

## МУЗЕЙНАЯ КОНСЕРВАЦИЯ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА: ОТ ОБЪЕКТА К ПРОЦЕССУ

**А.И. Карлова**

Санкт-Петербургский

государственный университет

anastasia-karlova@mail.ru

В статье ставится актуальная для отечественной и мировой музейной практики проблема сохранения цифрового искусства в музее, обусловленная отсутствием единых норм и стратегий в области консервации цифрового искусства. Рассматриваются основные существующие стратегии его музеефикации, которые могут быть условно определены как традиционная музейная консервация, миграция, эмуляция и реинтерпретация. Выявляются их достоинства и недостатки в контексте современной музейной теории, а также на основе анализа опыта их применения в отношении конкретных цифровых художественных работ.

**Ключевые слова:** цифровое искусство, хранение цифрового искусства, музеефикация цифрового искусства, музей цифрового искусства.

DOI: 10.17212/2075-0862-2016-1.1-98-108

Цифровое искусство в XXI веке окончательно утвердилось в качестве объекта музейного коллекционирования, не только заняв значительную часть собраний мировых музеев современного искусства, но и войдя в пространство традиционных музеев. Первые произведения компьютерного искусства начали входить в музейные собрания начиная с 1960-х годов, а в последнее десятилетие стали неотъемлемой частью собраний крупнейших мировых музеев: например, музей Метрополитен регулярно приобретает цифровые художественные работы начиная с 2002 года [12, с. 22]. Несмотря на это, ключевые проблемы хранения и коллекционирования цифрового искусства остаются нерешенными в мировой музейной практике.

Опубликованные материалы научных конференций по вопросам консервации цифровых работ, которые регулярно проводятся под эгидой мировых музеев современного искусства начиная с кон-

ца 1990-х годов, свидетельствуют об экспериментальном характере внедряемых методов хранения, реставрации и описания таких музейных предметов. Первая и пока единственная монография, посвященная данной проблематике, вышла в 2013 году: «Ре-коллекция. Искусство, новые медиа и социальная память» [10]. Ее авторы – крупные специалисты в области исследования и репрезентации искусства новых медиа теоретик Р. Ринехарт и музейный куратор Дж. Ишполито. Тем не менее в музейном сообществе книга получила неоднозначную оценку, будучи охарактеризована как преждевременная. В рецензии куратора лондонской галереи Тейт и специалиста в области цифрового искусства А. Деккер критике подвергся декларативный характер текста, недостаток аргументации в спорных вопросах и, как следствие, отсутствие всестороннего подхода к проблеме [5]. Эти недостатки, по мнению рецензента, объясняются невозможностью на сегодняшний

день однозначного решения тех проблем, которые ставит перед музейным сообществом необходимость хранения искусства новых медиа.

Стремительная эволюция техники, устаревание и вытеснение старого оборудования и программного обеспечения в контексте продолжающего сохранять консервативный характер общего музейного подхода не позволяют выработать безусловные методики хранения цифрового искусства, которые могли бы быть приняты повсеместно в мировой музейной практике. В России активные поиски методов консервации цифрового искусства ведутся в рамках музейных конференций, которые также свидетельствуют о наличии существенных противоречий между природой самого музея и искусством новых медиа. Уже на протяжении пяти лет под эгидой московского Центра культуры и искусства «МедиаАртЛаб» проходит международный симпозиум «Pro&Contra медиакультура», который объединяет художников, искусствоведов, музейных кураторов, теоретиков культуры. Центральной темой симпозиума 2012 года, который проходил в Красноярске, стали проблемы связи наследия и современности, а в рамках секции «Технологии в искусстве, технологии в музее» поднималась проблема музейной консервации искусства новых медиа [1]. На одной из последних дискуссий «Расщепление визуального: значение новых медиа», в которой приняли участие и российские музейные специалисты (О. Шишко, К. Федорова), и западные кураторы (О. Грау, С. Химмельсбах, Л. Манолич), также обсуждались вопросы хранения цифрового искусства в музее [3]. Появление и развитие в нашей стране музеев и центров, работающих с новыми технологиями (Мультимедиа Арт Музей / Москов-

ский дом фотографии, МедиаАртЛаб), пополнение их коллекций цифровыми работами вызывают необходимость в теоретическом осмыслении проблемы сохранения цифрового искусства для будущих поколений.

