

Заключение. В результате проведенного исследования была изучена история книжного дизайна XIX–XX вв., проанализированы современные методы и подходы, используемые в разработке дизайна книжной продукции и рассмотрены уже имеющиеся разработки нового концептуального дизайна книг. На основе исследования и социологического опроса читателей были выявлены параметры, необходимые при разработке книг в будущем. Были разработаны три варианта дизайна книги будущего. Предложенные концепты книжных устройств будут направлены на привлечения внимания молодежи к книгам и чтению.

1. История развития искусства создания книги и современные тенденции – Текст: электронный. – URL: https://spravochnick.ru/dizayn/istoriya_razvitiya_iskusstva_sozdaniya_knigi_i_sovremennye_tendencii/?ysclid=lv617vr3rb666573691 (дата обращения: 13.03.2024)

2. Дизайн-проект книги. – Текст: электронный. – URL: https://spravochnick.ru/dizayn/dizayn-proekt_knigi/#dizayn-uchebnoy-knigi (дата обращения: 16.03.2024)

3. Бабич Е.А. Тенденции книжного дизайна. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – 2021. – № 26 (368). – С. 413-415. – URL: <https://moluch.ru/archive/368/82719/> (дата обращения: 17.03.2024).

4. eRoll – концепт eBooks ридера. – Текст: электронный. – URL: <https://habr.com/ru/articles/96993/> (дата обращения: 18.03.2024)

5. Будущее книг. – Текст: электронный. – URL: <https://novate.ru/blogs/200408/9092/?ysclid=lv620n2rov18923894> (дата обращения: 17.03.2024)

УДК 7.091

АВАНГАРДИЗМ И ИММЕРСИВНОЕ ИСКУССТВО

М.С. Михайлова, А.Д. Титовченко, бакалавры
О.Г. Иванова, доцент

*Владивостокский государственный университет
Владивосток. Россия*

Аннотация. Цель данной работы состоит в исследовании возможности «нового взгляда» на авангардное искусство с помощью Иммерсивного искусства, на примере супрематизма Каземира Малевича. Для достижения цели были решены следующие задачи: исследовано понятие Иммерсивного, интерактивного искусства, проанализированы приемы показа произведений искусства на действующий мировых Иммерсивных выставках. На основе исследования разработано предложение по концепции выставки авангардных работ К. Малевича с помощью Иммерсивного искусства.

Ключевые слова: Иммерсивное искусство, музеи, выставки, авангардизм.

AVANT-GARDE AND IMMERSIVE ART

Abstract. The purpose of this work is to explore the possibility of looking at avant-garde art in a new way with the help of Immersive art, using the example of Kazemir Malevich's suprematism. To achieve this goal, the following tasks were solved: the concept of Immersive, interactive art was studied, and the techniques of displaying works of art at the world's largest Immersive exhibitions were analyzed. Based on the research, a proposal has been developed for the concept of an exhibition of K. Malevich's avant-garde works using Immersive art.

Keywords: Immersive art, museums, exhibitions, avant-gardism.

Актуальность. Иммерсивное искусство становится всё более востребованным в современном мире, оно буквально погружает зрителей в среду, в которой они становятся частью произведения искусства. Исследование актуально, так как Иммерсивное искусство способствует привлечению все большей аудитории в музеи и выставочные залы и приобщению к искусству даже тех, кто им ранее не интересовался.

Цель исследования – выявление возможности «нового взгляда» на авангардное искусство с помощью Иммерсивного искусства, на примере супрематизма Каземира Малевича.

Объектом исследования является Иммерсивное искусство, как новое направление в демонстрации художественных произведений.

Предметом исследования является авангардное искусство как часть Иммерсивного искусства.

Иммерсивное искусство – что это? Способ выставки художественных произведений с помощью Иммерсивного искусства состоит прежде всего в интерактивности. Основными технологиями процесса представления являются; цифровые движущиеся полотна; VR-технологии полного погружения в виртуальную реальность; динамические скульптуры и перформанс; музыкальное сопровождение; костюмированные представления и другие. Иммерсивные выставки представляют собой уникальный формат, который объединяет искусство, технологии и взаимодействие с посетителями. Использование VR-технологий позволяет создать виртуальное пространство, в котором посетители могут погрузиться и взаимодействовать с произведениями искусства на новом уровне. Динамические скульптуры и перформансы добавляют элемент драматизма и живости к выставке, делая ее более привлекательной для зрителей. Гармоничная подсветка и музыкальное сопровождение дополняют общее впечатление от выставки, делая его более запоминающимся и эмоционально насыщенным. Отражение картин на множестве экранов добавляет глубину и многогранный характер произведения искусства, позволяя посетителям рассматривать их с разных ракурсов и перспектив [1].

