

УДК: 7.036, 378

ББК: 85.113(3)

А43

DOI: 10.18688/aa200–5–68

Е. И. Киселёва

Иммерсивное искусство как *Gesamtkunstwerk* в современном музее: инструменты художников и кураторов

На протяжении веков музей был местом, где «ничего нельзя трогать» и «нельзя заходить за ограждения». До сих пор мы слышим выражения: «превратить что-либо в музей», «это живое пространство, а не музей», — фиксирующие отношение к музею как к оплоту ригидности и строгих правил. Традиционно музей выступает храмом границ, где все участники процесса экспонирования искусства выполняют условно ритуальные функции — зрителя, художника, куратора и посетителя (наиболее бесправная в исторической перспективе роль). «Музеи — кладбища!» [10, с. 5] — восклицает в 1909 г. Филиппо Томмазо Маринетти в манифесте футуризма, противопоставляя статичности музейных экспозиций целый мир эмоций и ощущений: «поигрывание мускулами», «принюхивание», «болезненную неугомонность», «хрупкое мужество», «восторженную страсть первобытных стихий» и, наконец, «танец» [10, с. 6, 10], конструируя идеальный партисипаторный перформанс с участием зрителя будущего. Не будучи первым, кто заговорил о бунте против монополии визуальности, он радикально совмещает идею «погружения» в искусство и концепцию чувственного¹ восприятия именно с образом музея, хотя и в формате противопоставления.

Музей времён Маринетти — пространство для хранения и показа искусства. К концу XIX столетия процесс формирования собраний крупнейших музеев Европы достигает кульминации — произведения искусства древнего мира, фрагменты алтарей и мавзолеев, клады, «диковинки» из Ниневии, Египта, Индии, Китая и Океании в большом количестве дополняют собрания европейской живописи, но многие из них присутствуют в музее скорее в качестве «образцов», нежели шедевров [19]. На рубеже XIX–XX вв. принцип построения музейной экспозиции постепенно изменяется с научно-классификационного на эстетический. Признание художественной ценности произведений примитивных культур, поиск параллелей между художниками Востока и Запада, древ-

¹ Применительно к выбранной теме помимо слова «чувственный» могут использоваться термины «сенсорный» или «сенсориаальный» — (от лат. *Sensus* — ощущение, чувство), которые являются равнозначно употребляемыми в значении «относящийся к чувственному уровню отражения» [4]. С пометками «псих., физиолог.» встречаются в словарях: «сенсориаальный» (Чудинов А. Н. Словарь иностранных слов, вошедших в состав русского языка. 1910), «сенсорный» (Ушаков Д. Н. Толковый словарь Ушакова. 1935–1940).

ности и современности, а также многие другие концептуальные процессы впервые поднимают художественную ценность произведения над научно-исследовательской и демонстрационно-политической. Музей как собрание «образцов» и «древностей» не мог быть интересен футуристам, но музей как каталог творческих порывов, как место консервации чувств, стремлений, открытий глубоко возмущает художников-новаторов начала XX в., и протест их выражается в проектировании аффектированного мультисенсорного действия. Процесс трансформации взаимоотношений музея и зрителя, а также расширение диапазона используемых в музее чувств интересно рассмотреть в контексте развития концепции «иммерсии» в искусстве XX–XXI вв.

Идея «иммерсии»² и стремление к «погружению» в произведение искусства возникли задолго до футуристов. Жажда преодолеть границы восприятия, «видеть» музыку, «слышать» живопись и «осознать» слово служила импульсом для поисков философов и художников разных эпох. Синестезия как способ чувственного восприятия звуков, понятий и образов встречается у И.-В. Гёте, Р. Вагнера, Новалиса, К.-Г. Юнга, Г. Фехнера, Э.-Т. Гофмана, В. Кандинского, А. Скрябина, В. Баранова-Россине, А. Шёнберга, В. Набокова, К. Бальмонта и других авторов. В XIX — начале XX в. многие художники и теоретики переживают интенсивный опыт «погружения» в живописное полотно, цвет и свет. При этом «погружение» нередко связано с мультисенсорным восприятием. «Внутренняя живописная нота» Сезанна [18, с. 83], «вибрация света» импрессионистов [15], «тактильная ценность цвета» Эрнста Юнгера [21, с. 33] и осязательность объёмов и пространств Баухауса [6, с. 37] сдвигают визуальный опыт восприятия в область мультисенсорного телесного ощущения. Такой же характер носило иммерсивное переживание Василия Кандинского в зырянской избе, когда он увидел вокруг себя целый водоворот красок, словно попал внутрь картины: «В этих-то необыкновенных избах я и повстречался впервые с тем чудом, которое стало впоследствии одним из элементов моих работ. Тут я выучился не глядеть на картину со стороны, а самому вращаться в картине, в ней жить. Ярко помню, как я остановился на пороге перед этим неожиданным зрелищем. Стол, лавки, важная и огромная печь, шкафы, поставцы — всё было расписано пёстрыми, размашистыми орнаментами. По стенам лубки: символически представленный богатырь, сражение, красками переданная песня. Красный угол, весь завешанный писанными и печатными образами, а перед ними красно-тепящаяся лампадка, будто что-то про себя знающая, про себя живущая, таинственно-шепчущая скромная и гордая звезда. Когда я, наконец, вошёл в горницу, живопись обступила меня, и я вошёл в неё» [7, с. 152]. В этом описании мы видим важное противопоставление — «глядеть на картину со стороны» и «вращаться», или «в ней жить». Кроме того, В. Кандинский подробно описывает механику «иммерсии»: она заключается в совмещении зрительного (живописного) и пространственного восприятия, то есть во включении двух видов рецептов для восприятия одного явления.