Музей как социокультурный институт демонстрирует ряд базовых установок, которые препятствуют хранению цифрового искусства. Ситуация помещения цифрового искусства в музейную коллекцию неизбежно ставит музей перед выбором: использовать традиционные методики хранения (не дающие тем не менее гарантий долговременной жизни таких работ, что будет показано ниже), либо в той или иной мере изменить собственные ключевые институциональные установки. Пересмотру подвергаются такие важные для художественного музея понятия, как уникальность, подлинность, единичность, материальность, неизменность. На смену этим понятиям цифровое искусство привносит в музейное пространство такие качества, как тиражируемость, вариативность, интерактивность, эфемерность, множественность, доступность. Будучи продуктом художественного творчества, цифровое искусство является сегодня неотъемлемой частью международной арт-сцены, привлекая все большее число художников и зрителей, и необходимость его сохранения для будущих поколений становится все более настоятельной. Анализ методики и методологии музеефикации цифрового искусства требует выявления сущности цифрового искусства в роли музейного предмета.

Цифровое искусство, искусство новых медиа, компьютерное искусство – эти термины обычно употребляются как синонимы, обозначая ту область современного искусства, которая связана с использованием

новейших технологий, и прежде всего компьютерной техники. Ни один из терминов не имеет общепринятого определения ни в отечественной, ни в западной критической литературе. Различные определения обусловлены теми научными подходами, ради которых создается дефиниция: искусствоведческими, эстетическими, философскими, культурологическими. В формулировках выделяются разные аспекты бытования цифрового искусства в зависимости от уровня обобщения, необходимого для целей исследователя: выявляется ли специфика цифрового искусства в системе образительных искусств, в системе искусств, основанных на технологии, или проводится попытка рассмотрения цифрового искусства в качестве художественного направления, обладающего специфическими стилистическими чертами. Актуальными для цели настоящего исследования – анализа адекватности применения новых методов сохранения цифрового искусства в музее – представляются два определения из отечественной и западной научной литературы. В них формулируются те два основных аспекта бытования цифрового искусства, без понимания которых невозможна музеефикация любого музейного предмета: его физическая (в данном случае скорее техническая) и философская составляющие. С.В. Ерохин, автор первой российской монографии о цифровом искусстве, пишет: «Произведение цифрового компьютерного искусства может быть определено как файл (файлы) данных, содержащий в цифровом формате всю необходимую информацию для представления реципиенту в аналоговой форме для целей визуальной перцепции» [2, с. 21]. В западной традиции чаще употребляется термин «искусство новых медиа» (new media art). Стив Дитц использует

его в отношении «художественных работ, для которых компьютерные средства являются чем-то бóльшим, чем просто орудия производства и / или для которых Интернет выступает не только как система обмена информацией» [6, с. 86], и предпочитает называть искусство новых медиа не продуктом, а «процессом» [6, с. 86–87]. Таким образом, цифровое искусство, с одной стороны, представляет собой информацию, существующую в электронном виде и нуждающуюся в специальном оборудовании для представления зрителю. С другой стороны, музейная значимость такой работы не ограничивается ее физическими и техническими характеристиками, так как художественная ценность произведения цифрового искусства часто обусловлена иными аспектами, которые получают в искусствоведческих и музееведческих исследованиях такие определения, как темпоральность, процессуальность, вариативность, нематериальность, эфемерность [4]. Раскрытие этих аспектов в работах цифровых художников из музейных коллекций позволит критически рассмотреть основные стратегии музеефикации цифрового искусства, выработанные ведущими мировыми музеями на протяжении 1990-х – 2000-х годов – от самых консервативных до наиболее радикальных. Музейная практика последних двух десятилетий позволяет выделить четыре таких стратегии, которые условно можно назвать традиционной консервацией, миграцией, эмуляцией и реинтерпретацией. Проанализируем каждую из них и рассмотрим ее достоинства и недостатки на примере опыта сохранения конкретных цифровых работ.

