

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

РАЗРАБОТКА КОНЦЕПЦИИ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО
МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОЕКТА «ТВОРЧЕСТВО МАЛЕВИЧА»

Стенина Мария Станиславовна

Автореферат

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:

член Союза художников России,

член Союза дизайнеров России,

доцент кафедры дизайна,

Старцев К.Г.

Санкт-Петербург 2024

Содержание

ВЕДЕНИЕ

ГЛАВА 1. ИСТОКИ И ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПРИНЦИПОВ ВЫСТАВОЧНОГО ДИЗАЙНА

- 1.1. Выставочное пространство и феномен экспозиционной системы: специфика видения.
- 1.2. К вопросу об изменении контекста формирования выставочного пространства XIX - XXI веков
- 1.3. Специфика развития выставочной системы на рубеже XX - XXI вв.: к проблеме формирования цифровой экспозиционной среды

ГЛАВА 2. ВЫСТАВОЧНЫЙ ДИЗАЙН ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА

- 2.1. Экспозиционная система Сецессионов: специфика художественной программы
- 2.2. Авангардные практики начала XX века и проблематика изменения пространства выставки
- 2.3. Проекты Эль Лисицкого в сфере дизайна экспозиционного пространства

ГЛАВА 3. ВЫСТАВОЧНЫЙ ДИЗАЙН ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА И ЕГО СПЕЦИФИКА

- 3.1. К проблематике формирования выставочного пространства выставочного пространства второй половины XX века.
- 3.2. «Белый куб» как новый принцип формирования выставочного пространства
- 3.3. Неконвенциональные выставочные пространства и их проблематика

ГЛАВА 4. ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

4.1 Разработка концепции для печатного издания

4.2 Процесс разработки проекта

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

Основные образцы графического дизайна XX в.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

Основные образцы выставочного плаката XX в.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3.

Пространство выставки и система ее оформления

ПРИЛОЖЕНИЕ 4.

Разработка проекта

Автореферат

Данная работа посвящена исследованию визуально-графических принципов и тенденций использования мультимедийных проектов в сфере экспонирования и изучения искусства. В данном проекте исследуются возможности внедрения мультимедиа для усовершенствования восприятия творческого метода художника.

В наше время возможности формирования восприятия искусства претерпевают изменения. Пространство выставки перестает быть единственным инструментом, формирующим контекст восприятия искусства. Многие посетители музеев и выставок испытывают потребность в более углубленном изучении искусства. Для этих целей используются, сопроводительные тексты, размещаемые в пространстве выставки, аудиогиды и др. Актуальным методом формирования зрительского восприятия становятся и медиагиды, предлагающие метод восприятия через визуальные образы.

Сейчас особое внимание уделяется исследованию методов создания нового контекста для экспонирования искусства авангарда. Так, в данном проекте рассматриваются истоки формирования уникального стиля Казимира Малевича, воплощенного в серии работ его так называемого «крестьянского цикла». Проведено исследование взаимосвязи работ художника с древнерусской иконописью. Данное исследование легло в основу мультимедийного ролика и дополняющего его печатного издания.

Данный проект является не только исследованием творческого пути художника, выраженным средствами анимации, но и предлагает актуальное средство расширения возможностей знакомства зрителя с творчеством того или иного художника.

Музейное пространство предполагает размещение объектов искусства по эпохам и стилям, подобное разделение делает невозможным комплексное восприятие искусства, исследуя которое можно выявить неожиданные взаимосвязи, понять некоторые теоретические аспекты, которые будучи представленными в виде визуальных образов в медиа среде, способны открыть новые возможности восприятия и понимания. Анимация имеет огромный потенциал для улучшения восприятия и изучения искусства. Она позволяет визуализировать и демонстрировать различные темы и концепции из области искусства.

Более того, подобный подход к исследованию отсылает к экспозиции в понимании самого Малевича, который будучи временным директором Государственного музея художественной культуры (1921–1923 гг.) (позже ГИНХУК), считал, что она должна напоминать живую исследовательскую и творческую лабораторию по изучению художественной культуры. Он считал важным размещать рядом с произведением различные дополнительные источники, предлагающие зрителю методы осмысления искусства.¹

В состав дипломной работы входит исследовательская часть и графический проект, что позволяет объединить теоретический и прикладной подходы к проектированию. В процессе исследования были сделаны определенные выводы, способствовавшие созданию концепции исследовательского мультимедийного проекта.