С эффектом иммерсии связана идея панорамы «Кувшинки» Клода Моне, написанной в 1920–1926 гг. для музея Оранжери в Париже. По замыслу художника, это круговое монументальное панно должно было создавать у зрителя иллюзию погружения

² Погружение (лат.).

в бесконечное пространство. Сам мотив пруда в творческой биографии художника является мультисенсорным экспериментом — Моне выступает биологом, ландшафтным дизайнером и инженером сложной пространственной конструкции в Живерни. В случае с панорамой «Кувшинки» работа художника не заканчивается написанием живописного полотна — Моне фактически является куратором и архитектором выставочного пространства, разрабатывая детальную модель экспонирования в музейных залах. Многочастная панорама размещена в музее Оранжери согласно точному плану художника, картина «обступает» зрителя со всех сторон, посетитель находится внутри потока красок, зеркальных отражений и солнечных бликов. Визуальное восприятие живописи, совмещённое с анализом пространства, осуществляемым вестибулярной системой организма, усиливает эффект «погружения». Таким образом, совмещение зрения с раздражителями другой модальности в приведённых опытах Василия Кандинского и Клода Моне выступает готовым инструментом создания иммерсивного эффекта в современном его понимании.

Множественность коннотаций слова «иммерсия» сегодня делает очень сложным точное определение этого понятия применительно к художественным практикам. Этот термин часто употребляется по отношению к проектам, связанным с использованием новых медиатехнологий, виртуальной реальности, стереокино, игр и 3D [14]. Однако иммерсивность как специальный художественный приём выходит далеко за рамки исключительно технологической обусловленности. В широком смысле «иммерсия» противопоставляется «созерцанию», созерцанию и любованию со стороны. В академических словарях «погружение» определяется как «процесс полного вовлечения во что-либо» [22]. В словарях синонимов «иммерсия» соседствует с «вживанием» [17]. В философии со времён античности рациональному взгляду на мир противопоставляется неконтролируемость жизненного восприятия. В теории аффектов Бенедикта Спинозы встречается довольно близкое художественному пониманию сегодняшнего дня и реалиям постинформационного общества описание механики «иммерсии». Согласно Спинозе, «адекватное познание» находится в прямой взаимосвязи с преодолением, вытеснением или переживанием аффектов [16, с. 170]. Ключевыми аффектами, по мнению философа, являются «аффекты удовольствия и неудовольствия», относящиеся к классу «переживания». В знаменитом труде «Этика» силу переживания Спиноза оценивает столь высоко, что человек, неспособный её преодолеть, оказывается в рабстве [16, с. 172]. Из теории аффектов Спинозы вырастает понимание эмоционального фактора как одного из элементов тотального погружения в произведение искусства. «Произведение искусства — это блок ощущений, то есть составное целое перцептов и аффектов», — продолжает мысль Спинозы три века спустя Жиль Делёз [5, с. 72]. Сместив фокус со всего мира на отдельное художественное высказывание, Делёз говорит не только о разных органах чувств, участвующих в восприятии, но и о включении эмоционального способа познания наряду со созерцанием и слухом.

Идея синкретиза чувств как основы творческого акта является ключевой для XIX в. и находит отражение в текстах Ф.-В.-Й. Шеллинга, Новалиса, А. Шлегеля, В.-Г. Ваккенродера и других. «Разве не должны соответствовать такт фигуре, а звук — цвету?» — задаёт в дружеской переписке риторический вопрос Новалис [12, с. 86].

Мысль о том, что произведение искусства транслирует целый комплекс ощущений и предполагает восприятие разными органами чувств, созвучна идее синтетического искусства, получившей развитие в эстетике и философии середины XIX в. Согласно романтикам, именно процесс художественного переживания способен возвращать целостность человеческой личности. Идея тотальности эмоционально-образного мира человека становится почвой для формирования концепции тотального произведения искусства. Квинтэссенцией представлений об универсальном произведении искусства, включающем в себя все виды искусства и являющемся идеалом с точки зрения единства всех элементов, стала идея «Gesamtkunstwerk/Гезамткунстверк», сформулированная в работах композитора и философа Рихарда Вагнера. В текстах «Искусство и революция» (1849) и «Произведение искусства будущего» (1850) [4] Вагнер описывает концепцию великого универсального произведения искусства, являющегося отражением идеи синкретичности творчества и решением проблемы видов искусства, остро переживаемой романтиками. Вагнер предлагает реформу систем и взаимоотношений в искусстве — пересмотр целей поэзии, музыки, театра и даже задач публики, которая должна стремиться к пониманию общечеловеческих, глобальных идей и образов. «В истории развития человечества чётко выступают два основных момента: родовой, национальный, и сверхнациональный, универсальный. Если вторая тенденция получит свое завершение в будущем, то первая тенденция нашла отражение в прошлом» [4, с. 159], — пишет Вагнер, противопоставляя универсальное произведение искусства будущего «локальным» и «национальным» искусствам прошлого. Таким образом, великое «тотальное» произведение искусства решает не только проблему видов, жанров и форм искусства, но также выходит за рамки географической и временной отнесённости. По мысли Вагнера, универсальное произведение искусства использует каждое из искусств-элементов лишь как средство в целях создания «осязательной реальности», где «глаз и ухо, ум и сердце могут охватить и воспринять всё в живом, жизненном процессе, непосредственно узреть и ощутить» [4, с. 30]. Идея Вагнера об объединении различных сенсоров и эмоций для восприятия произведения искусства находит многообразные отражения в философии искусства последующих эпох и приобретает новое звучание в постобъектном искусстве второй половины XX в. — в частности, ложится в основу концепций «тотальной инсталляции» и «иммерсивного» искусства.

