидини, куратор, основатель Or-Bits, исследует пересечения между искусством, технологиями и обществом,

и является одним из авторов проекта #exstrange, созданного совместно с платформой Ebay (2017). Цель проекта – исследование как механизмов онлайн-торговли, так и взаимосвязи между художественной, культурной и материальной ценностью арт-объектов. #Exstrange представлял собой дискурсивную выставочно-аукционную систему, объединявшую художественное и кураторское производство с цифровой коммерцией [8]. Подобный проект, балансируя на грани потакания массовому зрителю и элитарными поисками роли искусства в современном мире, выполняет сразу несколько функций: привлекает внимание к современному искусству, исследует цифровые торговые площадки как культурный феномен и формирует особое пространство коммуникации.

Влияние новой культурной реальности отражается и на отношении к цифровым продуктам. Представители поколения, воспитанного на интернет-покупках виртуального контента, иначе относятся к виртуальному искусству, авторским правам на виртуальные объекты. Покупка виртуального меча для персонажа компьютерной игры, оплата подписки на сервис прослушивания музыки, хранение денег в криптовалюте или донат на Boosty в пользу любимого блоггера стали важной вехой в утверждении ценности виртуальной интеллектуальной собственности и сигналом уменьшения влияния сторонников свободного некоммерческого Интернета. Передача прав на использование виртуального продукта, причем подчас с временными или другими ограничениями, сегодня стала культурной реальностью. NFT-искусство стало симптомом как нового отношения к виртуальной собственности, так и свидетельством новой этики и идеологии. С NFT активно работают и традиционные площадки, например, «Государственный Эрмитаж» или аукционный дом «Christie's». NFT (non-fungible token) – уникальный невзаимозаменяемый токен, работающий на блокчейне (реестре записей). Блокчейн появились в 2017 г. на платформе Ethereum. В системе NFT существует и авторское право, т. е. на купленный токен могут быть ограничения по использованию.

Ценообразование в данном сегменте напоминает волатильность спекулятивных рынков. Не все относятся к данному феномену положительно. NFT критикуется экологами за стоимость энергии и углеродный след, возникающий в процессе поверки транзакций в блокчейне, за спекуляции искусством. Американский куратор и историк искусства Тина Риверс Райан, специализирующаяся на цифровых работах, отметила, что художественные музеи не уверены, что NFT имеют «длительную культурную значимость». Куратор также говорит о том, что владение и хранение подобных произведений представляет собой отдельный вопрос. Владение документацией, интегральность технологии, мнение художника, изменчивость технологий, требуют дополнительной работы с пониманием NFT [13].

Отдельный вопрос – изменения в восприятии информации, связанные с логикой сетевой культуры и особенностями сенсорных экранов и мультисенсорного восприятия. Арт-проекты, связанные с дополнительной реальностью, реальной или симуляционнной мультисенсорностью стали важной частью современного искусства. Иммерсия воспринимается как особый тактильный опыт. «Прикосновение подрывает различение между субъектом и объектом, между воспринимающим и воспринимаемым» [14]. Кураторы подобных проектов конструируют ситуации погружения зрителя в особые обстоятельства, будь то захват нашей планеты инопланетянами или ливень, через который можно пройти, не намокнув (The Barbican, инсталляция «Rain Room», пространство The Curve). Создание таких проектов предполагает совмещение возможностей искусства и современных технологий.

Иммерсивные и мультисенсорные проекты демонстрируют технологические и демографические сдвиги, открывают старые споры о роли и ценности искусства, так как их реклама и продвижение часто проводятся через социальные сети и блогерское сообщество. Зрители, воспитанные на виртуальной реальности, сравнивают опыт арт-проекта с компьютерными играми и потоковым потреблением интернет-контента. Иммерсивная арт-практика оказывается в пространстве между арт-терапией и развлечением, которое легко презентуется в социальных медиа. Интересно, что для современной аудитории часто включенность арт-проекта в актуальный интернет-поток и возможность сделать отчет о знакомстве с ним в социальных сетях становятся важнее самого проекта. Кураторы по-разному подходят к данному вопросу. Одни принципиально запрещают воспроизведение проекта и фотографирование, другие используют социальные медиа как способ привлечь

зрителей к проекту. В то же время требует осмысления вопрос об изменении в психологии и тактильных ощущениях у людей, воспитанных на сенсорных мультимедийных устройствах, среди отрицательных моментов отмечается снижение интеллектуальной, тактильной, сенсорной активности у детей, при частом использовании смартфона возникают проблемы с пространственным восприятием предметов и с мелкой моторикой [15]. Другие исследователи говорят о том, что данные изменения некритичны и сходств у компьютера и, например, книги, как медиумов, гораздо больше, чем кажется на первый взгляд. Мюррей считает, что, хотя существует тенденция думать о компьютере как о «враге книги», на самом деле это «дитя печатной культуры» [16, p. 23]. Книга сама по себе является мощным репрезентативным средством, которое обещает продолжить эволюцию повествования и «изменить спектр повествовательного выражения».