В рамках исследования была поставлена цель: изучить фундаментальные практики в искусстве и дизайне, которые повлияли на развитие экспозиционного дизайна, и выявить векторы его дальнейшего развития.

¹ Малевич, К. Собрание сочинений в 5 томах. Том 1: Статьи, манифесты, теоретические сочинения и др. работы. 1913–1929 / Общ. ред., вступ. ст., сост., подг. текстов и комм. А. С. Шатских; раздел «Статьи в газете „Анархия“ (1918)» — публ., сост., подг. текста А. Д. Сарабьянова. - М.: Гилея. — 1995.

Проектной целью является разработка направленной на формирование нового контекста для культурной коммуникации графической концепции исследовательского мультимедийного проекта, посвященного творчеству художника Казимира Малевича.

Работа ориентирована на решение следующих **задач**:

- исследование основных образцов графического дизайна XX века
- изучение основных этапов формирования принципов выставочного дизайна
- исследование изменения контекста формирования выставочного пространства XIX - XXI в.
- анализ принципов проектирования печатной и мультимедийной продукции, связанной с экспозиционным пространством и его восприятием
- выявление актуальных стилистических особенностей в дизайне сопровождения культурных пространств
- исследование возможных путей развития проектирования в экспозиционном дизайне

Задачи практического характера:

- выявление истоков творческого метода художника Казимира Малевича
- разработка цифровых и печатных носителей, создание медиа-продукта

Была поставлена задача усовершенствовать коммуникацию между зрителем и творчеством художника методами графического дизайна. Проведение исследования и анализа процесса формирования современной графической системы послужили основой для разработки концепции и создания прототипа графического сопровождения выставочных пространств, посвященных творчеству Казимира Малевича.

Актуальность исследования:

Так как в настоящее время особенное внимание уделяется необходимости комплексного подхода и использованию новых технологий в сфере экспозиционного дизайна, также большое внимание уделяется мультимедийным проектам, их исследование становится одной из основных тем в интернациональном аналитическом пространстве.

К данной теме в своих исследованиях обращаются, например, Клэр Бишоп — британский искусствовед, критик и профессор истории искусства, в книге «Искусство инсталляции», в которой она проводит исследование инсталляций от 1920-х годов до

начала XXI века² или Калум Сторри — архитектор, куратор и выставочный дизайнер, книга которого «Музей вне себя: путешествие из Лувра в Лас-Вегас» предлагает новую интерпретацию взаимоотношений между музеем и городом³. Все перечисленные научные работы в том числе затрагивают и специфику экспонирования авангардного искусства.

Сейчас, когда происходит стремительное развитие выставочного дизайна, актуальной проблемой можно считать выявление новых возможностей экспонирования искусства, особенно актуальным сейчас является проблема экспонирования и подачи искусства авангарда. В том числе и потому что именно в этот период были исследованы и применены многие актуальные и сейчас средства экспонирования, как и сопровождение экспозиции видеоматериалами. Современные исследователи все чаще говорят о том, что авангардное искусство требует формирования особого контекста восприятия. Для создания, которого необходимо комплексное исследование развития возможностей экспозиционного дизайна. Так, существует необходимость в анализе и структурировании информации по этой теме.

Новизна исследования:

Новизна методологии заключается в объединении нескольких исследуемых направлений, а именно: исследование восприятия искусства через призму изменения принципов проектирования выставки как культурного института. Также проводится анализ эволюции понятия синтетического искусства и возможности его применения в дизайне. В работе рассматриваются и современные подходы в сопровождении выставок.

Так же важной темой исследования становится непосредственно исследование экспозиционных практик эпохи авангарда начала XX века. Не смотря на повышенный интерес к этой теме, многие исследования касаются этого явления только поверхностно.

Новизна настоящего исследования заключается в том, что в нем рассматриваются направления, такие как формирование в конце XIX века понятия синтетического искусства и его дальнейшее использование художниками и дизайнерами, в том числе авангардистами, такими как Эль Лисицкий, исследуется, то как в экспозиционных

² Бишоп, К. Искусство инсталляции : пер. с англ. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2022. — С. 192: ил.

³ Сторри, К. Музей вне себя Путешествие из Лувра в Лас-Вегас М.: Ad Marginem. — 2023.

проектах второй половины XX века перенимались нововведения выставки эпохи авангарда.