Традиционная музейная консервация художественного произведения – подход, основанный на поддержании его физических характеристик за счет создания опти-

мальных условий для сохранения в вечности. Скульптура, живопись и даже графика при соблюдении температурно-влажностного и светового режима способны храниться веками с минимальными потерями. Безусловно, сфера традиционной консервации и реставрации продолжает развиваться, технологии совершенствуются, но общий подход, основанный на стремлении к сохранению музейного предмета в первозданном виде, является бесспорным в мировом музейном сообществе. Этот подход широко используется и в отношении цифрового искусства, но именно он оказывается наиболее уязвимым для критики. Что означает традиционная консервация в отношении цифрового искусства? Очевидный ответ – сохранение всех элементов цифровой художественной работы в оригинальном составе, объеме и качестве, а также поддержание их в рабочем состоянии. Иными словами, принимая во внимание быстрое обновление компьютерной техники и программ, необходимо сохранять как сами цифровые работы на оригинальных носителях информации, так и то техническое оборудование, которое требуется для их воспроизведения. Такое техническое оборудование должно быть оснащено программным обеспечением, необходимым для расшифровки цифровой информации – перевода ее в аналоговую форму, доступную реципиенту.

На этом, казалось бы, очевидном пути немало трудностей. Во-первых, число специалистов, способных поддерживать устаревшее компьютерное оборудование в рабочем состоянии и устранять даже незначительной поломки, стремительно сокращается. Столь быстрая техническая эволюция уже сегодня привела к тому, что компетентность в отношении компьютерной тех-

ники и программного обеспечения 1960-х – 1970-х годов сегодня возможна лишь для весьма узкого числа специалистов, для которых это является скорее увлечением. Требования технического образования, имеющие целью развитие современного технического знания, не включают такой подготовки, и цифровая археология пока не получила широкого институционального признания, существуя пока в форме отдельных проектов. Поэтому даже в том случае, если музей принимает решение о создании дополнительного фонда хранения технического оборудования (становясь, таким образом, междисциплинарным учреждением на стыке научного и художественного музея) – проблема кадров является актуальной и трудноразрешимой. Во-вторых, сами оригинальные носители информации также подвержены устареванию и разрушаются во времени.

У музеев уже есть опыт в хранении искусства, основанного на технологиях киноплёнки и кассетного аналогового формата видеозаписи VHS. Если киноплёнка сравнительно долговечна, то видеокассеты значительно более уязвимы. Специфика хранения таких объектов подробно рассматривается в статье музейных кураторов К. Иль и Х. Хульдих, которые пишут, что при непрерывном воспроизведении на выставке видеоплёнки подвергаются существенно износу, а нередко полностью выходят из строя [8, с. 66]. В связи с этим обязательным условием при музейном хранении видеоплёнки становится создание резервных и экспозиционных копий. Однако, как отмечают авторы, даже при соблюдении оптимальных условий хранения средний срок жизни видеокассеты – 30 лет, после чего она становится практически невозможна [8, с. 74–80]. Музейная практика уже

столкнулась с подобными трудностями. Работа известного цифрового художника Кори Аркэнджела «Видео живопись» (2008) находится в коллекции Музея американского искусства Смитсоновского института. Она представляет собой видеокассету формата VHS, на которую были записаны абстрактные изображения. При воспроизведении они сменяли друг друга, являя собой движущуюся абстрактную картину. Единственная оригинальная версия работы оказалась полностью утрачена после непрерывного показа на выставке: пленка больше не подлежит восстановлению. В фондах сохранилась архивная копия и вторая копия, с которой, в свою очередь, делаются выставочные копии [13]. Таким образом, в данном случае традиционная консервация потерпела крах: попытка представить зрителю оригинал повлек за собой самоуничтожение произведения. Кураторы Смитсоновского института столкнулись с невозможностью применения традиционных музейных представлений об оригинальности, единичности и уникальности в отношении искусства, основанного на технологиях и доступного для тиражирования (технически воспроизводимого, согласно терминологии В. Беньямина). То, что сегодня хранится в их фондах, фактически является копиями и в контексте классического искусствоведения обладает лишь исторической, но не художественной ценностью.

