

О НЕКОТОРЫХ НАПРАВЛЕНИЯХ ИССЛЕДОВАНИЯ МЕДИАИСКУССТВА В МУЗЕЙНОЙ ПРАКТИКЕ

Чжан Хайчао, аспирант государственного научного учреждения «Центр исследований белорусской культуры, языка и литературы Национальной академии наук Беларуси»

Аннотация. В современном мире широко используются цифровые технологии. Медиаискусство предлагает новые формы и методы для использования в музейной практике. Это помогает изменить модель экспозиции и позволяет музеям играть более активную роль в общественной жизни и культурном развитии. В статье рассмотрены направления исследования медиаискусства в музейной практике и проанализированы основные теории медиахудожников 1960-х гг. – начала XXI в., приведены примеры музейных инновационных практик.

Ключевые слова: историография медиаискусства, музейная практика.

ABOUT DIRECTIONS OF RESEARCH OF MEDIA ART IN MUSEUM PRACTICE

Zhang Haichao, Postgraduate Student of the State Scientific Institution «The Center for the Belarusian Culture, Language and Literature Researches of the National Academy of Sciences of Belarus»

Abstract. Digital technologies are widely used in the modern world. Media art offers new ideas and methods for museum practice, which helps to change the mode of exhibition and allows museums to play a more active role in public life and cultural development. The article discusses the research directions of the historiography of media art in museum practice by analyzing the main theories of media artists from the 1960s to the early 21st century and gives the examples of innovative museum practices.

Keywords: historiography of media art, museum practice.

С конца 1980-х – начала 1990-х гг. в связи с непрерывным прогрессом науки и техники и широким распространением компьютеров появляются новые формы искусства. Благодаря цифровым медиа появилась концепция медиаискусства, которая сочетает в себе дух искусства, высокотехнологичные средства, а также форму искусства, представленную цифровым способом.

В настоящее время основным направлением исследований медиаискусства в музейной практике является развитие интерактивных технологий и создание условий для «погружения» в выставку. Развитие интерактивных технологий повышает качество взаимодействия между посетителями и произведениями искусства и увеличивает качество участия посетителей музея.

Первые исследования медиаискусства связаны с появлением в начале 1960-х гг. Флюккуса – авангардного искусства, сочетающего практичность и воображение. Это международное течение возникло в 1961 г. после серии концертов, организованных американским художником и композитором литовского происхождения Джорджем Макиннасом и его художественным журналом «Флюксус». Хотя журнал не стал популярным, в Западной Европе развернулись различные мероприятия под его названием, положившие начало новому искусству. Оно подтвердило существование интерактивных медиа и может рассматриваться как начало медиаискусства.

В 1971 г. австрийский ученый Герберт В. Франке (Herbert W. Franke) опубликовал книгу «Компьютерная графика: компьютерное искусство», в которой впервые были систематизированы теории и концепции компьютерной графики и компьютерного искусства. Кроме того, книга является самой ранней комплексной работой в этой области, которая содержит исторический обзор происхождения компьютерного искусства. Франке первым дал определение компьютерного искусства – искусства, которое можно запрограммировать и произвести его цифровую обработку.

В своей диссертации «Конец историографии искусства?» (1987) немецкий историк искусства Ханс Белтинг размышляет о том, что историография искусства как дисциплина может устареть. В 2003 г. он доработал свою диссертацию и изменил название на «История искусства после модернизма». Белтинг пришел к выводу, что заканчивается только линейное развитие и строгая структура истории искусства, но не историография. Проявляя большой интерес к современному искусству, в 1989 г. вместе с бывшим советским художником Петером Вайбелем он основал Центр искусств и медиатехнологий (ZKM), который способствовал развитию медиаискусства и впервые включил его в коллекцию музея. Важно отметить более четкое представление об этом современном виде искусства чтобы включить его в сферу исследований традиционной истории искусства.

Французский медиахудожник и теоретик Морис Бенаюн выдвинул концепцию критического слияния, которая интерпретирует мир посредством объединения виртуального и реального для создания более глубокой действительности. В 2005 г. в Шанхайском музее науки и техники он организовал крупномасштабную интерактивную выставку под названием «Космополис, перезаписывая город» (Cosmopolis, overwriting the city). Когда посетители входят в выставочный зал, их встречает огромная панорама, которая постоянно меняется. Инсталляция оснащена 12 биноклями

виртуальной реальности, которые окружают ее по кругу, позволяя посетителям рассматривать ее под разными углами. То, что посетители видят в бинокли, создано компьютером – постоянно меняющаяся панорама мирового города в центре выставки [2]. Взаимодействие посетителей и компьютерных систем приводит к рождению совершенно нового изображения города и обеспечивает захватывающий визуальный опыт. Это идеальное толкование Бенаюном критического слияния.

