

Античное искусство в фокусе современных VR- и AR-технологий

Современные технологии предоставляют все больше возможностей приблизиться к прошлому. В музейной практике кажется вероятным появление VR-каталогов или отдельных приложений к печатным изданиям с демонстрацией пространственных моделей, например, античной скульптуры, менявшей свой вид в течение столетий. Так, рассматривая статую и читая под ней этикетку, посетитель музея должен мысленно представить себе сложный путь бытования конкретного экспоната от несохранившегося греческого бронзового оригинала до мраморной копии II в., изменившей свой облик и сохранность вследствие долгого пребывания в земле и реставрационных доделок XVIII в. и пережившей освобождение от этих элементов в XX в. Визуализация этого процесса упрощает восприятие скульптуры, однако требует участия не только большого коллектива разработчиков, но прежде всего огромной предварительной реставрационно-исследовательской работы.

Ключевые слова: античная скульптура; VR- и AR-технологии

Lyudmila Davydova

Art of Antiquity in the Focus of Modern VR and AR Technologies

Modern technologies provide more and more opportunities to get closer to the Past. In museum practice, it seems likely that VR catalogs or separate applications to printed publications with a demonstration of spatial models, for example, antique sculpture, which has changed its appearance over the centuries. So, looking at the statue and reading the label under it, a museum visitor should mentally imagine the difficult way of existence of a particular

exhibit from the Greek original bronze that has not been preserved to the marble copy of the II century, which changed its appearance and preservation due to a long stay in the ground and restoration work of the 18th century, and finally, experienced liberation from these elements in the 20th century.

Visualization of this process simplifies the perception of the sculpture, but requires the participation of not only a large team of developers, but above all a huge preliminary restoration and research work.

Keywords: antique sculpture; VR technologies; AR technologies

Современные технологии предоставляют все больше возможностей приблизиться к прошлому, сделать его осозаемо наглядным. Экскурсии по виртуально воссозданным городам, знакомство с выдающимися памятниками мировой архитектуры в формате VR (виртуальной реальности) и AR (дополненной реальности), кажется, вскоре смогут заменить чтение научных публикаций. Повлияет ли все это каким-то образом на современное искусствознание, не появится ли внутри такой новой реальности «виртуальный исследователь искусства», который будет по сути лишь программным разработчиком? Такие вопросы не могут не волновать исследователей. Поэтому сейчас особенно важными становятся наблюдения над частными проявлениями этих глобальных процессов.

Одной из первых крупных компаний в Европе, работающих над воссозданием исторических эпох, стала Faber Courtrial GbR, основанная в 1998 г. Марией и Йоргом Куртиал в Дармштадте, с девизом «Делаем прошлое осозаемым для людей» [9]. Faber Courtrial – один из ведущих мировых поставщиков контента виртуальной реальности, VR-фильмов, таких, например, как постановка «Гладиаторы в Колизее» (2016).

Сейчас уже можно говорить об определенных тенденциях и в экспозиционных проектах, касающихся античного искусства. Одним из ярких примеров последнего десятилетия стала выставка «Пергам – панорама античной метрополии», прошедшая в 2011–2012 гг. в Пергамском музее Берлина и имевшая огромный успех у зрителя, что убедило кураторов в 2018 г. открыть ее в новом здании в качестве постоянной экспозиции [11]. Круговая панорама высотой 25 м и длиной 103 м выполнена берлинским фотографом Ядегаром Азизи (Yadegar Asisi) на основе

графической реконструкции акрополя Пергама 1882 г. Фридриха фон Тирша и 30 000 фотографий самого Я. Азизи, которые он делал в течение пяти лет. В результате на огромном полотнище площадью в 4000 кв. м в масштабе 1:1 предстает древний город со всеми своими знаменитыми постройками, включая Алтарь Зевса, театр, здание библиотеки и храм Афины, площадями, наполненными людьми, с которыми сливаются статуи, когда-то раскрашенные, а теперь очищенные от следов времени и стоящие в залах музея. Успех выставки не был бы столь впечатляющим, несмотря на яркую иммерсивную подачу, если бы ей не предшествовала многолетняя исследовательская работа. 450 экспонатов (в основном скульптура) из хранения Пергамского музея, большей частью только что отреставрированных и не показывавшихся ранее, дополнили, а точнее, сделали по настоящему осозаемой грандиозную картину жизни одного из главных греко-римских центров Малой Азии.