В XX в. идея тотального произведения искусства и «иммерсия» как художественный приём становятся интересными в русле поиска нового языка искусства; послевоенный кризис репрезентации возвращает художников к экспериментам с медиа [2]. «Иммерсия» в современном понимании этого термина появляется в искусстве середины XX в. В 1949 г. в галерее дель Навильоне в Милане проходит показ иммерсивной инсталляции Лучо Фонтаны «Пространственный энвайронмент в чёрном свете» (*Ambiente spaziale a luce nera*). Экспозиция представляет собой тёмное помещение, в котором располагаются абстрактные объекты, окрашенные светящимися неоновыми красками. В экспериментах с «погружением» Фонтана использует свет, звук, радиоволны, телевидение и неон, отказываясь от традиционных художественных форм, а помимо зре-

ния и слуха активно задействует проприоцепцию³, предполагающую телесное, динамическое восприятие произведения и собственного тела в пространстве инсталляции. Иммерсивные проекты Фонтаны, как правило, посвящены изучению разных аспектов восприятия пространства⁴. Не проводя разграничения между наукой и искусством, Фонтана использует технические достижения в качестве художественных средств, создавая в своих синтетических работах новое понимание пространственной среды. Иммерсия Фонтаны предполагает полную изоляцию от окружающего мира и максимальное приближение к переживанию космоса и вакуума.

Начиная с середины XX в. с «погружением» экспериментируют кинетисты, минималисты, концептуалисты, спациалисты, художники оп-арта, видео-арта и перформанса. Для достижения эффекта иммерсии художники используют разные подходы и медиа, но стремление быть внутри, а не снаружи очевидно. Оптические иллюзии, заставляющие зрителя «провалиться» внутрь работы, ориентированы на визуальное восприятие, но вызывают вполне телесное чувство головокружения. Мы можем наблюдать этот эффект в работах Виктора Вазарели, Дональда Джадда, Бриджет Райли, Джулиана Станчака, Франсуа Морелле и многих других авторов, которых интересовало совмещение зрительных и нейрообусловленных процессов восприятия. В 1955 г. Виктор Вазарели публикует «Жёлтый манифест», где вводит понятие «пластической единицы», синтезирующей физику, оптику, нейробиологию, искусство и дизайн. Выставка «Планетарный фольклор», прошедшая в 1963 г. в парижском Музее декоративного искусства, — это тоже своего рода манифест, предлагающий преобразование мира при помощи единиц «цветоформы» и универсального визуального языка [29]. Галлюцинации, головокружение и «эмоциональный шок» — ключевые способы «пробуждения» зрителя, используемые художниками оп-арта. Свет, звук, вибрация и движение выступают инструментами для создания иммерсивного эффекта в работах художников-кинетистов Отто Пине, Хайнца Мака, Жана Тэнгли, Хулио ле Парка, Вячеслава Колейчука, Франциско Инфанте, Льва Нусберга. С 1960-х гг. Отто Пине создаёт «световые балеты» — синтетические инсталляции, где основными художественными средствами служат свет, ритм, движение воздуха. Слух и осязание участвуют в восприятии работы наряду со зрением. «Мерцающие огни инсталляции вызывают ощущение погружения в космос, сияние и бесконечность. Внутри “световых комнат” Пине возникает чувство гармоничного единения с Вселенной, которое всегда искал художник» [9, с. 321]. Цветосвет как художественную форму и способ «растворения» в пространстве применяет американский художник-минималист Дэн Флавин, с 1960-х гг. использующий исключительно флуо-

³ Проприоцепция — ощущение положения частей собственного тела относительно друг друга. В традиционной классификации органов чувств не нашлось места проприоцептивному чувству. Этот пробел отчасти объясняется тем, что сигналы от проприоцепторов неясно различаются сознанием, выступая, по определению И. М. Сеченова, в виде «тёмного мышечного чувства». В комплексе с информацией, идущей от других рецепторов (тактильных, вестибулярных, зрительных), проприоцептивные сигналы участвуют в образовании различных видов и форм восприятия (восприятие тяжести и т.д.). В некоторых отношениях проприоцептивная чувствительность организма превосходит зрительную и слуховую [1].

⁴ Фонтана придумывает для своих проектов специальный термин — «спациализм» (от итал. Spazio — пространство).

ресцентный свет как медиа. Расширяя, углубляя и структурируя пространство при помощи люминесцентных ламп, Флавин создаёт завораживающий эффект утопания в сиянии. У зрителя, входящего в пространство, наполненное конструкциями из цветного света, возникает ощущение восприятия произведения всем телом, не только зрительно. В 1960-е гг. в Калифорнии появляется объединение художников «Свет и пространство» (Light and Space), в центре их внимания — иммерсивные эксперименты с пространством при помощи света. Среди художников группы — Ларри Белл, создающий иммерсивные архитектурные конструкции, используя для эффекта погружения зеркала, прозрачное и непрозрачное стекло, пластик и различные металлы.

