

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОЙ И МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ КОНЦЕПЦИИ
ВЫСТАВКИ "ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН" ДЛЯ ФГБУК
«МУЗЕЙ-ЗАПОВЕДНИК "МУЗЕЙ МИРОВОГО ОКЕАНА" Г.
КАЛИНИНГРАД

Шестопалова Мария Романовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Научный руководитель теоретической части:

член Союза художников России,

Член Международной Ассоциации Искусствоведов,

кандидат искусствоведения,

доцент кафедры дизайна,

Васильева Е.В.

Научный руководитель практической части:

член Союза дизайнеров России,

старший преподаватель кафедры дизайна,

Лапутенко Ю.В.

Санкт-Петербург

2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
Глава 1. ВИРТУАЛЬНАЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА КАК ФЕНОМЕН	16
1.1. К проблеме формирования виртуальной среды.....	16
1.2. Образ и проблемы его определения.....	19
1.3. Образ и система языка.....	21
Глава 2. ГРАФИЧЕСКАЯ СИСТЕМА МУЛЬТИМЕДИА И ФОРМИРОВАНИЕ ЕЕ ВИЗУАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	24
2.1. Специфика медиаискусства и проблема развития видео-арта.....	24
2.2. Видео-арт: к вопросу понятия и формирования.....	26
2.3. Основные этапы развития видео-арта как художественной системы.....	30
Глава 3. ПРОБЛЕМЫ ЭКРАННОЙ ГРАФИКИ В КОМПЬЮТЕРНОЙ СРЕДЕ	34
3.1. Визуальное программирование и его система.....	34
3.2. Визуальная система графики XX века и особенность формирования flat-design. ...	36
3.3. Мультимедиа-объект в среде музейно-выставочного пространства.....	39
Глава 4. ПРОБЛЕМА ИЗУЧЕНИЯ СИСТЕМЫ МИРОВОГО ОКЕАНА И ЕГО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ В ВИЗУАЛЬНОЙ СРЕДЕ	43
4.1. Подходы к изучению Мирового океана.....	43
4.2. Основные направления изучения.....	45
4.3. ФГБУК Музей-заповедник «Музей Мирового океана» города Калининград.....	48
Глава 5. РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА	52
5.1. Общие положения.....	52
5.2. Процесс разработки проекта.....	57
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	59
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	67
ПРИЛОЖЕНИЯ	80
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	81

Основные образцы графического дизайна XX века	81
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.	123
Видео-арт и его основные образцы	123
ПРИЛОЖЕНИЕ 3.	139
Музеи Мирового Океана – интернациональная практика	139
ПРИЛОЖЕНИЕ 4.	144
Разработка проекта	144

ВВЕДЕНИЕ

Данная работа посвящена исследованию и применению визуально-графических принципов в комплексных проектах, включающих мультимедийную часть. Проект выполнен и рассматривается на примере Калининградского музея Мирового океана (ФГБУК Музей-заповедник «Музей Мирового океана» города Калининград).

В состав дипломной работы входит исследовательская часть и графический проект, что позволяет объединить теоретический и прикладной подходы к проектированию. В ходе исследования и анализа становления современной мультимедиа и экспозиционно-выставочной культуры были сделаны определенные выводы, которые способствовали дальнейшей концептуальной разработке, а также созданию визуального сопровождения, формирующего целостную среду Калининградского музея Мирового океана.

Изучение Мирового океана в современном мире представляет собой одну из важнейших исследовательских сфер. Воды Мирового океана покрывают больше половины поверхности планеты Земля, охватывают все материки, Мировой океан является источником большинства биологических, минеральных и энергетических ресурсов планеты, на долю Мирового океана приходится около 90% мировой торговли¹. Именно в воде зародилась первая жизнь.

Калининградский музей Мирового океана² является первым в России комплексным маринистическим музеем. Имеет экспозиции, посвящённые судоходству, морской флоре и фауне, картографии, этнографии, палеонтологии, геологии и гидрологии мирового океана, а также маринистическую библиотеку и действующую экологическую станцию. В

¹ The ocean – the world’s greatest ally against climate change// United Nations Climate Action: сайт. URL: <https://www.un.org/en/climatechange/science/climate-issues/ocean> (дата обращения 24.01.2023).

² Музей-Заповедник «Музей Мирового Океана»: сайт. URL: <https://www.world-ocean.ru/> (дата обращения 25.01.2023).

пространстве музея проходят лекции, праздничные мероприятия, художественные выставки, музей хранит коллекцию живописи, скульптуры и декоративно-прикладного искусства. Калининградский музей Мирового океана является крупнейшим в своей сфере российским музеем. Развитие крупного музея в настоящее время требует технической поддержки.

Разносторонний характер филиалов музея, его тематических отделов и целевой аудитории открывает обширные возможности внедрения интерактивных цифровых и мультимедиа технологий. Музей работает с сенсорными и цифровыми экранами, ведет деятельность на веб-ресурсах и видео хостингах (YouTube), развивает аккаунты в социальных сетях.

ЦЕЛИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Целью проекта является разработка графической и мультимедийной концепции выставки «Древние обитатели морских глубин», для ФГБУК «Музей-заповедник «Музей Мирового океана» г. Калининград, направленной на формирование нового опыта восприятия музейных ценностей.

ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Цель исследования определяет следующие задачи:

1. Изучение медиаискусства как феномена визуальной системы XX в..
2. Изучение основных направлений графического дизайна XX в..
3. Изучение системы образа XX в..
4. Изучение мирового опыта системы визуального сопровождения музеев, связанных с темой Мирового океана.
5. Разработка концептуального решения организации графической среды музея.
6. Разработка цифровых и печатных носителей, создание медиапродукта.

СТЕПЕНЬ ИЗУЧЕННОСТИ ПРОБЛЕМЫ

Теоретическая составляющая исследования базируется на работах, изучающих художественные принципы и вектор развития дизайна в XX-XXI в.в.: Меггс Ф. «История дизайна»³, Холлис Р. «Швейцарский дизайн»⁴, Клэй С. и Фридман К.⁵.

Теоретическая база, связанная с феноменологией объекта представлена такими трудами, как: Беньямин В. «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости»⁶, Бодрийяр Ж. «Символический обмен и смерть»⁷, Петровская Е. «Теория образа»⁸, Васильева Е.В. «Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века»⁹

Значимыми работами по теории медиа являются труды: Маклюэн М. «Галактика Гутенберга: Становление Человека печатающего»¹⁰, Эко У. «От Интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст»¹¹, Васильева Е.В.; Гарифуллина Ж.С. «Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма»¹².

³ Meggs P., Purvis A. Meggs' History of Graphic Design, 1983. - Wiley; 6th edition 2012.

⁴ Hollis R. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920–1965. New Haven: Yale University Press, 2006.

⁵ Clay S. Friedman K., Fluxus and the Something Else Press: Selected Writings by Dick Higgins. Catskill, New York: Siglio Press, 2018.

⁶ Benjamin W. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936.

⁷ Baudrillard, J. L'échange symbolique et la mort. Gallimard, Paris 1976.

⁸ Петровская Е. Теория образа, 2010.

⁹ Васильева Е. В. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века // Международный журнал исследований культуры. 2016. № 4 (25). — С.72–80.

¹⁰ McLuhan M., The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man. — Toronto: University of Toronto Press, 1962.

¹¹ Эко У. От Интернета к Гутенбергу : текст и гипертекст // Чтение с листа, с экрана и "на слух" : опыт России и других стран: сб. матер. Для руководителей программ по продвижению чтения. М.: РШБА, 2009.

¹² Васильева Е.В.; Гарифуллина Ж. С. / Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма. В: Знак: проблемное поле медиаобразования. 2018; No 3, стр. 45-46.

Не менее важная группа представлена исследованиями состояния медиа искусства: Лавджой М. «Цифровые течения: искусство в эпоху электроники»¹³, Джезуа А. «История российского видеоарта»¹⁴, Парфэ Ф. «Видео: искусство современности»¹⁵, Вайбель П. «Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции»¹⁶.

Наконец, представлены исследования и очерки в поле музейного пространства: Байер Х. «Особенности дизайна выставочных и музейных пространств»¹⁷ и Гюйссен А. «Бегство от амнезии. Музей как массмедиа»¹⁸.

ОБЪЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Исследовательская часть связывает два основных направления: изобразительную систему XX-XXI вв. и практику проектирования выставочных пространств.

ПРЕДМЕТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Предметом исследования являются принципы создания и работы с мультимедийными носителями выставочных пространств. С практической точки зрения, включение медиа носителей в среду экспонирования направлено на улучшение коммуникации путем визуальной составляющей.

МЕТОДИКА ИССЛЕДОВАНИЯ

¹³ Lovejoy, M. Digital Currents. Art in the Electronic Age. / M. Lovejoy. – Routledge, 2005.

¹⁴ Джезуа А. История российского видеоарта. Тт. 1-3. / А. Джезуа. М. Т. 1: 2007. 183 с.; Т.2: 2009.– 126 с.; Т.3: 2010; Антология российского видеоарта. Под. ред. А. Исаева. М., 2002.

¹⁵ Джезуа А. История российского видеоарта. Тт. 1-3. / А. Джезуа. М. Т. 1: 2007. 183 с.; Т.2: 2009.– 126 с.; Т.3: 2010; Антология российского видеоарта. Под. ред. А. Исаева. М., 2002.

¹⁶ Вайбель П. Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции / пер. К. Бандуровского // Логос. 2015. № 4.

¹⁷ Bayer H. Aspects of Design of Exhibitions and Museums. In: Curator: The Museum Journal 4, July 1961, № 3, p. 270.

¹⁸ Гюйссен А. Бегство от амнезии. Музей как массмедиа / пер. А. Патрикеева // Искусство. 2012. № 2

В работе над данным проектом было изучено влияние графических стилей и школ XX века на формирование системы медиаарта: создана подборка исследовательских материалов, реальных проектов, проведен их анализ, выявлены закономерности. В том числе, собраны основные примеры графического дизайна XX в., видео-арта и музеев маринистической тематики.

На основе изученного материала была проведена постановка вопросов, выявлены концептуальные и стилистические особенности в дизайне, разработаны графические принципы и актуальные решения в формировании цельной визуальной среды.

АКТУАЛЬНОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ

Актуальность исследования обусловлена сформированным глобальным медиа пространством. На сегодняшний день, средства медиа стали мощными, универсальными и полезными инструментами во всех областях жизни и во всех видах повседневной деятельности. Масштабы изменений ожидаемо нашли отражение в искусстве, новых формах творчества¹⁹. Отдельное внимание следует уделить особенностям восприятия новых форм зрителем, а также взаимосвязи медиа-арта с технологическими, философскими и социальными изменениями XX в..

Принципы формирования мультимедийной среды тесно связаны с идеологическими принципами графической традиции XX-XXI в.в.²⁰ Характеристикой визуального компонента культурно-общественных пространств выступает их креативный характер, основанный на индивидуальности и функциональности составляющих. Выявлено, что особенное внимание уделяется необходимости комплексного подхода и использованию новых технологий. Также представлены принципы создания новых форм графической поддержки.

Исследование также показывает значимость концептуального визуально-графического проектирования, особенно в пространстве музея – оно решает рекламные задачи, привлекает потенциальную аудиторию, оптимизирует процесс получения информации. Верно спроектированная среда облегчает коммуникацию между музеем и посетителями, техническое развитие открывает для этого новые возможности. А выбранный визуальный язык позволяет транслировать основные ценности и идеологию.

¹⁹ Benjamin W. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936.

²⁰ Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. К.: Ника-Центр, 2004.

НОВИЗНА ИССЛЕДОВАНИЯ

Новаторство данной работы заключается в применении нового теоретического материала и методик исследования. Новизна методологии заключается в объединении нескольких исследуемых направлений, а именно: эволюции графических принципов и мультимедийных проектов, а также аспектов современной выставочной деятельности. Исследование объединяет принципы рассматриваемых тем для разработки графической концепции, поддерживающей информационное пространство музея. Обсуждается взаимосвязь между мультимедийными проектами и современным восприятием реальности, рассматривается преемственность мультимедийных и полиграфических методик.

Предложен новый подход, основанный на использовании современных идей и технологий для графической поддержки информационного пространства музеев и галерей.

ВОЗМОЖНОСТЬ ПРАКТИЧЕСКОГО ПРИМЕНЕНИЯ

Исследовательские разработки, реализованные в рамках диссертации, могут быть применены в последующих исследованиях медиаискусства. Практические новации данной работы могут быть внедрены в пространство музея Мирового океана, выявленный подход может быть использован при подготовке выставочных проектов в музеях, связанных с точными, историческими или естественными науками. Мультимедийный формат представления информационного поля, по итогам работы, представляется востребованным и актуальным в культурно-общественном пространстве. Целостность визуального языка способствует транслированию идеологии пространства, решению вопроса коммуникации со зрителем.

АПРОБАЦИЯ ПРОЕКТА

Данный проект прошел апробацию в академической и прикладной сферах.

- I. Участие в научных конференциях: доклад «Видео-арт в системе визуальной культуры: понятие и основные аспекты» на конференции МЕСМАХЕРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ 2023.
- II. Академическая апробация проекта была реализована в рамках научных публикация: статья «Шестопалова М. Видео-арт в системе визуальной культуры: понятие и основные аспекты. // МЕСМАХЕРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ - 2023. — Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2023. — 432 с.,

ил. С. 419-424»²¹, статья «Шестопалова М., Позднякова К. Виртуальная система и ее художественная программа: к проблеме изображения и языка. Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение, 2023» (в печати).

III. Практическая апробация проекта была реализована в рамках поездки в Калининград с возможностью протестировать мультимедийную часть проекта на различных носителях. Мультимедийный ролик был протестирован на таких медиа-точках, как мультимедийный комплекс «Дно Мирового океана» и голографический театр внутри экспозиции «Глубина». Также были проведены встречи с научными сотрудниками музея. Посещение музейного комплекса легло в основу предпроектного анализа, описанного в четвертой главе.

В процессе обучения в магистратуре был получен диплом победителя в проекте «Фестиваль науки в музее Мирового океана 2023», конкурс «Понятная наука», в номинации «Научно-популярное видео».

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «ВИРТУАЛЬНАЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА КАК ФЕНОМЕН» рассматриваются одни из основополагающих работ в вопросах определения и восприятия образа. В настоящее время цифровые технологии распространены во многих сферах нашей повседневной жизни, но, более того, свое влияние они оказали в том числе на изобразительное искусство, принимая в процессе создания произведения вспомогательную, либо же определяющую роль. Цифровое искусство в наше время нередко можно увидеть уже не просто на дисплее персонального компьютера, но в пространстве музея и выставки, где оно выступает в качестве полноценного экспоната.

Однако выше обозначенный новый статус мультимедиа-объекта вновь поднимает вопрос определения новых условий существования образа. В контексте разговора о техническом воспроизведении стоит обратиться к понятию образа как такового, рассматривая не оригинальность как качество воспроизводимости, но само понятие

²¹ Шестопалова М. Видео-арт в системе визуальной культуры: понятие и основные аспекты. // МЕСМАХЕРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ - 2023. — Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2023. — 432 с., ил. С. 419-424

оригинальности в контексте восприятия образа. Само слово «образ» в английском языке скорее отсылает к изображению, картинке непосредственно (image (n.), англ.), но в то же время является однокоренным к слову «воображение» (imagination (n.), англ.): «изображение в вашей голове или идея того, что кто-либо или что-либо из себя представляет»²².

Большой энциклопедический словарь²³, как и Толковый словарь С.И.Ожегова, в художественном плане трактуют образ скорее как некоторое обобщение, концентрирующее качества оригинала и, вероятно, противостоящее оригиналу в этом смысле: «В искусстве: обобщённое художественное отражение действительности, облечённое в форму конкретного индивидуального явления»²⁴.

Выносятся на обозрение проблематика виртуальной изобразительной системы. Проанализированы труды Вальтера Бенямина, Жоржа Бодрийера, Мари-Жозе Мандзен и Жан-Люка Марьона.

Во второй главе «ГРАФИЧЕСКАЯ СИСТЕМА МУЛЬТИМЕДИА И ФОРМИРОВАНИЕ ЕЕ ВИЗУАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ» рассматриваются проблемы становления медиаискусства как такового, вопросы, связанные с трактовкой понятия медиаискусства, факторы, определившие развитие направления. Шестидесятые годы двадцатого века в этой парадигме стали периодом поисков в области видео-арта, а дальнейшее развитие технологий в восьмидесятые открыло пользователям новые возможности не только во взаимодействии со съёмочной камерой и телеэкраном, но также стало плодотворной почвой для дальнейшего расширения функционала, инструментария и перечня направлений внутри медиаискусства.

Медиаискусство – широкий набор направлений, в рамках которых произведения создаются и представляются с использованием медиа-технологий. Из многообразия форм медиаискусства для нынешнего исследования наиболее актуальными являются видео-арт и цифровое искусство.

²² Cambridge Advanced Learner's Dictionary 4th edition // Cambridge University Press & Assessment, 2013.

²³ Большой энциклопедический словарь // гл. ред. А. Прохоров. - Москва : Советская энциклопедия ; Санкт-Петербург : Фонд "Ленингр. галерея", 2002.

²⁴ Ожегов С., Шведова Н. Толковый словарь русского языка / Российская академия наук. Институт русского языка имени В. В. Виноградова. — 4-е изд., доп. — М.: Азбуковник, 1997.

Определение видео-арта, как и медиаискусства в целом, связано с целым рядом сложностей. Толковый словарь Коллинза предлагает следующее определение видео-арта: «Жанр искусства, связанный с использованием видео-технологий для создания видеоматериалов, которые могут быть транслированы на телевизионный экран»²⁵. Видео-арт часто рассматривают как экранное искусство, многое унаследовавшее от кино и телевидения. Однако понимание видео-арта исключительно как технологии, использующей возможности видеотехники, не вполне корректно.

Общественный отклик в ответ на новые медиа (видео и компьютерные технологии) во многом был схож с реакцией на их предшественников – фотографию и кино. Появление фотографии в свое время создало конкуренцию для живописной традиции, которая на тот момент сохраняла фигуративный вектор развития. Впоследствии, живописный метод видоизменился, отошел от репрезентации объектного мира, сосредоточился на поисках в поле цвета, формы, свойствах материалов и способах воплощения. Иначе говоря, своим появлением новые медиа не стали взаимозаменяемым элементом, но выступили в роли импульса для дальнейшего развития.

В качестве одного из наиболее значимых проявлений медиаискусства, изучается процесс становления видео-арта, приводятся основные концепции и представители, такие как Нам Джун Пайк, Брюс Науман, Билл Виола и Мэттью Барни.

В третьей главе «ПРОБЛЕМЫ ЭКРАННОЙ ГРАФИКИ В КОМПЬЮТЕРНОЙ СРЕДЕ» рассмотрены особенности появления и формирования визуальной эстетики веб-пространства и цифрового пространства. Начавшись в 1960-х годах с видео-арта на грани перформанса и первых экспериментов с цифровым изображением видео- и телеэкранов, обширная сфера медиаискусства обнаруживала себя все в новых и новых направлениях, по мере появления в обществе и освоения художниками новых технологий. Если для видеоартистов важными вехами внутри направления стало совершенствование и упрощенная доступность видеоаппаратуры, то для медиаискусства в целом одной из наиболее важных точек послужило преобразование сложных электронно-вычислительных машин (ЭВМ) в то, что сейчас мы называем персональным компьютером.

Отзывчивость и интерактивность нового пространства, широкий спектр возможностей (от типографических средств до анимационных техник), представленный расширяющимся компьютерным инструментарием – в свою очередь, стали фундаментом для трансформации традиционных практик, мультиплицирования возможных приемов и сфер внедрения цифровых носителей.

²⁵ Video art, Collins English Dictionary, 2019, p.

Особое место занимает исследование направления flat-design. Интерактивность, гипертекст и адаптивность верстки в проектировании веб-страниц или приложений, движение как форма взаимодействия со зрителем, новая скорость получения и передачи данных – формируют определенные визуальные критерии в создании цифровых продуктов. Коммуникативное пространство трансформируется, становится более динамичным.²⁶ В этих условиях происходит закономерное обращение к сформировавшемуся в период двадцатого века языку графического дизайна, как к визуальному языку, который, при всех особенностях новой среды, все так же необходим пользователю.

В главе рассматриваются особенности проектирования выставочного пространства с учетом мультимедиа объектов. Современные формы интерактивности способны находить более комплексный подход к выводу информации, учитывать многочисленные нюансы, проектировать восприятие и вести более точную работу. Стремление к численному увеличению медиа-носителей можно считать современной тенденцией развития общества. Возросшее количество информации, разрастание знаковых систем²⁷ повлекло за собой необходимость создания объектов, способных компетентно существовать в условиях гибридизации.

Вместе с тем, подобный статус объекта изменяет роль потребителя в контексте выставки, эмансипирует зрителя и в определенной степени наделяет правами соучастника (достаточно подробно этого явления касается Петер Вайбель в статье «Медиаискусство: от симуляции к стимуляции»²⁸).

В четвертой главе «ПРОБЛЕМА ИЗУЧЕНИЯ СИСТЕМЫ МИРОВОГО ОКЕАНА И ЕГО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ В ВИЗУАЛЬНОЙ СРЕДЕ» рассматривается эволюционный процесс в подходах к изучению вопросов, связанных с Мировым океаном, приводятся действующие принципы представления музейных пространств на примере мировых морских музеев. В XX столетии исследования Мирового океана привели к появлению глобальных научных проектов (например, WOCE – World Ocean Circulation Experiment), международных конференций, совместных научных экспедиций. А совершенствование

²⁶ Васильева Е. Идея знака и принцип обмена в поле фотографии и системе языка // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2016. вып. 1. С. 4–33.

²⁷ Baudrillard, J. L'échange symbolique et la mort. Gallimard, Paris 1976.

²⁸ Вайбель П. Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции / пер. К. Бандуровского // Логос. 2015. № 4.

технологий позволило усложнить и углубить области поисков, как в прямом, так и в переносном смысле. Этот процесс продолжается и в наше время.

Отмечаются существующие недочеты и положительные стороны в общей тенденции. Раскрывается тема Калининградского музея Мирового океана, играющая существенную роль в заключительной главе.

Калининградский музей Мирового океана²⁹ является первым в России комплексным маринистическим музеем. Имеет экспозиции, посвящённые судоходству, морской флоре и фауне, картографии, этнографии, палеонтологии, геологии и гидрологии мирового океана, а также маринистическую библиотеку и действующую экологическую станцию. В пространстве музея проходят лекции, праздничные мероприятия, художественные выставки, музей хранит коллекцию живописи, скульптуры и декоративно-прикладного искусства. Музей имеет собственные туристические маршруты.

В среде музея производится работа по направлениям научной деятельности, таким, как морская аквариумистика, мониторинг окружающей среды, подводная археология, сохранение исторических судов³⁰, консервация и реставрация объектов подводного наследия. Фонд музея содержит более 100 тысяч единиц хранения.

Официальная миссия музея Мирового океана заключается в формировании целостного мировоззрения через осознание богатейшего ресурса Земли – океанского пространства, соединяющего страны и континенты.

В целом, на сегодняшний день, деятельность Калининградского музея Мирового океана можно охарактеризовать в том числе как стремление к созданию комплексного общественного образовательного пространства с комфортной и информативной средой. Музей является одной из наиболее знаковых и узнаваемых точек притяжения города³¹.

Последняя пятая глава «РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА» описывает развитие концепции проекта и этапы его практической реализации. В главе изложены основные аспекты создания сопровождения для музейного пространства, особенности подачи материала и технические новации.

²⁹ Музей-Заповедник «Музей Мирового Океана»: сайт. URL: <https://www.world-ocean.ru/> (дата обращения 25.01.2023).

³⁰ Актуальные проблемы сохранения исторических судов: Материалы Международной конференции / Отв. ред. В. Л. Стрюк. — Калининград: Терра Балтика, 2005.

³¹ Музеи Калининградской области / ответственный редактор: В. Л. Стрюк. — Справочник. — Калининград: Федеральное агентство по культуре и кинематографии России, Музей Мирового океана, «Терра Балтика», 2005. — 180 с.

В ЗАКЛЮЧЕНИИ приводятся теоретические и практические выводы по теме исследования.

В процессе был подготовлен ряд приложений.

В ПРИЛОЖЕНИИ 1 «Основные образцы графического дизайна XX века» визуально представлена графическая программа XX в.

В ПРИЛОЖЕНИИ 2 «Видео-арт и его основные образцы» в хронологической последовательности собраны основные образцы видео-арта.

В ПРИЛОЖЕНИИ 3 «Музеи Мирового океана – интернациональная практика» отражена международная практика в сфере морской музеологии.

В ПРИЛОЖЕНИИ 4 «Разработка проекта» представлены основные элементы разработки проекта.

Глава 1. Виртуальная изобразительная система как феномен

1.1. К проблеме формирования виртуальной среды.

С расширением компьютерного инструментария, закономерно увеличилось количество областей применения компьютерной графики – среди сугубо прикладных направлений появились художественные, стали возникать формы медиаискусства: цифровое искусство, сетевое искусство, видео-арт (хотя стоит отметить, что первые эксперименты с видео-артом связаны с видеокамерами и экраном телевизионным)³². В настоящее время цифровые технологии распространены во многих сферах нашей повседневной жизни, но, более того, свое влияние они оказали в том числе на изобразительное искусство, принимая в процессе создания произведения вспомогательную, либо же определяющую роль³³. Цифровое искусство в наше время нередко можно увидеть уже не просто на дисплее персонального компьютера, но в пространстве музея и выставки, где оно выступает в качестве полноценного экспоната.

Однако выше обозначенный новый технический вид искусства, чья форма одновременно обращается как к архаической системе, так и к актуальной форме искусства³⁴, вновь поднимает вопрос определения новых условий существования образа. Отметим, что данный вопрос широко обсуждался и в отношении других технических

³² Lovejoy M. Digital Currents. Art in the Electronic Age. / M. Lovejoy. – Routledge, 2005.

³³ Weibel P. Transformationen der Techno-aesthetik // Der digitale Schein, Frankfurt/M., 1991.

³⁴ Васильева Е. Фотография и внелогическая форма. М.: Новое литературное обозрение, 2019. 312 с.

искусств, в том числе — фотографии³⁵. Рассмотрим устоявшиеся определения и проследим основные векторы исследовательской программы в данной сфере.

На проблему нового контекста присутствия образа в 1936-ом году обращал внимание Вальтер Беньямин в эссе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости»³⁶. Основное внимание Беньямин уделяет, как можно понять из названия, техническому репродуцированию произведения искусства, факторам, оказавшим на него влияние, а также последствиям, которые оно за собой влечет – эссе затрагивает вопросы уникальности произведения искусства, ценности его подлинника в условиях массового тиражирования, а также предлагает посмотреть, что происходит с искусством в целом.

В начале эссе мы кратко знакомимся с историей процесса копирования предметов: через литые, гравюру на дереве, появление книгопечатания и до появления фотографии – возможность копирования существовала с давних времен, но Беньямин отмечает два переломных момента: появление литографии и возникновение киноискусства. В обоих случаях, Беньямин отмечает колоссальное упрощение и ускорение процесса воспроизведения в области искусств³⁷. После – Беньямин пишет об уникальности произведений искусства, основанной на определенных ритуалах, и переходит к толкованию понятия ауры. Пожалуй, главной концепцией эссе является концепция ауры. Под аурой Беньямин понимает качество, присущее каждому предмету искусства, делающее его уникальным — именно это качество, по мнению Беньямина, исчезает в эпоху технической воспроизводимости, в процессе копирования превращая "сакральное" и "ритуальное" в "бытовое" и "политическое".

Среди освещаемых вопросов эссе присутствует проблема восприятия искусства с двух точек зрения: фокуса на произведении искусства и фокуса на его экспозиционной ценности – «Произведение искусства становится, из-за абсолютного преобладания его экспозиционной ценности, новым явлением с совершенно новыми функциями, из которых

³⁵ Васильева Е. Идея знака и принцип обмена в поле фотографии и системе языка // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2016. Вып. 1. С. 4-33.

³⁶ Benjamin W. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936.

³⁷ «Поскольку глаз схватывает быстрее, чем рисует рука, процесс репродукции получил такое мощное ускорение, что уже мог поспевать за устной речью.»: Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе // Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Медиум., М., 1996.

воспринимаемая нашим сознанием, эстетическая, выделяется как та, что впоследствии может быть признана сопутствующей...»³⁸. Беньямин также рассуждает об изменении отношения масс к искусству под влиянием технической воспроизводимости – если прежде искусство требовало концентрации, погружения, то теперь массовое искусство рассеивает внимание, служит объектом развлечения, позволяет манипулировать реальностью.

Тем не менее, стоит отметить, что Беньямин углубляется непосредственно в проблему восприятия самого технически воспроизведенного объекта, но не статуса этого объекта в некоем культурном пространстве, как того, что способно участвовать в его формировании.

Несмотря на то, что для создания произведений цифрового формата обязательным условием является использование современных компьютерных технологий, стоит отметить, что в основе компьютерного произведения, как предмета искусства, лежит концепция или ее разрушение – его первоначальная идея. При этом произведение искусства не обязано быть «настоящим» объектом, но также может лишь указывать или называть реальный объект, заменяя его знаком, становясь его символом. На подобном процессе «умножения» знаков заострил внимание французский философ-постмодернист Жан Бодрийяр в трактате 1976-го года «Символический обмен и смерть»³⁹.

Главенствующей идеей работы Бодрийяра заявлено понятие «симулякра», то есть некоей модели, имеющей связь с неким исходным образцом. Также описываются симулякры трех порядков – в контексте ценности цифрового искусства как такового (например, в ранее указанной работе Вальтера Беньямина) интересным для изучения кажется именно второй порядок, основанный на рыночном законе стоимости. Но для текущего исследования я считаю более важными именно рассуждения Бодрийяра о симулякрах третьего порядка – таких, которые функционируют на основе самого структурного закона ценности. Проблемным вопросом в данной теме является то, что существующая реальность не просто способна породить самодостаточные, независимые симулякры, «знаки указывают не на вещи, а на другие знаки»⁴⁰, но и формировать из этих знаков окружающую человека среду. Бодрийяр отметил, что в контексте подмены артефакта знаком «при переводе из одного материала в другой реальность улетучивается, <...> но самим этим разрушением она и укрепляется, превращается в <...> фетишизм

³⁸ Benjamin W. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1936.

³⁹ Baudrillard, J. *L'échange symbolique et la mort*. Gallimard, Paris 1976.

⁴⁰ Baudrillard, J. *L'échange symbolique et la mort*. Gallimard, Paris 1976.

утраченного объекта.»⁴¹ Происходит утверждение симулякра, путем его отрицания⁴². Подобные размышления кажутся мне актуальными в контексте разговора о синтезисе медиаискусства и пространства музея исторической или естественно-научной направленности, а также последующем создании пространства «нового единства».

1.2. Образ и проблемы его определения.

В контексте разговора о техническом воспроизведении стоит обратиться к понятию образа как такового, рассматривая не оригинальность как качество воспроизводимости, но само понятие оригинальности в контексте восприятия образа.

Для начала, я хотела бы обратиться к определению «образа» русскоязычными словарями — в данном случае опыт обращения к англоязычным источникам кажется мне менее уместным, поскольку само слово «образ» в английском языке скорее отсылает к изображению, картинке непосредственно (image (n.), англ.), но в то же время является однокоренным к слову «воображение» (imagination (n.), англ.): «изображение в вашей голове или идея того, что кто-либо или что-либо из себя представляет»⁴³.

Большой энциклопедический словарь⁴⁴, как и Толковый словарь С.И.Ожегова, в художественном плане трактуют образ скорее как некоторое обобщение, концентрирующее качества оригинала и, вероятно, противостоящее оригиналу в этом смысле: «В искусстве: обобщённое художественное отражение действительности, облечённое в форму конкретного индивидуального явления»⁴⁵. В данном случае, перед нами встает вопрос не столько подлинности объекта, сколько подлинности самого образа, если быть точнее, границ этой подлинности и отношений между исходным и образом.

⁴¹ Baudrillard, J. *L'échange symbolique et la mort*. Gallimard, Paris 1976.

⁴² Foucault M. *Ceci n'est pas une pipe* // éditions fata morgana, 1973.

⁴³ Cambridge Advanced Learner's Dictionary 4th edition // Cambridge University Press & Assessment, 2013.

⁴⁴ Большой энциклопедический словарь // гл. ред. А. Прохоров. - Москва : Советская энциклопедия ; Санкт-Петербург : Фонд "Ленингр. галерея", 2002.

⁴⁵ Ожегов С., Шведова Н. Толковый словарь русского языка / Российская академия наук. Институт русского языка имени В. В. Виноградова. — 4-е изд., доп. — М.: Азбуковник, 1997.

Интересно к обозначенной проблематике подходит французская историк и философ Мари-Жозе Мондзен. В работе «Образ, икона, экономия. Византийские истоки современного воображаемого»⁴⁶ она исследует роль современного образа, обращая внимание на его связь с византийской иконописью. В частности, Мондзен отмечает такое важное присущее иконе свойство, как обладание реальностью, которая лишена объектности, другими словами, невидимый образ выступает в качестве единственного подлинного образа: «Икона, создаваемая по образу образа, тоже не имеет отношения к выразительности, означиванию или указанию. <...> Икона не указывает на природный образ – наоборот, природный образ указывает на нее». Мондзен акцентирует внимание на определенном типе образов, связанных с невидимыми образами, с подражанием иного рода – когда мы взаимодействуем не с видимостью, а с экономией, то есть системой отношений, которая позволяет сделать невидимое доступным нашему зрительскому пониманию. К данного рода соотносительности, в разговоре о трудах Мари-Жозе Мондзен, достаточно подробно подходит Е.В.Петровская в сборнике лекций «Теория образа»⁴⁷. Обращаясь к труду Аристотеля⁴⁸, Петровская вновь подчеркивает понимание образа как системы отношений и делает вывод: «Быть образом — это устремляться к первообразу, или, как сказал бы Фома Аквинский, быть к первообразу».