Новизна заключается также в совмещении теоретических исследований в практическом применении, в представлении данной проблематики графическими средствами.

Практическая значимость и возможность практического применения:

Практические новации данной работы могут быть внедрены как в пространство музея, так и в интернет среду, для решения рекламных и образовательных целей. Выявленный подход может быть использован при подготовке выставочных проектов в музеях.

Академическая апробация проекта была реализована в рамках научной публикации: статья «Стенина М. Экспозиционный дизайн Эль Лисицкого: проблеме формирования пространства выставки. // Вестник ЧелГУ. 2024.» (в печати)⁴.

В основу практического проекта положено последовательное теоретическое исследование. **Методика исследования** заключается в изучении визуальной системы художественных и графических стилей XX века: сбору исследовательских материалов и практических работ, их рассмотрению и анализу.

В работе над данным проектом было изучено влияние искусства, графических стилей и школ XX века на формирование экспозиционного пространства. Теоретическая часть исследования опирается на работы авторов, которые изучали художественные принципы, развитие дизайна и дизайн-школы преимущественно XX-XXI веков; различные труды и монографии, посвященные исследованию графического дизайна, истории искусств и экспозиционного дизайна.⁵

⁴ Стенина М. Экспозиционный дизайн Эль Лисицкого: проблеме формирования пространства выставки. // Вестник ЧелГУ. 2024. (в печати)

⁵ Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / Под. ред. Ю.А. Здороваго — М.: Медиум. — 1996. — С.240.; Вайбель, П. Медиа-искусство: от симуляции к стимуляции / пер. К. Бандуровского // Логос. № 4. — 2015.— С. 135-162.

Краткое содержание работы (по главам):

Данная работа состоит из четырех глав, каждая из которых вносит свой вклад в общее исследование.

В первой главе «**Истоки и основные этапы формирования принципов выставочного дизайна**» исследуются истоки и формирование выставочного дизайна и работы с экспозиционным пространством.

В первом разделе исследуются особенности восприятия зрителем выставочного пространства, а также особенности восприятия экспонируемых предметов искусства. Исследуется определение такого качества как "экспонируемость" или "выставочная ценность"⁶, данное Вальтером Беньямином. Далее кратко рассматриваются и другие исследования, связанные с данной темой, например, осмысление статуса объекта, художественные иерархии и процесс формирования новой художественной системы.⁷

Анализ этапов формирования экспозиции совершается через призму изменений возможностей зрительского восприятия. Поэтапно рассматривается эволюция отношения

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.; Васильева, Е., Гарифуллина (Аристова), Ж. "Flat-design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма" Знак: проблемное поле медиаобразования, no. 3 (29), — 2018. — С. 43-49.; Краусс, Р. Фотографическое: опыт теории расхождений. — М.: Ад Маргинем Пресс. — 2014. — С. 304.; О'Догерти, Б. Внутри белого куба. М.: Ad Marginem. — 2015. — С. 144.; Crimp, D. On the Museum's Ruins. Cambridge, Massachusetts: MIT Press — 1993. — p. 368.

⁶ Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. — Москва: Медиум — 1996. — С. 239.

⁷ Васильева, Е. Фотография: к проблеме вещи. — Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение, 2022, т. 12, №. 2, — С. 275–294.; Crimp, D. On the Museum's Ruins. Cambridge, Massachusetts: MIT Press — 1993.; Krauss, R. Photography's Discursive Spaces: Landscape/View. Art Journal, Vol. 42, No. 4, The Crisis in the Discipline. College Art Association Stable. — 1982. — p. 311-319.

к искусству через изменение его экспонирования. Исследуются такие этапы развития выставочного пространства как Античность, Средневековье, эпоха Парижских Салонов. Особого упоминания заслуживает период XVII – XIX веков, это время формирования и радикального изменения музейного пространства, когда музей стал территорией установления идеологий. В начале XX века возникло новое понимание о необходимости изменения выставочной системы музея, так как старые принципы XIX века уже не соответствовали современным требованиям и принципам искусства.

В конце раздела также делается важный вывод об изменении статичной позиции зрителя, которое оказало огромное влияние на проектирование пространства выставки.

Во втором разделе, связанном с исследованием проблематики формирования современного выставочного пространства, рассматривается выставка как дискурсивная единица (как пишет ирландский концептуалист Брайан О’Догерти)⁸. Так, были проанализированы этапы, когда пространство выставки претерпевало важные изменения: менялись значение (собрание произведений искусства перестали носить сакральный статус), доступность, уровни восприятия и цели проектирования.