Еще одним медиа, используемым художниками второй половины XX в. для создания эффекта «погружения» в произведение, становится аффект. И если после Ж. Делёза и Ф. Гваттари произведение искусства в целом воспринимается как «единство перцептов и аффектов» [5, с. 72], то отдельные виды художественной деятельности в XX в. прицельно идут по пути усиления эмоционально-чувственного реагирования. Мультисенсоральное «проживание» противопоставляется классическому смотрению на произведение искусства ещё в трактате «Рождение трагедии из духа музыки» Ф. Ницше [13, с. 5]. Сравнимая «аполлоническое» и «дионисийское» начала, философ противопоставляет аудиовизуальную модель красоты и ту, которая не выражается в видимых формах, — «опасную», «ликующую», «приводящую в смятение», словом, аффектированную [20]. Здесь же он говорит о недооценённости осязания и кинестезии как способов производства смыслов. Таким образом, незрительное, эмоциональное вовлечение признаётся одним из ключевых факторов «погружения», «иммерсии». Во второй половине XX — начале XXI в. традиция «переживания», «погружения» и «аффектирования», противопоставленная традиции визуального восприятия, ложится в основу энвайронментальных проектов, хеппенингов и сайт-специфических работ послевоенных художников, а в дальнейшем — и «эстетики взаимодействия». С этого момента ограничение восприятия зрением представляется концептуальным анахронизмом и формой насилия. Преодолению тирании визуальности посвящена, например, мультисенсорная иммерсивная инсталляция Марка Хаймовица «Долой тиранию» (*Enough Tyranny*), созданная в 1972 г. для лондонской галереи Серпентайн и заставляющая зрителя «погрузиться» в звуки, запахи и кинестетические ощущения от соприкосновения с вещами. Войдя в пространство инсталляции, зритель вынужден участвовать в происходящем, он должен обходить разбросанную одежду или расчищать себе дорогу, щуриться от бликов диско-шара, слышать звуки воды и вдыхать запахи увядающих цветов. Таким образом, автор создаёт практически вагнеровскую «осязательную реальность», где каждое из чувств — зрение, слух, обоняние и осязание — задействованы в равной степени и каждое из них используется лишь как средство.

В выставочной практике XX в. контрапунктом понимания «Гезамткунстверк» становятся расширение художественного высказывания до масштаба выставки и трактовка кураторского проекта как произведения искусства. «Выставка представляется как объект себя самой, и объект себя самой как произведения искусства» [28], — знаменитые слова художника Даниеля Бюрена из предисловия к каталогу кассельской «Документы» 1972 г. «Документа 5» и музейные выставочные проекты Харальда Зе-

емана не только предлагают переосмысление проблематики художественной формы в современном искусстве, но и выводят эксперимент с иммерсивностью и мультисенсорностью в пространство музея. Между Вагнером и Зеemanом большинство экспериментов в области синтеза искусств, «стереоскопической чувственности» [21] и «расширенного видения» [11] происходят вдали от музеев, в независимых пространствах галерей, кафе, театров, мастерских, заводов, фабрик, лофтов и других невыставочных помещений.

Первыми на иммерсивные эксперименты решаются музеи — творческие лаборатории, музеи — участники биеннале и частные музеи. Кураторский проект Харальда Зеемана «Когда отношения становятся формой» (*When Attitudes Become Form*), показанный в 1969 г. в Кунстхалле города Берна, разделяет историю музея на «до» и «после»: практика «тотальных выставок» делается идеей фикс для музейных кураторов, выставка становится действием и перформансом, проблематика формы произведения искусства, соотношения замыслов, намерений и их реализации получает особое звучание, происходит переосмысление инструментов художественного высказывания, среди которых всё большую роль играют аффекты и различные сенсоры. Выставка «Пространства» (*Spaces*), показанная в 1969 г. в Музее современного искусства Нью-Йорка, представила иммерсивные работы Майкла Ашера, Дэна Флавина, Ларри Белла и других художников, которых в пресс-релизе в основном называют скульпторами. Куратор Дженнифер Лихт в предисловии к каталогу отмечает: «Искусство теперь может не только влиять на ощущения зрителя, но определять и даже руководить ими <...> Концепция синтеза искусств и слияния визуального и перформативного, предложенная Рихардом Вагнером в теории *Gesamtkunstwerk*, приобретает сегодня новое звучание в проектах, сочетающих разные медиа и стремящихся к преодолению границ, сформировавшихся между разными искусствами, а также в мультисенсорных зрелищах и электродискоотеках» [26, с. 5]. В 1971 г. в качестве филиала Музея современного искусства открывается выставочное пространство MoMA PS1, специально предназначенное для демонстрации огромных энвайронментальных и иммерсивных проектов. В 1976 г. здесь проходит иммерсивная выставка «Комнаты» (*Rooms*), где показываются сайт-специфические работы Нам Джун Пайка, Брюса Наумана, Даниеля Бюрена и других авторов.

Новым концептом в искусстве конца XX в. становится идея противостояния синтезу искусств и стремление к погружению в неуловимое. Возникшее под влиянием идей постструктуралистской и постмодернистской философии, это стремление связано с отрицанием возможности соединения чувственного и умопостигаемого в реальном мире. В 1986 г. в Центре Помпиду проходит выставка «Нематериальные» (*Les Immatériaux*), придуманная философом Ж.-Ф. Лиотаром, который выступил одним из её кураторов. Выставка предлагает взгляд на взаимоотношения искусства и зрителя как на поток изменяющихся восприятий. В центре внимания выставки — нематериальность и её воплощение в новых технологиях — информации, диджитал и мультимедиа, которые невозможно потрогать, понюхать и ощутить физически. Экспозиция состоит из инсталляций и голограмм, фотографий космоса, фрагментов химических материалов, снятых через микроскоп. Зрители перемещаются по выставке в специальных устройствах, воспроизводящих внутренние шумы от ходьбы, дыхания и тока крови,

