

Направления и тенденции применения медиаискусства в контексте развития современной музейной практики

Чжан Хайчао

Центр исследований белорусской культуры,
языка и литературы НАН Беларуси, Минск

В XXI веке на фоне слияния культуры и технологий медиаискусство занимает все более важное место в практике современных музеев благодаря своим уникальным междисциплинарным характеристикам и технологическим инновациям. В последние годы искусствоведы музейного сектора и институты наследия продолжают обсуждать будущие тенденции в развитии музейной практики. В то же время многие культурные и технологические компании начали использовать свои разработки интегрировать современные технологии и медиаискусство в культурное строительство музеев.

В статье, во-первых, анализируется направление развития и использования медиаискусства в современных музеях, акцентируется внимание на сочетании с бизнесом, природой, играми и внешним пространством музея. Во-вторых, рассматриваются будущие тенденции развития использования медиаискусства, включая широкое применение дополненной и виртуальной реальности, дальнейшее углубление междисциплинарной интеграции, повышение устойчивости и экологической грамотности, а также более глубокая интеграция социальных сетей и онлайн-платформ. Публикация может стать полезной для музейных специалистов и ученых, а также вносит определенный вклад в разработку направлений применения медиаискусства в музейной практике.

Ключевые слова: медиаискусство, музейная практика, современный музей, VR- и AR-технологии, интеграция экспозиции, интерактивный опыт, цифровая экспозиция.

(Искусство и культура. – 2024. – № 3(55). – С. 57–61)

Directions and Trends in the Application of Media Art in the Context of the Development of Contemporary Museum Practice

Zhang Haichao

Centre for Research of Belarusian Culture, Language and Literature
of the National Academy of Sciences of Belarus, Minsk

In the 21st century, as culture and technology converge, media art has become increasingly central to contemporary museum practice due to its unique interdisciplinary characteristics and technological innovation. In recent years, art historians in the museum sector and heritage institutions have continued to discuss future trends in the development of museum practice. At the same time, many cultural and technology companies began to use their developments to integrate contemporary technology and media art into the cultural construction of museums.

The article, firstly, analyses the direction of the development and the application of media art in contemporary museums, focusing on the combination with business, nature, games, and the external space of the museum. Secondly, it examines future trends in the use of media arts, including the widespread use of augmented and virtual reality, further deepening interdisciplinary integration, increased sustainability and environmental awareness, and deeper integration of social media and online platforms. This article can become a useful reference for museum professionals and scientists and can also make a certain contribution to the development of application trends of media art in museum practice.

Key words: media art, museum practice, contemporary museum, VR- and AR-technologies, exhibition integration, interactive experience, digital exhibition.

(Art and Cultur. – 2024. – № 3(55). – P. 57–61)

Научный прогресс XX в. дал беспрецедентные удобства человеку и оказал влияние на все сферы его деятельности, в том числе и культуру. Эти изменения касаются не только материального аспекта, но и имеют глубокое духовное значение. Особенно к концу 1960-х годов, когда цифровые медиа и компьютерные технологии стали широко распространяться, они глубоко повлияли на понимание окружающей действительности людьми. Новые идеи, новые технологии и новые концепции стали движущей силой непрерывного развития медиаискусства, а стремление человечества к красоте и исследованию неизведанного мира являются бесконечными [1, с. 61].

Среди исследований в области медиаискусства и музееведения, появившихся в начале XXI в., важное значение имела книга Лоика Таллона, директора Pocket-proof SlideShare «Цифровые технологии и музейный опыт: Портативные путеводители и другие носители информации» (2008). В ней автор исследовал потенциал мобильных устройств (прежде всего мобильных телефонов) для посетителей музеев и экспозиций [2, с. 16]. В 2011 г. была опубликована статья «Захватывающий культурный музейный опыт – создание контекста и истории с помощью новых медиатехнологий» Мэгги Стогнера, профессора американского университета в Вашингтоне (округ Колумбия, США). В ней автор анализировал перспективы использование ряда цифровых технологий для создания эффекта «погружения» посетителей в выставочное пространство [3, с. 117]. Сара Прайс, профессор Лондонского университетского колледжа, в своей статье «Цифровые музейные инсталляции: роль тела в творчестве» (2017) рассматривает с точки зрения детского поведения и взаимодействия детей разного возраста с цифровой музейной художественной инсталляцией, возможность использования цифровых медиатехнологий для создания форм выставочной деятельности, включающих в себя взаимодействие с материальными объектами [4, с. 221].

Несмотря на наличие ученых с опытом работы в области медиаискусства, его применение в музейной практике все еще сталкивается с некоторыми нерешенными вопросами. Во-первых, затраты на технологические приложения по-прежнему остаются высокими, что ограничивает возможности их использования для небольших музеев и кратковременных выставок. Во-вторых, из-за экологических проблем, вызванных изменением климата, музеи уделяют все больше внимания экологичности и гуманистической заботе об экспозициях. Таким образом, нахождение баланса

между технологией и искусством является одной из насущных проблем, которую необходимо решать.