Рассматривается история формирования экспозиционного пространства и происходящих изменений в нём самом и в зрительском представлении о нём.

В данном разделе подробно рассматриваются все этапы становления выставки.

Пространства для демонстрации объектов искусства сформировались ещё в период античности. В античном Риме начала формироваться основа многих современных музеев — частная коллекция. В эпоху Средневековья искусство было объединено в общий синкретический комплекс с религией. Произведения искусства находились в рамках храмовой модели показа. К концу Средневековья представители аристократии начали собирать личные коллекции, а основным общественным пространством с искусством оставались здания и соборы. К концу XVII — началу XVIII века галереи и приобрели общественный характер. А уже в XVIII веке общественные музеи и галереи стали неотъемлемой частью общественной жизни многих европейских стран. С 1737 года начинает свою деятельность Парижский салон, а с 1769 года — Королевская академия в Лондоне. Вскоре появляются и альтернативные выставки, такие как Salon des

⁸ О’Догерти, Б. Внутри белого куба. М.: Ad Marginem. — 2015. — С. 144.

Refusés («Салон отверженных»). Первая персональная выставка принадлежит Густаву Курбе: в 1855 году он организовал свою персональную выставку в Париже. Выставка постепенно начинает фигурировать в качестве основного инструмента продвижения художника на арт-рынок.

К концу XIX века выставку как явление можно считать окончательно сформированной, благодаря развитию свободного рынка искусства, который приобрел международное значение. Однако полноценное понимание выставки как пространственно-эстетического феномена пришло в эпоху модернизма. С середины XIX сформировалась концепция "всемирной выставки". Первая всемирная промышленная выставка, демонстрирующая прогресс в технологии строительства из железа и стекла, открылась в Лондоне в 1851 году.

Рассматривается история дизайна выставок в XX веке, которая представляет собой путь от работ Эль Лисицкого, Курта Швиттера и Марселя Дюшана, развития системы инвайронментов и хепенингов в конце 1950-х годов, до возвышения искусства инсталляции в 1970-1980-е годы.

Сделаны выводы о том, что пространство выставки претерпевало множество изменений: менялись значение (собрание произведений искусства перестали носить сакральный статус), доступность, уровни восприятия и цели проектирования.

В третьем разделе исследуется влияние цифровой культуры на современные выставочные пространства. В наше время процессы, связанные с развитием технологий, в значительной степени оказывают влияние и на само искусство, и на способы его экспонирования, и на восприятие зрителем искусства. Экспозиционный процесс трансформируется в процесс взаимодействия цифровой реальности, экспонируемых объектов и зрителя.

Исследуется важное свойство современных выставок — интерактивность, которая предполагает активное взаимодействие посетителя с экспозицией. Для этого используются различные технологические новшества, такие как QR коды, сенсорные экраны, видео-панели с трехмерными реконструкциями, аудиогиды, проекционные залы, виртуальные экскурсии, мобильные приложения, очки виртуальной реальности, видеоинсталляции, интерактивные произведения, элементы дополненной реальности, голограммы и другие. Эта интерактивная составляющая позволяет зрителю воспринимать

экспозицию более активно, моделировать пространство и удовлетворять потребность в активном взаимодействии.

Анализируются первые выставки, где мультимедийные элементы играли важную роль, начиная с эпохи конструктивизма. Еще в начале XX века мультимедийные проекции и видео стали неотъемлемой частью экспозиций. Исследуется возможность передачи культурных ценностей через медийные образы и создание нужного впечатления при помощи медиа-инструментов на выставочном пространстве.

Так, в финале раздела можно сделать вывод, что взаимодействие между техническими и художественными аспектами выставочных проектов становится все более сложным, что приводит к постоянным изменениям в дизайне и стремлению к более глубокому восприятию зрителя.

Во второй главе «**Выставочный дизайн первой половины XX века**» исследуется трансформация выставочного дизайна первых десятилетий XX века. Рассматривается становление графических принципов и особенности развития художественных направлений XX-го века. На примере экспозиций Сецессионов проводится анализ такого понятия как синтетическое произведение искусства. Исследуются экспозиции, в рамках которых произошел революционный для выставочного дизайна синтез различных видов искусства в единой системе.