в экспозиции раздаются звуки рекламных роликов, фразы из книг и музыка. «Нематериальное» обретается между видимым, ощущаемым или слышимым» [25], — отмечает сокуратор выставки Тьерри Шапут в каталоге проекта. Во всех экспозиционных решениях выставка «Нематериальные», следуя концепции тотальной инсталляции, как бы отменяет собой «Гезамткунстверк». Точно так же, как классическая фигуративная живопись является синонимом тоталитаризма для послевоенных художников (см в том числе [3, с. 13]), вагнеровская синестезия символизирует для Лиотара террор и насилие. В своей работе «Постмодерн в изложении для детей» он призывает *«не представлять реальность, но изобретать намёки на то мыслимое, которое не может быть представлено <...> лишь трансцендентная иллюзия <...> может надеяться на их тотализацию в каком-то реальном единстве <...> иллюзия эта оплачивается ценой террора. XIX и XX века досыта накормили нас террором. Мы дорого заплатили за ностальгию по целому и единому, по примирению понятийного и чувственного, по прозрачному и сообщаемому опыту. За всеобщими призывами расслабиться и успокоиться мы слышим хриплый голос желания вновь развязать террор, довершить фантазм — объять реальность, задушить её в объятиях. Ответ на это такой: война целому, будем свидетельствовать о непредставимом...»* [8, с. 23]. Концепция возвышенного и стремление преодолеть материальность характерны для многих авторов-постмодернистов. Идея дуализма нематериального и материального интересует Ива Кляйна, исследующего эту категорию как энергию, художественный жест и способ воздействия на зрителя. Инструментом для «погружения» в чувственное Кляйну служат монохром, чьё воздействие он связывает с активацией всех возможностей восприятия.

С девяностых годов мультисенсоральные иммерсивные выставки в музеях становятся повсеместным явлением. Открываются гигантские пространства музеев Hamburger Bahnhof (Берлин), Киасма (Хельсинки), Центра искусства и медиатехнологий (Карлсруэ), Музея Соломона Гуггенхайма (Бильбао), готовятся к открытию Tate Modern (Лондон) и MUMOC (Вена). Музеи в целом меняют интонацию общения с публикой, пересматривают правила и регламенты. Появляется термин «посетительский опыт», охватывающий все аспекты музейного бытования. Вслед за художниками и кураторами, расширяющими возможности зрителя по отношению к произведению искусства, музеи постепенно умножают способы доступа к коллекции и информации, буквально «погружая» человека в свою скрытую жизнь. Всеобщими трендами становятся «открытое хранение», «открытая реставрация», «ночь в музее» и прочие проекты, названия которых сто лет назад могли звучать только как оксюморон. Опыт взаимодействия с музеем превращается для современного зрителя в своеобразный «Гезамткунстверк». Значительное место в этом диффузионном процессе отводится цифровым технологиям, что неизбежно в XXI в. Иммерсивные проекты, связанные с VR-технологиями и 3D-моделированием, сегодня невероятно распространены. В музейных экспозициях виртуальные инсталляции чаще всего выполняют дидактическую роль, например предваряют вход на выставку показом фрагментов движущихся работ. Встречаются примеры включения VR-работ в экспозицию классических выставочных проектов. Например, на прошедшей в Старой национальной галерее (Берлин) в 2018 г. выставке «Тяга к странствиям» (*Wanderlust*), посвящённой образам путешествий

от Каспара Давида Фридриха до Огюста Ренуара, была показана стереоскопическая 3D-видеоинсталляция Бьорк [30, с. 16]. Показ панорамы «Кувшинки» в музее Оранже-ри теперь также сопровождается иммерсивной VR-проекцией. Цифровые иммерсивные инструменты, как правило, используются музейными кураторами в случаях, когда необходима прямолинейная зрелищность, как, например, на выставке «Небесные тела: мода и католическое воображение» (*Heavenly Bodies: Fashion and the Catholic Imagination*, 2008) в Метрополитен-музее (Нью-Йорк), где показ произведений искусства и костюмов активно поддерживался иммерсивными звуковыми и видеопроекциями, производившими оглушительное и завораживающее действие.

Второе десятилетие XXI в. характеризуется многочисленными обращениями к теме «иммерсии» в её нецифровом значении в рамках масштабных музейных проектов. Само слово «иммерсия» в значении «художественное решение» всё чаще появляется в текстах музейных каталогов и пресс-релизов. В 2014 г. Новая национальная галерея (Берлин) показывает с невероятным размахом световую инсталляцию Отто Пине «Больше неба» (*More Sky*). Для её показа музей изменяет часы работы, инсталляция демонстрируется исключительно в ночное время, погружая в особое состояние не только посетителей выставки, но и часть квартала города: стеклянные стены музея не ограничивают пространство светозвукового перформанса, а служат его элементом; зрители, спонтанно перемещающиеся внутри светового куба, становятся частью инсталляции. В этом перформансе можно наблюдать двойной опыт «иммерсии»: погружение в особое пространство зрителей, находящихся внутри здания, и погружение в особое состояние целого района.

Очень яркий опыт исследования природы иммерсивности был предпринят Королевской академией художеств (Лондон), где в 2014 г. прошла выставка «Чувствуя пространства» (*Sensing Spaces*), посвящённая нейроразнообразию восприятия пространств и окружающего мира [24]. Специально для этого проекта Кэнго Кума, Алваро Сиза, бюро «Грэфтон Архитектс», Эдуарду Соуту де Моура и другие архитекторы создали пространственные инсталляции в исторических залах галереи с целью исследовать, как пропорции, материалы и их соотношения влияют на ощущения зрителя в пространстве и какими способами, помимо зрения, мы можем воспринимать пространство, в котором находимся. Благодаря этой выставке посетители смогли испытать, как ощущают пространство люди со сниженным барьером сенсорной чувствительности.