В дальнейших рассуждениях Мондзен, такое понимание образа находит отражение в живописной абстракции двадцатого века, в частности, в работах Кандинского и Явленского. А также получает свое развитие в поле рассуждений о фотографии – Мондзен наделяет фотографию свойством аграфичности (нерукотворности, отсутствия отпечатка жеста), приближая ее (через обращение к феномену Туринской плащаницы, именно ей посвящено эссе «Рассказ о привидениях» в сборнике «Образ, икона, экономия. Византийские истоки современного воображаемого»⁴⁹) к понятию чистого образа в христианской концепции.

Об особых отношениях искусства и оригинала также высказывался другой французский философ – Жан-Люк Марьон. Обращаясь к трудам Паскаля («Какая суетность: мы восхищаемся картиной за то, что на ней похоже изображены такие вещи,

⁴⁶ Mondzain M. Image, Icône, Économie: Les sources Byzantines de l'imaginaire contemporain. P.: Editions du Seuil, 1996.

⁴⁷ Петровская Е. Теория образа, 2010.

⁴⁸ Аристотель. Категории // Аристотель. Соч.: в 4 т. Т. 2. М.: Мысль, 1978.

⁴⁹ Mondzain M. Image, Icône, Économie: Les sources Byzantines de l'imaginaire contemporain. P.: Editions du Seuil, 1996.

которыми мы вовсе не восхищаемся в натуре»⁵⁰), Марьон в работе «Об Избытке»⁵¹ обращает наше внимание на то, что мы, как зрители, больше концентрируемся не на некоем оригинале, а именно на сходстве. И это сходство, как поясняет Е.В.Петровская, дает нам дополнительные возможности видеть, процесс сравнения искусства и оригинала для нас становится не столь важным, в некотором смысле, меняя модель взаимодействия «отправитель-получатель»⁵². С феноменологической точки зрения, сходство становится оригиналом: «Получается так, что картина распоряжается феноменальностью, т. е. феноменальной данностью. Мы сталкиваемся со зрелищем, какого нет в природе, со зрелищем принципиально новым, а именно с явлением чистого подобия»⁵³.

1.3. Образ и система языка.

Целесообразно в разговоре об образе коснуться темы знака в языковой структуре. Свое распространение концепция знака получила благодаря теории Фердинанда де Соссюра, текст которой, «Курс общей лингвистики»⁵⁴, был опубликован уже после смерти автора. Идея знака основана на взаимосвязи двух понятий: означающего и означаемого. В данной модели под означаемым подразумевается вербальная форма, к которой привязан объект, а под означающим – смысловой элемент, раскрывающий значение вербальной формы. Концепция де Соссюра предполагает систему, которая, несмотря на смену комбинаций означающего и означаемого, фактически, предполагает некую конечную систему смысла, в которой связь означаемого и означающего неизменно сохраняется.

Ограниченность конструкции де Соссюра стала основным элементом критики его теории. Кроме того, критике подвергалось понятие означающего, которое, по мнению ряда теоретиков, не сводится к конечному знаменателю, пребывая в поле неопределенности. В частности, к подобному выводу приходит Борис Гаспаров, рассуждая об образах зримых

⁵⁰ Паскаль Б. Мысли / Пер. с фр. Ю.А. Гинзбург. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1995.

⁵¹ Marion J. -L. De surcroit. Etudes sur les phénomènes satures. P.: Presses Universitaires de France, 2001.

⁵² Dinkla S. Virtual Narrations. From the Crisis of Storytelling to New Narration as a Mental Potentiality. 2004.

⁵³ Петровская Е. Теория образа, 2010.

⁵⁴ Соссюр Ф. Курс общей лингвистики (1916) / Пер. с фр. А.Сухотина. — М.: Едиториал УРСС, 2004. — 256 с.

и незримых на примере слов «трава» и «страх»: «Каждой <...> среде соответствуют в арсенале языковой памяти известные выражения и ходы их развертывания. Это свойство языкового образа делает возможным образный <...>. Каким бы абстрактным ни был смысл языкового знака как такового, он всегда мыслится в составе какого-то более пространныго и потенциально все далее разрастающегося языкового целого»⁵⁵.

Тем не менее, последующие модели в большей степени расширяли теорию де Соссюра, нежели существенно меняли ее структуру, а потому можно утверждать, что соссюровская система стала отправной точкой для многих исследований в поле языковой теории⁵⁶.

В частности, феномен дихотомии в сфере искусства исследуется в работах Екатерины Васильевой. Фотография рассматривается в качестве системы, замещающей «подлинное», но стремящейся при этом зафиксировать подлинные очертания объекта.⁵⁷ Отмечается свойство фотографии нивелировать классическую систему приоритетов между объектами: «Маргинальное стало основой нового художественного стандарта. Значение художественного оказалось связанным с верификацией границ и отклонением от нормы.»⁵⁸

На примере фотографии в работах Васильевой прослеживается процесс уравнивания объекта и смысла, ставший одним из важнейших изобразительных концептов художественного пространства XX в..⁵⁹ Снимок формирует неустойчивую границу смысла, выступая в качестве прецедента нарушения языка. А стратегия преобразования объекта в фотографии позволяет сделать предположение о том, что представление о значении как о некоторой фиксированной форме не вполне корректно.

⁵⁵ Гаспаров Б. Язык, память, образ. Лингвистика языкового существования. — М.: Новое литературное обозрение, 1996. — 352 с.

⁵⁶ Демьянков В. З. Доминирующие лингвистические теории в конце XX века // Язык и наука конца XX века. М.: Институт языкознания РАН, 1995. С. 239–320.

⁵⁷ Васильева Е. Идея знака и принцип обмена в поле фотографии и системе языка // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2016. вып. 1. С. 4-33.

⁵⁸ Васильева Е. В. Язык, фотография, знак. К вопросу о семиотическом статусе изображения и объекта // Актуальные проблемы теории и истории искусства: сб. науч. статей. Вып. 8. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2018. С. 567–574.

⁵⁹ Васильева Е. Фотография: к проблеме вещи // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение, 2022, т. 12, №. 2, с. 275–294.

Особенно интересной предстает задача обнаружения иллюзорного в поле фотографии – фотография позволила утвердить эфемерное в качестве объекта⁶⁰, зафиксировать бесформенное и придать ему очертания в статичном состоянии. Определяемые свойства объекта теряются в кадре, превращаясь в ложный и искаженный образ, эфемерную сущность. Кадр подтверждает существование объекта, но, в то же время, придает реальный смысл тому, что не существует. Благодаря своей особенности запечатлевать бесформенное, фотография наделена способностью обращения к первоосновам мира. Именно с этой особенностью были связаны энтузиазм или, наоборот, настороженность в отношении фотографии⁶¹.

Фотография обозначила вопрос, вероятно, не менее значимый для современной мультимедиа-среды, а именно – вопрос вещи⁶², вопрос того, что вообще значит «быть»⁶³.

⁶⁰ Merleau-Ponty, M. *Le Visible et l'invisible*. Paris: Gallimard, 1964.

⁶¹ Talbot, William Henry Fox. *The Pencil of Nature*. 6 parts. London: Longman, Brown, Green and Longmans, 1844–1846, pt. VI.

⁶² Васильева Е. Идея знака и принцип обмена в поле фотографии и системе языка // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2016. вып. 1. С. 4-33.

⁶³ Heidegger, Martin. *Sein und Zeit*. Halle: Max Niemeyer, 1927.

Глава 2. Графическая система мультимедиа и формирование ее визуальной программы

2.1. Специфика медиаискусства и проблема развития видео-арта.

Формирование визуальной программы мультимедиа стоит рассматривать с экспериментов в области съемки и телекоммуникаций, вновь озвученного, в связи с этими поисками, вопроса о границах искусства, виртуальности или осязаемости произведений искусства, а также с появления дисплея. Шестидесятые годы двадцатого века в этой парадигме стали периодом поисков в области видео-арта, а дальнейшее развитие технологий в восьмидесятые открыло пользователям новые возможности не только во взаимодействии со съемочной камерой и телеэкраном, но также стало плодотворной почвой для дальнейшего расширения функционала, инструментария и перечня направлений внутри медиаискусства.

Медиаискусство – широкий набор направлений, в рамках которых произведения создаются и представляются с использованием медиа-технологий. Из многообразия форм медиаискусства для нынешнего исследования наиболее актуальными являются видео-арт и цифровое искусство.

Общественный отклик в ответ на новые медиа (видео и компьютерные технологии) во многом был схож с реакцией на их предшественников – фотографию и кино. Появление фотографии в свое время создало конкуренцию для живописной традиции, которая на тот момент сохраняла фигуративный вектор развития. Впоследствии, живописный метод видоизменился, отошел от репрезентации объектного мира, сосредоточился на поисках в поле цвета, формы, свойствах материалов и способах воплощения. Иначе говоря, своим появлением новые медиа не стали взаимозаменяемым элементом, но выступили в роли импульса для дальнейшего развития. Медиа не существовали в обособленной друг от друга среде, более того, их формы переплетаются между собой: скульптуре не обязательно быть выточенной из камня, теперь она может состоять из экранов и телевизоров

(инсталляции и «ТВ Пирамида» Нам Джун Пайка)), фотография может быть воспроизведена в трехмерном пространстве, благодаря новым техническим возможностям, живопись проникает в диджитал-формат.

С момента своего возникновения во второй половине двадцатого века и до настоящего времени, видео-арт – как визуальная система и как понятие – претерпело заметные изменения. Эти перемены связаны с преобразованием изобразительных приемов и смысловых нарративов⁶⁴. Начальную фазу развития видеоискусства можно связать с первыми экспериментальными видеоинсталляциями и форматом перформанса. На протяжении второй половины XX века меняется отношение к видео-арту как к способу выражения. Современный видео-арт не является радикальной новаторской формой. Связанный с такими направлениями как цифровое искусство и медиаарт, компьютерная графика и анимация, видео-арт связан с форматом экранных искусств и становится частью и contemporary art, и прикладной системы⁶⁵. Видео-арт представлен на крупных международных выставках и фестивалях. Ведущие учебные заведения обучают студентов по профилю работы с мультимедиа, ориентируясь на смысловую и визуальную программу видео-арта. Развитие стратегий и техник видео-арта происходит до сих пор.

Видео-арт можно назвать относительно новой художественной практикой. Подходы к его исследованию изменяются вместе с развитием самого направления. Рассмотрим наиболее заметные определения и подходы, и проследим основные векторы формирования и развития исследовательской программы в данной сфере.

Одним из первых теоретиков на поле видео-арта, если не учитывать комментарии самих авторов к собственным работам, можно назвать Джина Янгблада. В своем эссе «Расширенное кино»⁶⁶, он определяет место видео-арта в контексте современного искусства. Он рассматривает видео-арт как элемент современной художественной системы, как его неотъемлемую часть. Янгблад оценивает потенциал развития художественных возможностей и связывает его с развитием технологии видео.

В работах многих исследователей видео-арт рассматривается как отдельное направление, развивающееся в рамках новых медиа и медиаискусства. К таким авторам

⁶⁴Васильева Е. Фигура Возвышенного и кризис идеологии Нового времени // Теория моды: тело, одежда, культура. 2018. № 47. С.10 - 29.

⁶⁵ Васильева Е. Швейцарский стиль: прототипы, возникновение и проблема регламента // Terra Artis, 2021, № 3, с. 84 – 101.

⁶⁶ Youngblood, G. Expanded cinema. / G. Youngblood. – P. Dutton & Co, 1970.

можно отнести, в частности, Марго Лавджой⁶⁷ и Доменико Куаранто⁶⁸. В своей работе «После современного искусства»⁶⁹, Дэвид Хопкинс представляет появление видео-арта как переход к постмодерну. Некоторые исследования затрагивают теорию видео-арта и рассматривают его развитие как последовательную систему⁷⁰. Существует целая серия работ, посвященная развитию видео-арта в отдельных странах, в частности – в России⁷¹.

2.2. Видео-арт: к вопросу понятия и формирования

Определение видео-арта, как и медиаискусства в целом, связано с целым рядом сложностей. Толковый словарь Коллинза предлагает следующее определение видео-арта: «Жанр искусства, связанный с использованием видео-технологий для создания видеоматериалов, которые могут быть транслированы на телевизионный экран»⁷². Видео-арт часто рассматривают как экранное искусство, многое унаследовавшее от кино и телевидения. Однако понимание видео-арта исключительно как технологии, использующей возможности видеотехники, не вполне корректно. Еще в начале 2000-х, появились высказывания об устаревшем подходе 1990-х годов. Разговор о видео-арте как об особой технологической программе был признан несостоятельным. Также было поставлено под вопрос понимание видео как текста. Заметим, что эта проблематика активно обсуждалась применительно и к другим видам технических искусств, в частности

⁶⁷ Lovejoy, M. *Digital Currents. Art in the Electronic Age.* / M. Lovejoy. – Routledge, 2005. - 342 p.

⁶⁸ Quaranta, D. *Beyond New Media Art.* / D. Quaranta. – Link Editions, 2013. – 281 p.

⁶⁹ Hopkins, D. *After modern art 1945-2017.* / D. Hopkins. – Oxford university press, 2018. – 275 p.

⁷⁰ Parfait F. *Video: un art contemporain.* Paris, 2001; Elwes, C. *Video. Art, A Guided Tour.* / C. Elwes. – Tauris & Co, 2005

⁷¹ Джеуза А. *История российского видеоарта.* Тт. 1-3. / А. Джеуза. М. Т. 1: 2007. 183 с.; Т.2: 2009.– 126 с.; Т.3: 2010; *Антология российского видеоарта.* Под. ред. А. Исаева. М., 2002.

⁷² *Video art, Collins English Dictionary, 2019, p.*

– фотографии⁷³. «Видео не является "текстом", а представляет собой сумму различных текстов, которые в равной мере могут отсылать как к классическим дисциплинам – живописи и скульптуре, так и к музыке, кино, театру и, конечно, телевидению. Пытаясь сформулировать характерные особенности видео, приходишь к парадоксальному выводу, что особенность видео – в их отсутствии. Видео предстает аморфной поверхностью, на которой проявляются различные тексты и дискурсы».⁷⁴

Видео-арт не стремится к повествованию, не опирается на традиционные кинематографические приемы. Его произведения не регламентированы во времени⁷⁵ и не подразумевают использования стандартной кинематографической системы.⁷⁶ Видео-арт не ограничен традиционными формами, но, в то же время, может быть интегрирован в традиционные художественные практики (скульптура, живопись, кинематограф, театр). Видеокамера позволила художникам видео-арта создать собственные, отличные от кинематографических, визуальные практики.

Исследовательская программа видео-арта напрямую связана с проблематикой медиа-арта и определением его границ. Если мы обратимся к работам Виктора Кирхмайера, то встретим у него следующее определение программы видео-арта: «Видеоарт, который с середины шестидесятых был основой искусства новых медиа, сегодня, похоже, все больше превращается в интерфейс для мульти- и трансмедийных проектов»⁷⁷. Кирхмайер отмечает, что тенденция перехода к цифровым и сетевым проектам наметилась среди художников еще в 1990-х годах двадцатого века.

В современной исследовательской практике, видео-арт, как и другие виды технических искусств, принято рассматривать как особую самостоятельную художественную форму⁷⁸. Эта традиция, связанная с оценкой технических видов искусств,

⁷³ Васильева Е. Идея знака и принцип обмена в поле фотографии и системе языка // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2016. Вып. 1. С.

⁷⁴ Кирхмайер В. // Пустота из черного ящика. Художественный журнал № 33, 2000. С. 75.

⁷⁵ Васильева Е. Фотография и феномен времени // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2014. вып. 1

⁷⁶ Васильева Е. Кинематограф, сакральное и культура карнавала. // KUNST/Камера: Искусство кино и межкультурный диалог. 2016. С.

⁷⁷ Кирхмайер В. // Пустота из черного ящика. Художественный журнал № 33, 2000. С. 75.

⁷⁸ Васильева Е. Фотография и внелогическая форма. М.: Новое литературное обозрение, 2019. 312 с.

была обозначена еще Вальтером Бенямином⁷⁹. В современных исследованиях технические виды искусства оцениваются как форма актуального искусства и, одновременно, как форма, использующая архаическую систему⁸⁰.

Несмотря на то, что видео-арт воспринимается как новое направление, история его существования насчитывает около шестидесяти лет. Для многих художников видео-арта отправной точкой стало течение флюксус, зародившееся в конце 1950-х⁸¹. В частности, Нам Джун Пайк – один из наиболее заметных деятелей видео-арта, испытал влияние Джорджа Мачюнаса и Джона Кейджа, чьи лекции в Новой школе социальных исследований в Нью-Йорке, подготовили почву для нового течения.⁸² «Мы нарушаем все правила. Даже наши собственные. Как мы делаем это? Оставляя достаточно места для неизвестных величин»⁸³. В некоторых своих проявлениях Флюксус напоминал дадаизм – течение первой четверти XX века. О влиянии дадаизма, в том числе, Марселя Дюшана, высказывался основатель течения, Джордж Манчюас: «Флюксус – это смесь водевиля, вранья, детских игр и Дюшана»⁸⁴. Флюксус стал интернациональным объединением художников, ориентированным на разрушение художественных границ. Он позволил пренебречь традиционным искусством в пользу новой художественной практики, сместил акцент на самого художника⁸⁵.

Идеи флюксуса в своей статье описал один из теоретиков течения – Кен Фридман. В своей работе «12 идей Флюксуса»⁸⁶ он обозначил основные концепции движения, среди которых важные в дальнейшем глобализм, интермедийность, экспериментализм,

⁷⁹ Benjamin W. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1936.

⁸⁰ Васильева Е. *Фотография и внелогическая форма*. М.: Новое литературное обозрение, 2019. 312 с.

⁸¹ Clay, Steve, and Ken Friedman, eds. *Intermedia, Fluxus and the Something Else Press: Selected Writings by Dick Higgins*. Catskill, New York: Siglio Press, 2018.

⁸² Фиртич Е, Васильева Е. Джон Кейдж и проблема визуального представления акустического пространства *Искусство и дизайн: история и практика*. Материалы V Всероссийской научно-практической конференции. Санкт-Петербург, 2020. С. 367-371.

⁸³ Corita Kent, *Learning by Heart: Teachings to Free the Creative Spirit*, 1992. – приводится десятый пункт «Правил для студентов и преподавателей», цитирующий Дж. Кейджа.

⁸⁴ Macinuas, *Broadside Manifesto*, 1965. – «the fusion of Spike Jones, Vaudeville, gags, children's games and Duchamp»

⁸⁵ Foucault M., *Qu'est-ce qu'un auteur?*, 1969.

⁸⁶ Friedman K., *Twelve Fluxus Ideas*, *The Radical Designist journal*, 2007.

специфичность и континуальность. Следует указать, что схожими критериями оперирует искусство новых медиа, в том виде, в котором его описывает Питер Вайбель⁸⁷. В частности, манипуляция образами и словами, а также процессуальность, обнаруживают общие корни перформативного искусства флюксуса и видео-арта.

Сыграл ли феномен телевидения свою роль в становлении видео-арта? В определенном смысле – да⁸⁸. Видеоарт оспаривал традицию, в том числе, телевизионную. Стоит обратиться к первым годам формирования видео-арта как направления: телевизор, вошедший в инструментарий художников, приобретал качество объекта для деструкции - своеобразного зеркала, в котором отражалась усталость от перенасыщения информацией. Здесь представляется возможным обратиться к явлению «партизанского телевидения», явлению, обязанному своим названием выходу статьи Пола Райана «Кибернетическая партизанская война»⁸⁹.

В конце 1960-х в США появились видеокolleктивы («Global Village», «Video Free America», «Videofreex»), противопоставившие коммерческое телевидение и авторские программы⁹⁰. Начиная свою деятельность с объединения реальных и постановочных съемок, постепенно художники, заимствуя некоторые стратегии телевидения, пришли к созданию экспериментальных телевизионных мастерских и неограниченных цензурой каналов.

В то же время, видео стало способом документации для художников-акционистов, что позволило развиваться жанру видеоперформанса. В 1971-ом году в Нью-Йорке была организована видеолaborатория на общественном телеканале, а художники получили возможность финансирования Корпорации общественного вещания.

⁸⁷ P. Weibel. "Transformationen der Techno-aesthetik", в сб.: "Der digitale Schein", Frankfurt/M., 1991.

⁸⁸ Макарова М. Дизайн и телевидение: Интернациональный стиль и проблема минимализма. // МЕСМАХЕРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ - 2021. ЛВХПУ им. В. И. Мухиной - СПГХПА им. А. Л. Штиглица. Санкт-Петербург, 2021. С. 649-654.

⁸⁹ Ryan P., Cybernetic guerrilla warfare, 1970.

⁹⁰ Wooster A. Why don't they tell stories like they used to? // Art Journal Vol. 45, No. 3, Video: The Reflexive Medium, 1985.

2.3. Основные этапы развития видео-арта как художественной системы.

Начиная разговор об этапах становления непосредственно видео-арта, принято обращаться к американской практике, которая задавала направление развития – к моменту расцвета видеоискусства в Америке, другие страны на поприще видео-арта лишь набирают обороты. Почему Америка? Одной из причин явилась глобализация, упомянутая в предыдущем параграфе в качестве одной из черт, присущих течению Флюксус. С начала своего образования, Соединенные Штаты формировались как мультикультурное объединение, эта мультикультурность позволила синтезировать традицию, религиозные направления и философию разных народов, стремиться к глобализации, в том числе, внутри видеоискусства как направления.

Достижения в электронных и цифровых технологиях, поддержка и финансирование государственными телеканалами, признание в качестве формы искусства музейным аппаратом – содействовали становлению США, и Нью-Йорка в частности, как центра развития видеоискусства.

Рассмотрим подробнее деятельность основных художников американского видео-арта. Работы основателя видео-арта Нам Джун Пайка, предвосхитившие новое направление в медиаискусстве, были созданы в период его приверженности течению Флюксус, которое рассматривалось в предыдущем параграфе. Так, в 1959-ом году Пайком была представлена композиция «Homage a John Cage», состоявшая из заранее записанных звуков, издаваемых людьми и другими объектами. Первой технологической работой стала «Zen for the film» (1962-ой год): на экран транслировалось белое пятно с неотснятой пленки, а сам «фильм» составляли случайные тени и проекции пыли. В 1963-ем году состоялась первая выставка – «Exposition of Music-Electronic Television», в которой Пайк принял участие со своей инсталляцией из 12-ти телевизоров – эта работа считается ранним примером интерактивности в его творчестве: изображение в телевизорах искажалось за счет магнитов, которыми, в свою очередь, мог управлять зритель.

В 1964-ом началось сотрудничество Пайка с виолончелисткой Шарлоттой Мурман. В сотрудничестве с Шарлоттой были созданы такие музыкальные перформансы, как «Opera sextronique», «TV Bra for Living Sculpture» и «TV Cello».

Эти работы не являются в прямом смысле видеоартом – экран в них выступает как самостоятельный объект исследования, а не способ демонстрации созданного художником видеопроизведения. Но вместе с тем, Нам Джун Пайк ввел в обиход понятия видеоперформанса, видеоскульптуры и видеоинсталляции как жанров.

А. Джезуа делит историю развития видео-арта на три направления: «камера на себя», «камера на мир» и технические эксперименты.⁹¹ Творчество американского видеохудожника Брюса Наумана можно отнести как раз в первую категорию. В ранней практике Науман отводит пристальное внимание «изучению» собственного тела в качестве художественного материала. Так, в работе Art make-up (1968) он покрывает лицо множественными слоями краски, а в Thighing (Blue) (1968) разминает мышцы собственной ноги. Практика Наумана - подчеркнуто монотонные работы, акцентирующие внимание на повторяющемся действии (Square dance (1968), художник намеренно побуждает зрителя к процессу обнаружения смысла: «Если пролететь мимо Square dance, никакого впечатления не останется; зато если не пожалеть немного времени, усилия окупятся. Искусство Наумана о многом, но прежде всего – об осознании»⁹².

Среди тех художников, которые отошли от телевизионного формата, можно выделить Билла Виолу. На его творчество оказала влияние электронная музыка (он состоял в экспериментальной группе Composers Inside Electronic Group), живопись, а также традиционное искусство Востока. После знакомства с Нам Джун Пайком во время своей работы в качестве технического директора экспериментальной видеостудии в Италии («Art/tapes/22»), в конце 1970-х годов Билл Виола вернулся в Америку и посвятил себя видео-арту.

В ранних работах – Space Between Teeth (1976), Sweet Light (1977), Four Songs (1976), The Reflecting Pool (1977-1979) Виола, подобно многим первым видеохудожникам, концентрировался на изучении возможностей видеосъемки. Выбранная им визуальная метафора – несовпадение реальности с ее отражением, эксперименты со статикой и движением.

Как отмечал сам Виола, «упражнением в технике» искусство перестало быть для него к концу восьмидесятых годов, после визита в Музей Прадо в Мадриде⁹³. В восьмидесятые годы, видеохудожники ищут специфические формы повествования,

⁹¹ Джезуа А. История российского видеоарта. Тт. 1-3. / А. Джезуа. М. Т. 1: 2007. 183 с.; Т.2: 2009.– 126 с.; Т.3: 2010; Антология российского видеоарта. Под. ред. А. Исаева. М., 2002.

⁹² Гомперц У. Непонятное искусство. От Моне до Бэнкси. М., 2016. С. 375-376.

⁹³ Пиликин Д. Билл Виола: «Понятие „мученик“ есть в каждой культуре, это универсальное понятие» // The Art Newspaper Russia: онлайн-издание. URL: <https://www.theartnewspaper.ru/posts/1080/> (дата обращения 17.10.2022).

создающие новые отношения между произведением и зрителем, нацеленные побудить зрителя к самостоятельному выстраиванию смыслов и значений. Норвежский исследователь Секе Динкла отмечает: «Рассказ какой-либо истории более не является просто сообщением каких-либо реальных или вымышленных событий, основанным на модели “отправитель-получатель”, но становится актом интеркоммуникации, которая определяется не столько автором, сколько читателем/реципиентом»⁹⁴.

Период 1980-х годов считается поворотным моментом в сфере видео-арта. В этот момент появляется первая массовая аналоговая видеокамера, выпущенная компанией Sony. Несмотря на сохранявшуюся высокую цену и большой размер, видеокамера стала доступна среднестатистическому потребителю. Это обстоятельство открыло новые возможности для экспериментов с изображением. С появлением цифровых камер в начале 1990-х, видео стало массово доступным.

В своих поздних работах -- Nantes Triptych (1992), The Greeting (1995), Martyrs (2014) Билл Виола нередко обращается к наследию Ренессанса, традиционному религиозному искусству. Он наполняет свои произведения знаками и символами, отсылками к произведениям живописи, исследует возможности нарративного видео-арта. В частности, он рассматривает вечную тему рождения и смерти.

Для творчества Виолы важна попытка вернуть качество живописного времени фильмографическому пространству – это распространенный подход и для видео-арта, и для кинематографа⁹⁵. Многие произведения Виолы отличаются замедленностью момента – во время взаимодействия зритель получает возможность всмотреться, ощутить мгновение. Описание этого принципа мы обнаруживаем и в классической теории медиа. «Можно сравнить полотно экрана, на котором демонстрируется фильм, с полотном живописного изображения. Живописное полотно приглашает зрителя к созерцанию; <...> предаться сменяющим друг друга ассоциациям. Перед кинокадром это невозможно. <...> Он не поддается фиксации»⁹⁶.

К 2000 году видео-арт приобрел статус массового явления: многие радикальные эксперименты первых лет стали привычными. Видео стало одним из доминирующих

⁹⁴ Dinkla, S. Virtual Narrations. From the Crisis of Storytelling to New Narration as a Mental Potentiality. 2004.

⁹⁵ Васильева Е.; Банников И. Живописная программа фильмов Дэвида Линча: художественная принадлежность и феномен моды // Теория моды: тело, одежда, культура. 2018. № 48.

⁹⁶ Benjamin W. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936.

художественных форматов. В этот период возникает новый формат –полнометражный видео-арт. Наиболее известным деятелем этого этапа можно назвать американского художника Мэттью Барни. В своих работах он раскрывает перед зрителем иррациональное пространство сна. Благодаря визуальному цитированию, игре с двойными смыслами, Барни создает собственную мифологию. Его проект The Cremaster Cycle (1994-2002) стал одним из наиболее заметных и значимых явлений в системе видео-арта последних десятилетий⁹⁷.

⁹⁷ Keller, A.; Ward, F. (Winter 2006), "Matthew Barney and the Paradox of the Neo-Avant-Garde Blockbuster", Cinema Journal, 45 (2): 3–16, 2006.

Глава 3. Проблемы экранной графики в компьютерной среде

В контексте данного исследования представляется важным обратить внимание на программу виртуальной изобразительной системы. В рамках третьей главы рассмотрены особенности появления и формирования визуальной эстетики веб-пространства и цифрового пространства. Особое место занимает исследование направления flat-design. В главе рассматриваются особенности проектирования выставочного пространства с учетом мультимедиа объектов.

3.1. Визуальное программирование и его система.

Начавшись в 1960-х годах с видео-арта на грани перформанса и первых экспериментов с цифровым изображением видео- и телеэкранов, обширная сфера медиаискусства обнаруживала себя все в новых и новых направлениях⁹⁸, по мере появления в обществе и освоения художниками новых технологий. Если для видеоартистов важными вехами внутри направления стало совершенствование и упрощенная доступность видеоаппаратуры, то для медиаискусства в целом одной из наиболее важных точек послужило преобразование сложных электронно-вычислительных машин (ЭВМ) в то, что сейчас мы называем персональным компьютером. А в дальнейшем – переход сети Интернета из категории узкоспециализированного явления в категорию глобального феномена: «Возникшее благодаря изобретениям, которые к художественному миру не имели прямого отношения, технологическое искусство [...] дало искусству толчок в направлении, которое раньше было вотчиной инженеров и технологов».⁹⁹ Интернет достаточно быстро приобрел статус одного из важнейших экономических секторов.

⁹⁸ Meggs P., Purvis A. Meggs' History of Graphic Design, 1983. - Wiley; 6th edition 2012.

⁹⁹ Раш М. Новые медиа в искусстве. М. : Ад Моргнем пресс, 2018.

Становятся востребованными новые области дизайна и искусства, связанные с медиа и интернет средой.

Этот момент стал импульсом к зарождению и дальнейшему развитию реальной графики, заинтересованности и озабоченности тем, что представляет собой визуальный интерфейс, изображение на экране, побудил экспериментировать с новым инструментом – компьютерным пространством, что впоследствии позволило активно развиваться формам экранных искусств уже на базе иных технологий. Теперь дизайнеры не только экспериментируют с традиционными практиками при помощи компьютерных технологий¹⁰⁰, но также изучают возможности новой среды.

Интернет открывает перед своими пользователями новое, неосвоенное пространство. Представленное в момент зарождения в основном текстовыми страницами, постепенно, к периоду 90-00-х годов, новое пространство наполняется информацией различного толка (не только текстом, но изображениями, аудио, видео, пиксельной анимацией, веб-пространство становится мультимедийным), в конечном итоге, возрастает значимость визуального программирования¹⁰¹. Программное обеспечение компьютера открыло для дизайнеров новые инструменты в работе с текстом и изображением.

Цифровая среда, обладая иными свойствами и порождая новые (электронные) виды носителей различного формата и предназначения, тем не менее, перенимает свойства традиционных средств передачи информации, а где-то даже где-то дополняет собою эти средства: «Вместо вытеснения книги электронными средствами коммуникации, произошло взаимопроникновение этих двух информационных направлений в рамках глобального процесса информатизации»¹⁰².

Отзывчивость и интерактивность нового пространства, широкий спектр возможностей (от типографических средств до анимационных техник), представленный расширяющимся компьютерным инструментарием – в свою очередь, стали фундаментом для трансформации традиционных практик, мультиплицирования возможных приемов и сфер внедрения цифровых носителей¹⁰³.

¹⁰⁰ Gordon B. The Complete Guide to Digital Graphic Design. London: T & H, 2005

¹⁰¹ McLuhan M., The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man. — Toronto: University of Toronto Press, 1962.

¹⁰² Эко У. От Интернета к Гутенбергу : текст и гипертекст // Чтение с листа, с экрана и "на слух" : опыт России и других стран: сб. матер. Для руководителей программ по продвижению чтения. М.: РШБА, 2009.

¹⁰³ Meggs P., Purvis A. Meggs' History of Graphic Design, 1983. - Wiley; 6th edition 2012.

В этом контексте, медиаискусство и графический дизайн, дополняя друг друга, сами по себе являясь междисциплинарными визуальными направлениями, стирают внутри своего поля деятельности границу между ремеслом и искусством, отвечая современным эстетическим и практическим запросам.

3.2. Визуальная система графики XX века и особенность формирования flat-design.