Важнейшим явлением, описываемом в данном разделе является идея единения искусств (нем. Gesamtkunstwerk). В ее основе лежит концепция художественного преобразования среды методом взаимодействия элементов разных видов искусства в одном целостном произведении. Термин был введен немецким композитором Рихардом Вагнером, для определения декларируемого им "искусства будущего" и утверждения особой природы нового музыкального театра, в частности, оперы. В дальнейшем концепция продолжала развиваться, на неё опирались и продолжают опираться различные деятели искусств, свое развитие она получила и в современном дизайне

В частности, к этой идее обращались представители движения «Искусств и ремёсел» в Англии конца XIX века, представители школы Баухаус (1919 – 1933 гг.).

Как яркий пример обращения к идеям Гезамткунстверка исследуются европейские Сецессионы (название выставочной организации и нескольких групп немецких и австрийских художников): Мюнхенский Сецессион (1892), Венский Сецессион (1897 год), Берлинский Сецессион (1899 год), которые стали центрами идей

Модерна, разорвавшими связь с официальными академическими принципами показа искусства. Описаны несколько проводимых ими выставок, в частности выставки Венского сецессиона, которые во многом изменили подход к выставочному дизайну.

В рамках исследования идей Гезамткунстверка рассматривается работа А.В. Григораша «Гезамткунстверк: к истории понятия в немецкой историографии», в которой он в свою очередь обращается к труду Ханса Зедльмайра «Утрата середины», а также работа музыковеда и социолога Теодора Адорно «Композиции для фильма».⁹

Второй раздел второй главы исследует изменения, начавшиеся в XX веке. В начале двадцатого столетия возникло принципиально новое понимание экспозиционной среды. Произошла трансформация экспозиционных задач и методов его формирования. Это привело к переосмыслению инженерных и архитектурных стандартов выставки.

Первые десятилетия XX столетия обозначают пространство выставки важным инструментом институционализации произведения искусства, определяют его как инструмент признания того или иного объекта частью художественной системы¹⁰.

В разделе проводятся исследования об изменениях, произошедших в первые десятилетия XX в пространстве выставок. Понимание художественного произведения приобрело новые акценты, изменилась идентификация его статуса, а представление о выставочном пространстве и функции классического музея также изменились.

В качестве примеров, в разделе упоминаются оказавшие значительное влияние последней футуристической выставке «0,10», на которой впервые был представлен в 1915 году «Черный квадрат» Казимира Малевича, выставки конструктивистов, а также первая выставка Bauhaus проходила с июля по сентябрь 1923 года в Городском музее в Веймаре,

⁹ Григораш, А. Гезамткунстверк: к истории понятия в немецкой историографии // Актуальные проблемы теории и истории искусства: сб. науч. статей. Вып. 2 / Под ред. А. В. Захаровой. – СПб.: НП-Принт — 2012.; Зедльмайр, Х. Утрата середины/Пер. с нем. С.С.Ваняна. —М.: Прогресстрадиция; Издательский дом «Территория будущего». — 2008.; Adorno, T. Composing for the Films. M.: Continuum; Later Edition — 2007.

¹⁰ Krauss, R. Photography's Discursive Spaces: Landscape/View. Art Journal, Vol. 42, No. 4, The Crisis in the Discipline. College Art Association Stable. — 1982. — 311-319 p.

создание Государственного Музея Художественной Культуры (1921–1923 гг.) (позже ГИНХУК).

В начале XX века возникло новое понимание экспозиционной среды, так как традиционные выставочные системы и принципы XIX века перестали соответствовать состоянию и принципам художественной системы. Это привело к переосмыслению инженерных и архитектурных стандартов выставок. Авангард характеризуется выходом за рамки традиционных представлений об изобразительном искусстве. Формат выставок стал гибридным, сочетая различные культурные дисциплины и методы формирования пространства.

Далее, в третьем разделе второй главы, рассматривается деятельность Эль Лисицкого в сфере выставочного дизайна. В проектах Эль Лисицкого сформировался новый подход к проектированию выставочного пространства.

В разделе проанализирован синтетический формат выставочных пространств, созданных Эль Лисицким. Также рассмотрены основные принципы, разработанные Лисицким и сохранившие свою актуальность в современном дизайне. Глава обращает внимание на основные принципы Лисицкого: взаимодействие между зрителем и произведением, а так же смысловое положение зрителя в экспозиционном пространстве.