Цифровое искусство на сегодняшний день представлено в музейных коллекциях в основном на таких носителях информации, как лазерные диски и флэш-карты; кроме того, отдельные области цифрового искусства (нет-арт, мейл-арт) существуют непосредственно в сети Интернет, а хакер арт использует как Интернет, так и любые, в том числе устаревшие, носители инфор-

мации (например, картриджи видеониг) в зависимости от объекта «вторжения» и художественных целей. Технологически срок хранения флэш-карт не превышает 20 лет; некоторые производители лазерных дисков допускают срок эксплуатации до 100 лет, однако срок официальной гарантии максимально составляет те же 20 лет. Компьютерная техника обновляется с такой скоростью, что чтение информации с этих носителей становится невозможным значительно раньше их физической порчи из-за несоответствий между новым и старым форматами записи информации. Стремление всеми силами продлить музейную жизнь таких объектов напоминает тщетные усилия врачей, которым до сих пор не удалось разгадать секрет вечной молодости: жизнь пациента можно продлить, но бессмертие пока продолжает оставаться недостижимой мечтой.

Сами художники по-разному оценивают эту ситуацию – одни всячески поддерживают стремление к поиску новых методов консервации ради передачи своего искусства следующим поколениям, другие, напротив, считают неизбежное устаревание техники частью концепции своего творчества и требуют не препятствовать естественной «смерти» своих произведений. Упомянутый художник Кори Аркэнджел, выступающий также как представитель хакер арта, создал в 2002 году работу «Облака Супер Марио» [12, с.28]. Взломав код популярной видеонигры 1980-х годов «Super Mario Bros.», он стер все элементы игры, оставив на оригинальном картридже Nintendo только бегущие облака – как ностальгический образ того времени. По настоянию самого художника, работа может воспроизводиться и храниться только на оригинальном оборудовании. Когда его

эксплуатация станет невозможна, необходимо будет констатировать смерть произведения, и будущие поколения смогут узнать о нем только из документации [13]. В данном случае автор полностью поддерживает традиционное музейное представление о подлинности, оригинальности, единичности и уникальности. Парадокс заключается в том, что при этом подходе как раз музейная жизнь такой работы оказывается очень короткой и не выполняется главная музейная функция – сохранение в вечности. Однако большинство цифровых художников имеют иной взгляд на будущее своих работ и поддерживают стремление музеев к их сохранению, пусть за счет отказа от многих базовых музейных понятий.

Поэтому некоторые музеи предложили альтернативные подходы к консервации цифрового искусства, которые идут вразрез с музейным представлением о хранении, но отвечают сущности этого нового вида искусства. Наиболее компромиссным и близким к традиционному можно назвать метод миграции или перемещения (migration). Предложенный в рамках американской межмузейной программы «Сеть меняющихся медиа» («Variable Media Network»), работа над которой началась в 1999 году под эгидой фонда Соломона Гуттенхайма, метод получил широкое распространение в европейской и американской музейной практике. В инициативной группе состояли как учреждения, так и независимые консультанты и даже интернет-проекты. Среди основных участников – Университет Майна, Художественный музей Беркли / Тихоокеанский архив пленки, веб-сайт Rhizome.org, Фестиваль и архив искусства перформанса. В 2003 году ими был издан сборник научных статей, в которых подводились первые итоги этой работы и обосно-

вывались основные подходы к сохранению искусства новых медиа: «Постоянство через изменение: подход к меняющимся медиа» [9]. Термин «меняющиеся медиа» был предложен ими для определения того многообразия художественного творчества, которое существует в области новейших медиа- и цифровых технологий. Этот термин демонстрирует одно из главных качеств такого искусства: его вариативность, изменчивость, непостоянство – в противовес стабильности, определенности, материальности традиционных видов искусства.