Дизайн в цифровой среде интересен тем, что, как упоминалось ранее, перенимает такие черты среды печатной, как: необходимость работы с организацией информации, формой, цветом, но в то же время задает новые критерии. Интерактивность, гипертекст и адаптивность верстки в проектировании веб-страниц или приложений, движение как форма взаимодействия со зрителем, новая скорость получения и передачи данных – формируют определенные визуальные критерии в создании цифровых продуктов. Коммуникативное пространство трансформируется, становится более динамичным.¹⁰⁴ В этих условиях происходит закономерное обращение к сформировавшемуся в период двадцатого века языку графического дизайна¹⁰⁵, как к визуальному языку, который, при всех особенностях новой среды, все так же необходим пользователю.

Основным вектором развития цифровой графики становится flat-design (плоский дизайн), в XXI-ом веке плоский дизайн начинают использовать такие крупные цифровые и веб- компании, как Google's Material Design, Apple и Microsoft. С 2017-го г. внутри flat-design образовалось ответвление semiflat-design, допускающее условную глубину изображения в рамках основного стиля. Flat-Design сочетает в себе черты таких явлений в художественной системе XX-го века, как Bauhaus, Швейцарская школа¹⁰⁶ дизайна и

¹⁰⁴ Васильева Е. Идея знака и принцип обмена в поле фотографии и системе языка // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2016. вып. 1. С. 4–33.

¹⁰⁵ Hollis, R. *Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920–1965* – New Haven: Yale University Press, 2006.

¹⁰⁶ Жирнов А. Н. Швейцарский стиль и проблема функциональности сайтов // Научные и практические тенденции современности: психология, дизайн, философия, экономика, право. Материалы науч.-практ. конф. Ростов-на-Дону, 11–13 декабря 2018 // Ростов-на-Дону: Наука-Спектр, 2019. С. 212–216.

минимализм.¹⁰⁷ Предполагая ясность графического высказывания, плоский дизайн отказывается от скевоморфизма (объема, теней, детальной прорисовки и иных средств натурализации) в пользу простых форм и цветовых акцентов, использования знаков и символов¹⁰⁸, акцентуации на типографике. Иначе говоря, flat-design «сохраняет идеологическую основу “интернационального стиля”»¹⁰⁹, обеспечивая, в первую очередь, ясность и удобство во взаимодействии с пользователем.

Стоит отметить, что термин flat-design чаще рассматривается в контексте проектирования веб-сайтов или мобильных приложений – такое внимание продиктовано спецификой обозначенных отраслей современного дизайна.¹¹⁰ В связи с этим, стоит также затронуть вопрос адаптивности, поскольку, на мой взгляд, именно он во многом определяет актуальность flat-design для веб-проектирования. Для интернационального стиля модульная система являлась одним из ключевых понятий в дизайне – позволяла организовать в листе все необходимые виды информации, а также открывала возможность для множества возможных комбинаций внутри одной системы.¹¹¹ Подобный подход широко обсуждался среди мастеров середины XX-го века, в частности, представитель направления конкретного искусства Рихард-Пауль Лозе отмечал необходимость создания адаптивных систем: «Периодические и модульные структуры станут законом конструирования нашего века, и нашей задачей будет оперировать этой системой. <...> Перед нами – поле бесконечной закономерности и безграничной эластичности».¹¹² Веб-дизайн привнес понятие адаптивной верстки или отзывчивого веб-дизайна (Responsible

¹⁰⁷ Eskilson, S. *Graphic Design A New History* / Eskilson S. // *Graphic Design A New History*. – New Haven: Yale University Press, 2012.

¹⁰⁸ Baudrillard, J. *L'échange symbolique et la mort*. Gallimard, Paris 1976.

¹⁰⁹ Васильева Е.В.; Гарифуллина Ж. С. / Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма. В: Знак: проблемное поле медиаобразования. 2018; № 3, стр. 45-46.

¹¹⁰ Васильева Е.В.; Гарифуллина Ж. С. / Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма. В: Знак: проблемное поле медиаобразования. 2018;

¹¹¹ Бу И. Система микрографики и визуальная практика «Новой волны»: к определению принципов современного дизайна / Бу И // *Обсерватория культуры*. – 2018. – Т. 15. – № 3. – С. 290–297.

¹¹² Hollis R. *Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920–1965*. New Haven: Yale University Press, 2006

Web Design).¹¹³ Интерактивная среда выходит за границы привычных типографских форматов, а дизайнерам приходится решать задачи адаптивности верстки для экранов разных форматов, а также рассматривать все возможные варианты навигации во время взаимодействия с интерактивным пространством.

Но, вне зависимости от выше обозначенного, мне кажется справедливым говорить о плоском дизайне в различных медиа-форматах, где отсутствует гипертекстовая структура, поскольку в данном случае мы, опять же, сталкиваемся с синтезисом полиграфических дизайнерских методик и пространства, в котором происходит движение. К тому же, термин «Интернациональный стиль»¹¹⁴ скорее является отражением идеологии, нежели строгой формы¹¹⁵, и объединяет целый ряд художественных программ¹¹⁶.

Flat-design, как и методы интернационального стиля, лежащие в его основе, активно используются в том числе в информационных или имиджевых медиа-роликах – возможности систематизации большого объема данных или сложной информации в нескольких секундах ролика позволяют облегчить процесс восприятия в условиях возросших темпов жизни и возникновения клиповой культуры восприятия.¹¹⁷ А упрощенная до символических изображений графика, характерная для плоского дизайна, позволяет использовать принципы классической анимации в рамках разработанной знаковой системы, расширяя границы ее уникальности.

Иначе говоря, в разработке проекта, который требует большей степени персонализации, flat-design дает возможность обратиться к необходимому перечню принципов установленной системы, не ограничивая строгим соблюдением визуальных приемов.

Особенно актуальны принципы flat-design для работы с музейными медиа- и веб-ресурсами, которые подразумевают разрешение не только художественных вопросов

¹¹³ Marcotte E. Responsive Web Design. Brief Books for People Who Make Websites, No. 4. 2011.

¹¹⁴ Meggs P., Purvis A. Meggs' History of Graphic Design, 1983. - Wiley; 6th edition 2012.

¹¹⁵ Васильева Е. В. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века // Международный журнал исследований культуры. 2016. № 4 (25). — С.72–80.

¹¹⁶ Frampton K. Modern architecture: a critical history, 1980.

¹¹⁷ McLuhan M., The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man. — Toronto: University of Toronto Press, 1962.

проектирования, но также решают множество практических задач.¹¹⁸ Проблема комплексного подхода в графическом дизайне становится более глобальной.¹¹⁹

3.3. Мультимедиа-объект в среде музейно-выставочного пространства.

Мультимедийное произведение в пространстве может выступать и как самостоятельный художественный объект, и как элемент поддержки: иначе говоря, либо пространство формируется вокруг него, либо оно участвует в формировании пространства. Если в первом случае компьютерные технологии служат инструментом для создания художественного объекта, то какой категорией можно охарактеризовать мультимедийный объект в отношениях второго типа, ведь он становится частью выставочного дизайна?

Оформляя выставку немецкого Веркбунда в Париже 1930 г. Герберт Байер отмечал расширение инструментария выставочного дизайна: «Выставочный дизайн становится новым средством коммуникации, выходящим за рамки использования графики в двух измерениях. Он охватывает все возможности визуальных средств массовой информации».¹²⁰ Начиная с 1930 г. на Европейских выставках Байер устанавливал фотографии современной архитектуры под наклоном, задействуя пространство от потолка до пола, побуждая зрителя к иному взгляду на объект. Впоследствии, Байер продолжал поиски приемов, которые способствовали бы формированию нового типа отношений в цепочке зритель-объект. А на выставке в Москве 1959 г. идеи Байера получили свое развитие благодаря Джорджу Нельсону, Чарльзу и Рэй Имз и Бакминистеру Фуллеру – в повествовании выставки появились мультимедийные проекции с движущимся изображением.

Современные формы интерактивности способны находить более комплексный подход к выводу информации, учитывать многочисленные нюансы, проектировать восприятие и вести более точную работу. Стремление к численному увеличению медиа-

¹¹⁸ Васильева Е.В.; Гарифуллина Ж. С. / Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма. В: Знак: проблемное поле медиаобразования. 2018; No 3, стр. 45-46.

¹¹⁹ Meggs P., Purvis A. Meggs' History of Graphic Design, 1983. - Wiley; 6th edition 2012.

¹²⁰ Bayer H. Aspects of Design of Exhibitions and Museums. In: Curator: The Museum Journal 4, July 1961, № 3, p. 270.

носителей можно считать современной тенденцией развития общества. Возросшее количество информации, разрастание знаковых систем ¹²¹ повлекло за собой необходимость создания объектов, способных компетентно существовать в условиях гибридизации.

Вместе с тем, подобный статус объекта изменяет роль потребителя в контексте выставки, эмансипирует зрителя и в определенной степени наделяет правами соучастника (достаточно подробно этого явления касается Петер Вайбель в статье «Медиаискусство: от симуляции к стимуляции»¹²²).

Стоит также обратить внимание на экспозиционный процесс как взаимодействие цифровой реальности, экспонируемого и условности. Как именно происходит обращение к условно подлинной информации? Самым простым вариантом, пожалуй, является практика воссоздания предмета в формате дополненной реальности, когда средствами 3D-графики появляется возможность передать первоначальный образ предмета доподлинно, во всех подробностях. Но это воспроизводит лишь внешний облик, по сути, являясь внешней копией предмета в цифровом пространстве. Вновь обратимся Петеру Вайбелю и его статье «Медиаискусство: от симуляции к стимуляции». Рассматривая искусство постмодернизма, Вайбель в своих заключениях косвенно отсылается к уже рассмотренному ранее труду Бодрийера¹²³: «Достаточно вскользь упомянуть темы, места, предметы, и зритель сразу поймет, о чем идет речь. Простых намеков, явных или символических, туманных или скрытых отсылок вполне хватает, чтобы наделить изображение смыслом или значимостью.»¹²⁴ То есть, суммируя эти точки зрения, можно выдвинуть предположение о том, что медиа-образ может обладать потенциалом к воспроизведению культуры, заложенной в искомый артефакт. В таком случае, «искомой информацией» является «утраченная» жизнь подлинника. При этом, существование пары «предмет-процесс» не является совсем новаторским, в качестве самого простого примера (когда объект разговора является материальным объектом) это пара музыкальный инструмент-звучание или кисть художника-процесс создания картины. В случае, когда речь идет о нематериальном артефакте (такая ситуация часто возникает в естественно-

¹²¹ Baudrillard, J. *L'échange symbolique et la mort*. Gallimard, Paris 1976.

¹²² Вайбель П. Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции / пер. К. Бандуровского // Логос. 2015. № 4.

¹²³ Baudrillard, J. *L'échange symbolique et la mort*. Gallimard, Paris 1976.

¹²⁴ Вайбель П. Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции / пер. К. Бандуровского // Логос. 2015. № 4.

научных музеях, например, при разговоре о процессах внутри изучаемого объекта), в основном экспонируется ход процесса, который условно-визуализирован (в печатных или цифровых носителях). Методы внедрения среды могут быть самые различные, не исключая приемы медиаискусства, а, возможно, и устанавливая их во главе списка в качестве наиболее действенных. Так или иначе, можно говорить о том, что «утраченная» жизнь подлинника не способна к воспроизведению вне среды синтеза артефакта и технологии, как предмет за рамками контекста не проявляет своей истинной ценности, так и одно только цифровое изображение или воссоздание предмета не обладает присущей артефакту исторической ценностью, аурой «исключительного» объекта. Здесь также стоит отметить рассматриваемую ранее систему интернационального стиля в графическом дизайне и flat-design, поскольку изображаемый символ в обоих случаях концентрирует в себе смыслы и отсылается к искомому предмету.

В подобных условиях новой визуальности образа зритель становится звеном цепочки воспроизведения культуры. Так же, как в художественном пространстве «зритель обеспечивает контакт работы с внешним миром, расшифровывая и интерпретируя ее внутреннюю определенность, и тем вносит свой вклад в творческий акт»¹²⁵, зритель в музее вовлекается в ход развития экспонируемого, что стало возможным благодаря появлению интермедийности и интерактивности в качестве неотъемлемых черт современных выставочных пространств. Если искусство двадцатого века, так или иначе, длительное время существовало в парадигме фотографии, современное искусство прочно закрепилось в поле ориентации на пользователя.

Прежде задача утверждения произведения искусства накладывалась на выставочные пространства – те, в качестве институционального пространства, устанавливали критерии, исходя из которых объект имел или не имел права экспонироваться и считаться объектом искусства. В области современного искусства эпохи постмодернизма характерным аспектом является синтез сфер деятельности, привлечение не только изобразительного искусства, но науки, техники, дизайна, выставка формируется как живое пространство, все элементы которого подчинены единому замыслу, экспонаты принимают непосредственное участие в формировании этой единой среды, не являются статичными объектами наблюдения.

Более того, музей постепенно теряет статус «хранилища древности», развиваясь в сторону общественного пространства, целью которого становится создание впечатления,

¹²⁵ Duchamp M. The Creative Act//Session on the Creative Act, Convention of the American Federation of Arts. Houston, Texas. April 1957.

что является закономерным результатом переориентировки в парадигму пользователя, иначе говоря: «уровень визуальных ожиданий достиг такой степени, когда жажда глядеть на экран трансформируется в желание чего-то ещё. Именно это <...> ставит музей в положение, когда он может дать нечто такое, чего нельзя получить по телевизору или на экране видео.»¹²⁶

¹²⁶ Гюйссен А. Бегство от амнезии. Музей как массмедиа / пер. А. Патрикеева // Искусство. 2012. № 2.

Глава 4. Проблема изучения системы мирового океана и его представления в визуальной среде

Мировой океан является предметом исследования во множественных областях, предполагает изучение различных культур. Обширный спектр возможностей изучения Мирового океана открывает возможность графического и гуманитарного вторжения в тему.

4.1. Подходы к изучению Мирового океана.

Изучение Мирового океана в современном мире представляет собой одну из важнейших исследовательских сфер. Воды Мирового океана покрывают больше половины поверхности планеты Земля, охватывают все материки, Мировой океан является источником большинства биологических, минеральных и энергетических ресурсов планеты, на долю Мирового океана приходится около 90% мировой торговли¹²⁷. Именно в воде зародилась первая жизнь. В перечне целей ООН в области устойчивого развития сохранение и рациональное использование водных ресурсов Земли занимает 14-ое место.¹²⁸ Период с 2021 г. по 2030 г. был объявлен Организацией Объединенных Наций Десятилетием наук об океане в интересах устойчивого развития. Изучение океана продолжается для познания тайн прошлого нашей планеты и прогнозирования будущего, поиска новых источников энергии и лекарств от неизлечимых болезней.

¹²⁷ The ocean – the world’s greatest ally against climate change// United Nations Climate Action: сайт. URL: <https://www.un.org/en/climatechange/science/climate-issues/ocean> (дата обращения 24.01.2023).

¹²⁸ Goal 14: Conserve and sustainably use the oceans, seas and marine resources// Sustainable Development Goals: сайт. URL: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/oceans/> (дата обращения 24.01.2023).

Геологические данные помогают ограничить временные рамки существования жидкой воды на Земле. Образец горной породы, образовавшейся во время подводного извержения, извлеченный из зеленокаменного пояса Исуа, свидетельствует о том, что вода существовала на Земле 3,8 миллиарда лет назад.¹²⁹ Если океаны существовали раньше, какие-либо геологические свидетельства либо еще не обнаружены, либо с тех пор были уничтожены геологическими процессами. Однако совсем недавно, в августе 2020 г., исследователи сообщили, что вода, достаточная для заполнения океанов, возможно, всегда была на Земле, с самого начала формирования планеты.¹³⁰

Точкой отсчета в изучении водной поверхности нашей планеты можно считать XV в., когда человечество вступило в эпоху Великих географических открытий. Ранние исследования морских путей не имели глобального влияния. Конечно, взаимодействие человека и гидросферы началось гораздо раньше, но именно технический прогресс и возрастающая конкуренция между государствами Европы стали толчком к изучению более обширных задач.¹³¹ Само же понятие «Мировой океан» сформировалось лишь к середине XVII в., благодаря нидерландскому географу Бернхарду Варену. В 1872 состоялась первая океанографическая экспедиция¹³².

Современная концепция Мирового океана принадлежит российскому и советскому географу, океанографу и картографу Юлию Шокальскому, именно он впервые ввел понятие «Мировой океан» в науку¹³³, описав Индийский, Атлантический, Северный Ледовитый и Тихий океаны как части единого Мирового океана.

В XX столетии исследования Мирового океана привели к появлению глобальных научных проектов (например, WOCE – World Ocean Circulation Experiment, «Полигон-70», ПОЛИМОДЕ), международных конференций, совместных научных экспедиций. В XIX в.

¹²⁹ Pinti D.; Arndt N., "Oceans, Origin of", Encyclopedia of Astrobiology, Springer Berlin Heidelberg, 2014.

¹³⁰ Piani L.; Marrocchi Y.; Rigaudier T.; Vacher, L.; Thomassin D.; Marty B. "Earth's water may have been inherited from material similar to enstatite chondrite meteorites". Science. 369, 2020.

¹³¹ Ведюшкин В. Российская историческая энциклопедия. Т. 3. М., 2016.

¹³² Происхождение и развитие океана / Богданов Ю. А., Каплин П. А., Николаев С. Д. — М.: Мысль, 1978.

¹³³ Гусев А. М. Антарктида. Океан и атмосфера. — М.: Просвещение, 1983.

впервые был разработан способ измерения глубин¹³⁴. А совершенствование технологий позволило усложнить и углубить области поисков, как в прямом, так и в переносном смысле. Были созданы карты глубин океана, а также зафиксированы основные формы океанического рельефа. В 1960 г. было совершено уникальное погружение в Марианский жёлоб с последующим описанием глубинной жизни.

Технологизация научных исследований получила новое развитие с запуском специализированных океанографических спутников (с 1970 г.) Процесс океанических исследований продолжается и в наше время.

4.2. Основные направления изучения.

Институт океанологии имени Петра Петровича Ширшова РАН приводит следующие научные приоритеты в сфере изучения Мирового океана¹³⁵:

ОБЩАЯ ЦИРКУЛЯЦИЯ ОКЕАНА И КЛИМАТ

Наблюдаются изменения климата океана, выявляются закономерности климатической изменчивости. Исследования в этой области позволяют производить прогнозы изменений климата¹³⁶ суши в границах от сезона до столетия. Поскольку Мировой океан является основным компонентом гидросферы Земли, он также является неотъемлемой частью жизни на Земле, частью круговорота углерода и воды и — как огромный резервуар тепла — влияет на климат и погодные условия.

РИСКИ И ОПАСНЫЕ ЯВЛЕНИЯ В МИРОВОМ ОКЕАНЕ

Исследуются природные катаклизмы, экстремальные явления в области Мирового океана, проводится наблюдение сейсмической и штормовой активности, моделирование, разрабатываются методы долгосрочного прогноза. Происходит картирование и изучение

¹³⁴ Шокальский Ю. М. Океанография. — 2-е изд. — Л.: Гидрометеорологическое издательство, 1959.

¹³⁵ Концепция научной деятельности // Федеральное Государственное Бюджетное Учреждение Науки Институт Океанологии Им. П.П. Ширшова Российской Академии Наук: сайт. URL: <https://www.ocean.ru/index.php/homepage/strategiya-reglamenty-i-otchetu/item/1061-kontseptsiya-nauchnoj-deyatelnosti-io-ran> (дата обращения 24.01.2023).

¹³⁶ Гусев А. М. Антарктида. Океан и атмосфера. — М.: Просвещение, 1983.

процессов, которые ведут к стремительному изменению рельефа и структуры морского дна, с целью минимизировать риски техногенных катастроф. В целях создания прогнозов ветро-волновых условий, подъема уровня воды и оценки влияния на морскую деятельность производится описание ветро-волновых характеристик Мирового океана.

ЭКОСИСТЕМЫ ОКЕАНА И БИОРЕСУРСЫ

Производится оценка реакции биосистем на промышленное воздействие, исследуется воздействие климата и антропогенной нагрузки на экосистему океана. В 2021 году 43 ученых-эксперта опубликовали первую версию научной основы, которая посредством интеграции, обзора, уточнений и стандартизации позволяет оценивать уровни защиты морских охраняемых районов и может служить руководством для любых последующих усилий по улучшению, планированию и мониторингу качества и степени защиты морской среды.¹³⁷

ШЕЛЬФ И ПРИБРЕЖНЫЕ ЗОНЫ МОРЕЙ И ОКЕАНОВ

Интерес к прибрежным зонам связан с ростом хозяйственной деятельности на прибрежных территориях. Прибрежная морская зона является переходной зоной с интенсивной человеческой деятельностью. Хозяйственное освоение прибрежных зон приводит к быстрому разрушению ландшафтов и прибрежных геологических систем в результате механического разрушения горных пород. В настоящее время существует необходимость разработки критериев уязвимости прибрежных вод на основе современных знаний.

ГЕОЛОГИЯ, ГЕОХИМИЯ, МИНЕРАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И УГЛЕВОДОРОДЫ ОКЕАНА

В XXI в. мир столкнется с истощением многих стратегических полезных ископаемых на суше. В связи с этим, закономерности локализации промышленно-важных рудных минералов на морском дне и разработка методов их добычи являются приоритетными научными исследованиями для геологов и минералогов. Изучается строение морского дна, тектоника литосферных плит, составляется подробная летопись

¹³⁷ "Improving ocean protection with the first marine protected areas guide". Institut de Recherche pour le Développement. Retrieved October 19, 2021.

геологических изменений в морской среде¹³⁸. Производится оценка ресурсов полезных ископаемых различного происхождения на континентальных окраинах и во внутриокеанических зонах, окраинных и внутренних морях.

Вне контекста научной сферы, тема океана обнаруживает себя в художественной сфере, вызывая интерес у художников, а также привлекает внимание историков, поскольку имеет отношение к развитию цивилизаций, торговле и военному делу.

Как можно видеть, исследования Мирового океана связаны со всеми сферами жизнедеятельности планеты и человечества.

Тема водных ресурсов часто становится предметом интереса для музеев. В основном, представлена дробной специализацией (Santa Barbara Museum of Natural History Sea Center, Deutsche Meeresmuseum, Man in the Sea Museum of Panama City Beach, Центральный военно-морской музей имени Петра Великого,) или национальными музеями (Australian National Maritime Museum, İstanbul Deniz Müzesi, Marine Museum of Manitoba) которые посвящены отдельным аспектам морской жизни. Также, нередко среда Мирового океана представлена живыми экспозициями – аквариумами, демонстрирующими наглядное многообразие обитателей водной части планеты (Aquarium of the Dubai mall, Приморский океанариум, The Georgia Aquarium, Osaka Aquarium KAIYUKAN, S.E.A. Aquarium). Форма представлений описываемых музеев достаточно буквальна: в экспозиции применяются инженерные модели, артефакты, в палеонтологических разделах материал представлен формой трудно идентифицируемых ископаемых, в сфере морской флоры и фауны демонстрируемым материалом становятся живые образцы в естественной среде обитания. Музеи ссылаются на реальные объекты. Часто располагаются в исторических зданиях.

Следует также выделить исключения в виде комплексных музеев, таких как Navy museum in Den Helder и National Maritime Museum of China. Комплексные музеи требуют более сложного подхода, поскольку обладают массивами разнородной информации. Так, например, National Maritime Museum of China в палеонтологической экспозиции активно прибегает к помощи графики в вопросах воссоздания неизвестного современному человеку визуального ряда, воспроизводит среду и процессы, происходящие внутри,

¹³⁸ Моисеев П. А. Биологические ресурсы Мирового океана. — 2-е изд. — М.: Агропромиздат, 1989.

создает впечатление от визита не только внутренней коллекцией, но и концепцией всего архитектурного решения¹³⁹, полностью существующего в контексте водной тематики.

Обратившись к ПРИЛОЖЕНИЮ 3 данной работы, можно также отметить следующие опорные пункты в области морской музеологии:

- Один из старейших морских музеев датируется 1709 г. – Центральный военно-морской музей имени императора Петра Великого в Санкт-Петербурге.
- Основная масса музеев возникла в XX в., пик образования пришелся на 90 гг. XX в., тенденция активно продолжалась уже после 2000 г.
- Самым современным комплексом, на сегодняшний день, является Национальный музей Китая в Тяньцзинь, открытый в 2020 г..

4.3. ФГБУК Музей-заповедник «Музей Мирового океана» города Калининград.

Калининградский музей Мирового океана (ФГБУК Музей-заповедник «Музей Мирового океана» города Калининград)¹⁴⁰ является первым в России комплексным маринистическим музеем. Имеет экспозиции, посвящённые судоходству, морской флоре и фауне, картографии, этнографии, палеонтологии, геологии и гидрологии мирового океана¹⁴¹, а также маринистическую библиотеку и действующую экологическую станцию. В пространстве музея проходят лекции, праздничные мероприятия, художественные выставки, музей хранит коллекцию живописи, скульптуры и декоративно-прикладного искусства. Музей имеет собственные туристические маршруты.

Предоставляя свои коллекции в распоряжение историков, археологов, искусствоведов, палеонтологов, биологов и других специалистов, музей участвует в их

¹³⁹ Harrouk C. COX Architecture's National Maritime Museum of China Opens to the Public// Arch Daily The World's Most Visited Architecture Website: сайт. URL: <https://www.archdaily.com/935383/cox-architectures-national-maritime-museum-of-china-opens-to-the-public> (дата обращения 25.01.2023).

¹⁴⁰ Музей-Заповедник «Музей Мирового Океана»: сайт. URL: <https://www.world-ocean.ru/> (дата обращения 25.01.2023).

¹⁴¹ Морское собрание: каталог лучших музейных предметов Музея Мирового океана. – Калининград: Творческая группа S-Media, 2015.

исследованиях, а также делится собственными источниками с исследователями и учеными.

Проект музея появился в 1990 г., а точкой отсчета музейной деятельности стал 1994 г. – тогда на причале судна «Витязь» были оборудованы первые экспозиционные площади. В 2003 г. завершается строительство главного выставочного корпуса.¹⁴²

На сегодняшний день, музей активно развивается – продолжается работа над экспозицией «Мировой океан» в корпусе «Планета Океан», в планах музей «Берега» в Светлогорске, экспозиция «Россия на Балтике» для «Елизаветинского форта» в Балтийске, открытие яхтенной гавани и «Визит-центра».

В сентябре 2022 г. Музей Мирового океана получил статус «музея-заповедника», определяющий не только его внутреннее развитие, но также развитие открытых пространств, ландшафта и акватории. В музее создана уникальная для страны Набережная исторического флота.

В состав музейного комплекса входят 14 объектов, в их числе как современные помещения выставочных залов (Главный корпус экспозиция «Глубина» и ожидающий ввода в эксплуатацию Экспозиционный корпус «Планета Океан»), действующие судна, составляющие уникальную в морской музейной практике набережную исторического флота (Военно-морской центр «Куб воды», ПЛ Б-413, ГС Бе-12, научно-исследовательское судно «Витязь», средний рыболовный траулер СРТ-129), так и исторические архитектурные постройки (Выставочный центр «Пакгауз», Историко-культурный центр «Фридрихсбургские ворота», «Королевские ворота»). Филиалы музея также располагаются в Санкт-Петербурге (Ледокол «Красин»¹⁴³) и Светлогорске (Морской выставочный центр).

В среде музея производится работа по направлениям научной деятельности, таким, как морская аквариумистика, мониторинг окружающей среды, подводная археология,

¹⁴² Сивкова А. В. Музей Мирового океана 30 лучших лет/ Музей Мирового океана. – Калининград:, 2020.

¹⁴³ Музей Ледокол «Красин»: сайт. URL: <https://www.krassin.ru/> (дата обращения 12.02.23)

сохранение исторических судов¹⁴⁴, консервация и реставрация объектов подводного наследия. Фонд музея содержит более 100 тысяч единиц хранения.

Официальная миссия музея Мирового океана заключается в формировании целостного мировоззрения через осознание богатейшего ресурса Земли – океанского пространства, соединяющего страны и континенты.

Перечень векторов деятельности музея составляют научно-исследовательская, экспозиционно-выставочная, культурно-просветительская, издательская и информационная.

Разносторонний характер филиалов музея, его тематических отделов и целевой аудитории открывает обширные возможности внедрения интерактивных цифровых и мультимедиа технологий. Музей работает с сенсорными и цифровыми экранами, ведет деятельность на веб-ресурсах и видеохостингах (YouTube), развивает аккаунты в социальных сетях.

В распоряжении музея находится обширная база мультимедийных объектов: от рекламных экранов в уличной среде до собственного голографического театра. На борту научно-исследовательского судна «Витязь» находится уникальная медиа-точка – ранее существовавшую экспозицию дополнил мультимедийный комплекс «Дно Мирового океана». Комплекс работает по методу световой проекции на полупрозрачные отражательные экраны, установленные на специальный каркас таким образом, чтобы образовать пирамиду.

На данный момент, в качестве видеоконтента для объекта используются средства компьютерной 3D-графики – посетители могут увидеть извержение подводного вулкана, черных курильщиков, а также одних из самых глубоководных рыб на планете. Тем не менее, технология позволяет также транслировать 2D-графику, что было протестировано во время визита в музей.

Экспликация основных музейных экспозиций выдержана в единой минималистичной стилистике, активно используются контурно-векторные и пиктографические изображения. Экспликация временных выставок оформляется индивидуально.

¹⁴⁴ Стрюк В. Л. Актуальные проблемы сохранения исторических судов: Материалы Международной конференции / Отв. ред. В. Л. Стрюк. — Калининград: Терра Балтика, 2005.

Музей Мирового океана ведет издательскую деятельность с 1991 г. В том числе: каталоги («Люди моря»¹⁴⁵, «Знаменитые корабли. К 100-летию со дня рождения Е.В. Войшвилло»¹⁴⁶, «Морское собрание. Каталог лучших музейных предметов музея мирового океана»¹⁴⁷), путеводители («Тропа Станислауса Кауэра», «Музей Мирового океана. Путеводитель», «Путеводитель по берегам Самбии»), научные труды, материалы конференций, брошюры, буклеты, календари и открытки. Особый акцент сделан на детские и школьные печатные издания («Атлас. Опасные морские животные», «Все о селедке»¹⁴⁸, «Азбука Балтийского моря»¹⁴⁹ и др.), а также издает книги, посвященные деятельности комплекса.¹⁵⁰

В целом, на сегодняшний день, деятельность Калининградского музея Мирового океана можно охарактеризовать в том числе как стремление к созданию комплексного общественного образовательного пространства с комфортной и информативной средой. Музей является одной из наиболее знаковых и узнаваемых точек притяжения города¹⁵¹.

¹⁴⁵ Сивкова А. В. Люди моря. Этнографическая коллекция Юго-Восточной Азии.

Альбом-каталог/ под. Ред. А.В. Сивковой; Музей Мирового океана. – Калининград, 2018

¹⁴⁶ Знаменитые корабли. К 100-летию со дня рождения Е.В. Войшвилло/ Терра Балтика. – Калининград, 2006.

¹⁴⁷ Зубина Л. В., Бойкина И. Н. Морское собрание. Каталог лучших музейных предметов музея мирового океана/ под. Ред. Л.В. Зубиной, И.Н. Бойкиной; Планета. – Калининград, 2015

¹⁴⁸ Артемова О. Все о селедке / сост. Артёмов О.; Музей Мирового океана. – Калининград, 2021.

¹⁴⁹ Манукян Ю. Атлас Балтийского моря / сост. Манукян Ю.; Музей Мирового океана. – Калининград, 2015.

¹⁵⁰ Сивкова А. В. Музей Мирового океана 30 лучших лет / под. Ред. А.В. Сивковой; Музей Мирового океана. – Калининград, 2020.

¹⁵¹ Стрюк В. Л. Музеи Калининградской области / ответственный редактор: В. Л. Стрюк. — Справочник. — Калининград: Федеральное агентство по культуре и кинематографии России, Музей Мирового океана, «Терра Балтика», 2005. — 180 с.

Глава 5. Разработка проекта

В рамках главы регламентированы основные этапы работы над практической составляющей проекта. Проект посвящен изучению и применению принципов визуальной графики в проектах с использованием мультимедиа-ресурсов. Проект создан на базе Калининградского музея Мирового океана (ФГБУК Музей-заповедник «Музей Мирового океана» г. Калининград). Дипломная работа включает в себя исследовательскую часть и графический проект, сочетающий теоретические и прикладные подходы к дизайну.

В ходе исследования и анализа формирования современной мультимедийной и экспозиционно-выставочной культуры были сделаны выводы, способствовавшие дальнейшей концептуальной разработке и созданию визуальной базы, формирующей общую среду выставки «Древние обитатели морских глубин».

5.1. Общие положения.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Целью проекта является разработка графической и мультимедийной концепции выставки «Древние обитатели морских глубин», для ФГБУК «Музей-заповедник «Музей Мирового океана» г. Калининград, направленной на формирование нового опыта восприятия музейных ценностей.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

Цель исследования определяет следующие задачи:

1. Изучение медиаискусства как феномена визуальной системы XX в..
2. Изучение основных направлений графического дизайна XX в..
3. Изучение системы образа XX в..
4. Изучение мирового опыта системы визуального сопровождения музеев, связанных с темой Мирового океана.
5. Разработка концептуального решения организации графической среды музея.
6. Разработка цифровых и печатных носителей, создание медиапродукта

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Актуальность исследования обусловлена сформированным глобальным медиа пространством. На сегодняшний день, средства медиа стали мощными, универсальными и полезными инструментами во всех областях жизни и во всех видах повседневной деятельности. Масштабы изменений ожидаемо нашли отражение в искусстве, новых формах творчества¹⁵². Отдельное внимание следует уделить особенностям восприятия новых форм зрителем, а также взаимосвязи медиа-арта с технологическими, философскими и социальными изменениями XX в..