Другой пример подхода к демонстрации произведений искусства, в том числе археологических объектов, это трехмерная реконструкция этруской гробницы Реголини-Галасси, обнаруженной в 1836 г. в некрополе Сорбо близ Черветери и названной именами ее первооткрывателей – священника Реголини и генерала Галасси. Найдки из гробницы выставлены в Григорианском этрусском музее Ватикана, само же захоронение пустует и не всегда доступно для публики. При помощи 3D-реконструкции был восстановлен ее оригинальный облик. Выставка, открытая в 2011 г. как временная, также стала частью постоянной экспозиции Григорианского этрусского музея [8]. Так современные инструменты визуализации исследований ученых помогают научной информации обрести новую форму и даже стать частью сторителлинга. Однако еще раз следует подчеркнуть, что такой успешный проект стал возможен благодаря усилиям прежде всего серьезных культурных и научных институтаций трех стран – Ватикана, Италии и Голландии, объединившихся в 2007 г. в рамках европейской программы (Культура 2007) для реализации четырех выставочных проектов, посвященных этrusкам. Проект «Этрусканинг» осуществлялся итальянским Институтом

технологий в области культуры (ITABC) под эгидой Национального исследовательского совета Италии (CNR). Он был реализован при поддержке Транснациональной сети виртуальных музеев, координирующей передовой опыт музейного сообщества в сфере VR- и AR-технологий. Эта сеть имеет 18 партнеров из 13 стран и несколько ассоциированных членов [12].

В настоящее время и Эрмитаж включился в эту чрезвычайно перспективную область музейной работы. При участии центра виртуальной реальности «Крок инкорпорейтед», а также студии Super 8 музей реализовал три значительных проекта, позволяющих зрителям погрузиться как в прошлое, так и настоящее музея. Первый VR-фильм называется «Hermitage VR experience. Погружение в историю» [7]. В его основу легли наиболее важные моменты из жизни Эрмитажа на протяжении 250 лет. Особенностью фильма было то, что в нем участвовали актеры, а Константин Хабенский исполнял мистическую роль экскурсовода, легко перемещающегося в пространстве и времени.

Примером кооперации Эрмитажа с фирмой «Крок инкорпорейтед» стали два фильма, созданные в 2017 и 2019 гг., целью которых было приблизить зрителя к эрмитажным залам и экспонатам, находящимся в них, дав возможность увидеть произведения искусства с необычных ракурсов. До сих пор посетитель не мог, например, посмотреть на монументальную статую Юпитера сверху или со спины и убедиться в том, что она представляет собой, по сути, не круглую скульптуру, а горельеф. Все это сопровождалось подробной информацией об отдельных статуях и портретах, для чего требовалось лишь «подойти» к ним как можно ближе [4].

Подобным образом рассказывалось и о Галерее истории древней живописи, одном из наиболее красивых залов Нового Эрмитажа, в котором настенные росписи отсылают зрителя к истории античной живописи и служат прекрасным фоном для произведений Кановы и Торвальдсена [6].

Однако, помимо различного рода подобных музейных реконструкций, увлекающих зрителя своей особой подачей материала, вероятным кажется появление еще одной возможности привлечения

новых технологий к популяризации (в хорошем смысле, то есть на серьезном уровне) античного искусства – подготовки виртуальных каталогов или отдельных приложений к печатным изданиям, например, при публикации античной скульптуры. Речь идет о создании пространственных моделей, демонстрирующих состояние и историю бытования памятника, менявшего свой вид в течение столетий.

С чем сегодня приходится сталкиваться зрителю, посещающему лучшие мировые собрания античной скульптуры – Ватикана, Эрмитажа, музея Метрополитен, Лувра и др.?