На таком понимании сущности цифрового искусства и была построена новая методика его сохранения. Действительно, для многих цифровых работ сам носитель информации и средство ее воспроизведения не играют определяющей роли. «Мы хотим сохранить это искусство или оставить его живым? Если первое – то для нас меняющиеся медиа напоминают музыкальную запись некоего виртуозного исполнения. Если второе – то это скорее нотная запись, открытая для интерпретаций следующими поколениями <...> Это больше не монолитный артефакт, <...> и нам необходима стратегия сохранения, принимающая фрагментарность и эмуляционное программное обеспечение, воссоединение и воссоздание», – утверждает куратор отдела искусства новых медиа Ричард Ринехарт [11, с. 25]. Действительно, для многих цифровых работ перемещение на более современные носители не играет существенной роли в восприятии самого произведения, однако позволяет продлить его жизнь. Но с точки зрения классической музейной теории, где даже точная копия не имеет большой ценности в сравнении с оригиналом, перенесение в другой формат может в лучшем случае восприниматься как некомпетентность

в области музеефикации, а в худшем – как музейный вандализм. В то же время интервьюирование самих художников, которое проводится музеями современного искусства, и стало теперь обязательной частью процедуры коллекционирования цифровых работ, демонстрирует готовность большинства авторов к обновлению способов хранения своих произведений.

Например, по словам художника Кампуса, одного из пионеров искусства новых медиа, само по себе техническое оборудование не имеет значения, потому что «медиа – это именно то, что меняется. И я не хочу притворяться, что это не так» – говорит он [13]. Особенно это касается видеоарта, в котором отсутствует трудная для простого перемещения в другой формат интерактивность, характерная для нет-арта. Сам Кампус лично переводил свои работы 1970-х годов, основанные на использовании камеры, проектора и видеоэффектов, в более современные цифровые форматы. Джим Кэмпбелл также участвовал в миграции своих «Цифровых часов» (1991) из коллекции Музея современного искусства в Сан-Франциско: изначально часы проецировались на стену, сегодня они представлены на плоском экране [13].

Одна из недавних музейных практик в области миграции (перемещения) медиаарта в более современный цифровой формат состоялась в 2013 году по инициативе Нового музея в Нью-Йорке. Художникам было предложено бесплатно загрузить свои произведения, существующие в устаревающих или уже нефункционирующих форматах записи (на дискетах, CD, Mini DVD, VHS и т.п.), на доступный публичный сайт [www.archive.org](http://www.archive.org) [13]. Таким образом, музей выступил в качестве виртуального архива, за короткий срок не только собрав значитель-

ный пласт цифрового искусства, но и узаконив возможность его свободного преобразования в новые форматы в контексте музея. При этом нельзя забывать, что каждое такое перемещение предполагает определенную потерю данных, которая сторонникам данного метода представляется несущественной. Для традиционного же музейного подхода любое изменение первоначальных характеристик работы считается недопустимым.

Если принять допустимость преобразования и перемещения цифровых работ в связи с устареванием формата данных, то влияние этой практики на понимание музейной консервации в целом представляется опасным для сохранения классического искусства. Нью-Йоркский музей современного искусства (МоМА) объявил о дигитализации своего архива кинолентки, что ценно как способ дублирования и документирования, открывает широкие возможности для реставрации изображения, но, безусловно, подразумевает и дальнейшую репрезентацию таких работ зрителю уже в цифровом формате в целях сохранения оригинального аналогового носителя в фондах. В данном случае возможность заменить аналоговую запись цифровой остается спорной, так как зритель получает хоть и качественный, но существенно преобразованный продукт. Аналоговая запись, преобразованная в цифровую, теряет при такой модификации даже тот минимальный элемент оригинальности и материальности, которым обладает благодаря системе непосредственного, не связанного с кодированием и декодированием, воспроизведения изображения. Более того, однажды использованная методика миграции (перемещения) в отношении одних работ из музейной коллекции открывает путь для ее

применения и в отношении других произведений. Остается надеяться, что дальнейшая эволюция музея как социокультурного института под влиянием вхождения новых медиа в его пространство не повлечет кардинальных изменений в отношении общих принципов консервации классического искусства.