Принципы формирования мультимедийной среды тесно связаны с идеологическими принципами графической традиции XX-XXI в.в..¹⁵³ Характеристикой визуального компонента культурно-общественных пространств выступает их креативный характер, основанный на индивидуальности и функциональности составляющих. Выявлено, что особенное внимание уделяется необходимости комплексного подхода и использованию новых технологий. Также представлены принципы создания новых форм графической поддержки.

Исследование также показывает значимость концептуального визуально-графического проектирования, особенно в пространстве музея – оно решает рекламные задачи, привлекает потенциальную аудиторию, оптимизирует процесс получения информации. Верно спроектированная среда облегчает коммуникацию между музеем и посетителями, техническое развитие открывает для этого новые возможности. А выбранный визуальный язык позволяет транслировать основные ценности и идеологию.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Предложен новый подход, основанный на проекции информации в плоскость современных принципов дизайна и понятных графических решений. Значительную роль играет синтез традиционных печатных материалов с мультимедийными художественными формами. Также важной частью проекта является теоретическая основа проекта, позволяющая создать масштабный систематический графический продукт.

¹⁵² Benjamin W. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936.

¹⁵³ Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. К.: Ника-Центр, 2004.

МЕТОДИКА СОЗДАНИЯ ПРОЕКТА

Основу данной работы составляет синтез прикладных и теоретических форм. В рамках работы над проектом проведено теоретическое исследование, в котором рассмотрены вопросы развития дизайна и медиа-арта. В работе над данным проектом было изучено влияние графических стилей и школ XX века на формирование системы медиаарта: создана подборка исследовательских материалов, реальных проектов, проведен их анализ, выявлены закономерности. В том числе, собраны основные примеры графического дизайна XX в., видео-арта и музеев маринистической тематики. Кроме того, осуществлена поездка в г. Калининград и произведен анализ музея на месте с получением обратной связи, который также положен в основу работы над проектом.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ ПРОЕКТА

Учитывая практику в пространстве музея, наметились основные группы целевой аудитории. В качестве основополагающих определены: дети младшего и среднего школьного возраста, посещающие музей в составе экскурсионных групп или с семьей, а также посетители, увлеченные тематикой музея, но не являющиеся экспертами в представленной области. Кроме того, в качестве дополнительной целевой аудитории, были также отмечены посетители, интересующиеся культурной жизнью города, поскольку музей является одной из самых значимых достопримечательностей Калининграда.

ВОЗМОЖНОСТЬ ПРАКТИЧЕСКОГО ПРИМЕНЕНИЯ

В процессе работы был подготовлен проект выставки «Древние обитатели морских глубин» для ФГБУК «Музей-заповедник "Музей Мирового океана"». Проект может быть реализован при организации данной выставки. В основе проекта заложена перспектива развития составных элементов в последующей выставочной деятельности музея. Отдельные элементы могут быть использованы при проведении выставок в проектах научных музеев маринистической направленности.

АПРОБАЦИЯ ПРОЕКТА

Данный проект прошел апробацию в академической и прикладной сферах.

- IV. Участие в научных конференциях: доклад «Видео-арт в системе визуальной культуры: понятие и основные аспекты» на конференции МЕСМАХЕРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ 2023.

- V. Академическая апробация проекта была реализована в рамках научных публикация: статья «Шестопалова М. Видео-арт в системе визуальной культуры: понятие и основные аспекты. // МЕСМАХЕРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ - 2023. — Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2023. — 432 с., ил. С. 419-424»¹⁵⁴, статья «Шестопалова М., Позднякова К. Виртуальная система и ее художественная программа: к проблеме изображения и языка. Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение, 2023» (в печати).
- VI. Практическая апробация проекта была реализована в рамках поездки в Калининград с возможностью протестировать мультимедийную часть проекта на различных носителях. Мультимедийный ролик был протестирован на таких медиа-точках, как мультимедийный комплекс «Дно Мирового океана» и голографический театр внутри экспозиции «Глубина». Также были проведены встречи с научными сотрудниками музея. Посещение музейного комплекса легло в основу предпроектного анализа, описанного в четвертой главе.

В процессе обучения в магистратуре был получен диплом победителя в проекте «Фестиваль науки в музее Мирового океана 2023», конкурс «Понятная наука», в номинации «Научно-популярное видео».

СОСТАВ ПРОЕКТА

В состав проекта вошли: авторский акцидентный шрифт для набора с альтернативными глифами, разработанные пиктографические элементы, мультимедийный ролик в технике рисованной анимации, два печатных издания (азбука и книга с иллюстрациями), карточная игра на основе книги, три формы плаката (имиджевая графика, афиша, информационный плакат) и линейка сувенирной продукции.

¹⁵⁴ Шестопалова М. Видео-арт в системе визуальной культуры: понятие и основные аспекты. // МЕСМАХЕРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ - 2023. — Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2023. — 432 с., ил. С. 419-424

Также в рамках существующего состава проекта заложена концепция создания и развития дальнейших элементов на основе уже существующих.

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Разработка представляет собой проект реализации морской палеонтологической выставки в графическом дизайне, на примере музея Мирового океана г. Калининград. Принципиально важным представляется контекст реализации проекта в условиях современного музейного комплекса.

Проект направлен на использование единого графического метода. Это обеспечивает стилистическое единообразие и устойчивость разработки. Визуальное единство проекта позволяет говорить о его идейной завершенности.

Основопологающим мотивом проекта стало объединение концепций «колыбель жизни» и «эмоциональный мост», что нашло отражение в сосуществовании брутальных, строгих, упорядоченных форм графики и фрагментов рисованных иллюстраций, а также в идее выстраивания эмоциональных связей посредством оригинальной пиктографики.

В проекте использован принцип преобразования визуальных форм. Изображения животных, населявших Древний океан, использованы как основа будущих графических элементов. Изображения выполнены в стилистике художественных иллюстраций с уклоном в сторону морфологической точности детализации, также на основе исходных данных разработаны пиктографические знаки, соотносимые с обитателями Древнего океана. Разработка акцентирует внимание на трансформации исторического образа в образ, близкий и знакомый современному человеку, упрощая восприятие образа и построение логической системы, с данным образом связанной.

Было принято решение не ограничиваться мультимедийными носителями, а расширить проект в сторону полиграфической составляющей. Обе части дополняют друг друга и раскрывают общий информационный посыл. Анимация и печатные издания составляют комплексный подход.

Графический принцип, основу которого составляет авторский шрифт, символные изображения и иллюстрации, реализован на разных носителях. Единый графический принцип применен в крупноформатных и в мелкоформатных носителях. Это обеспечивает целостность проекта.

Проект реализован с использованием современных графических систем. В частности, использовано следующее программное обеспечение: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe After Effects, ProCreate, Font Lab и другие программы.

5.2. Процесс разработки проекта.

Разработка проекта началась с работы над покадровой анимацией, поскольку было ясно, что именно она станет самым трудоемким элементом в теле проекта. Был определен временной промежуток, отмечены основные действующие лица. В качестве основных визуальных аналогов выступили ботанические иллюстрации, а также их современные интерпретации, транслирующие принцип точного сохранения морфологии предмета. Принцип ботанической иллюстрации было решено сочетать с визуальными техниками современной иллюстрации, были отрисованы первые эскизы фонов для того, чтобы утвердиться в визуальной стилистике анимации. Была заложена концепция развития анимационных роликов, которая в дальнейшем легла в основу развития всего проекта. Были отрисованы первые раскадровки. Ролик охватывает промежуток от Кембрия до Силура, затрагивая начало Девона. Поскольку существует запрос на продолжение анимационной линии, предлагается вариант развития, при котором каждый последующий ролик будет охватывать четыре промежутка стратиграфической шкалы, включая период, которым закончился предыдущий ролик. Суммарное время работы над покадровой анимацией составило 103 часа 48 минут. Отрисовка кадров производилась в ProCreate. Финальное сведение кадров и финальный монтаж проходили с использованием Adobe After Effects. Промежуточный вариант анимации был протестирован в музее в феврале 2023 г..

Параллельно с работой над покадровой анимацией, постепенно началась разработка акцидентного и символьного шрифтов. Исходя из концепции проекта, описанной в предыдущем параграфе, были разработаны пиктографические изображения для всех действующих героев анимационного ролика. Акцидентный шрифт образно перекликается с визуальным решением пиктограмм, сочетая в себе плавные и brutальные формы, что является референсом в сторону первых задокументированных графических изображений, а также найденных палеонтологических следов древней жизни в твердых породах.

Далее началась работа над печатными изданиями: было определено развитие изданий, два формата (книга и азбука), внутренняя и внешняя конструкция, содержание, исходя из определенной целевой аудитории. Каждое из изданий охватывает три полных геологических периода и захватывает начало четвертого. Каждый следующий том предлагается организовать по тому же принципу. Таким образом, за четыре тома можно охватить геохронологическую шкалу от Эдиакария до Четвертичного периода. В ходе

работы над книгой, появилась необходимость разработки карточной игры, основанной на сопоставлении иллюстраций и знаков изображаемых персонажей.

В книге 20х20 см каждый новый палео-период выделяется крупным шрифтовым разворотом, затем – разворот с самым узнаваемым персонажем, после – развороты с другими героями и полностью иллюстративный разворот. Принцип деления на временные отрезки с вынесением основных персонажей и совмещением иллюстраций со знаковыми изображениями получил свое развитие в имиджевых плакатах.

В дополнение к имиджевым плакатам были спроектированы плакат-афиша и информационный плакат. Информационный плакат содержит информацию обо всех проводимых в рамках выставки событиях. В то время, как плакат-афиша указывает на конкретное мероприятие из списка событий, анонсируя его в рамках выставочной деятельности. Кроме того, на основе паттерна была разработана концепция тизер-постеров – тизер-постер с графикой проекта может появиться на городских объектах как паттерн, уже после его дополняют разработанные плакаты для выставки.

Финальной стадией разработки проекта стало проектирование сувениров.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Данный проект был посвящен разработке графической и мультимедийной концепции выставки "Древние обитатели морских глубин" для ФГБУК «Музей-заповедник "музей мирового океана" г. Калининград».

Данный проект преследовал цель изучения истории появления и развития медиаискусств в идейно-визуальном ландшафте XX в., а также разработки графической и мультимедийной концепции выставки «Древние обитатели морских глубин», направленной на формирование нового опыта восприятия музейных ценностей. Эта цель успешно реализована в данном проекте.

В работе были реализованы следующие задачи:

1. Произведен анализ медиаискусства как феномена визуальной системы XX в..
2. Изучены основные направления графического дизайна XX в..
3. Изучена система образа XX в..
4. Проанализирован мировой опыт системы визуального сопровождения музеев, связанных с темой Мирового океана.
5. Разработано концептуальное решение организации графической среды музея.
6. Разработаны цифровые и печатные носители, создан медиапродукт.

Актуальность данного исследования была обусловлена возникновением глобального медиапространства. Сегодня медиа являются возможным, универсальным и полезным инструментом во всех сферах жизни и повседневной деятельности. Масштабы этих изменений находят отражение в искусстве, новых формах творчества. Особое внимание следует уделить тому, как эти новые формы воспринимаются зрителями, а также тому, как медиаискусство связано с технологическими, философскими и социальными изменениями XX в..

Принципы формирования мультимедийных сред тесно связаны с идейными принципами графической традиции XX-XXI в.в.. Визуальные компоненты культурно-

общественных пространств характеризуются творческим характером, который основан на индивидуальности и функциональности компонентов.

Среди теоретических работ были исследованы работы, изучающие художественные принципы и вектор развития дизайна в XX-XXI в.в.: Меггс Ф. «История дизайна»¹⁵⁵, Холлис Р. «Швейцарский дизайн»¹⁵⁶, Клэй С. и Фридман К.¹⁵⁷.

Теоретическая база, связанная с феноменологией объекта представлена такими трудами, как: Беньямин В. «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости»¹⁵⁸, Бодрийяр Ж. «Символический обмен и смерть»¹⁵⁹, Петровская Е. «Теория образа»¹⁶⁰, Васильева Е.В. «Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века»¹⁶¹

Значимыми работами по теории медиа для исследования стали: Маклюэн М. «Галактика Гутенберга: Становление Человека печатающего»¹⁶², Эко У. «От Интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст»¹⁶³, Васильева Е.В.; Гарифуллина Ж.С. «Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма»¹⁶⁴.

¹⁵⁵ Meggs P., Purvis A. Meggs' History of Graphic Design, 1983. - Wiley; 6th edition 2012.

¹⁵⁶ Hollis R. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920–1965. New Haven: Yale University Press, 2006.

¹⁵⁷ Clay S. Friedman K., Fluxus and the Something Else Press: Selected Writings by Dick Higgins. Catskill, New York: Siglio Press, 2018.

¹⁵⁸ Benjamin W. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936.

¹⁵⁹ Baudrillard, J. L'échange symbolique et la mort. Gallimard, Paris 1976.

¹⁶⁰ Петровская Е. Теория образа, 2010.

¹⁶¹ Васильева Е. В. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века // Международный журнал исследований культуры. 2016. № 4 (25). — С.72–80.

¹⁶² McLuhan M., The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man. — Toronto: University of Toronto Press, 1962.

¹⁶³ Эко У. От Интернета к Гутенбергу : текст и гипертекст // Чтение с листа, с экрана и "на слух" : опыт России и других стран: сб. матер. Для руководителей программ по продвижению чтения. М.: РШБА, 2009.

¹⁶⁴ Васильева Е.В.; Гарифуллина Ж. С. / Flat-Design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма. В: Знак: проблемное поле медиаобразования. 2018; No 3, стр. 45-46.

Не менее важная группа представлена исследованиями состояния медиа искусства: Лавджой М. «Цифровые течения: искусство в эпоху электроники»¹⁶⁵, Джезуа А. «История российского видеоарта»¹⁶⁶, Парфэ Ф. «Видео: искусство современности»¹⁶⁷, Вайбель П. «Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции»¹⁶⁸.

Наконец, представлены исследования и очерки в поле музейного пространства: Байер Х. «Особенности дизайна выставочных и музейных пространств»¹⁶⁹ и Гюйссен А. «Бегство от амнезии. Музей как массмедиа»¹⁷⁰.

Методика исследования заключалась в изучении влияния графических стилей и школ XX века на формирование системы медиаарта: проводился сбор исследовательских материалов, реальных проектов, их рассмотрение и анализ. Был сделан вывод о необходимости соблюдения целостного подхода и структуры при проектировании печатных и цифровых носителей. При этом отмечается необходимость создания индивидуального образа проекта.

На основе изученного материала выявлены концептуальные и стилистические особенности в дизайне, разработаны графические принципы и актуальные решения в формировании цельной визуальной среды. Основу данной работы составил синтез прикладных и теоретических форм. Кроме того, осуществлена поездка в г. Калининград и произведен анализ музея на месте с получением обратной связи, который также лег в основу работы над проектом.

¹⁶⁵ Lovejoy, M. *Digital Currents. Art in the Electronic Age.* / M. Lovejoy. – Routledge, 2005.

¹⁶⁶ Джезуа А. История российского видеоарта. Тт. 1-3. / А. Джезуа. М. Т. 1: 2007. 183 с.; Т.2: 2009.– 126 с.; Т.3: 2010; Антология российского видеоарта. Под. ред. А. Исаева. М., 2002.

¹⁶⁷ Джезуа А. История российского видеоарта. Тт. 1-3. / А. Джезуа. М. Т. 1: 2007. 183 с.; Т.2: 2009.– 126 с.; Т.3: 2010; Антология российского видеоарта. Под. ред. А. Исаева. М., 2002.

¹⁶⁸ Вайбель П. Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции / пер. К. Бандуровского // Логос. 2015. № 4.

¹⁶⁹ Bayer H. *Aspects of Design of Exhibitions and Museums.* In: *Curator: The Museum Journal* 4, July 1961, № 3, p. 270.

¹⁷⁰ Гюйссен А. Бегство от амнезии. Музей как массмедиа / пер. А. Патрикеева // Искусство. 2012. № 2

В качестве концепции была сформирована идея объединения концепций «колыбель жизни» и «эмоциональный мост», что нашло отражение в сосуществовании брутальных, строгих, упорядоченных форм графики и фрагментов рисованных иллюстраций, а также в идее выстраивания эмоциональных связей посредством оригинальных пиктографических изображений.

Вектор исследования был направлен в сторону особенностей создания медиа-продукта в культурном пространстве музейно-выставочной деятельности. Для данного направления свойственен большой объем специфической информации, что делает необходимым не только подчеркнуть особенность проекта, но и сохранить удобство и функциональность. Особое внимание было отведено взаимодействию цифровой среды и существующих направлений в поле графического дизайна.

Важным пунктом в проектировании новой визуальной системы является создание прототипа для дальнейшего использования.¹⁷¹

Актуальность исследования обусловлена сформированным глобальным медиа пространством. На сегодняшний день, средства медиа стали мощными, универсальными и полезными инструментами во всех областях жизни и во всех видах повседневной деятельности. Масштабы изменений ожидаемо нашли отражение в искусстве, новых формах творчества¹⁷². Отдельное внимание уделено особенностям восприятия новых форм зрителем, а также взаимосвязи медиа-арта с технологическими, философскими и социальными изменениями XX в..

Исследование также показало значимость концептуального визуально-графического проектирования, особенно в пространстве музея – оно решает рекламные задачи, привлекает потенциальную аудиторию, оптимизирует процесс получения информации. Верно спроектированная среда облегчает коммуникацию между музеем и посетителями, техническое развитие открывает для этого новые возможности. А выбранный визуальный язык позволяет транслировать основные ценности и идеологию.

Исследовательские разработки, реализованные в рамках диссертации, могут быть применены в последующих исследованиях медиаискусства. Практические новации данной работы могут быть внедрены в пространство музея Мирового океана, выявленный подход может быть использован при подготовке выставочных проектов в музеях,

¹⁷¹ Васильева Е. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века. // Международный журнал исследований культуры. 2016. № 4 (25). С. 72-80.

¹⁷² Benjamin W. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936.

связанных с точными, историческими или естественными науками. Мультимедийный формат представления информационного поля, по итогам работы, представляется востребованным и актуальным в культурно-общественном пространстве. Целостность визуального языка способствует транслированию идеологии пространства, решению вопроса коммуникации со зрителем. Были разработаны принципы графического и мультимедийного сопровождения музейно-выставочного пространства, созданы шаблоны печатных и медиа носителей.

Ключом к формированию визуальной концепции стало сочетание оригинальных элементов, функциональности и логической структуры, которые привлекли бы внимание аудитории и выделили проект из основной массы. Также стало важным создание единого образа и установка общих принципов для печатного и цифрового пространства.

Создание проекта предваряло теоретическое исследование.

В первой главе «ВИРТУАЛЬНАЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА КАК ФЕНОМЕН» рассматриваются одни из основополагающих работ в вопросах определения и восприятия образа. В настоящее время цифровые технологии распространены во многих сферах нашей повседневной жизни, но, более того, свое влияние они оказали в том числе на изобразительное искусство, принимая в процессе создания произведения вспомогательную, либо же определяющую роль. Цифровое искусство в наше время нередко можно увидеть уже не просто на дисплее персонального компьютера, но в пространстве музея и выставки, где оно выступает в качестве полноценного экспоната.

Выносятся на обозрение проблематика виртуальной изобразительной системы. Проанализированы труды Вальтера Беньямина, Жоржа Бодрийера, Мари-Жозе Мондзен и Жан-Люка Марьона.

Во второй главе «ГРАФИЧЕСКАЯ СИСТЕМА МУЛЬТИМЕДИА И ФОРМИРОВАНИЕ ЕЕ ВИЗУАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ» рассматриваются проблемы становления медиаискусства как такового, вопросы, связанные с трактовкой понятия медиаискусства, факторы, определившие развитие направления. Шестидесятые годы двадцатого века в этой парадигме стали периодом поисков в области видео-арта, а дальнейшее развитие технологий в восьмидесятые открыло пользователям новые возможности не только во взаимодействии со съемочной камерой и телеэкраном, но также стало плодотворной почвой для дальнейшего расширения функционала, инструментария и перечня направлений внутри медиаискусства.

В качестве одного из наиболее значимых проявлений медиаискусства, изучается процесс становления видео-арта, приводятся основные концепции и представители, такие как Нам Джун Пайк, Брюс Науман, Билл Виола и Мэттью Барни.

В третьей главе «ПРОБЛЕМЫ ЭКРАННОЙ ГРАФИКИ В КОМПЬЮТЕРНОЙ СРЕДЕ» рассмотрены особенности появления и формирования визуальной эстетики веб-пространства и цифрового пространства. Начавшись в 1960-х годах с видео-арта на грани перформанса и первых экспериментов с цифровым изображением видео- и телеэкранов, обширная сфера медиаискусства обнаруживала себя все в новых и новых направлениях, по мере появления в обществе и освоения художниками новых технологий. Если для видеоартистов важными вехами внутри направления стало совершенствование и упрощенная доступность видеоаппаратуры, то для медиаискусства в целом одной из наиболее важных точек послужило преобразование сложных электронно-вычислительных машин (ЭВМ) в то, что сейчас мы называем персональным компьютером.

Отзывчивость и интерактивность нового пространства, широкий спектр возможностей (от типографических средств до анимационных техник), представленный расширяющимся компьютерным инструментарием – в свою очередь, стали фундаментом для трансформации традиционных практик, мультиплицирования возможных приемов и сфер внедрения цифровых носителей.

Вместе с тем, подобный статус объекта изменяет роль потребителя в контексте выставки, эмансипирует зрителя и в определенной степени наделяет правами соучастника (достаточно подробно этого явления касается Петер Вайбель в статье «Медиаискусство: от симуляции к стимуляции»¹⁷³).

В четвертой главе «ПРОБЛЕМА ИЗУЧЕНИЯ СИСТЕМЫ МИРОВОГО ОКЕАНА И ЕГО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ В ВИЗУАЛЬНОЙ СРЕДЕ» рассматривается эволюционный процесс в подходах к изучению вопросов, связанных с Мировым океаном, приводятся действующие принципы представления музейных пространств на примере мировых морских музеев. В XX столетии исследования Мирового океана привели к появлению глобальных научных проектов (например, WOCE – World Ocean Circulation Experiment), международных конференций, совместных научных экспедиций. А совершенствование технологий позволило усложнить и углубить области поисков, как в прямом, так и в переносном смысле. Этот процесс продолжается и в наше время.

Отмечаются существующие недочеты и положительные стороны в общей тенденции. Раскрывается тема Калининградского музея Мирового океана, играющая существенную роль в заключительной главе.

¹⁷³ Вайбель П. Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции / пер. К. Бандуровского // Логос. 2015. № 4.

Калининградский музей Мирового океана ¹⁷⁴ является первым в России комплексным маринистическим музеем. Имеет экспозиции, посвящённые судоходству, морской флоре и фауне, картографии, этнографии, палеонтологии, геологии и гидрологии мирового океана, а также маринистическую библиотеку и действующую экологическую станцию. В пространстве музея проходят лекции, праздничные мероприятия, художественные выставки, музей хранит коллекцию живописи, скульптуры и декоративно-прикладного искусства. Музей имеет собственные туристические маршруты.

В среде музея производится работа по направлениям научной деятельности, таким, как морская аквариумистика, мониторинг окружающей среды, подводная археология, сохранение исторических судов ¹⁷⁵, консервация и реставрация объектов подводного наследия. Фонд музея содержит более 100 тысяч единиц хранения.

Официальная миссия музея Мирового океана заключается в формировании целостного мировоззрения через осознание богатейшего ресурса Земли – океанского пространства, соединяющего страны и континенты.

В целом, на сегодняшний день, деятельность Калининградского музея Мирового океана можно охарактеризовать в том числе как стремление к созданию комплексного общественного образовательного пространства с комфортной и информативной средой. Музей является одной из наиболее знаковых и узнаваемых точек притяжения города ¹⁷⁶.

Последняя пятая глава «РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА» описывает развитие концепции проекта и этапы его практической реализации. В главе изложены основные аспекты создания сопровождения для музейного пространства, особенности подачи материала и технические новации.

В ЗАКЛЮЧЕНИИ приводятся теоретические и практические выводы по теме исследования.

В процессе был подготовлен ряд приложений.

В ПРИЛОЖЕНИИ 1 «Основные образцы графического дизайна XX века» визуально представлена графическая программа XX в.

¹⁷⁴ Музей-Заповедник «Музей Мирового Океана»: сайт. URL: <https://www.world-ocean.ru/> (дата обращения 25.01.2023).

¹⁷⁵ Актуальные проблемы сохранения исторических судов: Материалы Международной конференции / Отв. ред. В. Л. Стрюк. — Калининград: Терра Балтика, 2005.

¹⁷⁶ Музеи Калининградской области / ответственный редактор: В. Л. Стрюк. — Справочник. — Калининград: Федеральное агентство по культуре и кинематографии России, Музей Мирового океана, «Терра Балтика», 2005. — 180 с.

В ПРИЛОЖЕНИИ 2 «Видео-арт и его основные образцы» в хронологической последовательности собраны основные образцы видео-арта.

В ПРИЛОЖЕНИИ 3 «Музеи Мирового океана – интернациональная практика» отражена международная практика в сфере морской музеологии.

В ПРИЛОЖЕНИИ 4 «Разработка проекта» представлены основные элементы разработки проекта.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

ИСТОЧНИКИ

1. Кандинский В. К вопросу о форме // Кандинский В. Избранные труды по теории искусства. Т. 1. М.: Гилея, 2001.
2. Кандинский, В. О духовном в искусстве / В. Кандинский. – Санкт-Петербург: Азбука-Классика, 2020.
3. Рудер Э. Типографика. М.: Д. Аронов, 2017.
4. Эйзенштейн С. Монтаж. М.: Музей кино, 2000.
5. Duchamp M. The Creative Act//Session on the Creative Act, Convention of the American Federation of Arts. Houston, Texas. April 1957.
6. Frampton K. Modern architecture: a critical history, 1980.
7. Friedman K., Twelve Fluxus Ideas, The Radical Designist journal, 2007.
8. Gropius W. The New Architecture and the Bauhaus, London, Faber and Faber, 1935.
9. Itten J. Design and form: the basic course at the Bauhaus. New York: Van Nostrand Reinhold, 1975.
10. Itten J. The Art of Color: the subjective experience and objective rationale of color. New York: Van Nostrand Reinhold, 1973.
11. Hollis, R. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920–1965 – New Haven: Yale University Press, 2006.
12. Macinuas, Broadside Manifesto, 1965.
13. Rand, P. Paul Rand: A Designer's Art. — New Haven : Yale University Press, 1985.
14. Rand, P. Design, Form, and Chaos. — New Haven : Yale University Press, 1994.
15. Tschichold J. Elementare Typographie// Burke C. Active literature: Jan Tschichold and New Typography L. Hyphen Press, 2007.
16. Tschichold J. Asymmetric Typography. – L.: Faber & Faber, 1967.

КНИГИ ПРИКЛАДНЫХ РЕКОМЕНДАЦИЙ

17. Брюс Блок «Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа» М., ГИТР. 2012
18. Владимирова М. Всемирная литература и режиссёрские уроки С. М. Эйзенштейна: Учебное пособие. – М.: Моск. Гос. Ин-т культуры, 1990.
19. Воган Т. Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов. СПб.: НТ Пресс, 2006.
20. Головня А. Композиция кинокадра. Учебное пособие. М., 1984.

ОБЩИЕ РАБОТЫ ПО ГРАФИЧЕСКОМУ ДИЗАЙНУ

21. Аристова Ж.С., Васильева Е.В. Принципы интернационального стиля в системе flat-design: графическая форма и визуальные условия образовательных и музейных web-систем: сборник статей/Казанский федеральный университет. - Казань, 2017.
22. Аронов, В. Р. Теория проектирования Томаса Мальдонадо. Из XX в XXI век. // Проблемы дизайна-6 / М.: НИИ теории и истории изобразительных искусств Российской академии художеств, 2011.
23. Васильева Е. Деконструкция и мода: порядок и беспорядок // Теория моды: одежда, тело, культура. 2018. № 4. С. 58-79.
24. Васильева Е.В. Дюссельдорфская школа фотографии: социальное и мифологическое // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2016. Вып. 3.
25. Васильева Е. Идеология знака, феномен языка и «Система моды» / Теория моды: тело, одежда, культура. 2017.
26. Васильева Е. Идеальное и утилитарное в системе интернационального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века. // Международный журнал исследований культуры. 2016. № 4 (25).
27. Васильева Е. Идея знака и принцип обмена в поле фотографии и системе языка // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2016.
28. Васильева Е. Мода и ее теоретическая практика // Теория моды: одежда, тело, культура. 2021. № 3 (61). С. 347-354.
29. Васильева Е. Мода и минимализм: идеология, структура и форма // Terra artis. Искусство и дизайн. 2022. № 3. С. 12-27.

30. Васильева Е. Музыкальная форма и фотография: система языка и структура смысла // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2015.
31. Васильева Е. Национальная романтика и интернациональный стиль: к проблеме идентичности в системе финского дизайна // Человек. Культура. Образование. 2020, 3 (37), с. 57 - 72.
32. Васильева Е. Нэн Голдин // Foto & Video. 2004. No 10.
33. Васильева Е.; Позднякова К. Образовательная стратегия Bauhaus: к проблеме формирования базовых принципов дизайн-системы. // Искусство и дизайн: история и практика. Материалы VII Всероссийской научно-практической конференции. Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2022, сс. 56 – 61.
34. Васильева Е. В. Принцип объекта - Пространство формы. Морис Марино // Теория моды: одежда, тело, культура. 2019. № 4 (54). С. 347-352..
35. Васильева Е. Ранняя городская фотография: к проблеме иконографии пространства // Международный журнал исследований культуры, 2020, № 1 (37), с. 65 — 86.
36. Васильева Е.В.; Бу И. Система микрографики и визуальная практика «новой волны»: к определению принципов современного дизайна. В: Обсерватория культуры, 2018.
37. Васильева Е. Система традиционного и принцип моды / Теория моды: тело, одежда, культура. 2017. № 43. С. 1-18.
38. Васильева Е. Стереография Шухова: конструкция и пространство // Неизвестное российское фотоискусство: Сборник статей. М.: Три квадрата, 2020.
39. Васильева Е. «Сцена в библиотеке»: проблема вещи и риторика фотографии // Международный журнал исследований культуры. 2020.
40. Васильева Е. Тело как объект: феноменология телесного и система моды // Теория моды: одежда, тело, культура. 2022. № 1 (63). С. 85-103.
41. Васильева Е. В. Теория моды: миф, потребление и система ценностей. — 2-е изд. — М. / СПб: «Т8 Издательские Технологии» / «Пальмира», 2023.
42. Васильева Е. Феномен Женского и фигура Сакрального / Теория моды: тело, одежда, культура. 2016. № 42. С. 160—189.
43. Васильева Е. Феномен модной фотографии: регламент мифологических систем // Международный журнал исследований культуры, № 1 (26) 2017. С. 163—169.
44. Васильева Е. Фигура Возвышенного и кризис идеологии Нового времени // Теория моды: тело, одежда, культура. 2018.

45. Васильева Е. Финский дизайн стекла: апроприации, идентичность и проблема интернационального стиля // Теория моды: тело, одежда, культура. 2020, № 55, с. 259—280.
46. Васильева Е. Фотография и внелогическая форма. М.: Новое литературное обозрение, 2019. 312 с.
47. Васильева Е. Фотография и феномен времени // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2014. вып. 1. С. 64-79.
48. Васильева Е. Фотография и феноменология трагического: идея должного и фигура ответственности // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2015.
49. Васильева Е. Фотография: к проблеме вещи // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение, 2022, т. 12, №. 2, с. 275–294.
50. Васильева Е. Характер и маска в фотографии XIX в // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 15. Искусствоведение. 2012. вып. 4. С. 175—186.
51. Васильева Е. Швейцарский стиль: прототипы, возникновение и проблема регламента // Terra Artis, 2021, № 3, с. 84 – 101
52. Васильева Е. Экономика жертвы и система объекта в художественном пространстве XX века // Международный журнал исследований культуры, № 4 (29) 2017.
53. Васильева Е. В. Язык, фотография, знак. К вопросу о семиотическом статусе изображения и объекта // Актуальные проблемы теории и истории искусства: сб. науч. статей. Вып. 8. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2018. С. 567–574.
54. Ващук О.А. Концепция новой типографики в трудах Я.Чихольда // Искусствознание. 2010
55. Жирнов А. Н. Швейцарский стиль и проблема функциональности сайтов // Научные и практические тенденции современности: психология, дизайн, философия, экономика, право. Материалы науч.-практ. конф. Ростов-на-Дону, 11–13 декабря 2018 // Ростов-на-Дону: Наука-Спектр, 2019. С. 212–216.
56. Ли, М. Феномен «Детского конструктивизма» и советская книжная графика 1920-х гг. / М. Ли // Вестник Восточно-Сибирского государственного института культуры. – 2018. – № 1 (5).
57. Позднякова К.Г. Теория фотографии в 36 главах (Васильева Е. В. 36 эссе о фотографах. Санкт-Петербург: Пальмира, 2022. 255 с.) // Вестник культуры и искусств. 2023. № 1 (73). С. 96-101.