Рассматривая памятник и читая под ним этикетку, в которой сообщается о том, что это «римская работа II в. по греческому оригиналу V в. до н. э.», посетитель музея должен мысленно представить себе длинный и сложный путь создания и бытования конкретного экспоната от греческого, как правило не дошедшего до нас бронзового оригинала V в. до н. э., о котором чаще всего известно лишь из литературных источников, до мраморной копии II в., изменившей свой облик и сохранность вследствие долгого пребывания в земле и реставрационных доделок XVIII в. и наконец пережившей демонтаж, освобождение от этих новых доделок в XX в. в результате появления новой музейной идеологии.

Можно указать на несколько статуй из эрмитажного собрания, в которых такие моменты долгого пути наиболее заметны, но остановимся лишь на одном примере – статуе Афины (*ил. 1*), поступившей в музей из собрания Демидовых, поэтому часто в литературе ее называют Афиной Демидова [2, с. 223–230].

Скульптура датируется II в. Она восходит к греческим образцам V в. до н. э., к типу так называемой Афины Хоуп-Фарнезе [5, с. 123, № 51]. В основе этого типа лежит бронзовое произведение одного из мастеров последней четверти V в. до н. э., возможно, ученика Фидия Агоракрита, продолжавшего традиции искусства эпохи высокой классики. Голова Афины принадлежала в древности другой античной статуе – римскому повторению греческого оригинала IV в. до н. э., по манере исполнения лица близкого к работам Праксителя. Таким образом, этот экспонат является важным

памятником, характеризующим основные пластические тенденции в искусстве Древней Греции конца V – начала IV в. до н. э., демонстрируемые, однако, в исполнении римских копиистов.

Памятник поступил в Эрмитаж в 1922 г. из Итальянского посольства в Петрограде, занимавшего особняк на Большой Морской улице, 43. Этот дом в 40-е гг. XIX в. принадлежал Павлу Николаевичу Демидову, сыну Николая Никитича Демидова, владельца уральских заводов, страстного собирателя античной скульптуры, финансировавшего даже раскопки в Риме и Тиволи в 1818–1819 гг. Работами на раскопках и реставрацией руководил римский скульптор Игнацио Весковали, чье имя как прежнего владельца статуи Афины указывается в издании Кларака 1850 г. «Музеи скульптуры античной и современной» [10, р. 188, N. 895].

От отца, Николая Никитича, Павел Николаевич Демидов унаследовал замечательную коллекцию скульптуры, затем купленную Императорским Эрмитажем в 1851 г. Однако в описи скульптуры, поступившей тогда в музей, сопровождаемой к тому же рисунками, статуя Афины не упоминается, хотя из архивных документов 1920-х гг. следует, что статуя якобы была приобретена Эрмитажем именно в 1851 г. Почему она не была вывезена и была ли вообще куплена в тот момент у Демидовых – из документов, хранящихся в эрмитажном архиве, не ясно [1, л. 83].

Поскольку статуя Афины практически никогда не реставрировалась, представлялось необходимым провести комплексную научно-реставрационную работу. Памятник нуждался в расчистке поверхности (*ил. 1*), удалении поздних гипсовых намазок, расчистке стыковочных швов для более точного выявления границ между оригиналными фрагментами и многочисленными поздними восполнениями, мастиковке стыковочных швов. Необходимо было восполнить утраты на старых реставрационных дополнениях и выполнить замену позднейших гипсовых деталей, искажающих стиль произведения. Следовало произвести переустановку «подвижной» головы на фигуре введением новых креплений. Для воссоздания целостного вида скульптуры было решено сделать новые дополнения складок плаща, а также фрагментов эгида в виде змеек.

Все этапы этой большой сложной работы тщательно фиксировались, что позволило создать картограммы сохранности статуи. Таким образом, мы имеем пример длительного существования произведения искусства в музее, меняющем историю этого уникального объекта.