Исследуются выставочные пространства, проектируемые Лисицким, которые не только маркируют выход из плоскости картины в объем («проект утверждения нового»), но и определяют цели авангардного искусства по переделке реальности, воплощенной внутри пространства художественной выставки. Так, проектируя выставочное пространство, Лисицкий стремился вовлечь зрителя в пространство выставки. Он формирует внутренне движение, которое выстраивает методами экспозиционного дизайна. Этот принцип Лисицкий называет «стратегией», освоение которой позволяет выйти за пределы картинной плоскости¹¹. По мнению Лисицкого, пространство, которое фиксирует зрителя в статичной позиции относительно произведения, ведет к

¹¹ Bois, Y.-A. Axonometry, Lissitzky's mathematical paradigm. El Lissitzky 1890–1941: Architect, painter, photographer, typographer, Municipal Van Abbemuseum, the Netherlands 1990. Crimp D. On the Museum's Ruins. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. — 1993.

уничтожению самой идеи искусства, «Мы отвергаем пространство как раскрашенный гроб для наших живых тел» — пишет он.¹²

Раздел составлен на основе научной публикации: статья «Стенина М. Экспозиционный дизайн Эль Лисицкого: проблеме формирования пространства выставки. // Вестник ЧелГУ. 2024.» (в печати)¹³.

В третьей главе «**Выставочный дизайн второй половины XX века и его специфика**» продолжается исследование выставочного дизайна XX века: рассматриваются выдающиеся выставочные проекты и персоналии, внесшие значимый вклад в формирование принципов выставочного дизайна, такие как Фредерик Кислер и Марсель Дюшан, которые как и Лисицкий экспериментировали с идеей и формой выставочного пространства.

Анализируя творчество Лисицкого, Дюшана, Кислера и других художников, архитекторов и дизайнеров XX века, можно увидеть, как новый язык выразительности формируется в области экспозиционного дизайна. Произведения искусства начинают расширяться на пространство выставки, заставляя зрителя воспринимать их в контексте этого пространства.

Так, Марсель Дюшан, например, занимался оформлением Международной выставки сюрреализма 1937 года, выставки сюрреалистов в Нью-Йорке в 1942 году. Экспериментируя с созданием особой сюрреалистической атмосферой, тем самым усиливая восприятие произведений искусства.

Рассматриваемый далее австрийский, немецкий и американский театральный дизайнер, художник, архитектор Фредерик Кислер разработал метод пространственного дизайна, который назвал «Leger and Trager» (с нем. повседневный и несущий) или «L&T». В 1924 году Кислер работает над проектом Международной выставки Новых театральных технологий (Internationale Ausstellung neuer Theatertechnik, International Exhibition of New Theater Technique) в Вене, Австрия, а в 1927 году Кислер проектирует кинотеатр Film

¹² Lissitzky, E. Proun Space, the Great Berlin Art Exhibition of 1923 // El Lissitzky 1890–1941: Architect, Painter, Photographer, Typographer. Eindhoven: Stedelijk Van Abbemuseum, Art Data — 1990.

¹³ Стенина М. Экспозиционный дизайн Эль Лисицкого: проблеме формирования пространства выставки. // Вестник ЧелГУ. 2024. (в печати)

Guild Cinema в Нью-Йорке. В 1942 году в Нью-Йорке Пэгги Гуггенхайм открывает галерею The Art of This Century, которая состояла из 4-х отделов по направлениям искусства – кубистское, абстрактное, сюрреалистическое, кинетическое. Ее оформлением занимался Кислер, благодаря его необычному подходу к организации выставочного пространства галерея Гуггенхайм была известна своим уникальным дизайном.

Во втором разделе третьей главы исследуется феномен «Белого куба» — самого характерного признака выставок в музеях и галереях второй половины XX века, как противопоставление идеи концептуального проектирования экспозиционной среды. Феномен «Белого куба» ставит вопрос о необходимости проектирования универсального пространства, способного подстраиваться под любое произведение.

Исследуемый в данном разделе "Белый куб" можно назвать особенностью выставочных залов и галерей второй половины XX века. Он объединяет в себе различные направления искусства, такие как уличное искусство, перформанс с акционизмом, и ленд-арт, что приводит к отсутствию специализированного выставочного оформления.

Проводится анализ возможного сопоставления феномена Белого куба с влиянием flat-design. Это обстоятельство ослабляет персонификацию различных институций, что имеет под собой негативные последствия – в частности, девальвация позиций графической идентичности в целом.¹⁴

Пространство "белого куба" остается универсальным, идеально подходящим для любого произведения искусства.

