ПӘНДЕР АРАЛЫҚ ҒЫЛЫМДАР
МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ НАУКИ
INTERDISCIPLINARY SCIENCES

CENTRAL ASIAN SCIENTIFIC JOURNAL
ISSN 3135-3061
2026. №4 (32), Том 3. С. 160–166
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.24623356
Сайт журнала: https://cajournal.kz

УДК 7.038

РОЛЬ МЕДИАИСКУССТВА В ФОРМИРОВАНИИ СОВРЕМЕННОГО ВЫСТАВОЧНОГО ПРОСТРАНСТВО

А.Б. Төртқара
Казахская национальная академия хореографии, Астана, Казахстан

Төртқара Ажар Болатбекқызы — магистрантка 1 курса образовательной программы «Арт-менеджмент», Казахская национальная академия хореографии, Астана, Казахстан.

© А.Б. Төртқара, 2026

Аннотация: Статья исследует, как медиаискусство перестраивает архитектуру, освещение, акустику и зрительскую логику современного выставочного зала. В работе соединены сравнительно-исторический, структурно-функциональный и сопоставительный подходы к анализу экспозиций. Показано, что при опоре на свет, звук, проекции и интерактивные отклики зал уходит от роли нейтрального фона и становится подвижной пространственной средой, напрямую влияющей на ощущение масштаба, границ и времени осмотра. Выделены противоречия между пространственным погружением и потерей архитектурного своеобразия при избытке замкнутых проекционных сценариев, а также сформулированы условия соразмерного взаимодействия технологии, архитектуры и смысла выставки. Материал систематизирует ключевые сдвиги в устройстве медийных пространств и может быть полезен исследователям, кураторам и экспозиционным дизайнерам.

Ключевые слова: медиаискусство, выставочное пространство, цифровые технологии, экспозиционная среда, визуальное восприятие, пространственная организация, архитектурная индивидуальность.

Введение

В современном мире выставочный зал всё реже работает как нейтральная витрина для отдельных вещей и всё чаще становится сложной пространственной и коммуникативной средой, где пропорции помещения, свет, звук и траектория движения зрителей определяют сам характер восприятия [1]. Долгое время классическая экспозиция держалась на статичной схеме: зал выступал сдержанной рамкой («белым кубом»), обеспечивавшей ровный свет и визуальную тишину для осмотра автономного объекта [2]. Границы такого пространства оставались жёсткими, освещение — неизменным, а зритель смотрел на экспонат со стороны.

На фоне развития цифровых технологий и новых медиа эта схема переживает существенную перестройку. Музеи, галереи и выставочные площадки всё чаще задействуют проекционные комплексы, динамический свет, многоканальный звук, экраны и интерактивные инсталляции [3]. Подобные приёмы уже не сводятся к справочной функции: они меняют объём, границы и образную среду зала [4]. В результате помещение работает как подвижная среда, способная в реальном времени сдвигать ощущение глубины, масштаба и атмосферы.

Одновременно с этим активное введение медиаискусства в архитектуру зала создаёт заметное напряжение. С одной стороны, проекции, свет и звук расширяют пространственные возможности экспозиции и усиливают эффект погружения [5]. С другой стороны, плотный

поток экранов, глухое затемнение и громкие эффекты нередко стирают особенности конкретного здания и превращают зал в однотипную «тёмную коробку», где зрелищность вытесняет смысл и связь с местом [1].

Цель статьи — определить роль медиаискусства в формировании современного выставочного пространства, проанализировать его пространственно-визуальные и структурно-функциональные сдвиги и выявить противоречия между иммерсивностью и сохранением индивидуальности зала. Для этого сопоставлены традиционная и медийная модели показа, прослежена хронология пространственных изменений от середины XX века до наших дней и разобраны рабочие риски медийных сред. Такой разбор помогает понять, при каких условиях технологии усиливают архитектуру и замысел выставки, а не подменяют их.