Выставка «Мир без внешнего. Иммерсивные пространства с 1960-х годов» (*Welt ohne Aussen. Immersive Spaces since the 1960s*), показанная в 2018 г. в Мартин-Гропиус-Бау (Берлин) кураторами Томасом Оберендером и Тино Сегалом, может служить настоящей энциклопедией иммерсивного искусства за последние шестьдесят лет. В экспозиции были представлены работы Ларри Белла, Лучо Фонтаны, Нанды Виго, Карстена Хёллера, Нонни делла Пенья, Доминик Гонсалес-Форстер, Вольфганга Георгсдорфа, Михаела Хелланда и других художников. С научной педантичностью экспозиция выставки предлагает систематизацию всех видов и типов иммерсивных проектов (перформанс, цветосвет, оптические эффекты, запах, вкус, проприоцепция, вестибулярные и кинестетические ощущения). В музейном пресс-релизе есть такие слова: «Ситуации погружения осуществляются в формате, который был с момента появле-

ния иммерсивного искусства противоположной модальностью, — в формате выставки» [27]. Совмещение модальностей иногда оказывается экстремальным, в том числе с точки зрения безопасности. Для показа инсталляции Карстена Хёллера «Световая стена» (*Light Wall*), активно использующей стробоскоп, музей вынужден защититься предупреждающими табличками о том, что посетителям с эпилепсией и особенностями развития вход в зал может быть опасен для здоровья. В инсталляцию Доминик Гонсалес-Форстер «Космодром» посетители не могут войти без инструктажа волонтеров: в абсолютно тёмном пространстве неопределённой протяжённости единственными ориентирами для человека остаются ощущение песчаной почвы под ногами и время от времени включающиеся где-то вдалеке датчики космического корабля. На выставке также показаны цифровые иммерсивные проекты. В работе Сиприена Гайяра «Ночная жизнь» (*Nightlife*) смешиваются аналоговое и цифровое кино, 3D-графика и VR. При помощи очков виртуальной реальности зритель, словно в трансе или во сне, совершает перемещение между скульптурой Родена «Мыслитель», установленной перед Музеем искусств Кливленда, ветками можжевельных кустов в Голливуде, вспышками фейерверков над Олимпийским стадионом в Берлине, а затем возвращается в Кливленд к знаменитому дубу, подаренному афроамериканскому спортсмену Джесси Оуэнсу нацистским правительством в честь победы на Олимпийских играх 1936 г. Закольцованный девятиминутный саундтрек регги «Я родился неудачником» (*I Was Born a Loser*) превращается в «Я родился победителем» (*I Was Born a Winner*). Работа создаёт галлюциногенное чувство слияния с фрагментами растений, архитектуры, земли и бликами света, вызывая физиологические ощущения головокружения и эйфории. «Мир без внешнего» — первая выставка энциклопедического типа, которая исследует иммерсию как художественный приём конца XX — начала XXI в.

Отчётливый интерес к иммерсии и стремление к переосмыслению мультисенсорных возможностей «погружения» зрителя в произведение искусства прослеживается и в российских художественных практиках второго десятилетия XXI в. Камерный проект «Саспенс» Тимофея Парщикова и Юрия Аввакумова, показанный в Московском музее современного искусства в 2010 г., исследовал беспокойство, страх, неловкость, ужас и оцепенение в качестве чувств, вызываемых художественным объектом. Эта выставка словно открыла портал кураторских экспериментов с чувственным, аффектированным, незрительным и мультисенсорным восприятием экспозиций. «Вторжение ощущений, запахов и звуков» [2, с. 9] стало центральным художественным решением выставки «Вне поля зрения» (куратор Михаэль Браунштайнер), прошедшей в 2012 г. в Центре современного искусства «Винзавод». Выставки «Дом впечатлений. Классика и современность медиаискусства» (2016) и «Дом впечатлений. Прогулка с трубадуром» (2017) Ольги Шишко в Государственном музее изобразительных искусств имени А. С. Пушкина, «Геометрия настоящего» (2017) Марка Фелла на ГЭС-2 (Фонд V-A-C), «V-A-C Live: Тино Сегал» в Государственной Третьяковской галерее (2017) предложили разные сценарии «погружения» зрителя в тотальное художественное высказывание при помощи чувств, эмоций и ощущений.

Наблюдая историю иммерсивного искусства с середины XX в. до второго десятилетия XXI в., можно отметить подъём интереса к процессам и механике «погружения»

в музейных практиках сегодняшнего дня. Эксперименты художников и кураторов с «погружением» зрителя в «особые» состояния и пространства связаны не только с развитием понимания авторско-зрительского контакта, но и со всё возрастающей актуальностью иммерсивного взаимодействия в реалиях постинформационного общества. Иммерсивная медиареальность современности, «машина эмпатии» в виде иммерсивной журналистики, всепоглощающая коммуникативность социальных сетей определяют способы восприятия мира сегодняшнего зрителя. Кризис переизбытка данных в постинформационном обществе XXI в. выражается в приоритизации чувственных переживаний перед смысловыми. Смотрение не является уникальным каналом восприятия иммерсивной работы. Приведённые выше примеры позволяют нам отнести к ключевым элементам создания иммерсивного проекта мультисенсорность и аффектирование, что связано с природой человека, но невероятно актуализировано современностью. Процесс трансформации музея и его роли в обществе, протекающий на фоне переоценки важности эмоционально-чувственного взаимодействия, приводит сегодня к появлению новых форм посетительского опыта, стремящихся к тотальности. Процессы институциональной трансформации музея, без сомнения, находятся под влиянием развития художественных практик, в том числе новых мультисенсорных и партисипаторных проектов, а в особенности искусства иммерсии. Стремление к тотальности художественного высказывания и процессы, противостоящие этому стремлению, в искусстве конца XX — начала XXI в. чередуются друг с другом со «стробоскопически» убыстряющимся ритмом. Эта переменчивость вполне соответствует подвижности и «дионисийской» природе современной медиареальности. Нам предстоит наблюдать и проживать этот процесс во всём многообразии ощущений.