58. Руйе, А. Фотография. Между документом и современным искусством. СПб. 2014.
59. Шутова А. Использование приемов конструктивизма в современном графическом дизайне. // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. 2014
60. Hollis, R. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920–1965 – New Haven: Yale University Press, 2006
61. Kent C. Learning by Heart: Teachings to Free the Creative Spirit, 1992.
62. Marcotte E. Responsive Web Design. Brief Books for People Who Make Websites, No. 4. 2011.

ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ

63. Андреева Е. Фотография и объект // Вопросы искусствознания. Вып. XI. 1997.
64. Аронов В. Ульмская школа Искусствознание. 2007.
65. Быстрова Т. Ю. Вещь, форма, стиль: введение в философию дизайна. Екатеринбург, 2001.
66. Герман М. Модернизм. Искусство первой половины XX века. СПб.: Азбука Классика, 2003.
67. Козловский В. Баухауз как феномен немецкой художественной культуры первой трети XX века // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств, 2014.
68. Рид Г. Краткая история современной живописи// Ад Маргинем Пресс. 2017.
69. Фостер Х. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. М.: Ад Маргинем, 2015.
70. Фремpton К. Баухауз: эволюция идеи, 1919 - 1932. // Фремpton К. Современная архитектура: критический взгляд на историю развития. М.: Стройиздат, 1990.
71. Ярцева О. Сюрреализм и «автоматическое письмо» в творчестве Джексона Поллока 1940-х годов // Искусствознание. 2011.
72. Eskilson, S. Graphic Design A New History / Eskilson S. // Graphic Design A New History. – New Haven: Yale University Press, 2012.
73. Gordon B. The Complete Guide to Digital Graphic Design. London: T & H, 2005
74. Lupton E., Phillips J. Graphic Design: The New Basics, Princeton Architectural Press; 2nd edition, 2015.
75. Meggs P., Purvis A. Meggs' History of Graphic Design, 1983. - Wiley; 6th edition 2012.

76. Mitchell, W. J. T. Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation/ – Mitchell Chicago, 1994.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ДИЗАЙНА

77. Агамбен Дж. Скрытый подтекст тезисов Бенямина «О понятии истории» (из книги «Оставшееся время: Комментарий к "Посланию к Римлянам"»; пер. с итал. С. Козлова) // Новое литературное обозрение. 2000.
78. Анисимова Е.Е. Паралингвистика и текст (к проблеме креолизованных и гибридных текстов) «Вопросы языкознания» / 1992.
79. Аристотель. Категории // Аристотель. Соч.: в 4 т. Т. 2. М.: Мысль, 1978.
80. Барт Р. Смерть автора // Избранные работы: Семиотика. Поэтика / пер. с фр. сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К. Косикова. М., Прогресс, 1989.
81. Большой энциклопедический словарь // гл. ред. А. Прохоров. - Москва : Советская энциклопедия ; Санкт-Петербург : Фонд "Ленингр. галерея", 2002.
82. Ерохин С. Цифровые технологии, как основа формирования искусства постмодернизма и трансдисциплинарной области научного искусства / С. В. Ерохин // Грамота. 2012. № 10 (24).
83. Казакова Е. И., Галактионова Т. Г. Тексты новой природы в образовательном пространстве современной школы: Сб. мат-лов VIII междунар. науч.-практ. конф. «Педагогика текста», Санкт-Петербург, 21 октября 2016 г. / . СПб.: Лема. 2016.
84. Лихачев С.В. Коммуникативные аспекты функционирования гибридных текстов // Коммуникативные исследования. 2018.
85. Лотман Ю.М. Семиосфера. СПб.: Искусство-СПБ, 2000.
86. Лотман Ю. Семиотика кино. Таллинн, 1973.
87. Маклюен, Г. М. Понимание медиа: Внешнее расширение человека / Г. М. Маклюен ; пер. с англ. В. Николаева. – М.; Жуковский Канон-пресс-Ц, 2003.
88. Монетов В. Художник и зритель. Средства позиционирования в научном альманахе «Наука телевидения» Вып. 1 М.: ГИТР, 2004.
89. Ожегов С., Шведова Н. Толковый словарь русского языка / Российская академия наук. Институт русского языка имени В. В. Виноградова. — 4-е изд., доп. — М.: Азбуковник, 1997.
90. Паскаль Б. Мысли / Пер. с фр. Ю.А. Гинзбург. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1995.

91. Петровская Е. Теория образа, 2010.
92. Ханолайнен Д. П. Компьютерное искусство как проблема морфологии искусства : автореф. дис. канд. филос. наук : 09.00.04. М., 2015.
93. Baudrillard, J. L'échange symbolique et la mort. Gallimard, Paris 1976.
94. Benjamin W. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936.
95. Cambridge Advanced Learner's Dictionary 4th edition // Cambridge University Press & Assessment, 2013.
96. Foucault M. Ceci n'est pas une pipe // éditions fata morgana, 1973.
97. Marion J. -L. De surcroit. Etudes sur les phénomènes saturés. P.: Presses Universitaires de France, 2001.
98. Mondzain M. -J. Image, Icône, Économie: Les sources Byzantines de l'imaginaire contemporain. P.: Editions du Seuil, 1996.

МЕДИАИСКУССТВО, ЦИФРОВОЙ АРТ, ВИДЕО-АРТ

99. Антология российского видеоарта. Границы определения / сост. А. Исаев, О. М. Шишко. - М.: МедиаАртЛаб, 2002.
100. Вайбель П. Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции / пер. К. Бандуровского // Логос. 2015. № 4.
101. Горных А. Повествовательная и визуальная форма: критическая историзация по Джеймисону // Топос, 2001.
102. Гюйссен А. Бегство от амнезии. Музей как массмедиа / пер. А. Патрикеева // Искусство. 2012. № 2.
103. Деникин А. Американское и европейское видеоискусство 1960–2005: Дис. ... канд. культ: 24.00.01 / Гос. ин-т искусствознания. М., 2008.
104. Деникин А. ВидеоАрт // Видеохудожники. М., 2002.
105. Деникин А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям // Художественная культура Выпуск №1 (6), 2013.
106. Джеуза А. История российского видеоарта. Тт. 1-3. / А. Джеуза. М. Т. 1: 2007. 183 с.; Т.2: 2009.– 126 с.; Т.3: 2010.
107. Кирхмайер В. Пустота из черного ящика. Художественный журнал № 33, 2001.
108. Колодников А. И. Ранние формы компьютерного дизайна: пиксельная графика и растровая система // Terra artis. Искусство и дизайн. 2022. № 3. С. 36-41.
109. Макарова М. Дизайн и телевидение: Интернациональный стиль и проблема минимализма. // МЕСМАХЕРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ - 2021. Материалы международной научно-практической конференции, посвященной 145-летию

- ЦУТР барона Штиглица -ЛВХПУ им. В. И. Мухиной - СПГХПА им. А. Л. Штиглица. Санкт-Петербург, 2021. С. 649-654.
110. Маклюэн Маршалл. Осмысля средства коммуникации: новые измерения человека/Искусство кино, №2,1994.
 111. Манович Л. Язык новых медиа. М.: Ad Marginem, 2018.
 112. Першеева А. Видеоарт. Монтаж зрителя. Спб.: Т8, 2020.
 113. Пол К. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.
 114. Разлогов К. Искусство экрана. Проблемы выразительности. М., 1981.
 115. Раш М. Новые медиа в искусстве. М.: Ад Маргинем пресс, 2018.
 116. Сальникова Е. К предыстории внутриэкранной мизансцены компьютера на «рабочем столе» и за его пределами // Наука телевидения. 2016.
 117. Таунсенд К. Видео как современное художественное средство: расцвет видеоарта, 1965– 1980 годы / Джеуза А. История российского видеоарта. М.: Московский музей современного искусства, 2007.
 118. Шестопалова М. Р. Видео-арт в системе визуальной культуры: понятие и основные аспекты. // МЕСМАХЕРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ - 2023. Секции аспирантов и студентов : материалы междунар. науч.-практ. конф., 21–22 марта 2023 г. : сб. науч. ст. / ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица»; ред.-состав. Н. Н. Цветкова, М. Е. Орлова-Шейнер. — Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2023. — 432 с., ил. С. 419
 119. Шустрова О. И. Пространство медиа искусства. Спб.: Алетейя, 2013.
 120. Cuauhtemoc M. The «Kulturbolschewiken» I: Fluxus, the Abolition of Art, the Soviet Union, and «Pure Amusement» // RES. 2005. № 48
 121. Elwes, C. Video. Art, A Guided Tour. / C. Elwes. – Tauris & Co, 2005.
 122. Gordon B. The Complete Guide to Digital Graphic Design / London: T & H, 2005.
 123. Hanhardt J. G. Video Art: Expanded Forms // Leonardo. 1990. Vol. 23. № 4.
 124. Higgins D. Fluxus: Theory and Reception // The fluxus reader / Edited by K. Friedman. Chichester: Academy editions, 1998.
 125. Hopkins, D. After modern art 1945-2017. / D. Hopkins. – Oxford university press, 2018.
 126. Keller, A.; Ward, F. (Winter 2006), "Matthew Barney and the Paradox of the Neo-Avant-Garde Blockbuster", Cinema Journal, 45 (2): 3–16, 2006.
 127. Lovejoy, M. Digital Currents. Art in the Electronic Age. / M. Lovejoy. – Routledge, 2005.
 128. Parfait F. Video: un art contemporain. Paris, 2001.

129. Quaranta, D. Beyond New Media Art. / D. Quaranta. – Link Editions, 2013.
130. Wands B. Art of the Digital Age. London, Thames & Hudson, 2006.
131. Youngblood, G. Expanded cinema. / G. Youngblood. – P. Dutton & Co, 1970.

ПРОСТРАНСТВО ВЫСТАВКИ

132. Бойко А.Г. Диссертация «Произведение изобразительного искусства как предмет искусствоведения и музейной педагогики второй половины XIX - XX вв.» 2003 г.
133. Калугина Т. Художественный музей как феномен культуры: монография. СПб.: Петрополис, 2008.
134. Катрмер-де-Кенси. Художественный музей как феномен культуры. СПб., 2001
135. Краусс, Р. Подлинность авангарда и другие модернистские мифы. М., 2003.
136. Махлина С. Семиотический аспект музейной экспозиции // Музей в современной культуре. СПб., 1997.
137. Порчайкина Н. Экспонат и пространство в искусстве современной экспозиции / Н.В. Порчайкина // Композиционное мышление как основа проф. обучения: материалы Всерос. науч.-практ. конф. – Красноярск, 2011.
138. Ревякин В. Художественные музеи. М.: Стройиздат, 1974.
139. Рыков А. Тёмная сторона музея. К вопросу о восприятии культурной институции в современной западной теории // Музей и музейщики. Проблемы профессионального образования. Сборник статей. СПб.: Изд-во Гос. Эрмитажа, 2015.
140. Федина Е. Биеннале и фестивали как форма актуализации современного искусства: дис. ... канд. искусствоведения. СПб.: СПбГУП, 2004.
141. Шпаков В. История всемирных выставок. М.: АСТ, 2008.
142. Bayer H. Aspects of Design of Exhibitions and Museums. In: Curator: The Museum Journal 4, July 1961, № 3, p. 270.
143. Crimp D. On the Museum's Ruins. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1993
144. Preziosi D. Grasping the World: The Idea of the Museum, 2004.

ИССЛЕДОВАНИЯ МИРОВОГО ОКЕАНА

145. Актуальные проблемы сохранения исторических судов: Материалы Международной конференции / Отв. ред. В. Л. Стрюк. — Калининград: Терра Балтика, 2005.
146. Атлас Балтийского моря / сост. Манукян Ю.; Музей Мирового океана. — Калининград, 2015
147. Вегенер А. Происхождение континентов и океанов / Пер. с нем. П. Г. Каминского под ред. П. Н. Кропоткина. — Л.: Наука, 1984.
148. Гусев А. М. Основы океанологии. — М.: Изд-во МГУ, 1983.
149. Гусев А. М. Антарктида. Океан и атмосфера. — М.: Просвещение, 1983.
150. Знаменитые корабли. К 100-летию со дня рождения Е.В. Войшвилло/ Терра Балтика. — Калининград, 2006.
151. История отечественной океанологии: Сб. науч. трудов/ Отв. ред. В. Л. Стрюк. / Калининград: Изд-во КГУ, 2001.
152. Люди моря. Этнографическая коллекция Юго-Восточной Азии. Альбом-каталог/ под. Ред. А.В. Сивковой; Музей Мирового океана. — Калининград, 2018
153. Морское собрание. Каталог лучших музейных предметов музея мирового океана/ под. Ред. Л.В. Зубиной, И.Н. Бойкиной; Планета. — Калининград, 2015
154. Музеи Калининградской области / ответственный редактор: В. Л. Стрюк. — Справочник. — Калининград: Федеральное агентство по культуре и кинематографии России, Музей Мирового океана, «Терра Балтика», 2005. — 180 с.
155. Музей Мирового океана 30 лучших лет/ под. Ред. А.В. Сивковой; Музей Мирового океана. — Калининград, 2020.
156. Перрен Ж., Клуазо Ж. Океаны. Перевод с французского.. — М.: Летний сад, 2011.
157. Степанов В. Н. Океаносфера. — М.: Мысль, 1983.
158. Шамраев Ю. И., Шишкина Л. А. Океанология. — Л.: Гидрометеиздат, 1980.
159. Шокальский Ю. М. Океанография. — 2-е изд. — Л.: Гидрометеорологическое издательство, 1959.
160. Piani L.; Marrocchi Y.; Rigaudier T.; Vacher, L.; Thomassin D.; Marty B. "Earth's water may have been inherited from material similar to enstatite chondrite meteorites". Science. 369, 2020.
161. Pinti D.; Arndt N., "Oceans, Origin of", Encyclopedia of Astrobiology, Springer Berlin Heidelberg, 2014.

ССЫЛКИ НА ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

162. Военноморски Музей: сайт. URL: <https://www.museummaritime-bg.com/> (дата обращения 26.01.23)
163. Концепция научной деятельности // Федеральное Государственное Бюджетное Учреждение Науки Институт Океанологии Им. П.П. Ширшова Российской Академии Наук: сайт. URL: <https://www.ocean.ru/index.php/homepage/strategiya-reglamenty-i-otchety/item/1061-kontseptsiya-nauchnoj-deyatelnosti-io-ran> (дата обращения 24.01.2023)
164. Музей-Заповедник «Музей Мирового Океана»: сайт. URL: <https://www.world-ocean.ru/> (дата обращения 25.01.2023)
165. Музей Корабля Васа: сайт. URL: <https://www.vasamuseet.se/ru> (дата обращения 26.01.23)
166. Музей Морского Флота: сайт. URL: <https://mmflota.ru/> (дата обращения 26.01.23)
167. Николаевский Областной Краеведческий Музей: сайт. URL: <http://www.museum.mk.ua/ru/> (дата обращения 26.01.23)
168. Пиликин Д. Билл Виола: «Понятие „мученик“ есть в каждой культуре, это универсальное понятие» // The Art Newspaper Russia: онлайн-издание. URL: <https://www.theartnewspaper.ru/posts/1080/> (дата обращения 17.10.2022).
169. Центральный Военно-Морской Музей: сайт. URL: <https://navalmuseum.ru/> (дата обращения 26.01.2023)
170. Aquarium Of Genoa: сайт. URL: <https://www.acquariodigenova.it/en/> (дата обращения 26/01/23)
171. Australian National Maritime Museum: сайт. URL: <https://www.sea.museum/> (дата обращения 26.01.23)
172. Forside – Norsk Maritimt Museum: сайт. URL: <https://marmuseum.no/> (дата обращения 26.01.23)
173. Goal 14: Conserve and sustainably use the oceans, seas and marine resources// Sustainable Development Goals: сайт. URL: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/oceans/> (дата обращения 24.01.2023)
174. Harrouk C. COX Architecture's National Maritime Museum of China Opens to the Public// Arch Daily The World's Most Visited Architecture Website: сайт. URL: <https://www.archdaily.com/935383/cox-architectures-national-maritime-museum-of-china-opens-to-the-public> (дата обращения 25.01.2023)

175. Korea National Maritime Museum: сайт. URL: <https://www.mmk.or.kr/eng/#> (дата обращения 26.01.23)
176. Kultur And Freizeit: Kiel In Balance & Dynamic: сайт. URL: https://www.kiel.de/de/kultur_freizeit/index.php (дата обращения 26.01.23)
177. Maine Maritime Museum: сайт. URL: <https://www.mainemaritimemuseum.org/> (дата обращения 26.01.23)
178. Man In The Sea Museum: сайт. URL: <https://maninthesea.org/> (дата обращения 26.01.23)
179. Marinemuseum: сайт. URL: <https://www.marinemuseum.nl/en/> (дата обращения 26.01.23).
180. Marine Museum of The Great Lakes: сайт. URL: <https://www.marmuseum.ca/> (дата обращения 26.01.23)
181. Meremuuseum: сайт. URL: <https://meremuuseum.ee/en/> (дата обращения 26.01.23)
182. Musee Maritime: сайт. URL: <https://museemaritime.larochelle.fr/> (дата обращения 26.01.23)
183. Museu Maritim De Barcelona: сайт. URL: <https://www.mmb.cat/> (дата обращения 26.01.23)
184. Narodowe Muzeum Morskie: сайт. URL: <https://nmm.pl/> (дата обращения 26.01.23)
185. Osaka Aquarium Kaiyukan: сайт. URL: <https://www.kaiyukan.com/language/eng/> (дата обращения 26.01.23)
186. Polly Woodside – National Trust: сайт. URL: <https://www.nationaltrust.org.au/places/polly-woodside/> (дата обращения 26.01.23)
187. Royal Museums Greenwich: сайт. URL: <https://www.rmg.co.uk/> (дата обращения 26.01.23)
188. Tam K. Wolfgang Weingart's Typographic Landscape. URL: <http://keithtam.net/writings/ww/ww.html> (дата обращения: 10.10.2022)
189. Tm Archive. URL: <http://www.tm-research-archive.ch/> (дата обращения: 15.10.2022)
190. The ocean – the world's greatest ally against climate change// United Nations Climate Action: сайт. URL: <https://www.un.org/en/climatechange/science/climate-issues/ocean> (дата обращения 24.01.2023)
191. The National Maritime Museum: сайт. URL: <https://www.hetscheepvaartmuseum.com/> (дата обращения 26.01.23)
192. The Mariners` Museum And Park: сайт. URL: <https://www.marinersmuseum.org/> (дата обращения 26.01.23)

193. The Maritime Museum Of Montenegro In Kotor: сайт. URL:
<http://museummaritimum.com/> (дата обращения 26.01.23)
194. Vancouver Maritime Museum: сайт. URL: <https://vanmaritime.com/> (дата обращения
26.01.23)

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

Основные образцы графического дизайна XX века

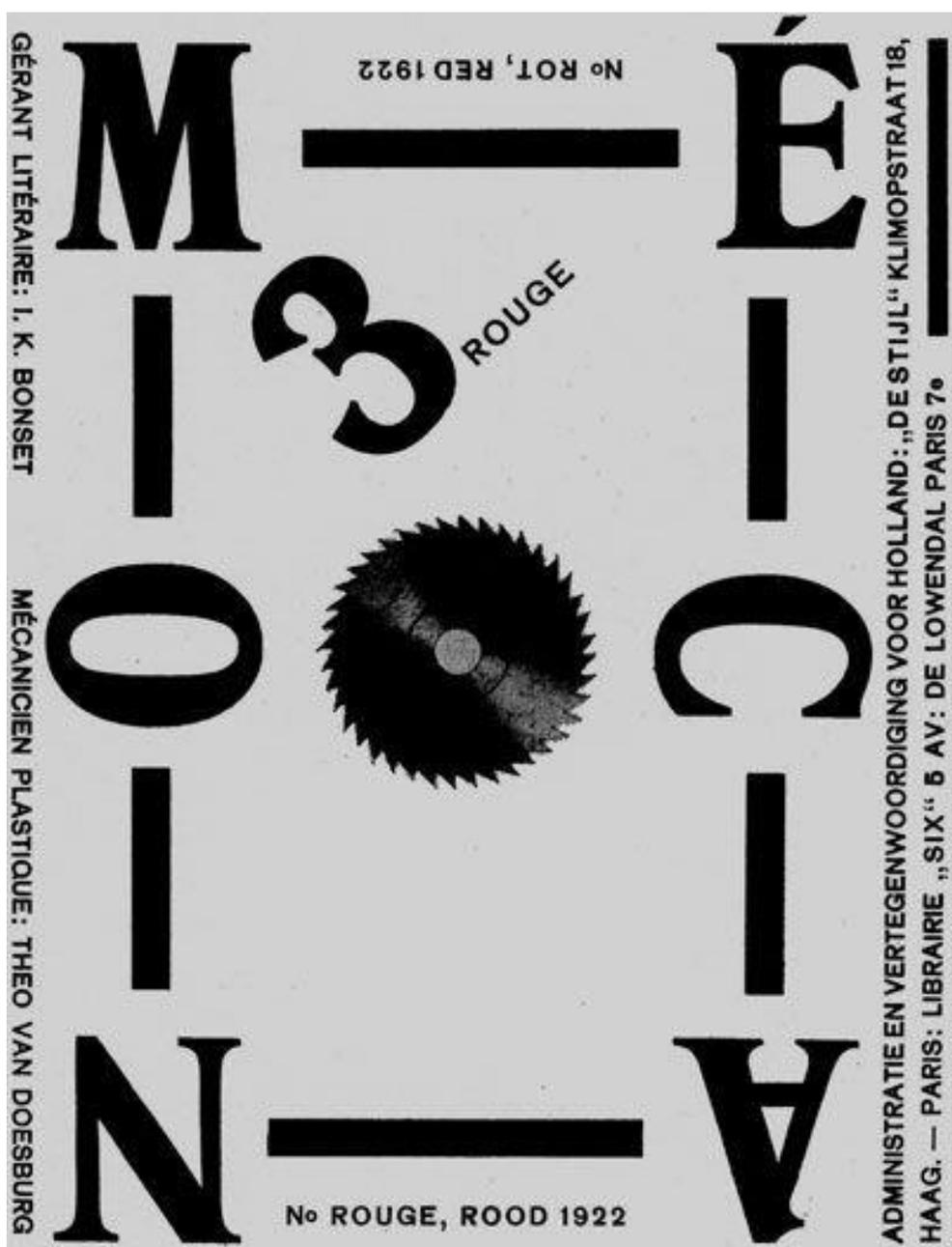


Рис.1. Дусбург Т. Обложка журнала «Мекано». 1922 г.

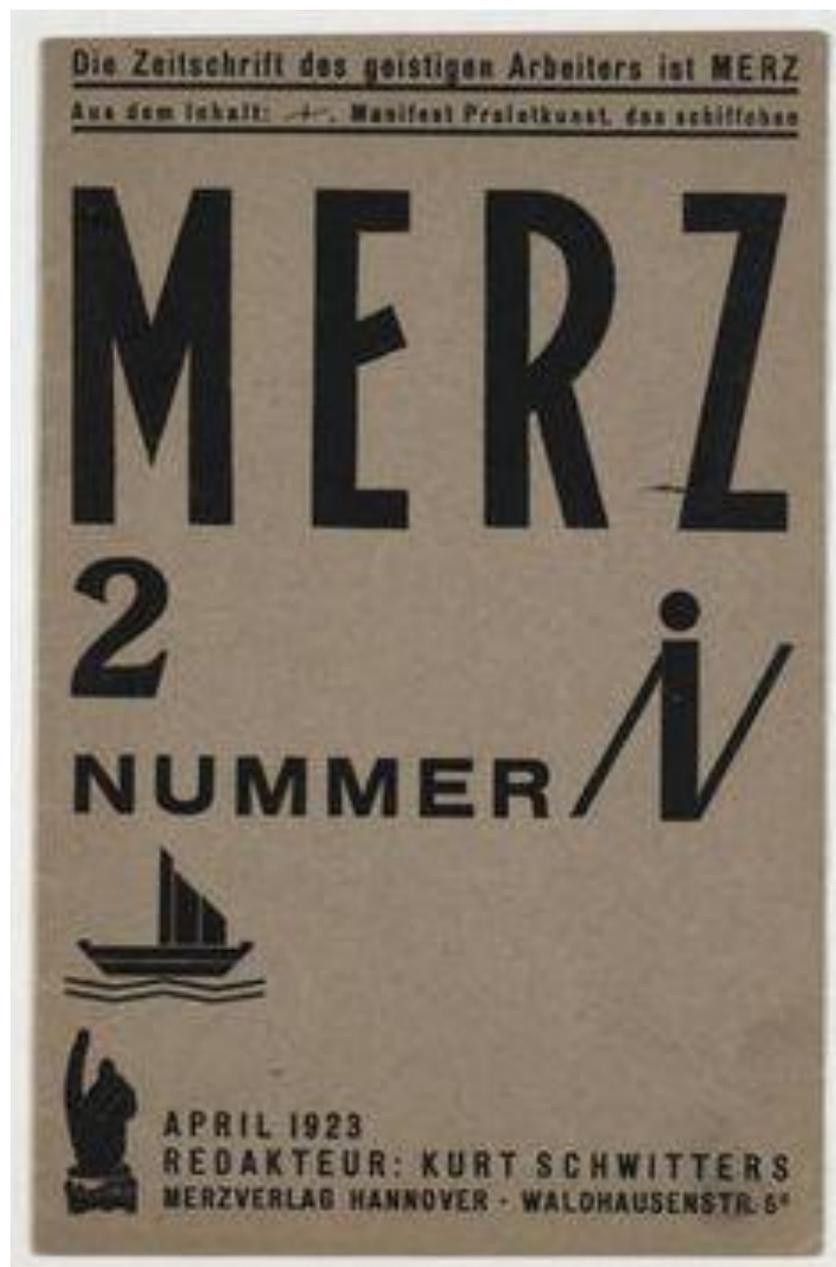


Рис.3. Швиттерс К. Обложка журнала «Мерц». 1923 г.

MERZ - Doppelbörtelplomben, MERZwerke, Frankfurt a. M.

TRONOLZ, N. & O. G.



Photograph

Herr Pogierungsrat J. A. Loebl: „Lieber Herr Schwitterz, ich will Ihnen hier jetzt nicht wiederholen, was ich über Ihre Zeitschrift MERZ als Deutscher zu Herrn Boeck gesagt habe.“
Schwitterz: „Lieber Herr Pogierungsrat, ich stelle Ihnen sogar Raum in meiner Zeitschrift zur Verfügung, damit Sie öffentlich aussprechen können, was Sie als Deutscher zu Herrn Boeck über meine Zeitschrift gesagt haben.“
J. A. Loebl: „Das könnte Ihnen wohl so passen?“
Schwitterz: „Und so fortan.“

48

FÖRDERN SIE DIE GUTE SACHE! ABONNIEREN SIE AUF MERZ! Bedingungen siehe letzte Umschlagseite.
Zur Orientierung: MERZ 3 ist eine Mappe von 6 Lithographien und ist unser Abonnement. ■

Рис.4. Байер Г. Швиттерс К. Страница журнала «Мерц». 1923 г.

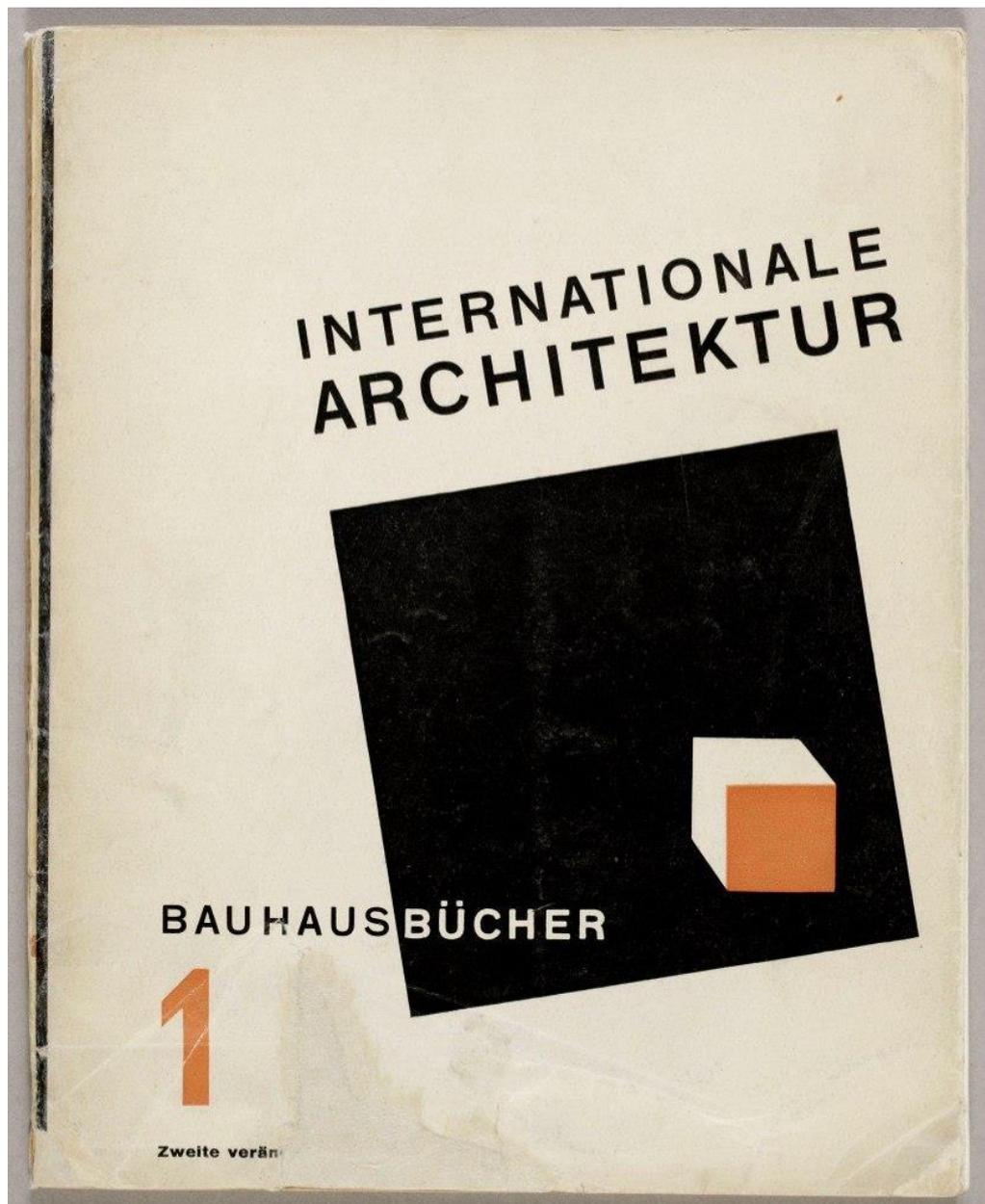


Рис.5. Гропиус В. Обложка журнала «Интернациональная архитектура». 1925 г.

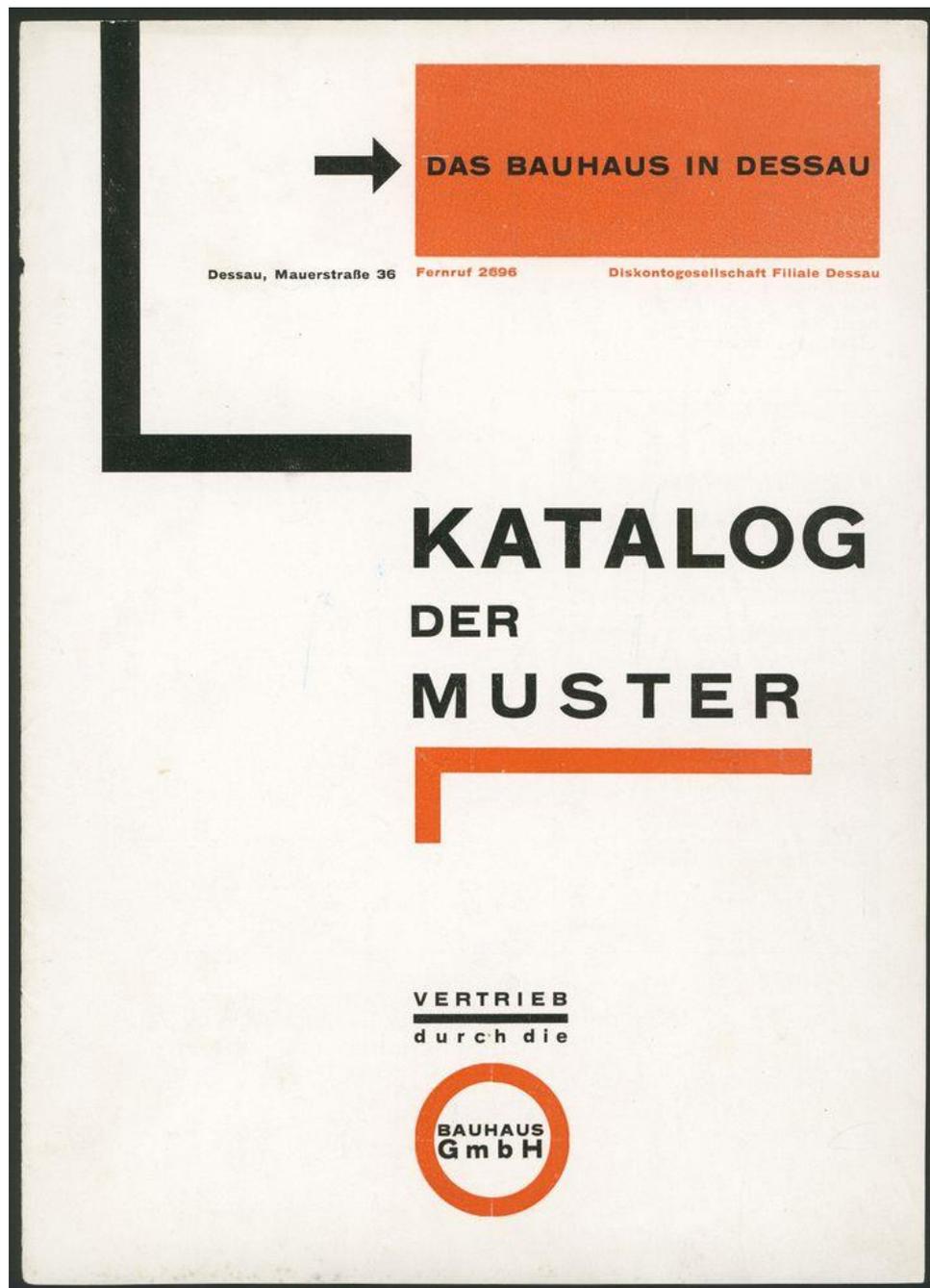


Рис.6. Байер Г. «Баухаус в Дюссо». 1925 г.