Материалы и методы

Материалом исследования послужили выставочные пространства и произведения медиаискусства в хронологической последовательности — от ранних видео- и световых работ Нам Джун Пайка и Брюса Наумана до масштабных пространственных и интерактивных сред Олафура Элиассона и коллектива teamLab. Разбор этих примеров показывает, как менялся сам принцип организации зала: от отдельного экранного объекта к среде, которая реагирует на присутствие и движение зрителя. Теоретическую основу составили труды по теории медиаискусства, иммерсивности и экспозиционной архитектуре (Б. О’Доэрти, О. Грау, Л. Манович, К. Пол, Б. Гройс, Н. Б. Маньковская, С. В. Ерохин, О. С. Сапанжа, Э. В. Кудряшова). При этом в казахстанском искусствоведении и музееведении цифровые форматы чаще рассматриваются в прикладном или коммуникативном ракурсе, тогда как их влияние на пространственно-архитектурную логику зала изучено недостаточно.

В работе применены три взаимосвязанных подхода:

1. Сравнительно-исторический метод (с опорой на работы О. Грау, Л. Мановича, Б. О’Доэрти, Б. Гройса, Н. Б. Маньковской и С. В. Ерохина) — использован для прослеживания смены экспозиционных моделей во времени, сравнения «белого куба» с медийной средой и фиксации сдвигов в зрительском восприятии.
2. Структурно-функциональный метод (с опорой на исследования К. Пол, О. С. Сапанжи и Э. В. Кудряшовой) — применён для разбора медийной среды на отдельные компоненты (свет, затемнение, проекция, звук, динамика, интерактив) и определения того, какую пространственную задачу решает каждый из них.
3. Систематизация и сопоставительный анализ — задействованы для сопоставления признаков традиционных и медийных площадок и выделения условий, при которых зал сохраняет архитектурную выразительность при внедрении цифровых средств.

Совместное применение этих методов позволяет увидеть, как именно медийные средства перестраивают устройство зала и меняют взаимодействие зрителя с пространством.

Результаты и обсуждение

Сравнительно-исторический анализ показывает, что выставочный зал менялся вместе с тем, как общество хранило и показывало искусство [2; 6]. От дворцовых коллекций, кунсткамер и кабинетов редкостей XVI–XVII веков — с плотной шпалерной развеской и логикой энциклопедической редкости — практика пришла к публичным музеям конца XVIII — XIX веков, выстроившим залы по хронологии и классификации. В XX веке утвердился модернистский стандарт «белого куба», описанный Б. О’Доэрти [6]. Стремясь убрать декоративную пышность академических залов и бытовой контекст, эта модель закрепила ровные белые стены, изоляцию от улицы, закрытые проёмы и ровный свет. В такой схеме зал работает как нейтральная, вневременная рамка, удерживающая дистанцию между зрителем и автономным произведением (рис. 1) [2; 6].

© Central Asian Scientific Journal, 2026

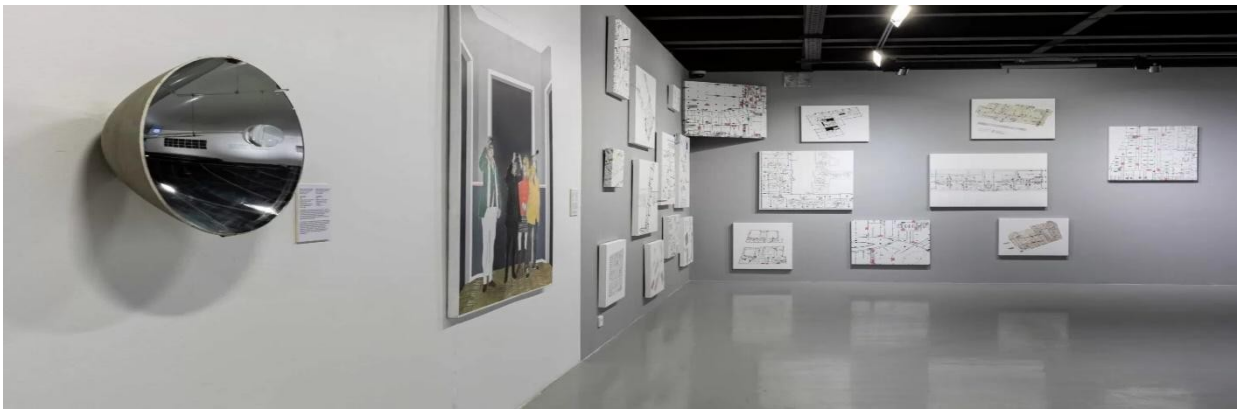


Рисунок 1 – Модернистский стандарт «белый куба»