Современные Иммерсивные выставки. Выставка картин Винсента Ван Гога. С 2000-х годов по всему миру проводится ряд выставок картин этого художника в реальной и виртуальной реальности. Мероприятия проводятся в крупных картинных галереях, большинство из них было проведено в США. Видеоизображения работ художника проецируются на стены, потолки и полы, иногда сопровождаются анимацией, текстовым сопровождением, музыкой или ароматами [2].

Frameless Marble Arch. Это одна из первых крупномасштабных и, пожалуй, самых увлекательных интерактивных выставок Иммерсивного искусства, проходящей в Лондоне. На выставке зрители имеют возможность погрузиться в культовые шедевры сюрреализма, абстракции и романтики. Дизайнеры удивительным образом создали пространство, оно наполнено датчиками движения, которые заставляют изменяться произведения искусства, а зеркальные полы отражают потрясающие картины вокруг зрителей. Разработан сценарий с тематическими номерами и с уникальными интерпретациями произведений искусства [3].

Художник по новым медиа Рефик Анадол из Турции создал серию работ Quantum Memories, в которых творчество находится на стыке людей и машин. Его скульптуры, аудио-визуальные перформансы и Иммерсивные инсталляции принимают различные формы, побуждая зрителей переосмыслить свое взаимодействие с физическим миром, его временными и пространственными измерениями и творческим потенциалом машин [4]. С 2009 года работы Анадола активно выставлялись в Северной Америке, Европе и Азии, а в 2019 году были представлены в России. Quantum Memories предоставляет собой интерактивный эстетический опыт, отслеживая движения зрителей в режиме реального времени и заново их моделирует представляя, как позиции наблюдателей взаимно переплетаются с результатами постоянно меняющегося художественного оформления [5].

Иммерсивная выставка супрематизма К. Малевича. Используя опыт существующих иммерсивных выставок был разработан проект инновационного представления супрематических работ К. Малевича. Основными приемами представления произведений были выбраны: анимация на стенах и потолке, объемные скульптуры, текстовое и музыкальное сопровождение.

Благодаря анимации каждый элемент помещения – потолок, стены и пол – оживает и становится уникальной частью картин. Это буквально погружает зрителя внутрь каждой картины, создавая неповторимый опыт взаимодействия с произведением искусства. Можно будет буквально войти внутрь в знаменитый «Черный квадрат», который станет центральным элементом экспозиции.

Воссозданные в объеме с помощью современных технологий работы автора приобретут новые измерения и откроют перед зрителями глубину и многогранность идей художника.

Аудиогид с биографией художника представит уникальную возможность погрузиться в жизнь и творчество этого выдающегося мастера супрематизма. История создания каждой представленной картины раскроет перед посетителями музея тонкую грань между идеей и реализацией, открывая глубокие смыслы и вдохновляя на новые взгляды на искусство.

В первом зале будут расположены объемные работы Каземира Малевича-архитектоны, которые отражают новаторский подход художника к формам и пространству. Эти архитектурные модели являются важным элементом его творчества, демонстрируя гармонию геометрических форм и цветов. Малевич использовал различные материалы для создания своих архитектонов, что позволяло ему экспериментировать с текстурами и структурами. Его работы отличаются строгими линиями, четкими формами и абстрактными композициями, которые призваны вызывать у зрителя чувство гармонии и равновесия. Современные технологии, такие как 3D принтеры, открывают новые возможности для воссоздания и изучения работ Малевича в объеме. Благодаря точности и скорости печати, можно соз-

давать детальные реплики его архитектурных моделей, погружая зрителя в мир супрематической эстетики и инноваций. Воссоздание архитектонов Малевича с использованием современных технологий позволит зрителям вживую взаимодействовать с ними, трогать, разбирать и собирать.

Во втором зале будут установлены сенсорные панели, которые позволят посетителям взаимодействовать с произведениями Малевича. Они смогут увеличивать детали картин, изучать различные ракурсы и даже создавать свои собственные интерпретации произведений художника. Такой подход позволит каждому гостю выставки по-новому взглянуть на творчество Малевича и расширить свое понимание супрематизма. Кроме того, специально разработанный мультимедийный гид будет предлагать посетителям интересные факты о жизни самого художника, его вдохновении и методах работы. Это поможет создать более глубокую связь между зрителем и произведениями искусства, а также позволит лучше понять контекст, в котором были созданы картины Малевича.

