

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ КАК СРЕДСТВО ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ В ИСКУССТВЕ ДИОРАМЫ

А.А. Варган, А.Г. Сергеев (Витебск)

Диорама широко используется при проектировании постоянных экспозиций в исторических, мемориальных, естественнонаучных и пр. музеях по всему миру. Мы можем наблюдать достаточно широкий спектр произведений данного вида, которые различны не только по тематике и масштабу, но и по самой форме подачи [3]. Данный результат стал следствием процесса постоянной трансформации вида. Одной из причин чего является стремление авторов к внедрению в произведения новых форм выразительности. Ярким примером этого можно считать различное использование электричества: световые эффекты, звуковое сопровождение, элементы с электромеханическим приводом.

Диорамы могут быть представлены как отдельные самостоятельные произведения, так и быть вовлеченными в образно-выразительную концепцию всего пространства музея, взаимодействуя с другими экспонатами, организовывая некую сценографию и театрализацию пространства. Данный подход подразумевает целый комплекс задач, зачастую решаемый числовым программным управлением, что делает еще один шаг в развитии вида, так как позволяет создать условия при которых зритель становится соучастником разворачивающегося перед ним сюжета.

Эта тенденция к постоянному внедрению инноваций и быстрая реакция на общественный запрос неслучайна, а отвечает основной концепции произведений данного вида - «зрелищности» [4]. Заложенная еще в начале XIX века Даггером и рассчитанная на массового зрителя диорама нашла свой путь, основу которого сформировал синтез искусств [2]. При этом морфологический анализ выявил, что данный синтез не является константой, а под влиянием глобальных тенденций в искусстве и с развитием технологий прирастает новыми элементами.

Постмодернистская концепция отхода от традиционного восприятия искусства, также нашла свое отражение в творчестве диорамистов, предлагающих сегодня новые трактовки восприятия, чему во многом способствовала последняя четверть XX века и порожденная ей технологическая революция [1]. Интерактивность становится массовым явлением, выражаемым в меньшей либо большей степени в современных произведениях. Взаимодействие представляет собой важный аспект восприятия, позволяющий зрителю стать активным участником художественного процесса. Это не только расширяет границы вида, но и открывает новые возможности для самовыражения авторов. Использование видео, звука и компьютерных технологий позволяет создавать сложные среды взаимодействия, что в конечном итоге вызывает новый эмоциональный опыт у посетителей. В этом случае мы можем констатировать, что интерактивность становится новым средством художественной выразительности в диораме.

Под интерактивностью мы понимаем взаимодействие художественного произведения с реципиентом посредством физического контакта с частями инсталляции; это может быть выражено непосредственным участием реципиента в функционировании программы и на уровне физического взаимодействия с инструментами управления (контроллерами). При этом создается новый вид взаимоотношений с интерактивным произведением, когда реципиент становится «интернавтом» – непосредственным участником двустороннего взаимодействия, вследствие которого меняются художественно-эстетические характеристики произведения [5].

Эволюция искусства, приведшая к появлению «интерактивности» в ее нынешнем понимании является отражением общемировой культурной тенденции к переносу акцента с результата творческой деятельности на процесс создания артефакта.

Это важный момент для понимания сущности взаимодействия зрителя с произведением искусства – она подразумевает собой актуальное временное воздействие при котором произведение «оживает».

Такую тенденцию можно проследить как в Российских, так и в Белорусских музеях, специализирующихся на произведениях диорамного искусства («Царь-макет» (Москва), «Страна мини» (Минск) и др.).

Использование интерактивности как средства выразительности позволяет усилить эффект воздействия классических приемов зрелищности в диораме. Например, способность управлять светом в произведениях реализуется за счет возможности включения подсветки архитектурных элементов и смены времени суток по желанию зрителя. Также зрителю становятся доступными функции управления кинетическими элементами различной сложности: от простых циклических движений персонажей и транспорта, до запуска работы целых заводов или проведения крупных общественных мероприятий.

В случае с интерактивными диорамами реформации поддается и другое каноническое средство художественной выразительности – сюжет. Имея возможность менять очередность событий, переставлять акцент с одних персонажей и событий на другие, своими действиями влиять на ход происходящего, зритель-пользователь определяет степень своего участия в произведении и, соответственно, уровень полученных впечатлений.

В заключении следует сказать, что интерактивность, как средство художественной выразительности, находится под постоянным влиянием цифровых технологий, чье проникновение в сферы искусства позволяет говорить о новом витке реформации классических искусств. Использование вовлеченности зрителя в процесс трансформации произведения становится способом расширения поля классических приемов воплощения художественной мысли, чем ставит интерактивность в один ряд с традиционными средствами художественной выразительности. Она позволяет зрителям стать соавторами произведений, углубляя их связь с искусством и расширяя возможности самовыражения.

Источники и литература:

1. Бараш Л.А. Художественная коммуникация: вчера, сегодня, завтра // Общество: философия, история, культура. 2017. №6. – С. 109-112.
2. Варган, А.А. Художественные особенности диорамы начала XIX века / А.А. Варган // Наука - образованию, производству, экономике [Электронный ресурс] : материалы 76-й Региональной научно-практической конференции преподавателей, научных сотрудников и аспирантов, Витебск, 1 марта 2024 г. – Витебск : ВГУ имени П.М. Машерова, 2024. – С. 377-379. – Библиогр.: с. 379 (3 назв.). URL : <https://rep.vsu.by/handle/123456789/42299> (дата обращения: 12.09.2024).
3. Горбунов, И.В. Искусство батальной диорамы (Художественное решение музейно-выставочного ансамбля в военноисторических музеях СССР и СНГ во второй половине XX века) : автореферат диссертации на соиск. учен. степ. кандидата искусствоведения : по спец. 17.00.04 - образ. и декоративно-прикладное искусство и архитектура / И.В. Горбунов ; НАН Беларуси, Гос. науч. учреждение "Ин-т искусствоведения, этнографии и фольклора им. К. Крапивы". – Минск, 2005. – 19 с. – Библиогр.: с. 16. URL : <https://rep.vsu.by/handle/123456789/23842> (дата обращения: 12.09.2024).
4. Дружинин А.А. Развитие диорамного искусства на Западе и в России в первой трети XIX – начале XX века // Искусствознание. 2013. № 3–4. Москва, ГИИ РФ. – С. 447–477.
5. Чичканов Е.С. Интерактивность как средство художественной выразительности / Чичканов Е.С. // Вестник КГУ. 2009. №4. – С. 309–312.