

Изменение роли зрителя во взаимодействии произведение—реципиент в искусстве диорамы

Сергеева А.А.

Учреждение образования «Витебский государственный
университет имени П.М. Машерова», Витебск

В статье исследуется эволюция роли зрителя (реципиента) в системе «произведение—реципиент» на материале искусства диорамы от момента его зарождения до первой четверти XXI века. Цель работы — выявление закономерностей трансформации восприятия диорамы: от пассивного наблюдателя к активному соучастнику и соавтору художественного образа. На основе сравнительного анализа рассматриваются три ключевых этапа развития жанра: ранняя аттракционная диорама Л.Ж.М. Дагера, советская монументальная диорама и современные интерактивные диорамные макеты. Установлено, что технологическое развитие и смена культурных парадигм обусловили переход от односторонней иллюзионистской коммуникации к открытой, многоуровневой системе взаимодействия. Если в дагеровской модели зритель выступал пассивным свидетелем запрограммированного чуда, а в советской традиции — идеологически направляемым эмоциональным соучастником, то в практике сегодня реципиент приобретает статус оператора и со-творца, чьи действия физически и смыслово актуализируют произведение. Исследователь приходит к выводу, что современная диорама функционирует как динамичный процесс, требующий активного, исследовательского и игрового диалога со зрителем, а это отражает общекультурный тренд на интерактивность и соавторство в музейной и художественной коммуникации.

Ключевые слова: диорама, реципиент, интерактивность, Дагер, советская диорама, современная диорама, художественный образ.

(Искусство и культура. — 2026. — № 2(62). — С. 22–26)

Transformation of the Role of the Viewer in the Interaction of the Work of Art—the Recipient in the Art of Diorama

Sergeyeva A.A.

Education Establishment “Vitebsk State P.M. Masherov University”, Vitebsk

The article explores the evolution of the viewer's (recipient's) role in the “work-recipient” system using the example of diorama art from its inception to the first quarter of the 21st century. The goal of the study is to identify the patterns of diorama perception transformation, from passive observation to active participation and co-creation of the artistic image. Based on a comparative analysis, three key stages of the genre development are examined: the early attraction diorama by L.J.M. Daguerre, the Soviet monumental diorama, and modern interactive diorama models. It has been established that technological development and the shift in cultural paradigms have led to a transition from one-way, illusionistic communication to an open, multi-level system of interaction. While in the Daguerian model, the viewer was a passive witness to a programmed miracle, and in the Soviet tradition, he was an ideologically guided emotional collaborator, in modern practice, the recipient takes on the role of an operator and co-creator, whose actions physically and meaningfully bring the work to life. It is concluded that the modern diorama functions as a dynamic process that requires an active, exploratory, and playful dialogue with the viewer, which reflects the general cultural trend towards interactivity and co-authorship in museum and artistic communication.

Key words: diorama, recipient, interactivity, Daguerre, Soviet diorama, modern diorama, art image.

(Art and Cultur. — 2026. — № 2(62). — P. 22–26)

Диорама как синтетический вид искусства изначально обладала мощным потенциалом воздействия на зрителя. Однако характер этого влияния, степень вовлеченности реципиента и его роль в завершении художественного образа претерпели фундаментальную эволюцию. Если в классической модели зритель был приглашен к иллюзорному «погружению» в статичный мир, то в современной практике он выступает в качестве агента, активирующего и изменяющего данное пространство. Поэтому необходимо проследить подобную трансформацию на трех ключевых этапах: ранней «аттракционной» диорамы (на примере диорам Дагера), героико-идеологической диорамы советского периода и интерактивной диорамы-макета начала XXI века. Актуальность работы обусловлена и важностью осмысления новых форм диорамного искусства в контексте общей тенденции к интерактивности и вовлеченности зрителя в современную культуру.

Цель исследования — выявить и проанализировать закономерности эволюции роли зрителя (реципиента) в системе «произведение—реципиент» на материале искусства диорамы от момента его зарождения до первой четверти XXI века, сделав акцент на изменении от пассивного наблюдателя к активному соучастнику и соавтору художественного образа.