В третьем зале будут представлены фигуры с картин художника, переведенные в объем и создающие ощущение глубокого погружения в мир супрематизма через взаимодействие с ними. В пространстве зала под музыкальное сопровождение в жанрах math-rock, psychedelic и techno геометрические фигуры преобразуются перед глазами зрителей. Ритмичные звуки math-rock дополняют формы и линии, а психоделическая музыка раскрывает новые грани интерпретации картин Малевича, вызывая чувство транса и гипноза. Техно-ритмы добавляют элемент современности к классическим произведениям художника, создавая уникальный синестетический опыт для посетителей. Это взаимодействие звука и формы расширяет восприятие и воздействует на эмоциональное состояние зрителей, делая музыку неотъемлемой частью интерактивного опыта. Ритмы и мелодии наполняют пространство зала живой энергией, а звуковое сопровождение позволяет насладиться аудиальным аспектом выставки.

Математические структуры math-rock взаимодействуют с геометрическими формами картин, создавая интересные ассоциации, а психоделические звуки открывают новые измерения восприятия абстрактных произведений Малевича. Техно-ритмы придают произведениям художника современный акцент, связывая прошлое и настоящее искусства. Музыка становится языком, который дополняет живопись, создавая мультисенсорный опыт. Звучание каждого жанра отражает уникальность картин Малевича, а посетители могут испытать гармонию между звуком и формой одновременно. Этот зал становится местом слияния различных видов искусства, объединяя живопись, музыку и технологии. Музыка становится ключом к пониманию произведений художника, а каждый жанр приносит свой вклад в общий контекст выставки, создавая многослойное художественное пространство.

Дополнительные интерактивные элементы выставки делают ее более интересной и узнаваемой. Интерактивная лестница на входе представляет собой уникальное решение, которое позволяет посетителям взаимодействовать с самой лестницей. Поднимаясь по ней, посетители видят анимированные картины Малевича. Переносной аудиогид в первых двух залах выставки обеспечивает посетителям возможность получить дополнительную информацию о экспонатах, не ограничиваясь пребыванием в определенном месте. Навигация с подсветкой и лампами в стиле Малевича создает особую атмосферу и помогает посетителям легко ориентироваться в пространстве выставки. Автоматическая подсветка экспонатов с датчиками движения обеспечивает комфортное и эффективное освещение экспозиции, подстраиваясь под активность посетителей. Интерактивные экраны с возможностью углубленного изучения экспонатов помогают посетителям получить дополнительную информацию и погрузиться в мир искусства. Мультимедийные инсталляции в залах выставки создают интерактивное окружение, позволяя посетителям взаимодействовать с произведениями искусства на новом уровне. Звуковые эффекты, сопровождающие определенные экспонаты, помогают создать эмоциональную атмосферу и углубить впечатления от посещения выставки. Виртуальные туры по выставке, доступные через мобильное приложение, позволяют посетителям исследовать экспозицию в удобное для них время и из любой точки мира. Интерактивные игры, связанные с экспонатами, помогают привлечь внимание посетителей всех возрастов и сделать посещение выставки более увлекательным. Экспериментальная зона с возможностью самостоятельного творчества позволяет посетителям проявить свою креативность и вдохновиться произведениями искусства.

Заключение. В XXI веке у людей сформировалось клиповое мышление. Наше восприятие меняется, сейчас интереснее смотреть на выдуманный мир, фантазировать вместе с художником, а не просто стоять посреди галереи и всматриваться в «сухую картину». Этот подход позволяет не только сохранить наследие Малевича, но и погрузить зрителей в мир его творчества, вызывая у них новые

эмоции и взгляды на супрематизм. Интерактивная выставка Малевича станет не просто просмотром картин, а насыщенным образовательным и культурным опытом для каждого посетителя. Возможность самостоятельно исследовать и интерпретировать произведения художника откроет новые горизонты искусства для широкой аудитории.

1. VAN GOGH. THE IMMERSIVE EXPERIENSE – Текст: электронный. – URL: <https://vangoghexpo.com/> (дата обращения: 19.04.2024)

2. FRAMELESS. IMMERSIVE ART EXPERIENSE – Текст: электронный. – URL: <https://frameless.com/> (дата обращения: 19.04.2024)

3. REFLIK ANADOL – Текст: электронный. – URL: <https://refikanadol.com/events/> (дата обращения: 19.04.2024)

4. WikipediA. Interactive art – Текст: электронный. – URL: https://en.m.wikipedia.org/wiki/Interactive_art (дата обращения: 17.04.2024)

5. NGV TRIENAL. REFIK FNADOL. QUANTUM MEMORIES – Текст: электронный. – URL: <https://www.ngv.vic.gov.au/refik-anadol-quantum-memories/> (дата обращения: 01.04.2024)