Нина Саймон, директор музея искусства и истории в Санта-Крус, вдохновившись «культурой участия», предложенной специалистом по коммуникациям Генри Джеймсом, в 2010 г. опубликовала книгу «Музей участия» и выдвинула одноименную концепцию, подчеркивая важность культурного обмена между людьми. Участие означает взаимодействие. В книге Н. Саймон утверждает, что музеи – это места, где зрители могут делиться идеями и общаться друг с другом на определенную тему. Таким образом, музейная практика не должна останавливаться на традиционной выставочной форме, и интеграция медиаискусства и музея является важным способом помочь посетителям улучшить интерактивный опыт, что станет вектором развития музея в будущем.

В 2013 г. британская ассоциация музеев также включила концепцию «музей участия» в число 10 лучших мероприятий в программе «Перспективы музеев, меняющие жизнь» [3].

Согласно статистике психологов, 84 % информации человек получает визуально, 12 % – на слух, 2,2 % – на запах, 1 % – осязанием и 0,8 % – на вкус [3, с. 45]. Использование органов чувств являются важным условием человеческого обучения и общения, что отражено в мультимодальном подходе в образовании, технологиях, электронном взаимодействии и музееведении [4, с. 267]. В рамках этого подхода современные выставки используют медиаискусство как средство создания мультисенсорной среды для экспонатов.

В 2014 г. вышла книга Нины Левент «Мультисенсорный музей: междисциплинарные взгляды на осязание, звук, запах, память и пространство», в которой описано применение в музеях мультисенсорных практик из пяти составляющих: осязания, звука, пространства, запаха и памяти. Также Н. Левент изучает возможность познания выставки посредством физического взаимодействия. В дополнение к визуальному восприятию, вызванному медиаискусством, мультисенсорика также включает в себя слух, осязание, движение, вкус и обоняние. На некоторых выставках с целью выражения темы кураторы используют различные формы сенсорной стимуляции: использование звуковых систем, ароматов и создание соответствующих тематических сцен.

Использование мультисенсорных систем усиливает ощущения посетителей от погружения в музей. Но задействование органов чувств и их сочетание должно соответствовать тематике выставки, тогда это заставит

посетителей действительно почувствовать выставку и сформировать более полное впечатление и яркое воспоминание о посещении. Например, в Музее Тайчжоу (Китай) в выставочном зале народных обычаев Тайчжоу есть постоянная экспозиция «Люди морского побережья», которая изображает типичную рыбацкую деревню Шитан. Посредством визуальных, слуховых, обонятельных и тактильных ощущений посетители знакомятся с народными обычаями и традициями Тайчжоу. Экспозиция деревни создана сочетанием реальных экспонатов и цифрового экрана, используются цифровые возможности для более детального осмотра рыбацких лодок в центре деревни. Посетители могут увидеть сцены выхода лодочников в море, узнать о жизни рыбаков и познакомиться с их повседневной работой, при этом взаимодействуя с экспонатами. Зрители также могут узнать об этикете и праздниках морских народов с помощью интерактивного сенсорного экрана.

Концепции критического слияния, музеев участия и мультисенсорных музеев предполагают, что развитие информационных технологий сделало современных посетителей музеев неудовлетворенными традиционными способами восприятия выставок. Они стимулируют изучение повышения интерактивности и создания эффекта погружения. Качественное изучение историографии медиаискусства и внедрение инноваций не только способствуют планированию, внедрению и продвижению музейной практики, но и помогают проектированию интерактивных музеев и создают теоретическую основу для планирования общественных пространств в будущем. Однако, хотя в настоящее время интерактивные выставки и погружения в экспозиции являются для музеев одним из лучших способов помочь людям получить захватывающий опыт, эти способы не единственные. Перед музеями встает новая проблема – как представить общественности результаты новейших исследований в области историографии медиаискусства с помощью цифровых технологий. В будущем медиаискусство будет выполнять свою уникальную функцию, оказывая влияние на направление развития музеев и экспозиций.

1. Кресс, Г. Мультимодальный дизайн / Г. Кресс, С. Селандер // Обучение и культуры распознавания. – 2012. – № 15 (4). – С. 265–268.

2. Maurice Benayoun [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://benayoun.com/moben/interactive-art>. – Дата доступа: 13.04.2022.

3. Museums Association, Practical Actions for Museums [Электронный ресурс]. – 2013. – Режим доступа: <https://www.museumsassociation.org/campaigns/museums-change-lives>. – Дата доступа: 06.04.2022.

4. 方之昊. 虚拟现实的应用现状 = Фан, Ч. Статус приложения виртуальной реальности / Ч. Фан // Электронный мир. – 2008. – № 19. – С. 45–46.