Зритель как иллюзионистский свидетель: диорама Дагера и ранняя аттракционность. Феномен диорамы Луи Жака Манде Дагера, запатентованной в 1822 году, следует рассматривать не только как прототип будущего жанра, но и как самостоятельное художественно-техническое явление, сформировавшее исходную модель взаимодействия с реципиентом. В основе дагеровской диорамы лежал синтез двух ключевых компонентов: масштабного полупрозрачного живописного полотна (написанного с двух сторон) и сложной системы естественного и искусственного освещения, управляемого через заслонки, фильтры и отражатели [1]. Этот аппарат позволял осуществлять плавную метаморфозу изображения: день превращался в ночь, солнечная погода — в грозовую, а статичный городской пейзаж обретал динамику за счет имитации движения света в окнах или появления луны на небе.

Сущность изобретения заключалась не в создании новой формы живописи, а в овеществлении временного фактора, в подчинении живописного образа технологическому процессу [2]. Произведение существовало не как зафиксированная данность, а как последовательность состояний, развернутая во времени длительностью сеанса. Однако следует

подчеркнуть, что эта временная динамика была строго запрограммирована и циклично повторялась от показа к показу. Таким образом, технология предопределяла не только форму, но и ритуал восприятия.

Демонстрация диорам Дагера проходила в специально построенных для этого помещениях и носила откровенно коммерческий, зрелищно-развлекательный характер. Это определяло и тип реципиента, и характер его вовлеченности. Зритель представлял, прежде всего, платежеспособную публику, покупавшую билет на удивительное, модное зрелище, сопоставимое с другими оптически диковинками эпохи — фантасмагорией, волшебным фонарем. Рекламные афиши акцентировали не художественные достоинства картины, а непостижимость «феномена» и «чуда» трансформации.

Пространство взаимодействия четко регламентировалось. Зрительный зал затемнялся, а само полотно, скрытое от публики до начала сеанса, представало как огромное окно в иллюзорный мир. Зрители располагались рядами на некотором удалении, их физическая активность сводилась к нулю. Они были изолированы как от механизма преобразования (технический блок находился за полотном и тщательно скрывался), так и друг от друга в темноте зала. Эта тьма, по сути, была инструментом деиндивидуализации и концентрации внимания на единственном светящемся объекте — самом изображении.

В такой жестко выстроенной системе роль зрителя можно определить как роль пассивного свидетеля иллюзии. Его основная функция — испытать внутреннее противоречие, когда реальность не совпадает с ожиданиями, и эстетическое удивление от неразрешимого разногласия между знанием о плоской картине и чувственным ощущением глубины и изменения реальности. Коммуникативная модель была абсолютно односторонней и не предполагала обратной связи. Художник с помощью технологии предъявлял завершённый, самодостаточный образ, чье развитие во времени не зависело от реакции зала.

Соавторство реципиента, если о нем можно говорить, носило исключительно психологический, имманентный характер. Оно сводилось к работе воображения по «достраиванию» иллюзии реальности на основе предлагаемых визуальных ключей. Однако эта деятельность не влияла на само произведение. Зритель был лишен какой-либо агентности: он не мог изменить точку обзора, повлиять на сцену, выбрать момент для созерцания.

Его взгляд направлялся и контролировался единственным доступным способом — изменением света на полотне. Как отмечают исследователи, диорама Дагера была «машиной зрения», программирующей единый для всех коллективный визуальный опыт [3].

Несмотря на технологическую простоту по сравнению с созданиями последующих эпох, диорама Дагера установила фундаментальные принципы, которые будут унаследованы и переосмыслены:

1. Иммерсивность через изоляцию: затемненный зал и крупный масштаб изображения погружали зрителя в среду, минимизируя отвлекающие факторы.

2. Центрированность и фронтальность: единственная оптимальная точка обзора создавала «идеального зрителя», чья позиция была заранее просчитана.

3. Динамика как аттракцион: изменчивость образа во времени стала ключевым элементом жанра, его главной «изюминкой».

4. Технология как содержание: восхищение вызывал не только сюжет, но и скрытый механизм его презентации.