Близкой к миграции является методика эмуляции (emulation). Термин «эмуляция» принят в компьютерной терминологии для обозначения комплекса программных и аппаратных средств, созданных для реализации функций одной вычислительной системы на другой [7]. Если при миграции данные переносятся с одного носителя на другой, меняется их формат с целью возможности их воспроизведения на новом оборудовании, то эмуляция, напротив, воссоздает то программное обеспечение, в котором создавалась изначально данная работа. В результате возможно сохранение оригинальной работы и ее воспроизведение, но не на устаревшем компьютере, а на новой технике благодаря написанию программы, имитирующей старое программное обеспечение. Данный подход представляется более «музейным», так как вторжение происходит не в оригинальный файл данных, а в область программного обеспечения. Однако его реализация требует значительных усилий со стороны специалистов в области программирования. Создание специальной программы для каждой цифровой работы, которую также придется регулярно обновлять по мере дальнейшего развития техники, является трудоемкой и требующей значительных финансовых и интеллектуальных вложений задачей.

Наконец, наиболее радикальный метод – реинтерпретация или воссоздание (reinterpretation). В тех случаях, когда эму-

ляция и миграция невозможны или затруднительны, ряд музейных кураторов предлагают воссоздание произведения, что фактически представляет собой акт сотворчества художника и музейного сотрудника. Эта методика наиболее актуальна в отношении произведений нет-арта – направления, основанного на интерактивности и процессуальности. В таких работах сутью произведения чаще всего являются не зафиксированные на том или ином носителе цифровые данные, а сам процесс функционирования данного арт-объекта в Сети. В 1995 году Музей американского искусства Уитни (Нью-Йорк) приобрел работу Дугласа Дэвиса «Всемирное первое коллективное предложение» (1994). Работа считается первым произведением нет-арта, попавшим в музейную коллекцию [12]. В момент создания она представляла собой веб-сайт с самым простым интерфейсом: черный текст на белом фоне. Любой интернет-пользователь мог участвовать в создании этого произведения, добавляя свой текст к этому бесконечному многоязычному предложению. Автор снабдил работу функцией гипертекста, здесь автоматически создавались гиперссылки, и одной из ключевых особенностей работы было изменение содержания этих гиперссылок в связи с эволюцией Интернета. На протяжении десяти лет сайт функционировал, пока в 2005 году не перестал работать: его программа устарела и оказалась несовместима с новыми приложениями. Неанглийские символы были перепутаны, ссылки не открывались, печатать новый текст стало невозможно. В таком виде сайт просуществовал до 2012 года.

Задача, вставшая перед куратором Уитни Кристиан Пол, оказалась сложной и в техническом, и в концептуальном отноше-



нии. В результате было создано две версии веб-сайта. Первая являет собой пример применения метода консервации: он демонстрирует предложение до того момента, когда страница перестала работать, однако здесь отсутствует элемент интерактивности и развития. Вторая версия – это результат эмуляции (обновления и перепрограммирования) оригинального веб-сайта, живая версия, которая снова открыта для участия интернет-пользователей. Здесь вновь активны гиперссылки, и в таком виде работа, безусловно, отличается от первоначальной версии. Но она в гораздо большей мере выражает концепцию автора, считавшего интерактивность основой своего произведения. Объединив методы эмуляции и реинтерпретации, Кристиан Пол создал интересный пример свободного, творческого и вполне соответствующего интенциям автора, но абсолютно немусейного подхода к сохранению и ревитализации художественного произведения. В традиционном музейном пространстве подобные методы применяются только в качестве реконструкции, создания макета или модели, но не как стратегии консервации произведения искусства.