Литература

1. Большой психологический словарь / Под ред. Б. Г. Мецгерякова, В. П. Зинченко. — М.: Педагогика-Пресс, 2003. — 672 с.
2. Браунштайнер М., Мраз С. Вне поля зрения. Искусство объединяет слепых и зрячих. Каталог выставки. — М.: Логосвос, 2013. — 106 с.
3. Булатов Д. А. Возрождение модернизма: немецкое искусство 1945–1965 годов. Художественная теория и выставочная практика. — М.: РИП-холдинг, 2016. — 262 с.
4. Вагнер Р. Избранные работы. — М.: Искусство, 1978. — 695 с.
5. Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? — СПб.: Алетейя, 2018. — 288 с.
6. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаусе и других школах. — М.: Издатель Д. Аронов, 2001. — 136 с.
7. Кандинский В. В. О духовном в искусстве. — М.: Эксмо-Пресс, 2016. — 160 с.
8. Лиотар Ж.-Ф. Постмодерн в изложении для детей: Письма: 1982–1985. — М.: РГУ, 2008. — 150 с.
9. Лицом к будущему. Искусство Европы 1945–1968: Каталог выставки. — М.: ГМИИ им. А. С. Пушкина, 2017. — 500 с.
10. Маринетти Ф., Боччони У., Северини Д., Карра К., Руссоло Л., Балла Д., Прателла Б., де Сен-Пуан В. Манифесты итальянского футуризма. — М.: Тип. русского товарищества, 1914. — 80 с.
11. Матюшин М. В. Справочник по цвету. Закономерность изменчивости цветовых сочетаний. — М.: Издатель Д. Аронов, 2007. — 72 с.
12. Музыкальная эстетика Западной Европы XVII–XVIII веков / Сост. текстов и вступ. ст. В. П. Шестакова. — М.: Музыка, 1971. — 688 с.
13. Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки. — СПб.: Азбука СПб, 2014. — 164 с.
14. Пол К. Цифровое искусство. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. — 272 с.

15. Ревалд Д. История импрессионизма. — М.: АСТ, 2015.— 480 с.
16. Спиноза Б. О человеческом рабстве, или О силах аффектов. Этика. — СПб: Азбука-классика, 2016.— 235 с.
17. Тришин В. Н. Большой словарь-справочник синонимов русского языка системы ASIS, версия 8.0, 3 июля 2012 г. на 431 тыс. слов URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/dic_synonims/333478/%D0%B8%D0%BC%D0%BC%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%B8%D1%8F (дата обращения: 01.02.2019).
18. Фаликов Б.З. Величина качества. Оккультизм, религии Востока и искусство XX века. — М.: НЛО, 2017.— 256 с.
19. Шуберт К. Удел куратора. Концепция музея от Великой французской революции до наших дней. — М.: Garage Pro. Ad Marginem, 2017.— 224 с.
20. Эко У. От греков к Ницше // История красоты. — М.: Слово, 2018.— 440 с.
21. Юнгер Э. Сердце искателя приключений. — М.: Ad Marginem, 2004.— 288 с.
22. Cambridge Academic Content Dictionary. Cambridge University Press, 2008.— 1156 p. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/immersion> (дата обращения: 20.02.2019).
23. Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. — Cambridge, MA; London: The MIT Press.— 430 p.
24. Goodwin K., Ursprung P. Sensing Spaces: Architecture Reimagined. — London: Royal Academy of Arts, 2014. — 192 p.
25. Les immatériaux Exhibition press-release. Centre Pompidou. 1985. Paris. URL: <https://www.centre-pompidou.fr/cpv/resource/cRyd8q/r6rM4jx> (дата обращения: 25.02.2019).
26. Licht J. Spaces. MoMA 30.12.1969–01.03.1970: Exhibition catalogue. — New York: Colorcraft Lithographers Inc., 1969.— 41 p.
27. Oberender T., Sehgal T. Welt ohne Außen Immersive Räume seit den 60er Jahren. 8. Juni bis 5. August 2018. Exhibition Press-release. Martin-Gropius Bau, Berlin, 2018. URL: https://www.berlinerfestspiele.de/de/berliner-festspiele/programm/bfs-gesamtprogramm/programmdetail_237909.html (дата обращения: 02.02.2019)
28. Szeemann H. documenta 5, catalog, documenta GmbH. — Kassel: C. Bertelsmann Verlag, 1972.— 694 p.
29. Vasarely V. Farbwelt. Folklore planétaire. Planetary folklore. — New York: New York Graphic Society, 1973.— 88 p.
30. Wanderlust. Von Caspar David Friedrich bis Auguste Renoir. Alte Nationalgalerie. Exhibition catalogue. — Berlin: Hirmer Verlag, 2018.— 288 p.

Название статьи. Иммерсивное искусство как Gesamtkunstwerk в современном музее: инструментарий художников и кураторов

Сведения об авторе. Киселёва Евгения Игоревна — кандидат культурологии, заведующая Отделом инклюзивных программ. Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина. ул. Волхонка, д. 12, Москва, Российская Федерация, 119019. Evgeniya.Kiseleva@arts-museum.ru

Аннотация. В истории культуры XIX–XX вв. стремление «видеть» музыку, «слышать» живопись и «осязать» слово служило материалом для больших художественных открытий. Однако большинство экспериментов в области синтеза искусств и поисков новых средств художественной выразительности в этот период проходят вдали от музея, обременённого регламентами и хранительскими нормами. В течение XX в. происходит пересмотр границ в музее под влиянием трансформационных процессов, в частности связанных с развитием иммерсивного искусства. Трансформации взаимоотношений музея и зрителя, а также расширение диапазона используемых в музее чувств интересно рассмотреть в контексте развития концепции иммерсии в искусстве XX–XXI вв. Множественность коннотаций слова «иммерсия» делает очень сложным точное определение этого понятия, в том числе применительно к художественным практикам. В статье рассматриваются мультисенсоральные практики создания иммерсивных проектов в музейном пространстве. Выявляется связь между современным пониманием иммерсии и концепциями аффектов и незрительного восприятия. Описываются проекты, использующие запахи, вкус, звук, проприоцепцию и осязание в качестве инструментов создания иммерсивного опыта. Прослеживается развитие понимания иммерсивного произведения, а также выставки как произведения искусства в контексте концепции Gesamtkunstwerk.