Цель данного исследования – проанализировать направления и тенденции применения медиаискусства в современной музейной практике, способствовать углубленным исследованиям в области культуры, науки и техники, содействовать развитию музейной оцифровки, внедрению интерактивности и инноваций, а также повышению эффективности культурной коммуникации в условиях музейной деятельности.

Направление применения медиаискусства в развитии современной музейной практики. В сегодняшнюю информационную эпоху развитие медиаискусства происходит с огромной скоростью, демонстрируя значительную жизнеспособность и широкие перспективы развития. Это касается не только искусства, но и мировоззрения интернета в целом, где различные страны и народы склонны к открытому глобальному, а иногда и космическому взаимодействию друг с другом в интерактивном режиме [5]. Дебаты о роли культурного наследия, изменения в ценностных ориентирах людей и появление «поколенческого разрыва» – эти и другие процессы, вызванные цифровыми технологиями, как результат динамичного цивилизационного развития и нового видения медиаискусства в параметрах музейной практики. Очевиден и другой аспект, связанный с формированием нового мышления и оценок медиаискусства в современном обществе.

В плане применения медиаискусство в основном проявляет тенденцию к сочетанию с бизнесом, проблемами экологии, интерактивными играми и внешним пространством музея.

Сочетание с бизнесом. Музей не только выполняет миссию по наследованию и популяризации традиционной культуры, но и несет ответственность за развитие экономики знаний в современном обществе. Экономика на первом месте, эстетика на втором – и это абсолютная истина [6, с. 40]. В наши дни, когда преобладает потребление, музеи предназначены не только для демонстрации экспонатов, но и обладают атрибутами магазина культурных и исторических ценностей, их разнородного потребления [7, с. 82]. В таких условиях сочетание искусства с бизнесом становится неизбежным. Медиаискусство обладает огромным коммерческим потенциалом, поэтому связь музеев с бизнесом в перспективе будет еще более тесной.

Музеи должны понимать, что только идентификация, интерпретация и раскрытие культурного содержания могут обеспечивать слияние бизнеса и искусства, выполнять свою культурно-образовательную функцию и нести социальную ответственность. Но всегда необходимо твердо придерживаться позиции, что «искусство – основа, бизнес – крылья» [8]. Однако музеи не должны перепутать первичное и вторичное, тем самым потеряв миссию сохранения и передачи культурного гена. В противном случае музей станет деревом без корней. Медиаискусство сможет проявить свой огромный коммерческий потенциал и культурное очарование в музее только в том случае, если идеально будет соблюдаться баланс между коммерческой и художественной стороны.

Сочетание с природой. Общая тенденция развития заключается в спиральном восхождении и извилистом продвижении вперед, а развитие музеев также проходит процесс от традиционного к цифровому и возвращения к природе. С непрерывным развитием крупномасштабной урбанизации проблема природной среды становится все более серьезной, но это также дает возможность медиахудожникам создавать искусственную природу, позволяя им бросать вызов традиционной музейной выставочной модели и способствовать междисциплинарному сотрудничеству между искусством и наукой, природой и технологиями [9, с. 33]. Музеи становятся мостом, соединяющим человеческую культуру и природу, тем самым создается выставочное пространство, превосходящее традиционные границы.

В настоящее время одной из лучших галерей является галерея TeamLab, «Художественный музей без карты». Суть их художественного творческого кредо такова: человек и природа, жизнь и смерть – все взаимосвязано и взаимозависимо. Как сказала Иноко Шоу Юки, ведущий художник команды: «На японских картинах до нового времени реки и океаны часто изображались линиями (укиё-э), и эти линии могли заставить людей почувствовать определенную жизненную силу. Мы думаем о древних людях, смотревших на мир так, как они смотрели на классическое японское укиё-э. Наши работы – дань традиции, например, интерактивный водопад, который не только кажется более реальным, но и стирает границы между человеком и произведением, позволяя посетителям войти в мир произведения» [10]. Художники, используя природные элементы, такие как растительность, водоемы, рельеф, естественный свет, в сочетании с цифровыми технологиями, могут создать погружающую

среду, позволяющую посетителям ощутить красоту слияния природы и искусства.

Сочетание с интерактивными играми.

Сочетание с компьютерными играми также становится одним из важных и перспективных направлений использования медиаискусства. Игры, безусловно, являются лучшим способом позволить посетителям естественным образом взаимодействовать с экспозицией, тем самым они удовлетворяют требования посетителей к интерактивности, избегают при этом скуки в процессе посещения, соответствуют принципам развлекательности и даже удовлетворяют потребность в погружении. Все интерактивные медиаинсталляции можно рассматривать как игры. Люди погружаются в окружающую среду, что улучшает их участие и осведомленность, а также усиливает функцию распространения информации об экспозиции.

Этот метод также применим к использованию медиаискусства в цифровых музеях. Цифровой музей, лишенный творческого дизайна, может потеряться в потоке информации Интернета из-за отсутствия привлекательности. Простые веб-страницы с текстом и изображениями не могут привлечь внимание аудитории, в то время как люди часто ищут что-то, что радует глаз и трогает душу [11, с. 139]. Специальные игры могут не только продемонстрировать реликвии, но и в значительной мере повышают интерес посетителей, тем самым способствуя распространению музейных культурных знаний.