В третьей части главы анализируются некоторые примеры неконвенциональных пространств проведения выставок и специфика их оформления.

Опираясь на исследования феномена непредусмотренного расширения выставочного пространства его выхода за собственные пределы Калума Сторри¹⁵ проводится анализ возможностей выхода экспозиции за пределы утвердившихся

¹⁴ Васильева, Е., Гарифуллина (Аристова), Ж. Flat-design и система интернационального стиля: графические принципы и визуальная форма // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2018. №3 (29).

¹⁵ Сторри, К. Музей вне себя Путешествие из Лувра в Лас-Вегас М.: Ad Marginem. — 2023. — С. 341.

художественных институций. Новыми формами демонстрации искусства стали ивент, хэппенинг, перформанс, деколлаж, инсталляция, уличные акции и представления, антитеатр и др.

Для понимания причин трансформации экспозиционного пространства анализируется такое явление в искусстве как течение флюксус. А также понятие "ивента", которое в качестве основной формы акционистского искусства сформировалось в 50-60-х годах в ходе дискуссий и художественной практики. Важную роль в этих дискуссиях сыграли художник Джордж Брехт и композитор Ла Монт Янг, участники флюксуса, которые «развивали идею синтеза разных видов искусства с привлечением фактора случайности в родственной хэппенингу форме „события“»¹⁶.

Так же к нестандартным пространствам выставки можно отнести крупномасштабные международные биеннале (лат. Biennal – раз в два года), идущие корнями к Международным выставкам XIX века.

В наше время все более востребованными становятся выставки вне художественных контекстов. А искусство разрывает связь с традиционными нормами выставочного показа.

Последняя четвертая глава «**Описание проекта**» характеризует развитие концепции проекта и этапы его практической реализации. В главе изложены основные аспекты создания графической концепции исследовательского мультимедийного проекта, посвященного творчеству художника Казимира Малевича.

В заключении приводятся теоретические и практические выводы по теме исследования.

В процессе исследования был также подготовлен ряд **приложений**:

Приложение 1, в котором были рассмотрены основные образцы графического дизайна XX в.

Основные образцы выставочного плаката XX века представлены в Приложении 2.

Приложение 3 — сборник примеров оформления выставочных пространств.

В Приложении 4 представлены основные элементы разработки проекта.

¹⁶ Переверзева М. В. Алеаторика как принцип композиции: Дис. д-ра искусств. М., 2014. 569 С.

Основной целью данной работы стало создание медиапроекта для углубленного восприятия и понимания произведений Казимира Малевича. Результатом исследования стала разработка комплексной графической концепции исследовательского мультимедийного проекта, посвященного творчеству художника Малевича. Была решена задача усовершенствовать коммуникацию между зрителем и творчеством художника методами графического дизайна.

Сочетание академического и аналитического подходов с возможным практическим применением исследования в проектах выставок и музеев делает данную работу актуальной. Исследовательские разработки, реализованные в рамках диссертации, могут быть использованы в последующих исследованиях применения медиатехнологий в исследовательской или экспозиционной среде. Практические новации данной работы могут быть внедрены в пространство музея, выявленный подход может быть использован при подготовке выставочных проектов в музеях и галереях. Таким образом, данное исследование может считаться актуальным для изучения методов экспонирования искусства, возможностей подачи теоретического материала в медиа среде.

Изучение художественного "крестьянского цикла" с помощью анимации позволяет наглядно продемонстрировать ключевые этапы и особенности эволюции русского искусства от иконописи до авангарда.

Основу данной работы составил синтез прикладных и теоретических форм. В рамках исследовательской части работы проведен анализ истории формирования выставочного пространства как инструмента для создания определенного контекста для восприятия искусства. Сделаны выводы, что наиболее актуальным средством формирования коммуникации между искусством и зрителем в наши дни является медиасреда. На основе изученного материала были выявлены концептуальные и стилистические особенности в дизайне, разработаны графические принципы и актуальные решения в формировании цельной визуальной медиасреды.

В данном проекте были использованы современные технологии анимации для визуализации связи между древнерусскими и авангардными художественными течениями. Создан проект, в котором средствами анимации через визуальные образы, можно увидеть и воспринять связь между культурными течениями разных эпох и узнать, как они влияли друг на друга.