Итак, в отличие от традиционных видов искусства, сохранность цифрового искусства в «первозданном виде» (на оригинальных носителях информации с оригинальным оборудованием для их воспроизведения) представляет столь значительные трудности, что все большее число музеев отказываются от такой практики. Сущность цифрового искусства выходит далеко за пределы его технических характеристик и определяется большинством исследователей в рамках таких понятий, как перформативность, темпоральность, процессуальность, вариативность, нематериальность, эфемерность. Поэтому решение проблемы

музейной консервации цифрового искусства возможно в двух направлениях. Первое основывается на выработке и внедрении принципиально новых для музейной институции методик, подрывающих традиционные представления о музее как институте культуры. Однако эволюция музея как социокультурного института под влиянием тех стратегий музеефикации, которые диктуют цифровые виды творчества, представляет серьезную опасность для консервации классических видов искусства. Второй путь – это выделение учреждения для хранения и репрезентации цифрового искусства в качестве новой, родственной музею институции, но основанной на иных принципах работы с информацией, в отличие от музейной работы с материальным объектом. Данное решение представляется вполне адекватным в контексте стремительного развития и повсеместного распространения медиакультуры и цифровых технологий в современном мире.

#### Литература

1. Дни медиа в Сибирском федеральном университете. Секция: «Технологии в искусстве, технологии в музее» // За и против медиакультуры = Pro&Contra медиакультуры: международный симпозиум, Красноярск, 7–10 ноября 2012 г. / под ред. О. Лукьяновой. – М.: Медиа-АртЛаб, 2012. – С. 6–10.
2. *Ерохин С.В.* Цифровое компьютерное искусство. – СПб.: Алетейя, 2011. – 188 с.
3. Расщепление визуального: значение новых медиа: сборник статей по материалам международного симпозиума «Pro&Contra медиакультуры» / авт.-сост. О. Шишко, А. Щербенок. – М.: Манеж, 2015. – 133 с.
4. *Dekker A.* Net art challenges conservation: the acceptance of loss and subjectivity // Possible Futures: art, museums and digital archives / ed. by G. Beigelman, A.C. Magalhães. – San Paolo: Editora Peirópolis, 2012. – P. 64–75.

5. *Dekker A.* Assembling traces, or the conservation of net art [Electronic resource] // *Necsus. European Journal of Media Studies.* – 2014. – 13 June. – URL: <http://www.necsus-ejms.org/assembling-traces-conservation-net-art> (accessed: 08.02.2016).
6. *Dietz S.* Collecting new-media art: just like anything else, only different // *Collecting the new: museums and contemporary art* / ed. by B. Altshuler. – Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 2007. – P. 85–102.
7. *Granger S.* Emulation as a digital preservation strategy [Electronic resource] // *D-Lib Magazine.* – 2000. – Vol. 6, iss. 10. – URL: <http://www.dlib.org/dlib/october00/granger/10granger.html> (accessed: 08.02.2016).
8. *Iles Ch., Hudlisch H.* Keeping time: on collecting film and video art in the museum // *Collecting the New: Museums and Contemporary Art* / ed. by B. Altshuler. – Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 2007. – P. 65–84.
9. *Permanence through change: the variable media approach* / ed. by A. Depocas, J. Ippolito, C. Jones. – New York: Guggenheim Museum Publ., 2003. – 137 p.
10. *Rinehart R., Ippolito J.* Re-collection: art, new media, and social memory. – Cambridge: MIT Press, 2014. – 312 p.
11. *Rinehart R.* Berkley Art Museum/Pacific Film Archive // *Permanence Through Change: the Variable Media Approach* / ed. by A. Depocas, J. Ippolito, C. Jones. – New York: Guggenheim Museum Publ., 2003. – P. 25–27.
12. *Tribe M., Jana R., Grosenick U.* New media art. – Köln: Taschen GmbH, 2006. – 96 p.
13. *Wolff R.* Keeping new media art: conserving high-tech art // *ArtNews: website.* – URL: <http://www.artnews.com/2013/10/23/keeping-new-media-new> (accessed: 08.02.2016).