Итак, полноценное восприятие античной статуи требует от посетителя знаний или хорошей осведомленности о художественно-историческом контексте бытования конкретного образца античной пластики. Визуализация этого процесса или, условно говоря, виртуальная публикация, безусловно, упрощает восприятие скульптуры [3], однако требует не только участия большого коллектива разработчиков, но прежде всего огромной предварительной исследовательской работы, которая должна быть преподнесена зрителю не просто как дополненная реальность, в виде всплывающих окошечек с информацией. Важно, чтобы это была убедительная визуализация произведения искусства, позволяющая зрителю получить полноценный опыт его восприятия, для чего очень важен контекст, тонкая художественная подача материала, вызывающая эмоциональный отклик, как при встрече с подлинным произведением. Поэтому, надеюсь, знания и опыт искусствоведа в будущем окажутся востребованы не меньше, чем сейчас.

Однако можно ли визуализировать зрительский опыт и интуицию исследователя? Вопрос, который пока остается без ответа, но он его ждет.

ИСТОЧНИК И БИБЛИОГРАФИЯ

1. Архив Государственного Эрмитажа. Ф. 1. Оп. V. Д. 15.
2. Давыдова Л. И. Научно-реставрационные проекты Эрмитажа 2010–2013 гг. по сохранению и изучению античной скульптуры // Искусствознание. Археология. Реставрация. Вып. 1. М. : БуксМарт, 2017. 320 с.
3. Круглый стол «VR и AR в музеях: развлечение или новый источник знаний?» // Hermitagemuseum.org : официальный сайт федерального государственного бюджетного учреждения культуры «Государственный Эрмитаж». URL: https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/news/news-item/news/2020/news_264_20/?lng=ru (дата обращения: 29.01.2021).
4. Проект по созданию виртуальной модели зала Юпитера признан победителем конкурса «Проект года» Global CIO // Hermitagemuseum.org

: официальный сайт федерального государственного бюджетного учреждения культуры «Государственный Эрмитаж». URL: https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/news/news-item/news/2018/news_16_18?lng=ru (дата обращения: 29.01.2021).

5. Саверкина И. И. Греческая скульптура V в. до н.э. в собрании Эрмитажа. Оригиналы и римские копии. Л. : Искусство, 1986. 159 с.

6. Эрмитаж и CROC VR создали виртуальную экскурсию по Галерее истории древней живописи // КРОК : технологичный партнер с комплексной экспертизой в области построения и развития ИТ-инфраструктуры. URL: <https://www.croc.ru/media-center-ru/news-ru/the-hermitage-and-croc-vr-have-created-a-virtual-tour-of-the-gallery/> (дата обращения: 29.01.2021).

7. «Эрмитаж. Погружение в историю» в сопровождении Константина Хабенского – Hermitage. vr. // Timepad : сервис для организаторов событий. URL: <https://hermitage-vr.timepad.ru/event/555123/> (дата обращения: 29.01.2021).

8. Etruscanning interactive multimedia installation // Musei Vaticani : the public museums of the Vatican City. URL: <http://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/museo-gregoriano-etrusco/sala-xvi--antiquarium-romanum--lucerne-e-stucchi/installazione-multimediale-interattiva-etruscanning.html> (дата обращения: 29.01.2021).

9. Faber Courtil GbR // Faber Courtil : a leading specialist in creating detail-rich and impressively authentic worlds. URL: <https://faber-courtil.de/> (дата обращения: 29.01.2021).

10. Musée de sculpture antique et moderne. Т. III. Paris : Imprimerie Nationale, Paris & Liège, 1850. 374 p.

11. Pergamonmuseum. Das Panorama // Staatlichen Museen zu Berlin : a group of institutions in Berlin, Germany, comprising seventeen museums in five clusters, several research institutes, libraries, and supporting facilities. URL: <https://www.smb.museum/museen-einrichtungen/permamonmuseum-das-panorama/home/> (дата обращения: 29.01.2021).

12. Virtual Museum Transnational Network // V-MuST.net : a Network of Excellence, funded by the European FP7 Network of Excellence, focused on Virtual Museums. URL: <http://www.v-must.net/> (дата обращения: 29.01.2021).



1. Статуя Афины. Римская работа II в. по греческому бронзовому оригиналу конца V – начала IV в. до н. э. Мрамор. Высота 205 см. И nv. № ГР 20693. Государственный Эрмитаж. Фото А. Лаврентьева