Иммерсивные выставки Яеи Кусамы и Винсента Ван Гога собирали толпы зрителей от Мельбурна до Нью-Йорка. Но в Китае союз искусства и социальных сетей особенно заметен. В китайском языке существует слово «ванхонг». Среди множества значения оно используется для определения точек и мест в реальном или интернет-мире, где модно появиться молодым современным представителям китайской молодежи. В таком месте обязательно сделать селфи и призвать своих друзей посетить его или зарегистрироваться, если речь идет об интернет-ресурсе. Кэти Цао, представитель молодого поколения, говорит, что подобная реакция подтверждает, что вы находитесь в тренде и не отстаете от него. Местом ванхонга может быть кафе, дерево или, что довольно часто, художественная галерея. Эффект ванхонга может быть взаимовыгодным [17]. Многие кураторы из частных художественных музеев, заинтересованные в молодежной аудитории и зависящие от продажи билетов, приветствуют это явление, сотрудничают с поп-идолами, используют социальные сети для активной работы с аудиторией. Есть примеры недовольства кураторов подобным сотрудничеством, так как лидеры мнений не только в Китае начинают использовать выставки как съемочные площадки для рекламы различных продуктов. Но в целом кураторы активно включаются в работу с интернет-сообществом. Кураторы выставки фотографий Мана Рея в музее «M Woods» в Пекине установили искусственную траву и дерево, чтобы помочь позировать. Фонд Fosun в Шанхае опубликовал статью в приложении WeChat, призывая посетителей использовать игру света и тени в определенных комнатах [17]. Можно говорить, что во всем мире приложения с большим количеством пользователей будут все активнее влиять на качество и способы презентации искусства, выступая коллективным куратором разнообразных проектов.

Развитие Интернета предоставило кураторам арт-проектов новые возможности, связанные как с хранением и репрезентацией проектов, так и с развитием новых направлений работы с искусством. Кураторские практики оказываются включенными в культурные процессы, связанные с доступностью различных источников информации, сокращением дистанции между посланием и реакцией на него аудиторией, демократизацией конструирования смыслов арт-жеста, которые интерпретируются в контексте актуальных культурных кодов в целом, а не только как феномен, связанный исключительно с художественным процессом. Кураторство в Сети, по сути, представляет собой особую культурную практику, так как наряду со своим объектом является контекстно несвободным и реагирует на Интернет не только как среду, но и как технологически зависимую, социокультурную, политическую и экономическую экосистему, транслирующую культурные коды.

Список литературы

1. Hofstede https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405473915000380 - bbib0235G. Cultures and organizations: Software of the mind. London; New York; St. Louis: McGraw-Hill Book Company, 1991. 561 p.

2. Фуко М. Слова и вещи: археология гуманитар. наук. Москва: Прогресс, 1977. 487 с.

3. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. Санкт-Петербург: Петрополис, 1998. 432 с.

4. Рапай К. Культурный код: Как мы живем, что покупаем и почему / пер. с англ. У. Саламатова. Москва: Альпина Бизнес Букс, 2008. 167 с.

5. Digital Art through the Looking Glass: New strategies for archiving, collecting and preserving in digital humanities / ed.: O. Grau, J. Hoth, E. Wandl-Vogt. Verfügbar: Bearbeitung abgeschlossen. Titelaufnahme nach RDA, 2019. 320 p.

6. Рудаков Г. Современное искусство: зачем ему технологии и кто его объяснит // РБК Тренды. URL: https://trends.rbc.ru/trends/innovation/6019739e9a794737983f7c04 (дата обращения: 29.08.2022).

7. New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art 0th Edition / ed. P. Christiane. Berkeley: Univ. of California Press, 2008. 288 p.

8. Ghidini M. Curating on the Web: The Evolution of Platforms as Spaces for Producing and Disseminating Web-Based Art // *Arts*. 2019. Vol. *8*, N 3. P. 78.

9. Allen R. Do We Need Buildings for Digital Art? // The Guardian. 2013. July 19. URL: http://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2013/jul/19/does-digital-art-need-buildings#start-of-comments (дата обращения: 27.04. 2019).

10. «Перенести искусство в сеть»: Основатель Google Art Project о том, как музеи боялись интернета // Lenta.ru. URL: https://lenta.ru/articles/2015/06/24/googleart/ (дата обращения: 24.06.2015).

11. Schnapp J. T. Knowledge design: incubating new knowledge forms, genres, spaces in the laboratory of the digital humanities; keynote delivered at the Herrenhausen Conf. «(Digital) Humanities Revisited – Challenges and Opportunities in the Digital Age». Hannover: Volkswagen-Stiftung, 2014 https://jeffreyschnapp.com/wp-content/uploads/2011/06/HH_lectures_Schnapp_01.pdf (дата обращения: 29.08.2022).