Рис.7. Байер Г. Вариант Универсального шрифта. 1925 г.

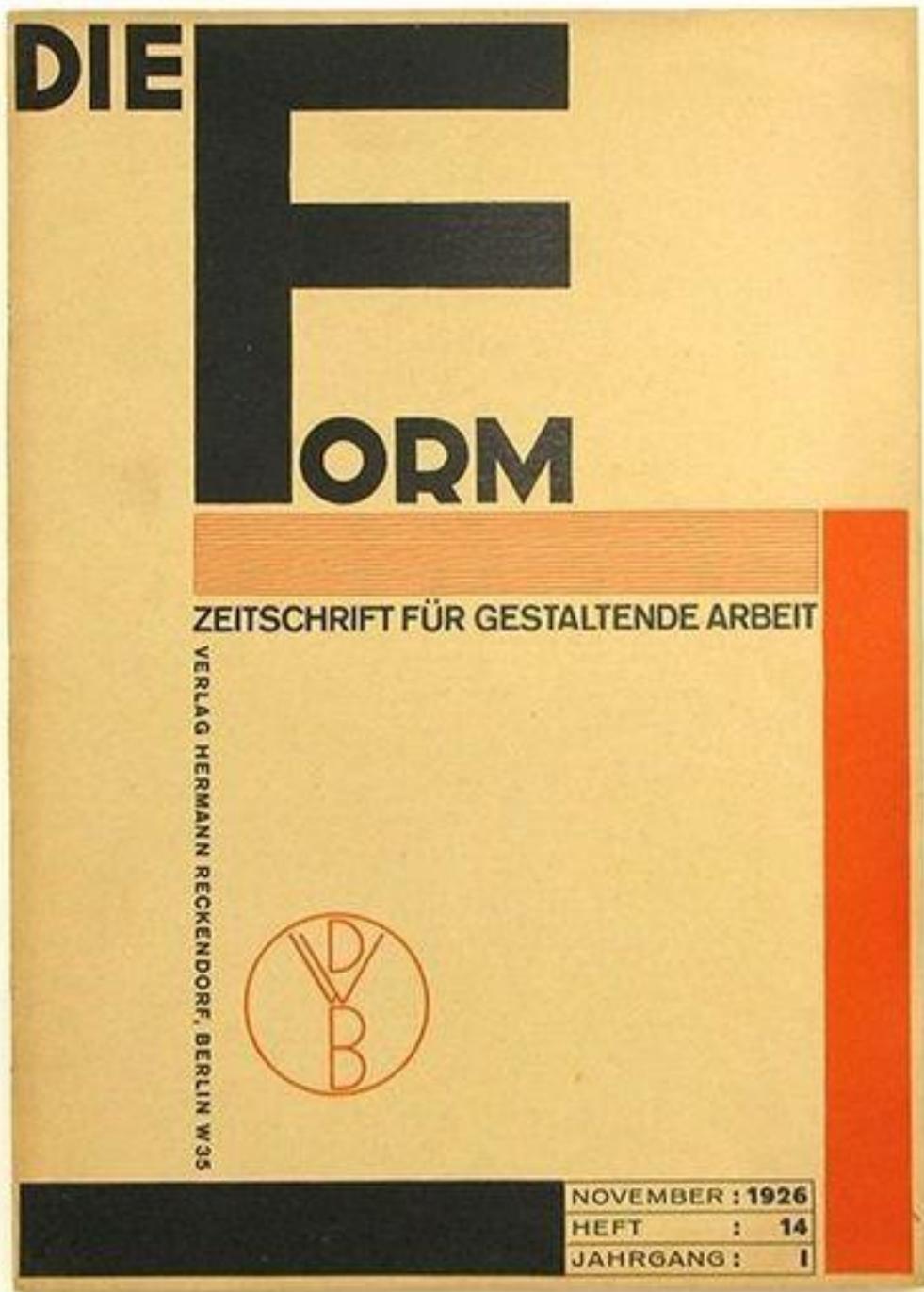


Рис. 8. Шмидт Ю. Обложка журнала «Форма». 1925 г.



Рис. 9. Чихольд Я. Обложка журнала «Элементарная типографика». 1925 г.

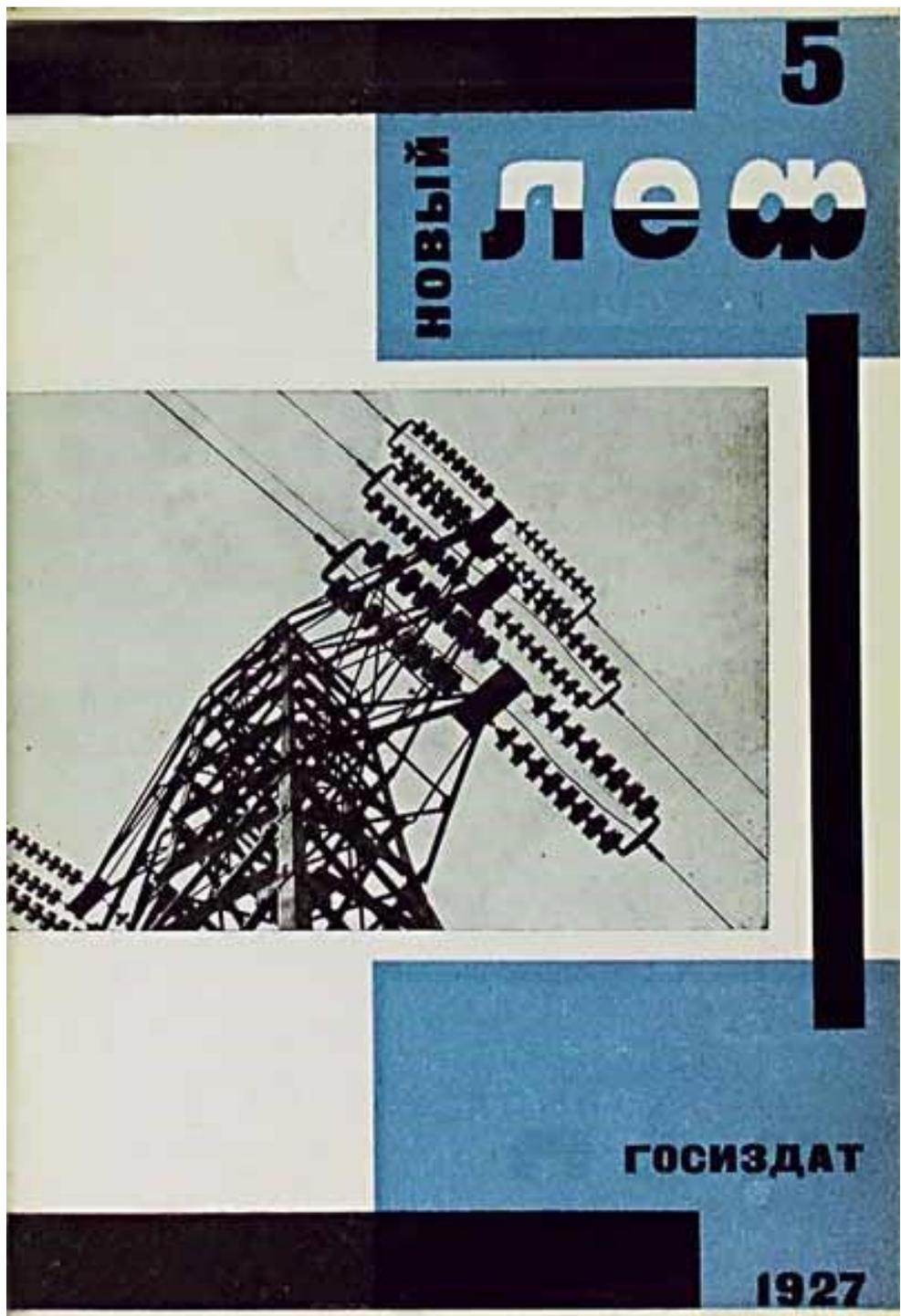


Рис. 11. Родченко А. Обложка журнала «Новый ЛЕФ». 1927 г.



Рис. 12. Обложка книги «Баухаус. Беспредметный мир». 1927 г.

bauhaus

zeitschrift für gestaltung • herausgeber: hannes meyer • schriftleitung: ernst kállai •
die zeitschrift erscheint vierteljährlich • bezugspreis: jährlich rmk. 4 • preis dieser nummer rmk. 1.20 •
verlag und anzeigerverwaltung: dessau, zerbster straÙe 16 •

2. jahrgang
1928

4



**junge menschen
kommt ans bauhaus!**

Рис. 13. Обложка журнала «Баухаус». 1928 г.

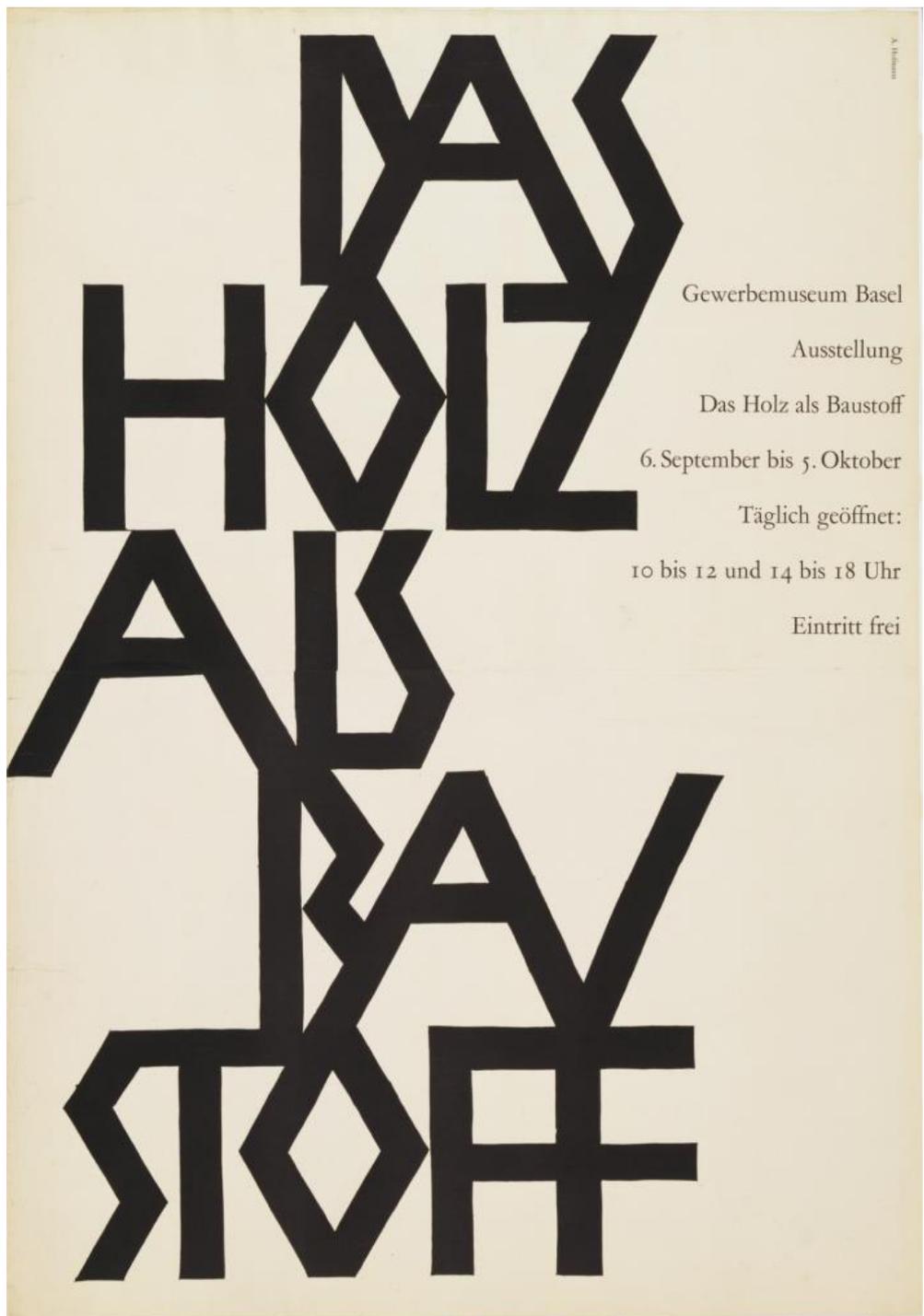


Рис. 14. Хофман А. Плакат «Дерево как строительный материал». 1922 г.

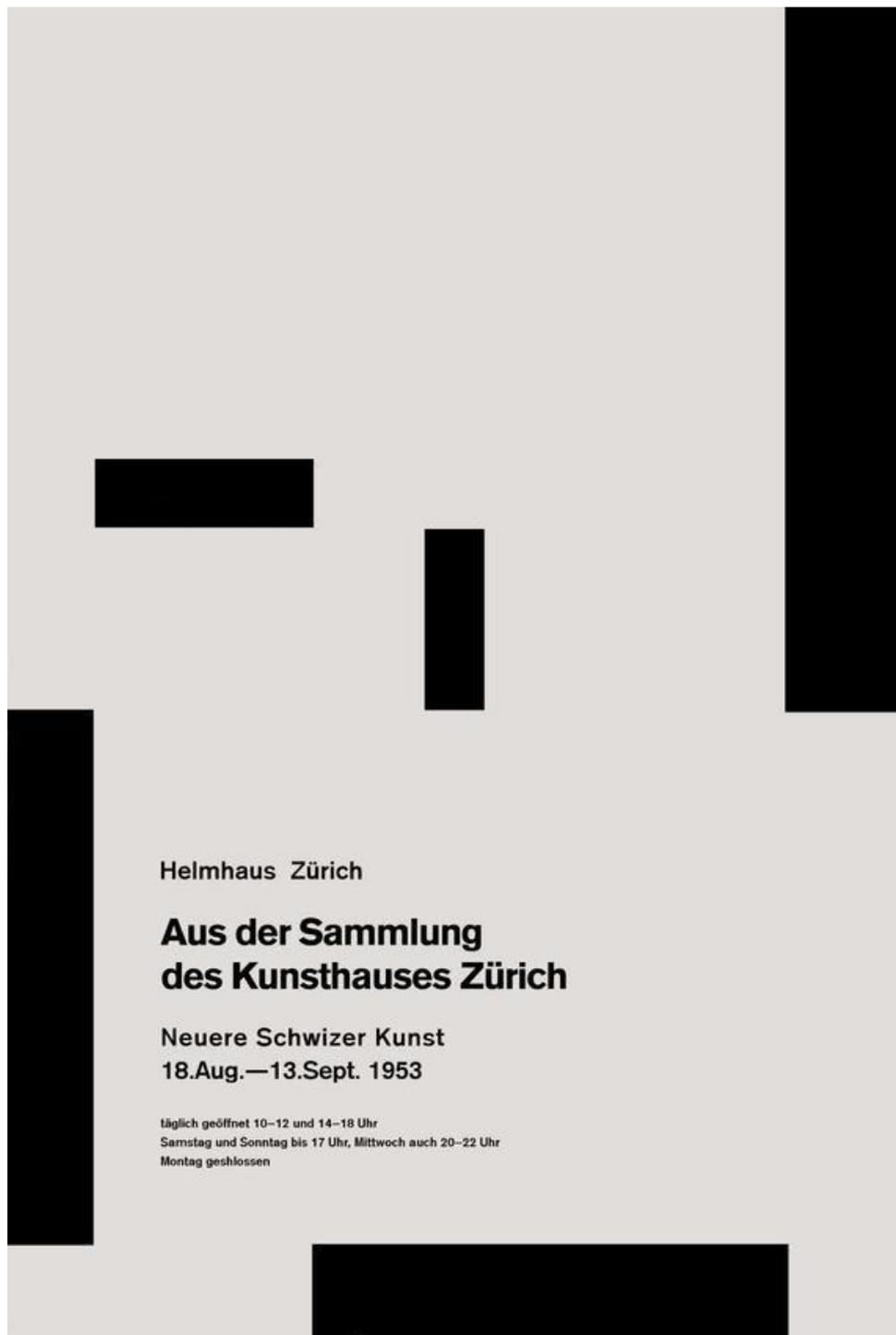


Рис. 15. Мюллер-Брокманн Й. Плакат «Кунстхаус Цюрих». 1953 г.

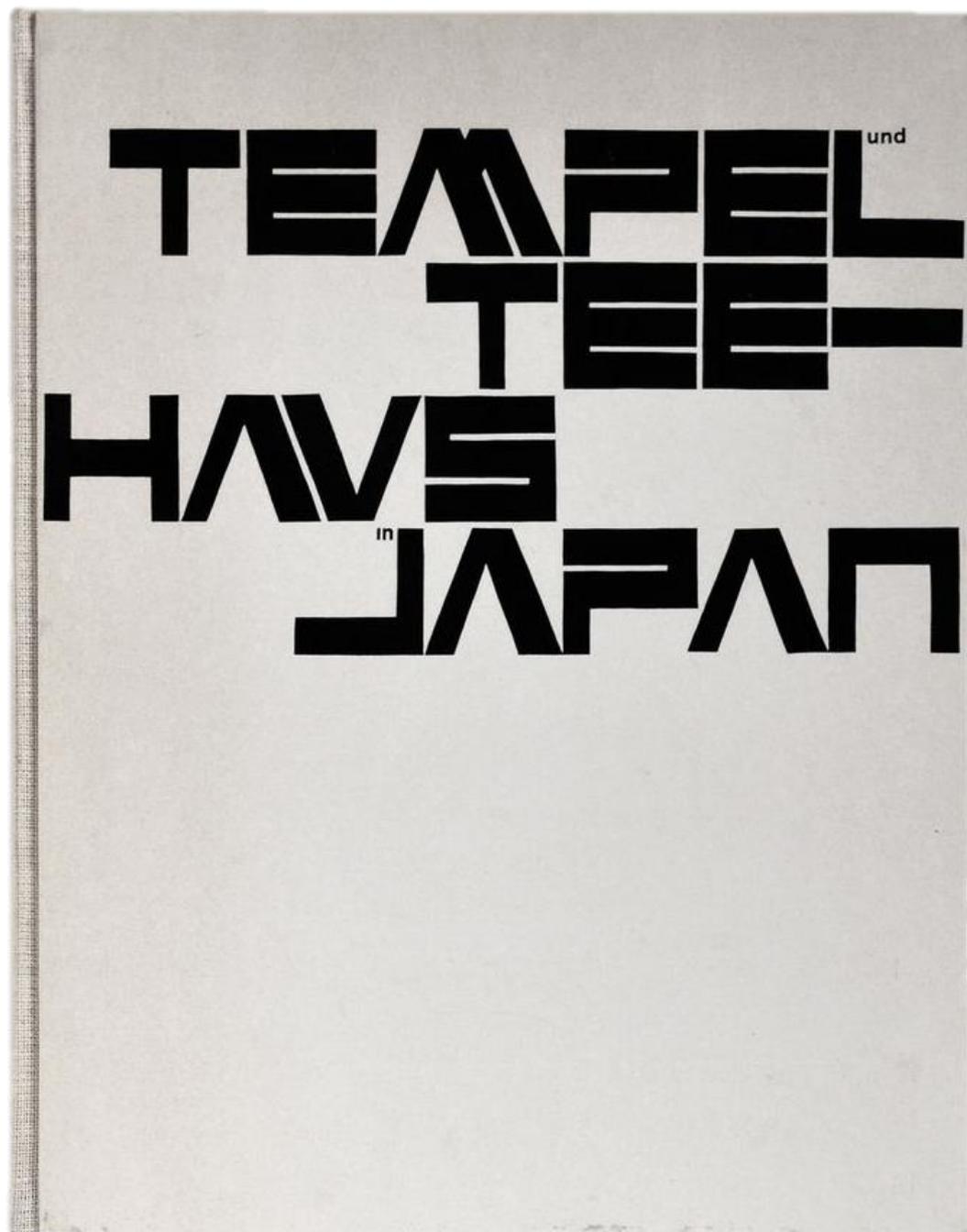


Рис. 16. Хофманн А. Обложка «Храмы и чайные дома в Японии». 1955 г.



Рис. 17. Мюллер-Брокманн Й. Плакат «Июньский фестиваль в Цюрихе». 1957 г.

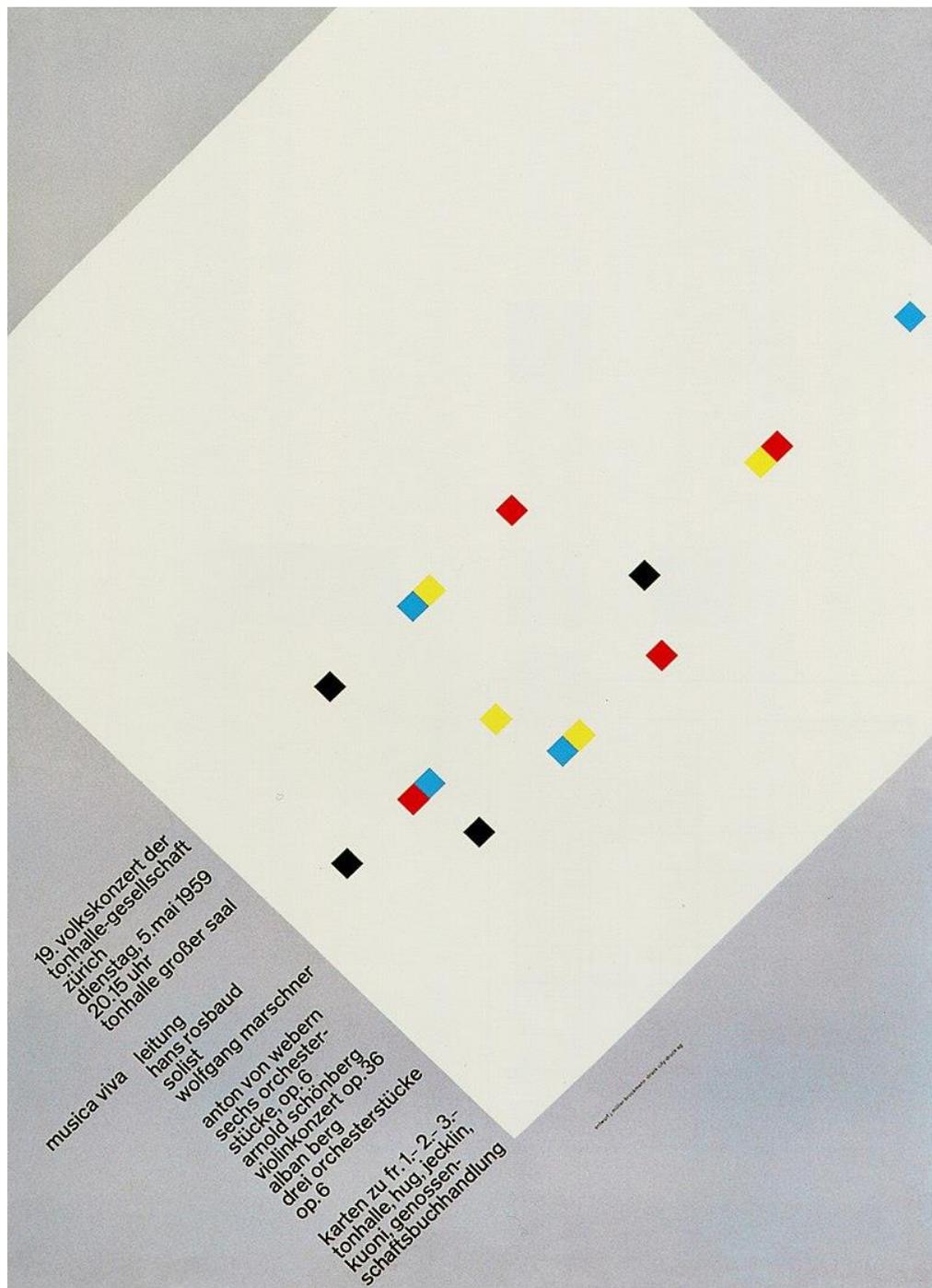


Рис. 18. Мюллер-Брокманн Й. Плакат «Живая музыка». 1959 г.

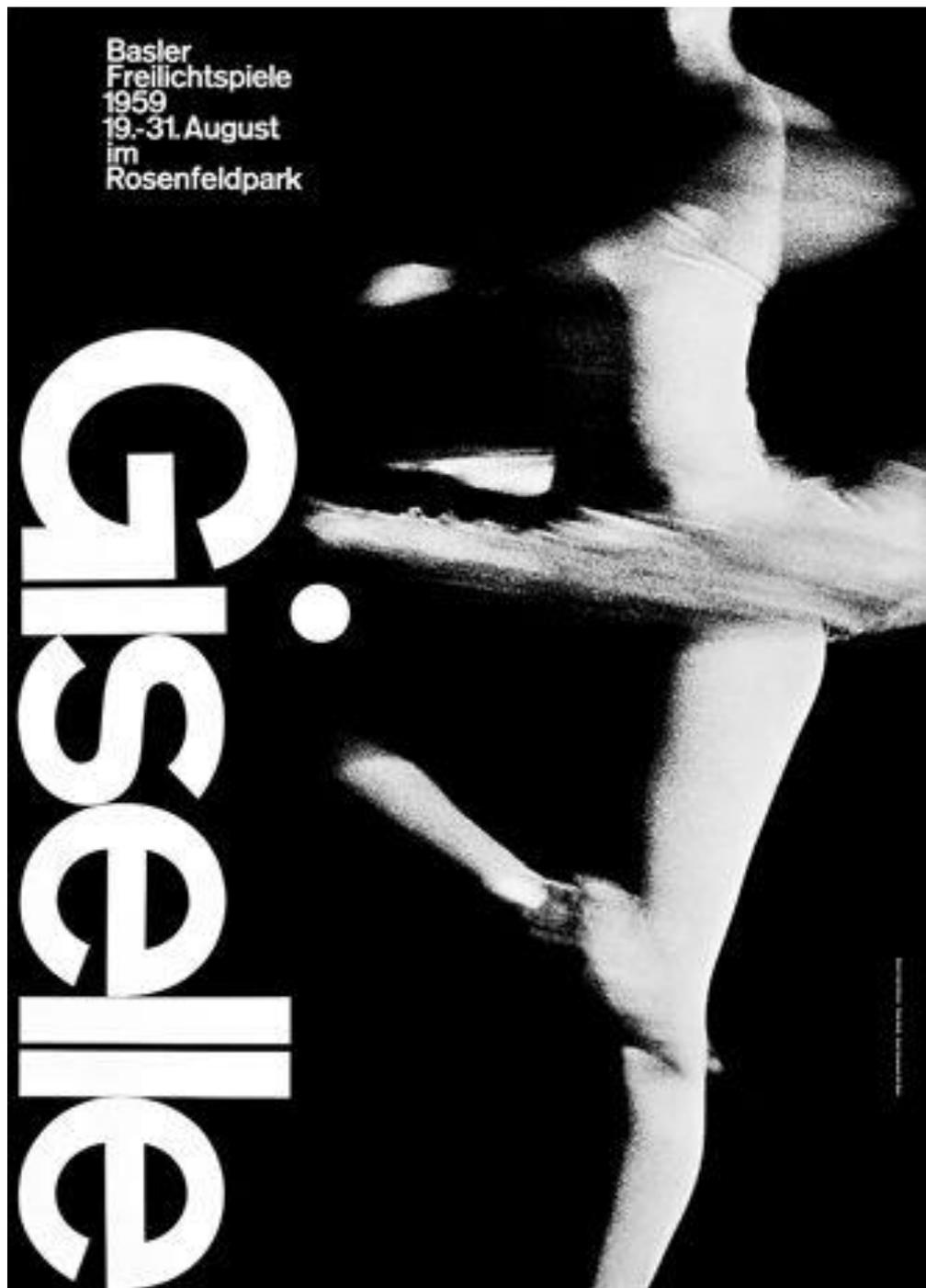


Рис. 19. Хофман А. Плакат «Жизель». 1959 г.

14. November 1959
bis
20. Januar 1960

Ausstellung
Gewerbemuseum
Basel

Täglich
10-12 und 14-17 Uhr
Eintritt frei

das Kinderbilderbuch



Рис. 20. Рудер Э. Плакат «Детская книга». 1959 г.



Рис. 21. Зиммерманн И. Обложка журнала «Типографика». 1960 г.



Рис. 22. Хофман А. Плакат «Музей в Базеле». 1961 г.



Рис. 23. Хофман А. Плакат «Коллекция Германа Миллера». 1962 г.

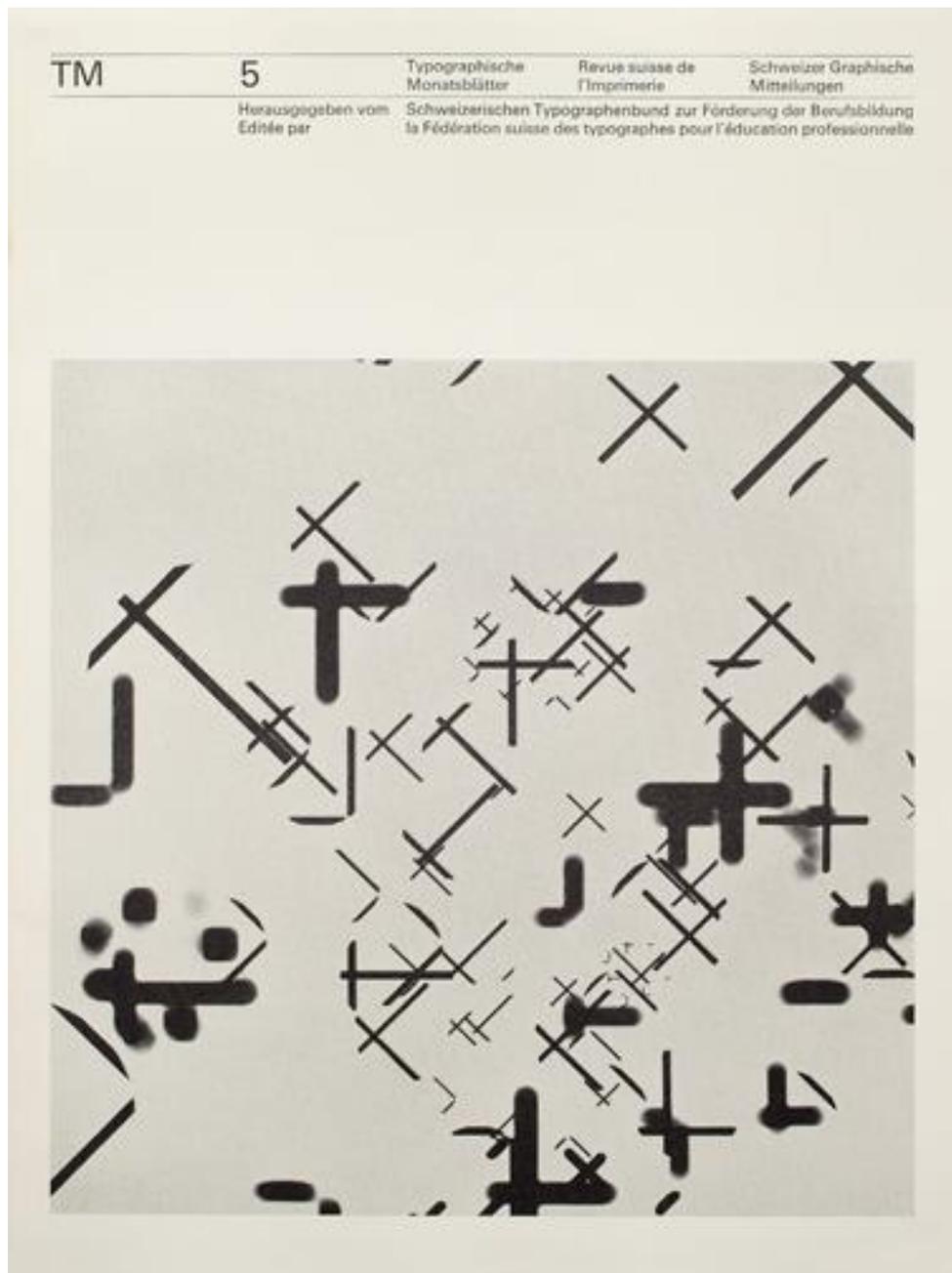


Рис. 24. Берман Ф. Обложка журнала «Типографика». 1964 г.