Сочетание с внешним пространством музея. Поскольку применение медиаискусства становится все более и более широким, его сочетание с внешней средой музея – значимая тема исследования. Благодаря его использованию пространство музея больше не ограничивается внутренней частью, а расширяется наружу, позволяя посетителям ощутить атмосферу экспозиции еще до входа в выставочный зал. Внешние стены здания служат каналом для передачи информации о музее во внешний мир и, таким образом, выполняют медиафункцию. Музей использует многосторонний подход, чтобы в полной мере выразить свои собственные особенности, обогатить свой культурный потенциал на основе уже существующего и повысить свою художественную привлекательность. Это также значительно способствует распространению музейной культуры. Чтобы позволить большому количеству посетителей ощутить культурную атмосферу музея, необходимо на основе понимания их психологических ожиданий и жизненных традиций, культурных установок

создавать уникальный архитектурно-дизайнерский облик музея, тем самым постепенно повышая его комплексное влияние.

В целом дизайн музейных экспозиций непрерывно развивается благодаря инновационным технологиям. В эпоху Интернета глобализация и концепция открытости способствуют взаимному влиянию, взаимосвязи различных народов и стран. Медиа технологии вызывают культурные дебаты, изменение ценностей и «поколенческие разрывы». Новые медиа приносят искусству новые перспективы и способы мышления. Цифровые технологии, повсеместно проникающие в повседневную жизнь, неизбежно становятся новым способом для художников выразить свои творческие взгляды и глубину образного мышления.

Тенденция развития медиаискусства в современной музейной практике. Анализ современного состояния художественного развития, в том числе музееведения, позволяет определить основные тенденции будущего развития медиаискусства в современной музейной практике, включающие следующие аспекты:

Широкое применение дополненной реальности и виртуальной реальности. С развитием технологий и снижением стоимости их производства применение технологий дополненной реальности (AR) и виртуальной реальности (VR) в музеях будет становиться все более распространенным.

AR позволяет наложить виртуальную информацию на реальную среду пользователя, улучшая его восприятие историко-художественного контента. Музеи могут использовать AR для добавления к экспонатам интерактивных элементов, таких как анимация, видео- или аудиокomentarии, что позволит посетителям рассматривать экспонаты, получая более полную информацию о них и истории, связанной с ними. С другой стороны, VR создает для пользователя виртуальную среду погружения. Музеи могут использовать VR для воссоздания исторических событий, культурных памятников или уже исчезнувших цивилизаций, давая людям возможность проникнуться атмосферой прошлого. С помощью VR-очков они могут погрузиться внутрь пирамид Древнего Египта или своими глазами увидеть важные исторические события, например, связанные с возведением Великой китайской стены, сооружением комплекса Афинского акрополя.

Кроме того, технологии AR и VR могут повысить интерес к образованию и усилить его интерактивность, а музеи способны

предоставить посетителям лучшее понимание истории и культуры с помощью интересных способов обучения.

Дальнейшее углубление междисциплинарной интеграции. Интеграция медиаискусства с другими областями цивилизационных знаний будет становиться еще более глубокой, не ограничиваясь только сочетанием с технологиями, но также расширяясь на области социологии, психологии, педагогики, образовательных технологий, экологии и др. Это слияние будет стимулировать инновации в форматах экспозиций и содержании образовательных программ музеев, обогащая опыт публики более разнообразными знаниями. Объединяя искусство с социальными и естественными науками, дальнейшее развитие инноваций в музейной сфере позволит предоставить публике еще более разнообразные и глубокие знания, увеличивая эффективность и влияние социального образования.

Устойчивое развитие и экологически безопасные экспозиции. Перед лицом проблем, связанных с глобальным изменением климата, музеи будут уделять все больше внимания устойчивости своих экспозиций, а при использовании медиаискусства будут выбирать возобновляемые и экологически безопасные материалы, чтобы сократить потребление ресурсов. Кроме того, музеи смогут пропагандировать принципы экологии и устойчивого развития через содержание экспозиций, используя произведения медиаискусства для отображения отношений между природой и человеческой деятельностью, привлекая внимание посетителей к проблемам окружающей среды и вдохновляя на действия в пользу устойчивого развития.

Глубокая интеграция социальных медиа и сетевых платформ. Социальные медиа и сетевые платформы станут важным каналом взаимодействия музеев с общественностью, обогащая ее просветительские задачи. Музеи могут в полной мере использовать социальные сети для размещения узкоспециальной информации об экспозициях, чтобы более эффективно передавать свои уникальные культурные ценности и привлекать внимание аудитории. Кроме того, музеи могут таким образом предоставлять больше образовательных ресурсов, включая цифровые учебные материалы, онлайн-лекции, виртуальные экскурсии и т.д. Посетители могут получать более глубокие и разнообразные культурные знания через социальные медиа, что не только расширяет образовательные возможности