Таким образом, в ранней диораме реципиент занимал позицию внешнего, пассивного, но восхищенного наблюдателя чуда, инсценированного автором посредством техники. Эта модель, основанная на контроле и демонстрации, станет отправной точкой для дальнейшей эволюции, в ходе которой зритель постепенно будет обретать субъектность, перемещаясь из темного зала в центр художественного события.

Зритель как идеологический соучастник: советская монументальная диорама. Советская диорама середины и второй половины XX века, создававшаяся преимущественно мастерами Студии военных художников имени Б.Д. Грекова и другими признанными авторами (Е.И. Дешалыт, В.К. Дмитриевский), представляет собой качественно новый этап в эволюции жанра. Она перестала быть коммерческим аттракционом, трансформировавшись в монументальный инструмент государственной идеологии и исторической политики [4]. Ее художественная программа неразрывно связывалась с канонами социалистического реализма, требовавшего «правдивого, исторически конкретного изображения действительности в ее революционном развитии» [4] с целью идейного преобразования и воспитания трудящихся.

В этом контексте диорама идеально соответствовала задаче визуализации «героической правды» истории, прежде всего событий

революции и Великой Отечественной войны. Такие произведения, как «Штурм Сапун-горы» (1959), «Битва за Днепр» (1975) или «Освобождение Кривого Рога от немецко-фашистских захватчиков в 1944 году» (1968), создавались как завершенные, документально правдивые и эмоционально насыщенные реконструкции переломных моментов героического прошлого. Их установка в специально построенных зданиях на местах реальных событий подчеркивала связь между искусством, историей и территорией.

Художественная система диорамы данного периода была ориентирована на создание у зрителя устойчивого ощущения включенности в реконструируемое событие. Ключевым композиционным приемом стало размещение зрителя на специальной смотровой площадке, интегрированной в предметный план. Это стирало границу между наблюдателем и изображаемым пространством, создавая иллюзию нахождения внутри исторической среды. Композиция нередко строилась по принципу направленного восприятия, с мягкой фокусировкой взгляда на ключевых смысловых и драматических узлах сцены [4].

Высокая степень достоверности в проработке как живописного фона, так и предметного плана (униформа, техника, элементы ландшафта) служила важным средством аутентификации. Это позволяло зрителю воспринимать изображенное не как условную аллегория, а как достоверную реконструкцию, что усиливало доверие к передаваемому послыу.

Использование динамического света, звуковых эффектов (шум боя, музыка) и, в некоторых случаях, элементарных кинематических элементов (дым) работало на усиление эмоционального отклика, переводя восприятие из визуальной в мультисенсорную плоскость.

Зрителю в советской диораме отводилась роль не отдельного человека, а представителя всего народа. Он воспринимался как продолжатель общей памяти и часть большой общности людей, одержавших историческую победу. Его личные чувства и воспоминания на время просмотра становились элементом коллективного переживания героического прошлого, которое реконструировала диорама. Авторы успешно создавали эффект сопричастности великому, который достигался через чувственное погружение, пробуждение гордости и уважения к изображенному подвигу. Соучастие зрителя заключалось в эмоциональном и интеллектуальном усилии по осмыслению исторического события как значимой части общего наследия.

Реципиент, особенно молодой, выступал в качестве наследника, для которого диорама представляла собой наглядный и эмоционально насыщенный урок истории. Произведение было ориентировано на формирование ценностного отношения к прошлому, чувства благодарности и ответственности.

Диорама являлась итогом труда художников, историков и военных консультантов. Они стремились создать единственно верную, официальную картину события, основанную на фактах. В результате зрителю предлагалась уже готовая, продуманная до мелочей история. У него не было возможности по-другому взглянуть на произошедшее — его восприятие мягко, но уверенно направлялось к единственно правильному пониманию, заложенному авторами.

Таким образом, в рамках советской художественной традиции диорама предлагала зрителю особую роль — стать эмоциональным соучастником исторического события. Зритель погружался в тщательно реконструированное пространство, где его приглашали не к анализу, а к глубокому эмпатическому переживанию. Однако эта вовлеченность была направляемой. Художественные средства — композиция, свет, звук — мягко ориентировали восприятие, помогая зрителю ощутить связь с коллективной памятью и историей страны. Таким образом, диорама трансформировалась из зрелищного формата в значимый общественный проект, способствующий осмыслению единого прошлого и укреплению культурной идентичности.