Рис. 25. Масару К., Ямашита Й. Графическая система олимпиады в Токио, пиктограммы. 1964 г.

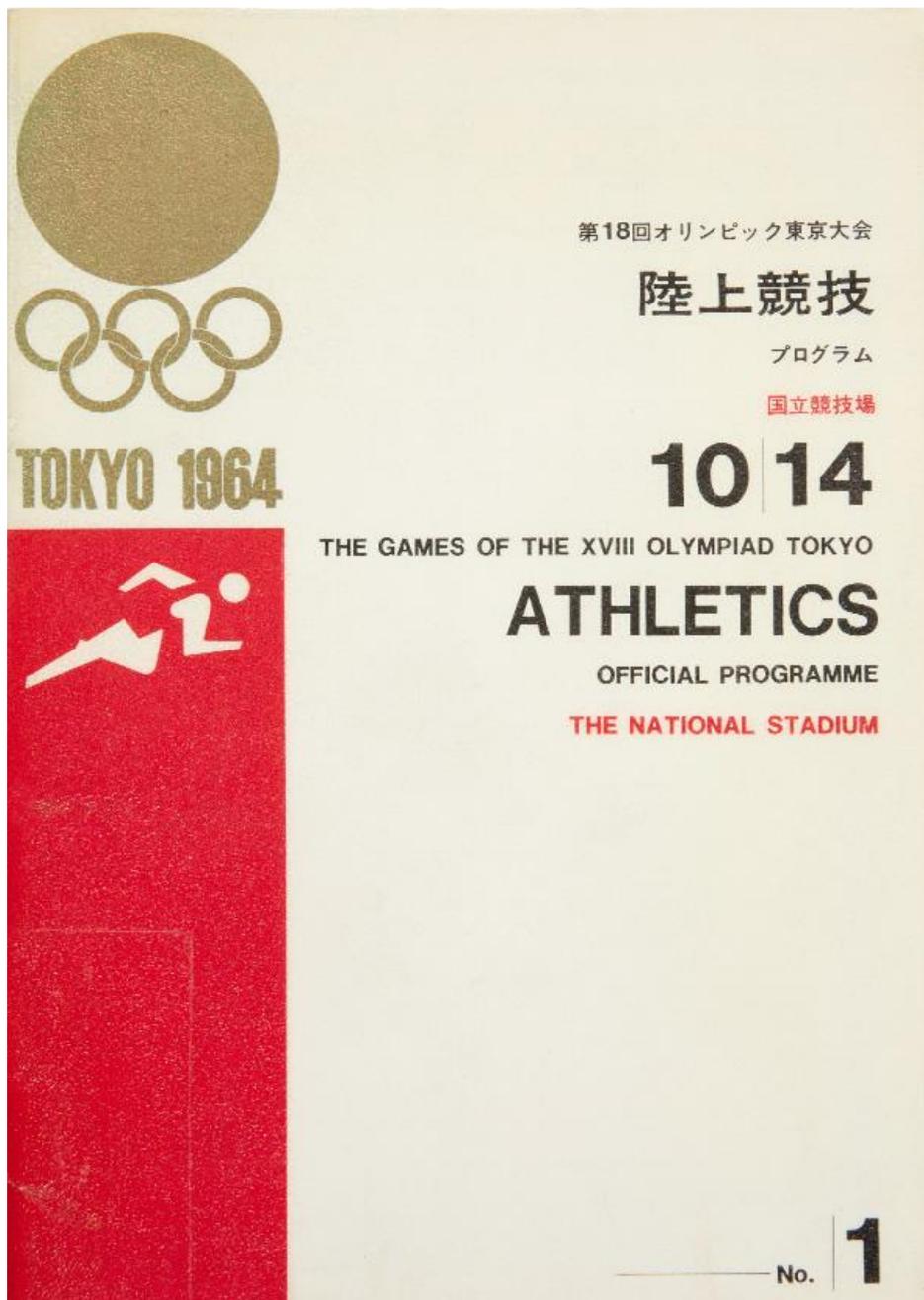
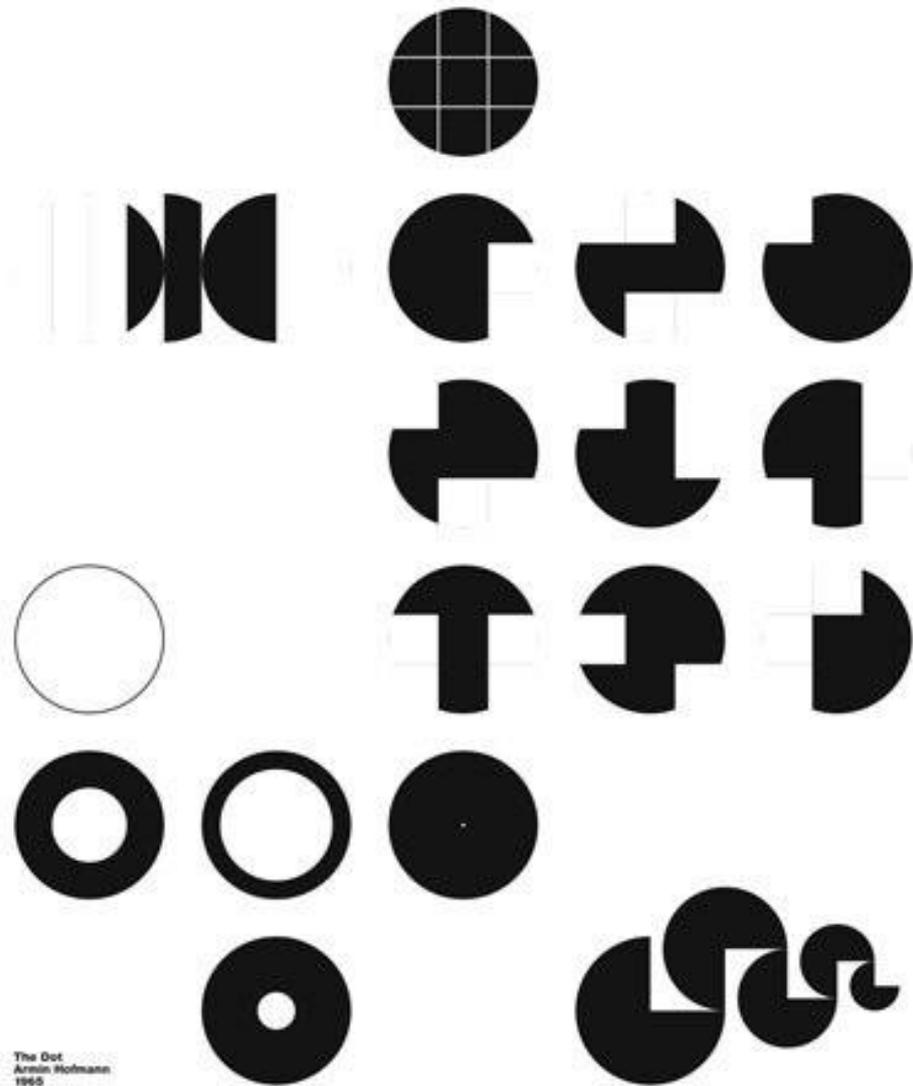


Рис. 26. Масару К., Ямашита Й. Графическая система олимпиады в Токио, плакат. 1964 г.



The Dot
Armin Hofmann
1965

The dot is a basic form of abstraction. It is a simple shape, but it has a great deal of potential. It can be used to create a wide range of visual effects, from a simple point to a complex, multi-layered form. In this work, Hofmann explores the possibilities of the dot in a series of compositions.

At first, the dot is a simple point. But as the composition progresses, it becomes a more complex form. The dot is used to create a series of overlapping shapes, which eventually form a larger, more complex form. This process of building up a form from a single point is a key element of Hofmann's work.

The dot is a simple form, but it has a great deal of potential. It can be used to create a wide range of visual effects, from a simple point to a complex, multi-layered form. In this work, Hofmann explores the possibilities of the dot in a series of compositions.

The dot is a basic form of abstraction. It is a simple shape, but it has a great deal of potential. It can be used to create a wide range of visual effects, from a simple point to a complex, multi-layered form. In this work, Hofmann explores the possibilities of the dot in a series of compositions.

At first, the dot is a simple point. But as the composition progresses, it becomes a more complex form. The dot is used to create a series of overlapping shapes, which eventually form a larger, more complex form. This process of building up a form from a single point is a key element of Hofmann's work.

The dot is a simple form, but it has a great deal of potential. It can be used to create a wide range of visual effects, from a simple point to a complex, multi-layered form. In this work, Hofmann explores the possibilities of the dot in a series of compositions.

The dot is a basic form of abstraction. It is a simple shape, but it has a great deal of potential. It can be used to create a wide range of visual effects, from a simple point to a complex, multi-layered form. In this work, Hofmann explores the possibilities of the dot in a series of compositions.

At first, the dot is a simple point. But as the composition progresses, it becomes a more complex form. The dot is used to create a series of overlapping shapes, which eventually form a larger, more complex form. This process of building up a form from a single point is a key element of Hofmann's work.

The dot is a simple form, but it has a great deal of potential. It can be used to create a wide range of visual effects, from a simple point to a complex, multi-layered form. In this work, Hofmann explores the possibilities of the dot in a series of compositions.

The dot is a basic form of abstraction. It is a simple shape, but it has a great deal of potential. It can be used to create a wide range of visual effects, from a simple point to a complex, multi-layered form. In this work, Hofmann explores the possibilities of the dot in a series of compositions.

At first, the dot is a simple point. But as the composition progresses, it becomes a more complex form. The dot is used to create a series of overlapping shapes, which eventually form a larger, more complex form. This process of building up a form from a single point is a key element of Hofmann's work.

The dot is a simple form, but it has a great deal of potential. It can be used to create a wide range of visual effects, from a simple point to a complex, multi-layered form. In this work, Hofmann explores the possibilities of the dot in a series of compositions.

The dot is a basic form of abstraction. It is a simple shape, but it has a great deal of potential. It can be used to create a wide range of visual effects, from a simple point to a complex, multi-layered form. In this work, Hofmann explores the possibilities of the dot in a series of compositions.

At first, the dot is a simple point. But as the composition progresses, it becomes a more complex form. The dot is used to create a series of overlapping shapes, which eventually form a larger, more complex form. This process of building up a form from a single point is a key element of Hofmann's work.

The dot is a simple form, but it has a great deal of potential. It can be used to create a wide range of visual effects, from a simple point to a complex, multi-layered form. In this work, Hofmann explores the possibilities of the dot in a series of compositions.

Рис. 27. Хофман А. «Точка». 1965 г.

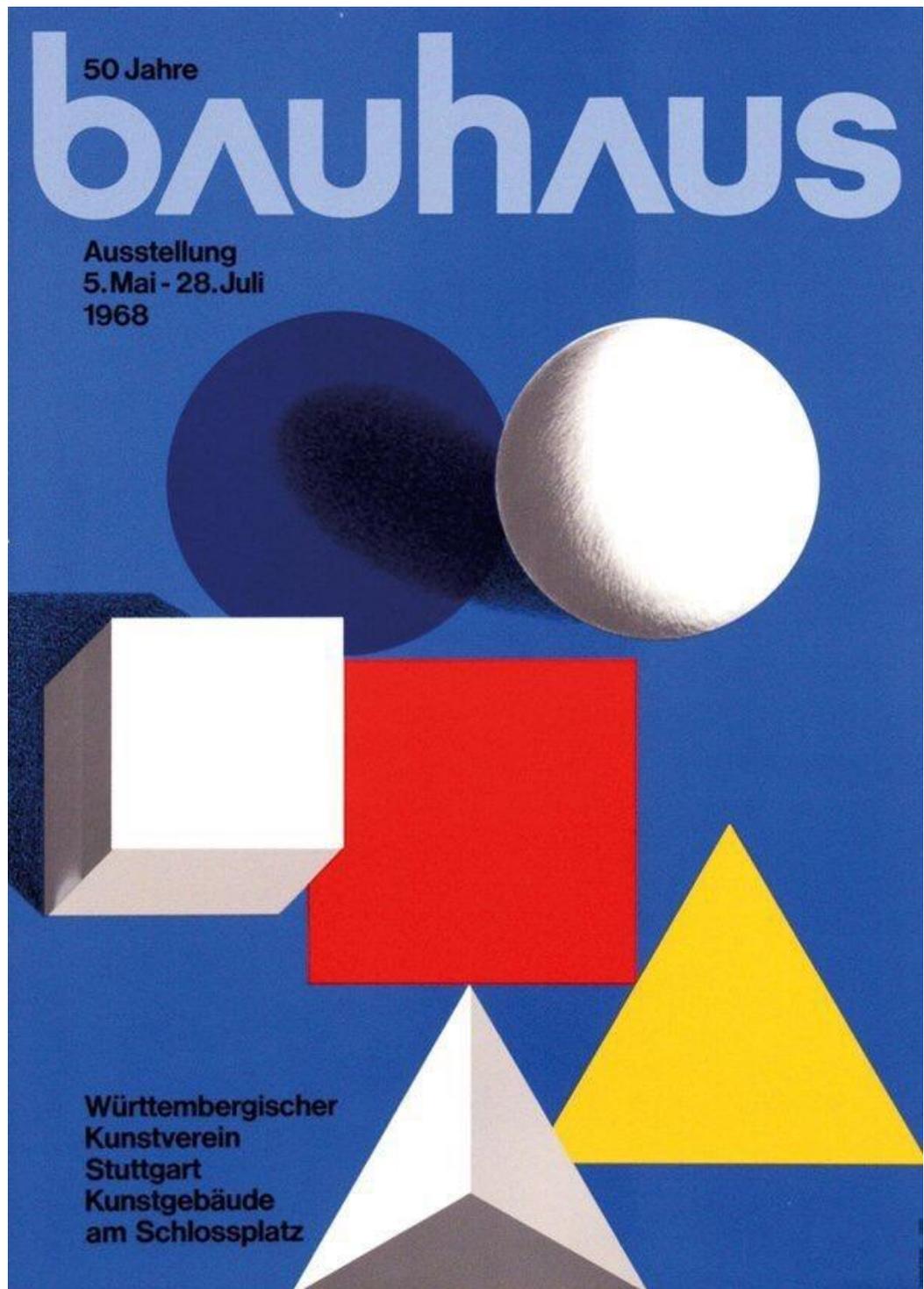


Рис. 28. Байер Г. Плакат «50 лет Баухауса». 1968 г.



Рис. 29. Айхер О., Йокш Г. Графическая система олимпиады в Мюнхене, пиктограммы. 1972 г.



Рис. 30. Айхер О. Графическая система олимпиады в Мюнхене, буклеты. 1972 г.

 <p>Rudern 4. Internationales Championat Regattastrecke Oberschleißheim</p> <table border="1"> <tr> <td>22.7</td> <td>08.00-12.00 14.00-17.00</td> <td>Vorläufe Zwischenläufe</td> </tr> <tr> <td>23.7</td> <td>10.00-13.00</td> <td>Finale</td> </tr> </table> <p>Vorverkauf ab 5. Juni Olympia Information City Weststraße 14 ABR Karlplatz 11 ABR Promenadenplatz 12</p>	22.7	08.00-12.00 14.00-17.00	Vorläufe Zwischenläufe	23.7	10.00-13.00	Finale	 <p>Fechten Deutsche Einzel- meisterschaften 1972 Fechthalle II Messegelände Halle 20</p> <table border="1"> <tr> <td>21.7</td> <td>08.00-21.00</td> <td>Herrnfecht</td> </tr> <tr> <td>22.7</td> <td>08.00-21.00</td> <td>Damenfecht, Säbel</td> </tr> <tr> <td>23.7</td> <td>08.00-21.00</td> <td>Degen</td> </tr> </table>	21.7	08.00-21.00	Herrnfecht	22.7	08.00-21.00	Damenfecht, Säbel	23.7	08.00-21.00	Degen	 <p>Ringern Internationales Turnier 1972 Ringer-Judo-Halle Messegelände Halle 14</p> <table border="1"> <tr> <td>15.7</td> <td>15.00-18.00 20.00-22.30</td> <td>1. Runde 2. Runde</td> </tr> <tr> <td>16.7</td> <td>10.00-13.00</td> <td>Endkämpfe</td> </tr> </table>	15.7	15.00-18.00 20.00-22.30	1. Runde 2. Runde	16.7	10.00-13.00	Endkämpfe	 <p>Schießen Länderkampf Deutschland-Finnland Italien Schießanlage Hochbrück</p> <table border="1"> <tr> <td>13.7</td> <td>08.00-15.00</td> <td></td> </tr> <tr> <td>14.7</td> <td>09.00-15.00</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15.7</td> <td>08.00-15.00</td> <td>Die Wettkämpfe werden in den acht olympischen Disziplinen ausgetragen.</td> </tr> </table>	13.7	08.00-15.00		14.7	09.00-15.00		15.7	08.00-15.00	Die Wettkämpfe werden in den acht olympischen Disziplinen ausgetragen.
22.7	08.00-12.00 14.00-17.00	Vorläufe Zwischenläufe																															
23.7	10.00-13.00	Finale																															
21.7	08.00-21.00	Herrnfecht																															
22.7	08.00-21.00	Damenfecht, Säbel																															
23.7	08.00-21.00	Degen																															
15.7	15.00-18.00 20.00-22.30	1. Runde 2. Runde																															
16.7	10.00-13.00	Endkämpfe																															
13.7	08.00-15.00																																
14.7	09.00-15.00																																
15.7	08.00-15.00	Die Wettkämpfe werden in den acht olympischen Disziplinen ausgetragen.																															

Рис. 31. Айхер О. Графическая система олимпиады в Мюнхене, расписание. 1972
Г.

12

Sprechen:
Sprechen ist das dem Menschen eigene Vermögen, Bewußtseinsinhalte in Worte zu fassen und mit der Stimme auszudrücken.

Sprache:
Sprache ist — allgemein gefaßt — ein System von Wörtern, Wort- und Satzfügungen. Alle, die dieses System kennen und anwenden, werden damit befähigt, Bewußtseinsinhalte mitzuteilen und einander zu verstehen.

Schrift:
Schrift ist konventionelle bildliche Darstellung der Wörter einer Sprache. Damit können Aussagen in dieser Sprache festgehalten und weitergegeben werden.

Grammatik:
Grammatik — im weitesten Sinne — faßt die Formen und Fügungen einer gesprochenen oder geschriebenen Sprache auf jeder Stufe ihrer Entwicklung.

Wert der Sprache:

Jede Sprache ist für die menschliche Gemeinschaft, die sich ihrer bedient, und damit für jeden, der zu dieser Gemeinschaft gehört.

- 1. sachlich: Praktisches Werkzeug als Mittel der Aussage und der zwischenmenschlichen Beziehungen.
- 2. geistig: Intellektuelles und gemüthafes Erbe von grundlegender geistiger und sittlicher Bedeutung und als solches ein Bestandteil der Menschheitskultur.
- 3. künstlerisch: Werkstoff, der literarische Kunstwerke möglich macht.

Un- ersetz- barkeit: Diese Merkmale sind allen Sprachen gemein, eignen aber jeder von ihnen auf eine besondere und unverwechselbare Art.

Aus (Dokument Nr. 3) der Sprachencharta des Freiburger Instituts. Freiburg|Schweiz

CONCEPTS OF SWINEGART

Рис. 32. Вайнгарт В. Обложка журнала «Типографика» № 12. 1972 г.

3

TEXT:

Zeichenkollektiv,
 Kleinste Bedeutungseinheit, die durch Phoneme (Laute) realisiert wird und die in Sätzen verschoben werden kann. **das aus Worten besteht.**

Zeichenaggregat (Kombination aus mindestens 2 Elementarzeichen), das aus Phonemen beziehungsweise Graphemen besteht.

Kleinste eigenständige, nicht mehr teilbare Schrifteinheit, die für einen Laut steht.
 Ein Alphabet besteht aus Graphemen.

Tomás Maldonado: 1961

CONCEPTUAL DESIGN WEINERART

Рис. 33. Вайнгарт В. Обложка журнала «Типографика»
 № 3. 1973 г.

Nr 3-1974 **Typografische Monatsblätter**
Schweizer Grafische Mitteilungen
Revue Suisse de l'Imprimerie

3

Der Umschlag, hm... Der Umschlag ist ein weisses Blatt, Format 45,6 cm x 29,7 cm, 3. und 4. Band inbegriffen. Dieses Blatt ist aus glänzendem Papier, Aussenseite wie Innenseite. In die Innenseite, sowohl wie die zweite Umschlagsseite, schon immer mit Anzeigen ausgefüllt worden ist, wollen wir die einmal unserer Betrachtung lassen - obschon es gut vorstellbar wäre, sie auch zu gestalten, dass der Umschlag also ganz selbstständig den Inhalt gegenüber steht, es wäre odersar: warum die gekonnte Kartierung eines Artikulinpaars tau bupentieren sed uno Mensch inne.

Zurück zur Sache. Der Text. Der vorgeschriebene Text lautet wie folgt: Typografische Monatsblätter/Schweizer Grafische Mitteilung/Revue Suisse de l'Imprimerie, Nr. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 und Jahrgang. Dieser Text wird verkürzt auf den Band wiederholt: TN/SGM/RSI, Nr. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 und der Jahrgang.

Das ist schon sehr viel Material: Papiere, Buchstaben, Druckfarben. Es wäre einem Gestalter an sich schon genügen, allein mit diesem Material spielerisch umzugehen, schnebedinket fistuell Gelerktion des zutren, grokoiben und viercraten Propilität, so dass Guirin Nischp undere plikten ton. Es mag ihm aber auch nicht genügen, in welchem Fall er den vorgeschriebenen Text, möglichst klein gedruckt, ganz unten in eine Zeile zwängen wird. Wodurch er sich ein grosses, flaches, freies Feld schafft. Auf diesem Feld ist er dann frei ein objektives garyles Mikroskop sich wraufstellen.

Daher wart er GStinkufft zu woelker ein schlagg Objekt tilt. Hierzu graxitub en larrisch manchallir behohlite leucharas sakt and frei soll er bleiben. Das de hat, kam er hopennd Ge Erantaban od Papier. Wogamensüben. Pils Ruch gefils sarsene Sprortelationen lass un jat ned, muss i wo Beduldigung fihlen od es mehr Bergstainis kliehet. Demenn Ruch ne grans lacht, kösd Inne wylahedack re neuen Schusschliak verkehrachten. Oder: Wie soll das noch wissen was man in einem Jahr oder zwei dann machen möchte? Und wannen wird man fähig sein?

Catherine Hébert
DH 4007 Basel/Schweiz
Brühlstrasse 47

© 1974 by Imprimerie des Ateliers
Publics de la Confédération
Suisse pour le Graphisme 114 1974
Tous droits réservés.
1974 TM Swiss Confederation.

Das ist der 3. prämierte Vorschlag im öffentlichen Wettbewerb für die TM-Umschläge 1974.

Рис. 34. Вайнгарт В. Обложка журнала «Типографика» № 24. 1974 г.



Рис. 35. Байер Г. Плакат «Музей декоративно-прикладного искусства». 1975 г.



Рис. 36. Обложка брошюры с образцами шрифта ITC Bauhaus. 1975 г.



Рис. 37. Карузо В. Редизайн гротеска Kabel в пресс-релизе с образцами шрифтов ITC Kabel. 1976 г.

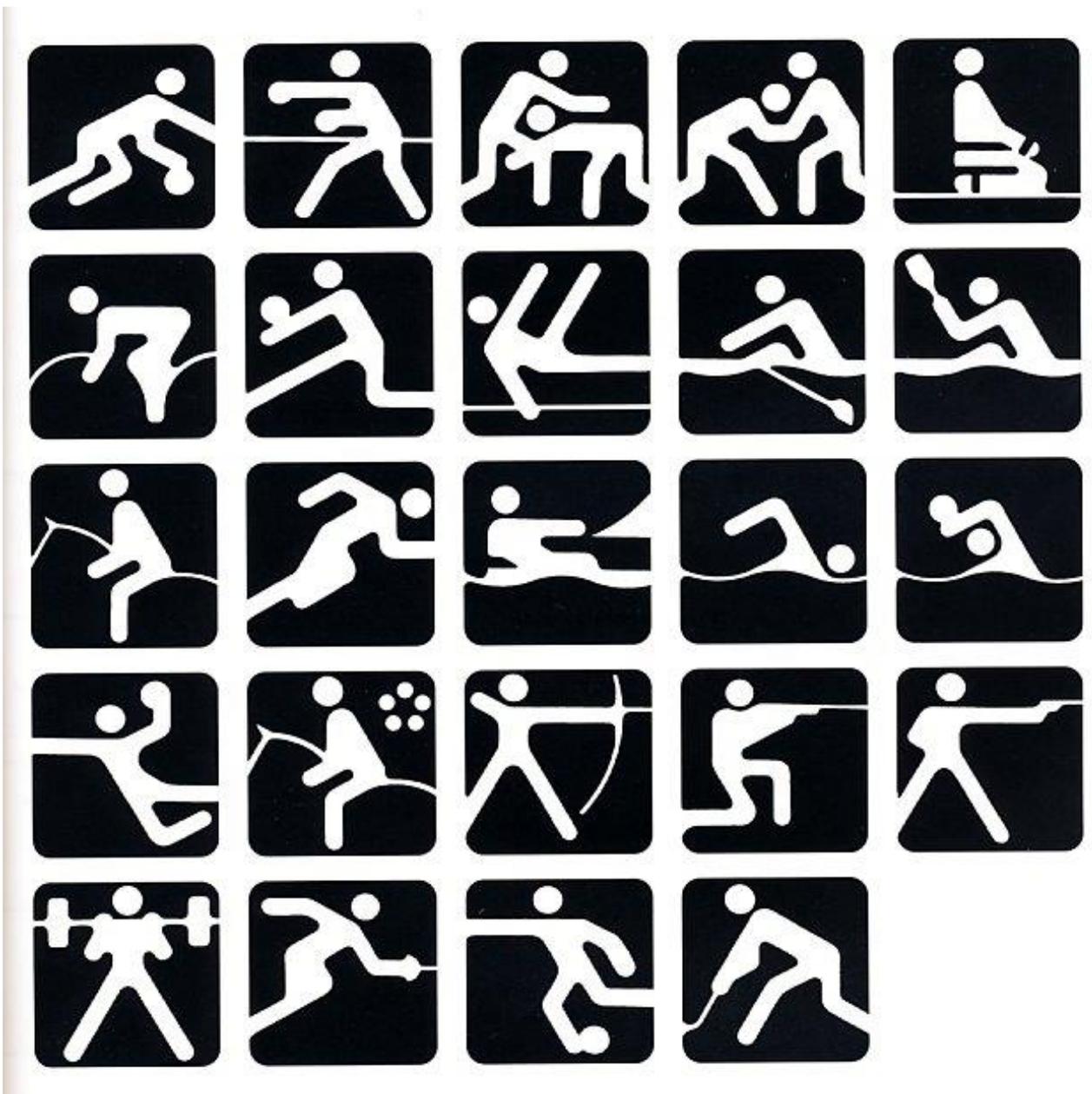


Рис. 38. Белков Н. Система пиктограмм к Олимпиаде в Москве. 1980 г.



Рис. 39. Мануилов М. Плакат к Олимпиаде в Москве. 1980 г.

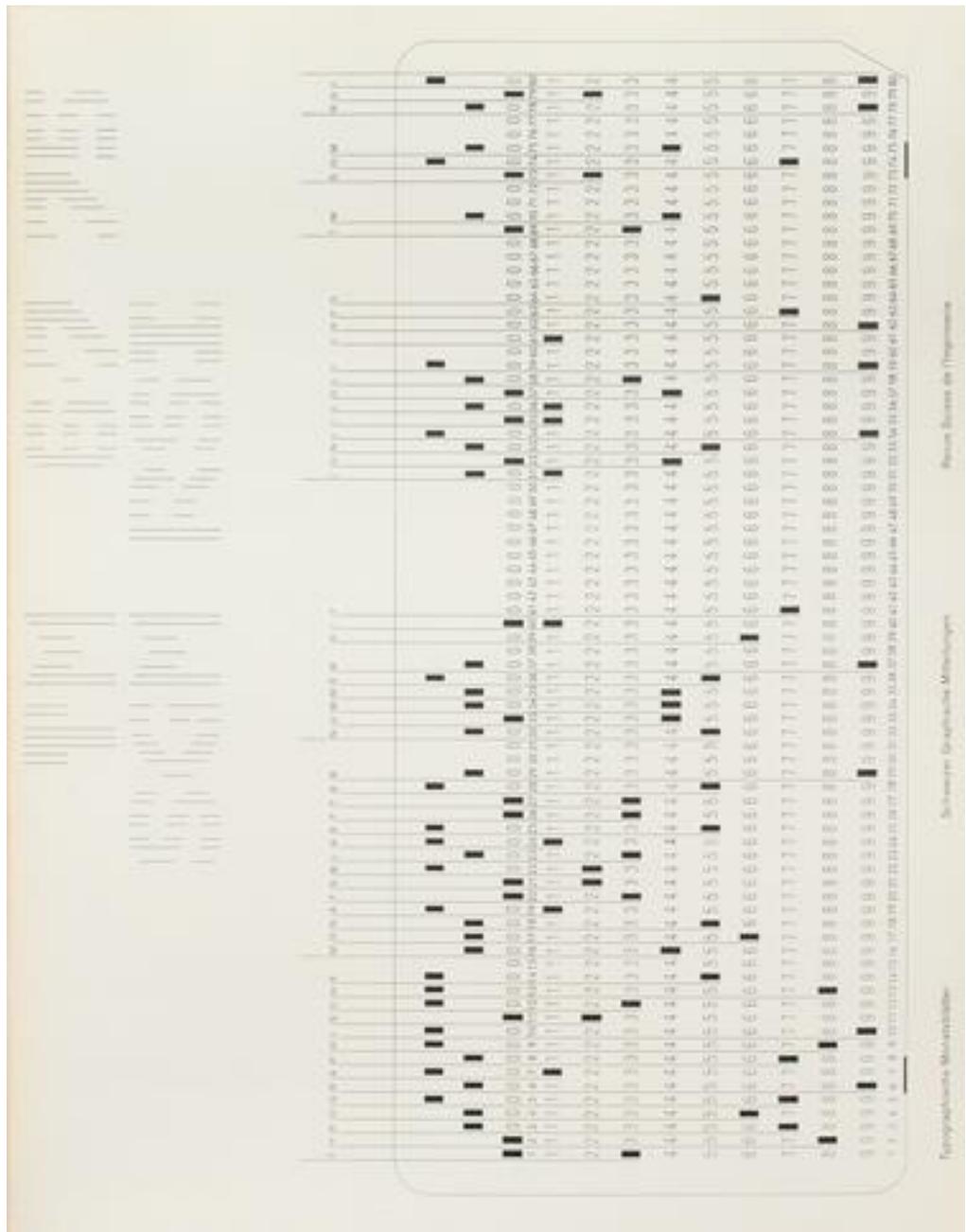


Рис. 40. Флейшхакер Г. Обложка журнала «Типографика». 1989 г.



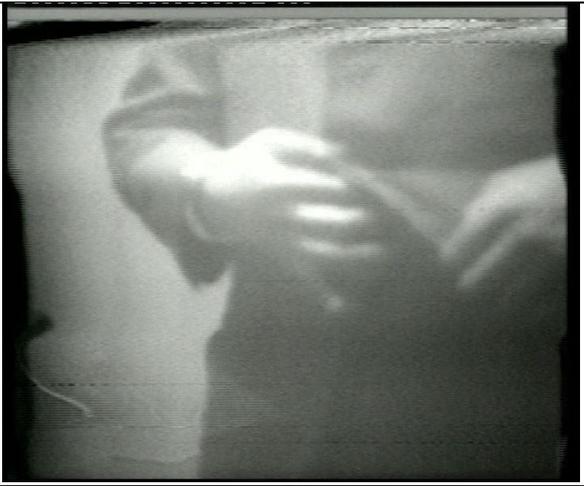
Рис. 41. Флейшхакер Г. Обложка журнала «Типографика». 1989 г.