Ключевые слова: иммерсия, мультисенсоральное искусство, Gesamtkunstwerk, инсталляция, современное искусство, музееведение, музейная экспозиция

Title. Immersive Art as Gesamtkunstwerk in Contemporary Museum: Artistic and Curatorial Practice

Author. Kiseleva, Evgeniya Igorevna — Ph. D., head of Access and Inclusion Department. The Pushkin State Museum of Fine Arts. Volkhonka, 12, 119019 Moscow, Russian Federation. Evgeniya.Kiseleva@arts-museum.ru

Abstract. Aspirations to see a sound, to hear a color and to touch a word were impulses for the great inventions in art of the 19th and 20th centuries. However, at that time, lots of experiments with new art forms and synthesis of arts took place away from museums, constrained with rules and orders. In the course of the 20th century, the transformation of museums' borders was particularly connected with the development of immersive art. Enriching immersive and sensory experience in the museum is one of key concepts that defined the transformation of the museum and its engagement with its audience in the 20th and 21st centuries. The changes in the image, role, and functions of the museum in the post-informational society are mainly connected with the development of immersive art and with the shift from the concept of “looking and thinking” to the concept of “feeling and participating”. The multiplicity of connotations of “immersion” presents difficulties for the definition of immersive artworks today. The present article deals with immersive and somatic experiences in contemporary museum in the historical context. The paper traces connections between the concepts of immersion, non-visual art perception and affect theory. The article describes museums projects where sound, smell, touch and proprioception build immersive experiences. The text also informs about the development of immersive art practices and the idea of an exhibition as “total artwork” in historical context of Gesamtkunstwerk concept.

Keywords: immersion, multisensory art, Gesamtkunstwerk, total artwork, synthesis of arts, installation, contemporary art, museology, display

References

- Alston A. *Beyond Immersive Theatre. Aesthetics, Politics and Productive Participation*. London, Routledge Publ., 2016. 254 p.
- Bulatov D. A. The First Documenta in Kassel (1955) and the Problem of a Conceptualized Art History. Maltseva S. V.; Sanyukovich-Denisova E. Yu. (eds.). *Actual Problems of Theory and History of Art: Collection of Articles*, vol. 3. St. Petersburg, NP-Print Publ., 2013, pp. 499–504 (in Russian).
- Bulatov D. A. *Vozrozhdeniie modernizma: nemetskoe iskusstvo 1945–1965 godov. Khudozhestvennaia teoriia i vystavochnaia praktika (Revival of Modernism: German Art of 1945–1965. Art Theory and Exhibition Practice)*. Moscow, RIP-kholding, 2016. 262 p. (in Russian).
- Curtis R. Immersionseffekte: Intermediale Involvierung in Film und digitalen Medien. Fischer-Lichte E. et al. (ed.). *Ausweitung der Kunstzone. Interart Studies — Neue Perspektiven der Kunstwissenschaften*. Bielefeld, Transcript Publ., 2010, pp. 201–220 (in German).
- Goodwin K. *Sensing Spaces: Architecture Reimagined*. London, Royal Academy of Arts Publ., 2014. 192 p.
- Grau O. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA; London, The MIT Press Publ., 2002. 430 p.
- Lyotard J.-F.; Chaput Th. *Les immatériaux, Exhibition Press-Release*. Paris, Centre Pompidou, 1985. Available at: <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cRyd8q/r6rM4jx> (accessed 20 February 2019).
- Levent N. *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. Lanham, Maryland, Rowman & Littlefield Publ., 2014. 410 p.
- Mühlhoff R. Affective Resonance and Social Interaction. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. 2015, no. 14, pp. 1001–1019.
- Nietzsche F. *The Birth of Tragedy: Out of the Spirit of Music*. London, Penguin Publ., 2003. 163 p.
- Oberender T.; Sehgal T. *Welt ohne Außen Immersive Räume seit den 60er Jahren, exhibition press-release. 8. Juni bis 5. August 2018. Martin-Gropius Bau*. Berlin, 2018 (in German).
- Paul C. *Digital Art*. London, Thames & Hudson Publ., 2015. 272 p.
- Grau O. Phantasmagorischer Bildzauber des 18. Jahrhunderts und sein Nachleben in der Medienkunst. Felderer B. (ed.). *Rare Künste: Zur Kultur und Mediengeschichte der Zauber Kunst*. Vienna, Springer Publ., 2007, pp. 461–480 (in German).
- Ride P. *Tasty and Smelly at Tate Modern: Multisensory Engagement in the Art Gallery*. London, 2017.
- Ryan M.-L. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore; London, Johns Hopkins University Press Publ., 2001. 412 p.
- Spinoza B. *The Ethics*. London, Penguin Publ., 1996. 208 p.
- Szeemann H. *Documenta 5, 30.06.1972–8.10.1972, Exhibition Catalogue*. Kassel, C. Bertelsmann Verlag Publ., 1972. 694 p.
- Wagner R. *Das Kunstwerk der Zukunft (1849)*. Berlin, Taschenbuch Publ., 2015. 122 p. (in German).