12. Маккуайр С. Геомедиа. Москва: Strelka press, 2018. 268 с.

13. Lu F. Does NFT Art Have a Place in The Museum In 2022? // Jing Culture & Commerce. 2022. Jan. 6. URL: https://jingculturecommerce.com/pamm-nfts-the-next-500-years-takeaways/ (дата обращения: 29.08.2022).

14. Маркс Л. Осязательная эстетика // Художественный журнал. 2019. № 108. С. 61.

15. Как смартфоны влияют на развитие детей и о чем не задумываются родители? // Informburo.kz: портал. URL: https://informburo.kz/stati/kak-smartfony-vliyayut-na-razvitie-detey-i-o-chyom-ne-zadumyvayutsya-roditeli-.html (дата обращения: 29.08.2022).

16. Murray J. H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. New York: Free Press, 1997. 324 p.

17. Social media are changing the way art is seen and presented the marriage of art and apps is especially conspicuous in China // Economist. 2022. Apr. 23. URL: https://www.economist.com/culture/2022/04/23/social-media-are-changing-the-way-art-is-seen-and-presented (дата обращения: 29.08.2022).

References

1. Hofstede https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405473915000380 - bbib0235G. Cultures and organizations: Software of the mind. London; New York; St. Louis: McGraw-Hill Book Company, 1991. 561.

2. Foucault M. Words and things: humanite archeology. Moscow: Progress, 1977. 487 (in Russ.).

3. Eco U. Missing structure. Introduction to semiology. Saint-Petersburg: Petropolis, 1998. 432 (in Russ.).

4. Rapay K.; Salamatova U. (transl.). Cultural code: How do we live, what do we buy and why. Moscow: Alpina Business Books, 2008. 167 (in Russ.).

5. Grau O. (ed.), Hoth J. (ed.), Wandl-Vogt E. (ed.). Digital Art through the Looking Glass: New strategies for archiving, collecting and preserving in digital humanities / ed.: Verfügbar: Bearbeitung abgeschlossen. Titelaufnahme niche RDA, 2019. 320.

6. Rudakov G. Modern art: why does it need technology and who will explain it. RBC Trends. URL: https://trends.rbc.ru/trends/innovation/6019739e9a794737983f7c04 (accessed: Aug. 29.2022) (in Russ.).

7. New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art 0th Edition / ed. P. Christiane. Berkeley: Univ. of California Press, 2008. 288.

8. Ghidini M. Curating on the Web: The Evolution of Platforms as Spaces for Producing and Disseminating Web-Based Art. Arts. 2019. 8 (3), 78.

9. Allen R. Do We Need Buildings for Digital Art? The Guardian. 2013. July 19. URL: http://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2013/jul/19/does-digital-art-need-buildings#start-of-comments (accessed: Apr. 27.2019).

10. «Bring Art to the Web»: Founder of the Google Art Project on how museums were afraid of the Internet. Lenta.ru. URL: https://lenta.ru/articles/2015/06/24/googleart/ (accessed: June. 24.2015) (in Russ.).

11. Schnapp J. T. Knowledge design: incubating new knowledge forms, genres, spaces in the laboratory of the digital humanities; keynote delivered at the Herrenhausen Conf. «(Digital) Humanities Revisited – Challenges and Opportunities in the Digital Age». Hannover: Volkswagen-Stiftung, 2014 https://jeffreyschnapp.com/wp-content/uploads/2011/06/HH_lectures_Schnapp_01.pdf (accessed: Aug. 29.2022).

12. McQuire S. Geomedia. Moscow: Strelka press, 2018. 268 (in Russ.).

13. Lu F. Does NFT Art Have a Place in The Museum In 2022? Jing Culture & Commerce. 2022. Jan. 6. URL: https://jingculturecommerce.com/pamm-nfts-the-next-500-years-takeaways/ (accessed: Aug. 29.2022).

14. Marx L. Tactile aesthetics. Art magazine. 2019. 108, 61 (in Russ.).

15. How do smartphones affect the development of children and what do parents not think about? Informburo.kz: portal. URL: https://informburo.kz/stati/kak-smartfony-vliyayut-na-razvitie-detey-i-o-chyom-ne-zadumyvayutsya-roditeli-.html (accessed: Aug. 29.2022) (in Russ.).

16. Murray J. H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. New York: Free Press, 1997. 324.

17. Social media are changing the way art is seen and presented the marriage of art and apps is especially conspicuous in China. Economist. 2022. Apr. 23. URL: https://www.economist.com/culture/2022/04/23/social-media-are-changing-the-way-art-is-seen-and-presented (accessed: Aug. 29.2022).