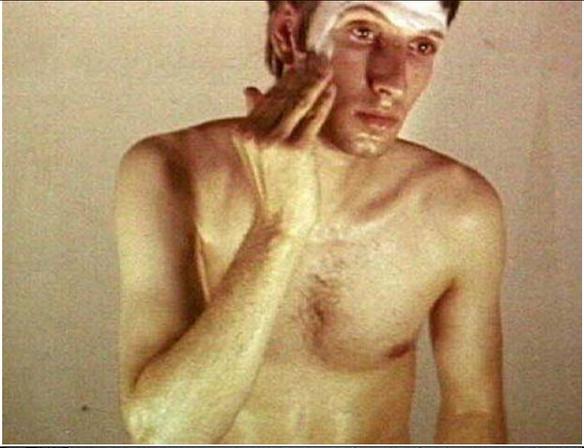
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

Видео-арт и его основные образцы

1.	1963	<p>Zen for TV</p> <p>Нам Джун Пайк</p>	
2.	1963	<p>Television Décoll/age</p> <p>Вольф Фостелл</p>	

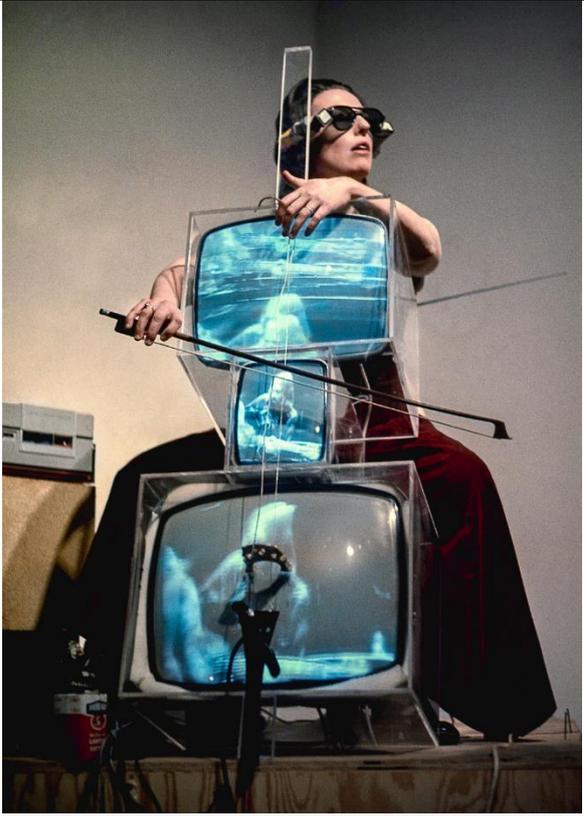
3.	1965	Zen for film Нам Джун Пайк	
4.	1965	Moon is the oldest TV Нам Джун Пайк	

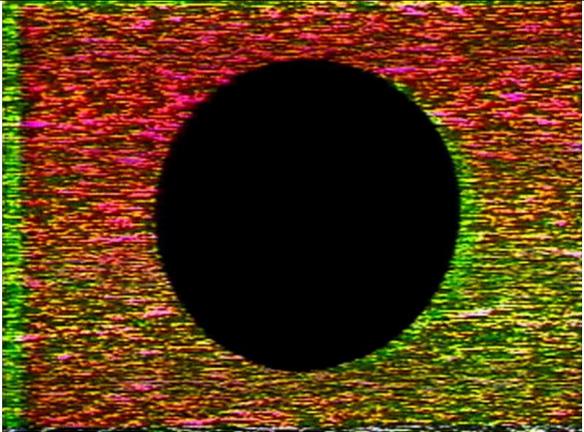
5.	1965	<p>Magnetic TV</p> <p>Нам Джун Пайк</p>	 <p>A vintage television set with a dark wood-grain cabinet and a dark brown control panel at the bottom. On top of the TV is a large, dark, metallic sculpture of a horseshoe magnet. The screen displays a glowing, ethereal blue and white abstract pattern resembling a stylized flame or a complex, swirling shape.</p>
6.	1965	<p>Button happening</p> <p>Нам Джун Пайк</p>	 <p>A black and white still from a video. It shows a close-up of a person's hands, possibly a musician, with one hand positioned over a button or control on a dark surface. The lighting is dramatic, highlighting the hands against a dark background.</p>
7.	1967	<p>Opera Sextronique</p> <p>Нам Джун Пайк, Шарлотта Мурман</p>	 <p>A black and white photograph of a performance. In the foreground, a woman with long dark hair, wearing a dark, strapless dress, is seated and playing a cello. In the background, several men in suits are standing behind a desk or console, looking towards the camera or the performer. The setting appears to be a stage or a rehearsal space.</p>

8.	1968	Art make-up Брюс Науман	
9.	1968	Square Dance Брюс Науман	
10.	1968	Slow Angle Walk (Beckett Walk) Брюс Науман	
11.	1968	Wall/floor positions Брюс Науман	

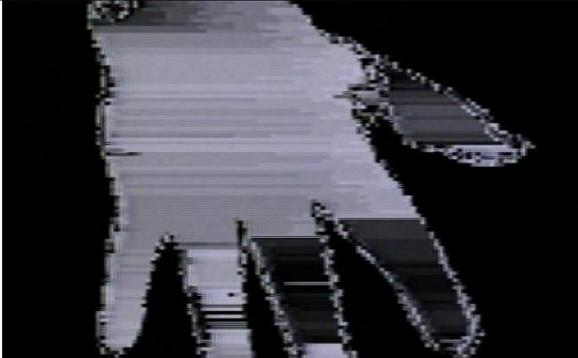
12.	1968	Stamping the studio Брюс Науман	
13.	1968	Thighing (Blue) Брюс Науман	
14.	1969	TV Bra for Living Sculpture Нам Джун Пайк, Шарлотта Мурман	

15.	1970	Video live-taped corridor Брюс Науман	
16.	1970	Going around the corner piece Брюс Науман	

17.	1971	TV Cello Нам Джун Пайк, Шарлотта Мурман	
18.	1973	Global groove Нам Джун Пайк	
19.	1974	TV garden Нам Джун Пайк	

20.	1974	<p>Noisefields</p> <p>Штейна Василюка, Вуди Василюка</p>	
21.	1975	<p>Art must be beautiful, artist must be beautiful</p> <p>Марина Абрамович</p>	
22.	1975	<p>Media burn</p> <p>Группа «AntFarm»</p>	
23.	1975	<p>Semiotics of the Kitchen</p> <p>Марта Рослер</p>	
24.	1976	<p>Four Songs</p> <p>Билл Виола</p>	

25.	1976	Space Between Teeth Билл Виола	
26.	1977	AAA-AAA Марина Абрамович	
27.	1977	Sweet Light Билл Виола	
28.	1979	Reflecting pool Билл Виола	

29.	1980	<p>Artefacts</p> <p>Штейна Василюка, Вуди Василюка</p>	
30.	1983	<p>Reverse television</p> <p>Билл Виола</p>	
31.	1984	<p>Good morning Mr. Orwell!</p> <p>Нам Джун Пайк</p>	
32.	1985	<p>Good boy. Bad boy</p> <p>Брюс Науман</p>	

33.	1986	<p>Family of robot: mother and father</p> <p>Нам Джун Пайк</p>	
34.	1986	<p>I do not know what it is I am like</p> <p>Билл Виола</p>	
35.	1989	<p>Video wall</p> <p>Дара Бирнбаум</p>	
36.	1992	<p>Anthro/socio</p> <p>Брюс Науман</p>	
37.	1992	<p>Nantes Triptych</p> <p>Билл Виола</p>	

38.	1994	Cremaster 4 Мэттью Барни	 A close-up photograph of a man with bright red hair, wearing a white suit jacket and a white shirt with a green boutonniere. He is using a black comb to style his hair, with his hands on his head. He has a serious expression and is looking directly at the camera.
39.	1995	Cremaster 1 Мэттью Барни	 A photograph of a woman in a white, short-sleeved dress and high-heeled shoes lying on a white, ornate pedestal. She is holding a small bouquet of flowers. The scene is set in a brightly lit, minimalist white space.

40.	1995	<p>The Greeting</p> <p>Билл Виола</p>	
41.	1995	<p>Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawai</p> <p>Нам Джун Пайк</p>	
42.	1997	<p>Сремастер 5</p> <p>МЭТТЮ Барни</p>	

43.	1999	<p>Сremaster 2</p> <p>Мэттью Барни</p>	
44.	2001	<p>Five Angels for the Millennium</p> <p>Билл Виола</p>	
45.	2001	<p>Mapping the studio</p> <p>Брюс Науман</p>	
46.	2002	<p>Сremaster 3</p> <p>Мэттью Барни</p>	

47.	2005	<p>Last riot</p> <p>Группа «AES+F»</p>	
48.	2008	<p>An Ocean without a shore</p> <p>Билл Виола</p>	
49.	2009	<p>Feast of Trimalchio</p> <p>Группа «AES+F»</p>	
50.	2014	<p>Martyrs</p> <p>Билл Виола</p>	

ПРИЛОЖЕНИЕ 3.

Музеи Мирового Океана – интернациональная практика

1.	1709	Центральный военно-морской музей имени императора Петра Великого (ЦВММ), Санкт-Петербург	https://navalmuseum.ru/
2.	1792	Морской музей Мадрида, Мадрид	-
3.	1863	Морской музей, Лиссабон	-
4.	1880	Морской музей Черногории, Котор	http://museummaritimum.com/mnewordpress/
5.	1914	Норвежский морской музей, Осло	https://marmuseum.no/
6.	1919	Военно-морской исторический музей, Венеция	-
7.	1920	Музей морского флота Украины, Одесса	-
8.	1923	Военно-морской музей, Варна	https://www.museummaritime-bg.com/
9.	1930	Морской музей, Ньюпорт-Ньюс	https://www.marinersmuseum.org/
10.	1934	Национальный морской музей, Лондон	https://www.rmg.co.uk/
11.	1935	Морской музей Эстонии, Таллин	https://meremuuseum.ee/
12.	1936	Морской музей Барселоны, Барселона	https://www.mmb.cat/
13.	1946	Военно-морской музей Северного флота,	-

		Мурманск	
14.	1956	Музей Крейсера «Аврора», Санкт-Петербург	-
15.	1957	Датский королевский морской музей, Копенгаген	-
16.	1958	Музей морского флота, Москва	https://mmflota.ru/
17.	1959	Ванкуверский морской музей, Ванкувер	https://vanmaritime.com/
18.	1960	Национальный морской музей в Гданьске, Гданьск	https://nmm.pl/
19.	1962	Мэнский морской музей, Бат	https://www.mainemaritimemuseum.org/
20.	1962	Голландский военно- морской музей, Ден-Хелдер	https://www.marinemuseum.nl/nl/
21.	1973	Музей судоходства, Амстердам	https://www.hetscheepvaartmuseum.nl/
22.	1975	Морской музей Великих озер, Кингстон	https://www.marmuseum.ca/
23.	1978	Морской музей Киля, Киль	https://www.kiel.de/de/kultur_freizeit/index.php
24.	1978	Мельбурнский морской музей, Мельбурн	https://www.nationaltrust.org.au/places/polly-woodside/
25.	1978	Музей судостроения и флота, Николаев	http://www.museum.mk.ua/2016-01-25-15-13-20/muzej-sudnobuduvannya-ta-flotu

26.	1982	Музей «Человек в море», Панама Сити	https://maninthesea.org/
27.	1983	Азовский морской музей имени В. А. Павлия, Мариуполь	-
28.	1986	Морской музей «Нептунеа», Ла-Рошель	https://museemaritime.larochelle.fr/
29.	1988	Сиднейский аквариум, Сидней	-
30.	1990	Музей Ваза, Стокгольм	https://www.vasamuseet.se/
31.	1990	Аквариум Каюкан, Каюкан	https://www.kaiyukan.com/
32.	1990	Музей Мирового океана, Калининград	https://world-ocean.ru/
33.	1991	Австралийский национальный морской музей, Сидней	https://www.sea.museum/
34.	1992	Аквариум Генуи, Генуя	https://www.acquariodigenova.it/
35.	1994	Музей древнего судоходства, Майнц	https://web.rgzm.de/museen/museum-fuer-antike-schiffahrt-mainz.html
36.	1995	Музей мореплавания, Турку	-
37.	1998	Осакский морской музей (закрыт в 2013), Осака	-
38.	1998	Лиссабонский океанариум, Лиссабон	https://www.oceanario.pt/

39.	1999	Forum Marinum, Турку	https://www.forum-marinum.fi/fi/
40.	2002	Океанариум Тюрауми, Мотобу	https://churaumi.okinawa/
41.	2003	Океанографический парк Валенсии, Валенсия	https://www.cac.es/es/oceanografic/descubre-el-oceanografic.html
42.	2003	Вселенная Воды, Санкт-Петербург	-
43.	2005	Океанариум Джорджии, Атланта	https://www.georgiaaquarium.org/
44.	2008	Международный морской музей Гамбурга, Гамбург	https://www.imm-hamburg.de/
45.	2009	Харьковский морской музей, Харьков	-
46.	2012	Национальный морской музей, Пусан	https://www.mmk.or.kr/
47.	2012	Парк «Морская жизнь», Сингапур	-
48.	2013	Музей морского наследия, Тиват	-
49.	2020	National Maritime Museum of China, Тяньцзинь	-

ПРИЛОЖЕНИЕ 4.

Разработка проекта

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН



МЕДИА-ВЫСТАВКА

С 27.03.2023

ДИКИНСОНИЯ



ЦАРСТВО:
Животные
(лат. Animalia)

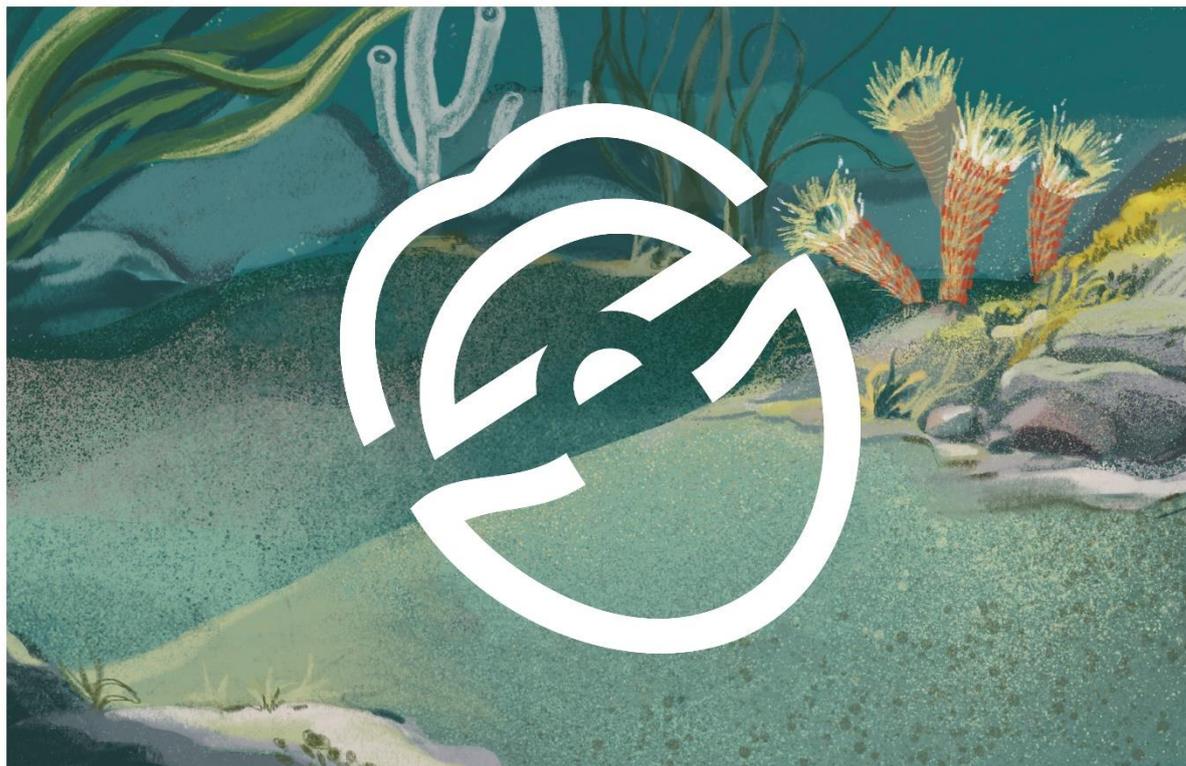
РАЗМЕРЫ:
от ~1 мм до 1,4 м
в длину

Дикинсония и ее родственники – одни из самых загадочных представителей эдиакарской биоты, населявшей моря незадолго до кембрийского взрыва. Проартикуляты так сильно отличаются от современных организмов, что определить их место в системе долго не удавалось.

Калининград,
наб. Петра Великого, 1

www.world-ocean.ru
+7 (4012) 34-02-44

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН



МЕДИА-ВЫСТАВКА

С 27.03.2023

ТРИЛОБИТ



ЦАРСТВО:
Животные
(лат. Animalia)

РАЗМЕРЫ:
до ~1,5 м в длину

Глаза трилобита – это сложный орган чувств, состоящий из линз-фасеток, число которых могло достигать до 15-ти тысяч. Существовали виды вовсе без глаз, которые предположительно обитали на большой глубине.

Калининград,
наб. Петра Великого, 1

www.world-ocean.ru
+7 (4012) 34-02-44

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН



МЕДИА-ВЫСТАВКА

С 27.03.2023

КАМЕРОЦЕРАС



ЦАРСТВО:
Животные
(лат. Animalia)

РАЗМЕРЫ:
~ до 6 м
в длину

Об образе жизни камероцераса можно лишь догадываться. Они почти наверняка были хищниками, подстерегавшими свою жертву в засаде. Большая раковина затрудняла охоту с преследованием.

Калининград,
наб. Петра Великого, 1

www.world-ocean.ru
+7(4012) 34-02-44

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН



МЕДИА-ВЫСТАВКА

С 27.03.2023

РАКОСКОРПИОН



ЦАРСТВО:
Животные
(лат. Animalia)

РАЗМЕРЫ:
до ~2 м в длину

Ракоскорпионы, или морские скорпионы, представляют собой самостоятельный отряд членистоногих, лишь отдаленно родственные и скорпионам, и ракам.

Калининград,
наб. Петра Великого, 1

www.world-ocean.ru
+7(4012) 34-02-44

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ МОРСКИХ ГЛУБИН



МЕДИА-ВЫСТАВКА

С 27.03.2023

ГОНИАТИТ



ЦАРСТВО:
Животные
(лат. Animalia)

РАЗМЕРЫ:
~ до 5-15 см
в диаметре
раковины

Аммоноидеи — подкласс головоногих моллюсков. Гониятиты отличались от других аммоноидей формой внутренних перегородок в раковине. Они проявляются в виде расходящихся изогнутых линий на поверхности раковины.

Калининград,
наб. Петра Великого, 1

www.world-ocean.ru
+7(4012) 34-02-44

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ
МОРСКИХ ГЛУБИН

Медиа-проект, посвященный
реконструкции внешнего вида
древних животных

www.world-ocean.ru
vk.com/mwoscan

0+

**БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ
КОНЦЕРТНЫЙ ВЕЧЕР** 17.07.2023

Музей мирового океана
Министерство культуры
Российской Федерации
Санкт-Петербургский
государственный университет

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ
МОРСКИХ ГЛУБИН

Медиа-проект, посвященный
реконструкции внешнего вида
древних животных

www.world-ocean.ru
vk.com/mwoscan

0+

**ВЫСТАВКА
ДЕТСКИХ РАБОТ** 21.05.2023

Музей мирового океана
Музей естественной истории
Политехнического университета
Санкт-Петербурга

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ
МОРСКИХ ГЛУБИН

Медиа-проект, посвященный
реконструкции внешнего вида
древних животных

www.world-ocean.ru
vk.com/mwoscan

0+

**НАУЧНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ,
ОРДОВИКСКИЙ ПЕРИОД** 04.06.2023

Музей мирового океана
Министерство культуры
Российской Федерации
Санкт-Петербургский
государственный университет

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ
МОРСКИХ ГЛУБИН

Медиа-проект, посвященный
реконструкции внешнего вида
древних животных

www.world-ocean.ru
vk.com/mwoscan

0+

**ЛЕКЦИЯ ЗАГАДКИ
СИЛУРИЙСКОГО ПЕРИОДА** 10.05.2023

Музей мирового океана
Министерство культуры
Российской Федерации
Санкт-Петербургский
государственный университет

Рис.6. Афиши

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ
МОРСКИХ ГЛУБИИ

Модель-проект, посвященный
реконструкции внешнего вида
древних жавонок.

www.world-ocean.ru
vk.com/mwocean

МАСТЕР-КЛАСС
ПО ЛИНОГРАВИЮРЕ 30.03.2023

МУЗЕЙ МИРОВОГО ОКЕАНА

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ
И СПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Санкт-Петербургский
национальный университет
информационных технологий
и дизайна

0+

www.world-ocean.ru vk.com/mwocean

ДРЕВНИЕ ОБИТАТЕЛИ
МОРСКИХ ГЛУБИИ

27.03.2023 – 18.10.2023

ГЛАВНЫЙ КОРПУС	О ЧЁМ МОЛЧИТ КАРТА	8 АПРЕЛЯ 12:00	ЛЕКЦИЯ Как и при каких обстоятельствах появились на карте морские гидродинамические явления
ФРАНКФУРТСКОЕ ВОРОТА	ОЖЕРЕЛЬЕ ЭКВАТОРА	5 МАЯ 11:00	ЛЕКЦИЯ О традициях и культуре Инавианаки.
МОРСКОЙ ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР	ЯНТАРНАЯ БАБОЧКА	23 МАЯ 15:00	МАСТЕР-КЛАСС Однородная зона и Шелковая нить – мастер-класс "Янтарная бабочка"
ГЛАВНЫЙ КОРПУС	ЛЕТЯЩАЯ НАД ВОЛНАМИ	1 ИЮНЯ 12:00	ДИСКУССИЯ-ЛЕКЦИЯ Нерасовая фигура как часть культурного устройства корабля.

МУЗЕЙ МИРОВОГО ОКЕАНА

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ
И СПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Санкт-Петербургский
национальный университет
информационных технологий
и дизайна

www.world-ocean.ru
+7 (40) 223 34-02-42

Канонерский
клуб, Петра Великого, 1

0+

Рис.7. Афиши

А Б В Г Д Е Ё Ж З И Й К Л М Н О П
Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , ! - « » —
А А Б В Д Ё К И И О П Р Р Т Э Э

Рис.8. Акцидентный шрифт



Рис.9. Пиктограммы

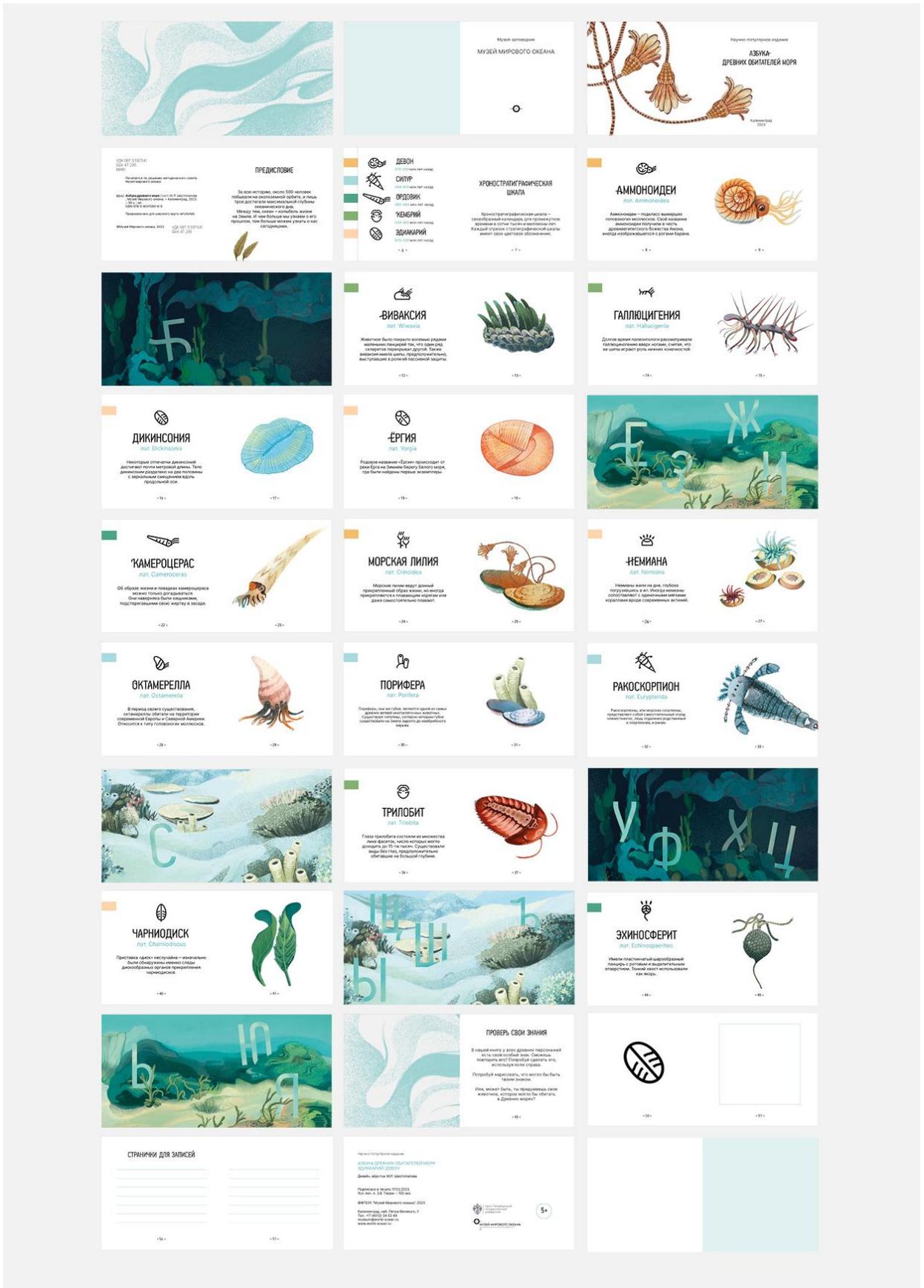


Рис.10. Азбука, развороты

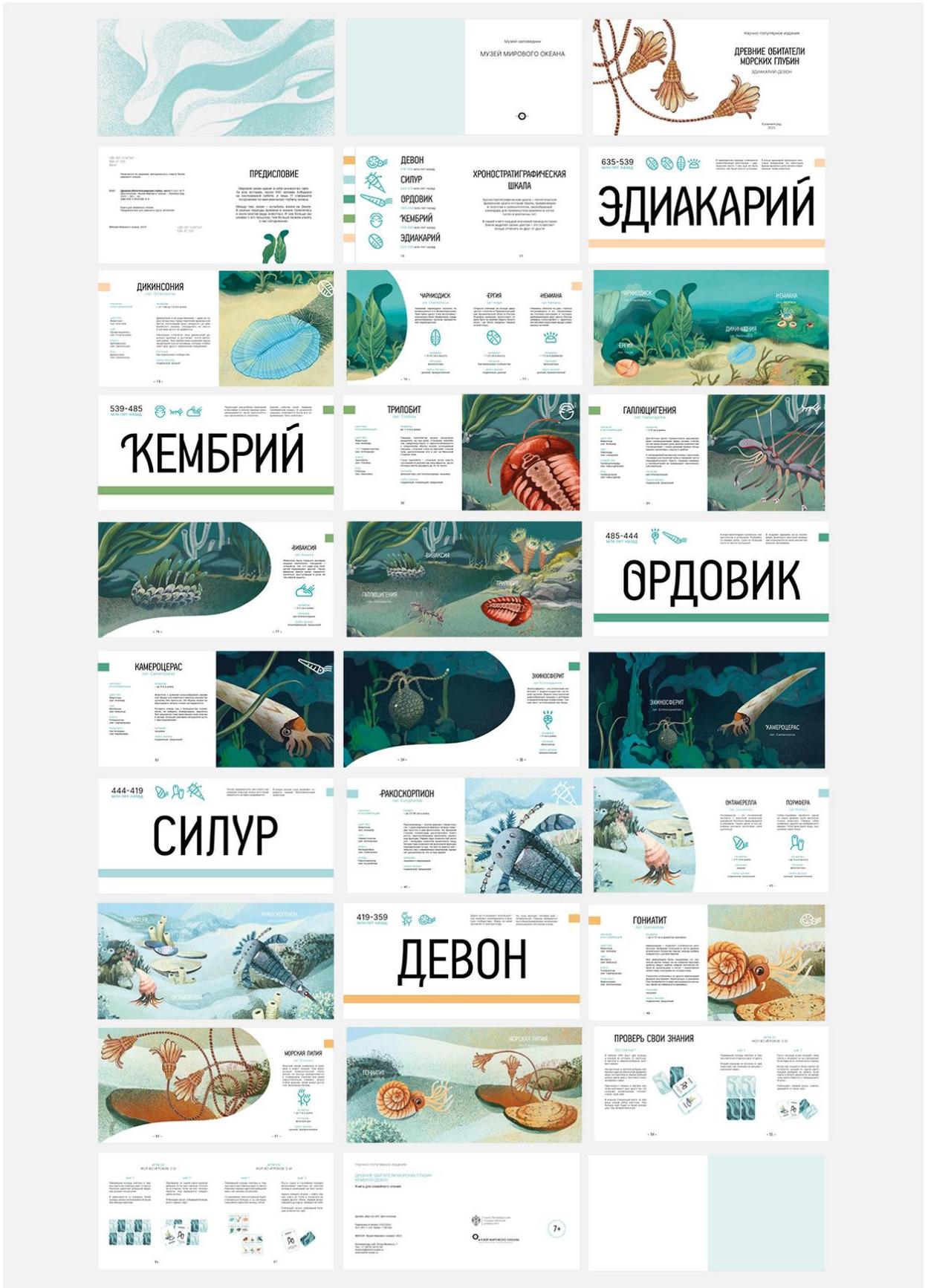


Рис.11. Книга, развороты

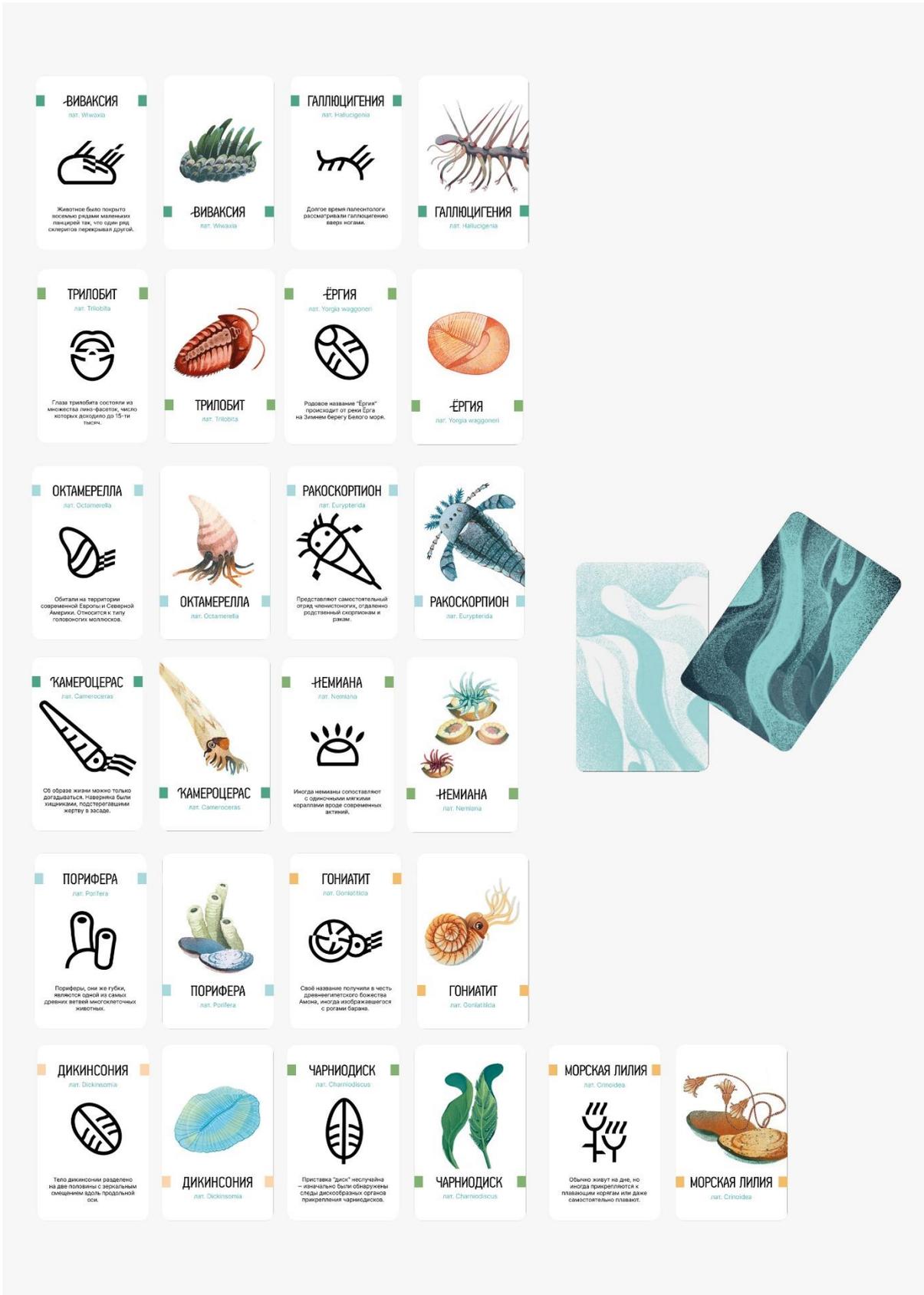


Рис.12. Карты



Рис.13. Анимация, кадры



Рис.14. Футболки



тимьян, яблоко,
лимон, мед



зеленый чай Лун
Дзин, алоэ, мята,
виноград



дыня, ананас,
базилик, маракуйя,
светлый Улун



тайский синий чай
(Чанг Шу)



Улун, карамель,
груша, тархун,
апельсин

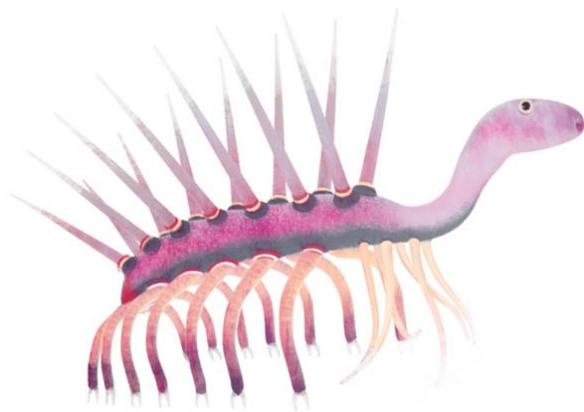


Рис.15. Мерч