## MUSEUM CONSERVATION OF DIGITAL ART: FROM OBJECT TO PROCESS

**A.I. Karlova**

Saint-Petersburg State University

anastasia-karlova@mail.ru

The paper deals with the complex of challenges which the museum faces while conserving digital arts. The absence of unified strategies and norms of keeping digital art is actual both for the Russian and international museum practice. Basic approaches to its museumification (traditional museum conservation, migration, emulation and reinterpretation) are studied in the context of contemporary museological theory and on the basis of the analysis of their application towards certain digital artworks.

**Keywords:** digital art, conservation of digital arts, keeping digital art, digital arts museum.

DOI: 10.17212/2075-0862-2016-1.1-98-108

### References

1. [Media days at the Siberian Federal University. Section: Technologies in art, Technologies in museum]. *Pro&Contra mediakul'tury: mezhdunarodnyi simpozium* [Pro&Contra of Media Culture: international symposium]. Ed. by O. Luk'yanova. Krasnoyarsk, 7–10 November 2012, pp. 6–10. (In Russian)
2. *Erokhin S.V. Tsifrovoe komp'yuternoe iskusstvo* [Digital computer art]. St. Petersburg, Aleteiya Publ., 2011. 188 p.
3. *Rassbcheplenie vizual'nogo: znachenie novykh media: sbornik statei po materialam mezhdunarodnogo simpoziuma "Pro&Contra mediakul'tury"* [Fragmentation of visual: meaning of new media:

a collection of articles on materials of international symposium “Pro&Contra of Media Culture”]. Moscow, Manezh Publ., 2015. 133 p.

4. Dekker A. Net art challenges conservation: the acceptance of loss and subjectivity. *Possible Futures: Art, Museums and Digital Archives*. Ed. by G. Beiguelman, A.C. Magalhães. San Paolo, Editora Peiropolis, 2012, pp. 64–75.

5. Dekker A. Assembling traces, or the conservation of net art. *Necsus. European Journal of Media Studies*, 2014, 13 June. Available at: <http://www.necsus-ejms.org/assembling-traces-conservation-net-art> (accessed 08.02.2016)

6. Dietz S. Collecting new-media art: just like anything else, only different. *Collecting the new: museums and contemporary art*. Ed. by B. Altshuler. Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 2007, pp. 85–102.

7. Granger S. Emulation as a digital preservation strategy. *D-Lib Magazine*, 2000, vol. 6, iss. 10. Available at: <http://www.dlib.org/dlib/october00/granger/10granger.html> (accessed 08.02.2016).

8. Iles Ch., Hudlisch H. Keeping time: on collecting film and video art in the museum. *Collecting the New: Museums and Contemporary Art*. Ed. by B. Altshuler. Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 2007, pp. 65–84.

9. Depocas A., Ippolito J., Jones C., eds. *Permanence through change: the variable media approach*. New York, Guggenheim Museum Publ., 2003. 137 p.

10. Rinehart R., Ippolito J. *Re-collection: art, new media, and social memory*. Cambridge, MIT Press, 2014. 312 p.

11. Rinehart R. Berkley Art Museum/Pacific Dilm Archive. *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*. Ed. by A. Depocas, J. Ippolito, C. Jones. New York, Guggenheim Museum Publ., 2003, pp. 25–27.

12. Tribe M., Jana R., Grosenick U. *New media art*. Köln, Taschen GmbH, 2006. 96 p.

13. Wolff R. *Keeping new media art: conserving high-tech art*. Available at: <http://www.artnews.com/2013/10/23/keeping-new-media-new> (accessed 08.02.2016)