Зритель как со-творец и оператор: интерактивные диорамы-макеты начала XXI века. Современные диорамные комплексы, такие как «Гранд Макет Россия» (Санкт-Петербург), «Царь-макет» (Москва) или «Страна Мини» (Минск), представляют собой принципиально новое явление, знаменующее радикальный разрыв с классической диорамной традицией. Их определяющая основа — не монументальное живописное полотно, фиксирующее единый момент, а тотальный, динамически обновляемый макет, моделирующий жизнь целого региона или страны в режиме, приближенном к реальному времени [5]. Художественный образ здесь трансформируется из героико-исторического нарратива в гипердетализированную симуляцию повседневности и национального пространства.

Этот сдвиг обусловлен как технологической революцией (использование компьютерного управления, мехатроники, светодиодных и проекционных систем) [6],

так и изменением культурных запросов общества. Воспитательная дидактика уступает место обучению через развлечение и игровому взаимодействию. Произведение перестает быть завершенным высказыванием автора, превращаясь в открытую, многослойную интерактивную систему, чье полное содержание раскрывается только в процессе активного исследования пользователем.

Роль зрителя в этой системе кардинально перераспределяется через внедрение нескольких ключевых механизмов интерактивности, которые переводят его из статуса созерцателя в статус оператора и со-творца.

Во-первых, происходит полная деконструкция единой точки обзора. Упразднение фронтальности и фиксированной смотровой площадки позволяет пространству макета окружать зрителя, побуждая его к постоянному движению, смене ракурсов и самостоятельному поиску уникальной оптической позиции. Сведение к минимуму барьера между предметным планом и реципиентом (а в некоторых случаях — разрешение тактильного контакта с элементами или интерфейсами управления) наделяет зрителя телесной свободой в художественном пространстве.

Во-вторых, центральным звеном этой архитектоники становится интерактивность по принципу «действие — отклик». Возможность прямого влияния на макет — будь то активация скрытых сценок, запуск моделей транспорта или управление светом и звуком — превращает зрителя в инициатора «микрособытий» [7]. Без его активных действий заложенный в диораму смысл и ее игровой потенциал остаются скрытыми. Таким образом, реципиент превращается в обязательного соавтора, чье участие необходимо, чтобы динамическое содержание произведения проявилось в полной мере.

В-третьих, меняется сама парадигма восприятия, которая приобретает игровой и поисковый характер. Просмотр трансформируется в квест: зрителю предлагается отыскивать скрытые детали, следить за движением объектов или участвовать в организованных музейных заданиях. Это формирует целенаправленное, исследовательское и селективное восприятие, при котором реципиент сам выстраивает индивидуальную траекторию знакомства с произведением, демонтируя линейный сюжет предшествующих диорамных форм.

Наконец, интерактивность выходит за рамки личного опыта, приобретая социальную значимость. Диорама работает как среда

для совместной деятельности: посетители вместе нажимают кнопки, делятся обнаруженными деталями, объединяются в поисках спрятанных сцен. Это преобразует просмотр в коллективную игру, где общение между зрителями становится неотъемлемой частью художественного впечатления. Само произведение в этом случае выполняет роль катализатора, стимулируя не просто восприятие, а живое социальное взаимодействие.

В современной диораме-макете зритель обретает комплексную, триединую роль, которую можно определить как агент-пользователь-интерпретатор. Как агент, он обладает реальной, а не символической, способностью влиять на состояние арт-объекта, физически запуская в нем запрограммированные, но вариативные цепочки событий. Одновременно он выступает в роли пользователя, взаимодействуя со сложным художественным интерфейсом, требующим освоения его внутренней логики и понимания последствий своих действий. Наконец, зритель становится интерпретатором, наделенным свободой выбора и самостоятельного построения индивидуального смыслового маршрута; его личный опыт и уникальный набор обнаруженных «микрособытий» формируют, в конечном счете, авторскую версию произведения.

Эта триединая роль напрямую соответствует общей тенденции в современном искусстве, которая заключается в переходе от устойчивого произведения-объекта к изменчивому произведению-процессу, существующему в полной мере лишь в момент активного соучастия реципиента. Таким образом, художественный образ диорамы сегодня принципиально нестабилен и процессуален; он не предопределен заранее, а рождается в живом, непрерывном диалоге между предзаданной, запрограммированной средой и свободной, исследовательской волей зрителя.

Следовательно, в третьей фазе эволюции диорамы происходит окончательный слом традиционной иерархии «автор — произведение — зритель». Реципиент интегрируется в систему произведения как ее необходимый, активный компонент. Его соавторство перестает быть метафорой и становится технически обеспеченным фактом, обуславливающим как форму восприятия, так и само содержание эстетического события в каждый конкретный момент времени. Диорама выступает живой, отзывчивой экосистемой, смысл которой не предусмотрен, а постоянно генерируется в результате тактильного и игрового взаимодействия с пользователем.

Заключение. Проведенный сравнительный анализ позволяет сделать вывод о фундаментальной эволюции роли зрителя в искусстве диорамы. От пассивного наблюдателя иллюзионистского аттракциона у Дагера, через идеологически вовлеченного, но управляемого соучастника в советской монументальной диораме, к активному со-творцу и оператору в современных интерактивных диорамах-макетах — таков вектор трансформации.

Данная эволюция демонстрирует общекультурный переход от односторонней коммуникации, где смыслы транслируются сверху вниз, к модели равноправного диалога и совместного творчества. Если раньше художественный образ диорамы существовал как завершенная и непреложная данность, то теперь он предлагается как открытая, динамичная система, требующая для своей актуализации активного, любознательного, игрового взаимодействия со стороны реципиента. Современная диорама делегирует зрителю часть авторских функций, делая его ответственным за полноту эстетического переживания. Следовательно, изменение средств выразительности (от живописи и бутафории к мехатронике и цифровому управлению) привело к качественному изменению самой природы диорамного искусства и места в нем человека, который из благоговеющего зрителя превратился в соавтора.

ЛИТЕРАТУРА

1. Петропавловский, В.П. Искусство панорам и диорам / В.П. Петропавловский. — Киев: Мистецтво, 1965. — 93 с.
2. Аргасцева, С.А. Художественная панорама как вид искусства: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.04 / Аргасцева Светлана Анатольевна; Рос. акад. художеств, НИИ теории и истории изобразительных искусств. — М., 1993. — 231 л.
3. Вирильо, П. Машина зрения / Поль Вирильо; пер. с фр. А.В. Шестакова; под ред. В.Ю. Быстрова. — СПб.: Наука, 2004. — 140 с.
4. Горбунов, И.В. Искусство батальной диорамы в военно-исторических музеях СССР и СНГ во второй половине XX века: монография / И.В. Горбунов; М-во образования Респ. Беларусь, Витеб. гос. ун-т. — Витебск, 2009. — 172 с.
5. Данько, Л.И. «Гранд Макет Россия». Образность, которая убеждает / Л.И. Данько // Символ науки. — 2019. — № 11. — С. 109–110. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/grand-maket-rossiya-obraznost-kotoraya-ubezhdaet> (дата обращения: 27.01.2026).
6. Данько, Л.И. «Гранд Макет Россия»: успешный старт / Л.И. Данько // Сириус: транспортное обозрение. — 2014. — 17 дек. — URL: <http://sirius-tm.ru/index.php/642/> (дата обращения: 27.01.2026).
7. Варган, А.А. Интерактивность как средство выразительности в искусстве диорамы / А.А. Варган, А.Г. Сергеев // Искусство и педагогика в современном мире (к 65-летию художественно-графического факультета): материалы междунар. науч.-практ. конф., Витебск, 1–2 нояб. 2024 г. / Витеб. гос. ун-т; редкол.: Е.О. Соколова (отв. ред.) [и др.]. — Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2024. — С. 51–52.

Поступила в редакцию 02.02.2026