Со второй половины XX века эта модель начинает меняться: видеоарт, световые, звуковые и кинетические инсталляции, а затем цифровые и интерактивные среды смещают внимание с неподвижного предмета на процессуальную среду и опыт пребывания внутри неё. Л. Манович отмечает, что при переходе к цифровым и медийным форматам пространство включает свет, звук и информационные слои в единую среду [7], а К. Пол подчёркивает, что медиаискусство требует переосмысления архитектурной и кураторской логики зала за пределами классического «белого куба» [8].

Разница между двумя подходами хорошо видна в том, как устроен сам зал. В классическом пространстве стены остаются нейтральным фоном, геометрия задаёт чёткую коробку, свет ровный, звук почти отсутствует, а вещи стоят неподвижно — зритель смотрит на них со стороны [2; 6]. В пространстве с медиаискусством стены, пол и потолок могут становиться проекционными или световыми поверхностями, границы зрительно сдвигаются или размываются, свет и звук меняются во времени, а сама среда вовлекает человека в визуальное, звуковое и телесное участие.

Таблица 1 – Сравнительная характеристика традиционного выставочного пространства и пространства с медиаискусством

Критерий сравнения	Традиционное выставочное пространство («белый куб»)	Выставочное пространство с медиаискусством
Роль стен	Нейтральный фон для автономных экспонатов	Проекционная, световая или экранирующая поверхность
Пространственные границы	Чёткая архитектура, отграничивающая зал	Подвижные или размытые границы за счёт света, проекций и отражений
Световой режим	Ровный, стабильный свет для равномерного осмотра	Динамический свет, полумрак, контрасты, световые сценарии
Звуковая среда	Тишина или слабый фон для сосредоточенного осмотра	Полноценный слой среды, задающий ритм, плотность и атмосферу
Динамика экспозиции	Неизменность объектов; движется только зритель	Изменчивость кадров, света, звука или реакций среды во времени
Позиция зрителя	Наблюдатель, сохраняющий дистанцию	Участник, включённый в среду визуально, акустически и телесно
Общая атмосфера	Сдержанная, нейтральная, настроенная на созерцание	Насыщенная, изменчивая, объединяющая зал в единую ситуацию

Из сопоставления видно, что в «белом кубе» архитектура и свет подстраиваются под отдельный объект и дистанцию осмотра [2; 6], тогда как в медийной среде сам зал работает как единое целое, меняя ощущение масштаба, глубины и границ [7; 8]. При этом такая перестройка даёт не только новые выразительные средства, но и риски: избыток света и звука или стандартное превращение залов в тёмные коробки способны стереть характер архитектуры и утомить зрителя.

Хронология развития таких пространств показывает, что преобразование зала шло поэтапно — по мере того как художники разных стран осваивали новые носители и

выходили за рамки отдельного кадра или объекта [9]. В 1950–1970-е годы отправной точкой стали радикальные пространственные опыты и ранний видеоарт [8]. Японское объединение Gutai (Осака, Токио) в середине 1950-х годов вывело действие за пределы плоскости картины, превращая зал в среду телесного жеста, света и временных материальных изменений. В 1960–1970-е годы телевизионный монитор вошёл в галерею не как бытовой прибор, а как пластический и пространственный элемент [8]: Нам Джун Пайк (в проектах от галереи Парнас в Вуппертале, 1963, до «ТВ-сада» (TV Garden), 1974 — рис. 2) собирал мониторы в пространственные группы и соединял их с живыми растениями, ломая привычную фронтальную развеску и переводя зрителя от созерцания к движению в пространстве [1].



Рисунок 2 – Пространственная инсталляция по мотивам «ТВ-сада» (TV Garden) с группировкой мониторов и растений в зале

На следующем этапе художники перешли от отдельных видеообъектов к работе с самим объёмом зала через свет, узкие проходы, замкнутые видеоконтуры и перцептивные приёмы [6; 8]. Архитектура в этих работах начинает напрямую воздействовать на тело и восприятие — не через сюжет изображения, а через пропорции, освещённость и замкнутость самого прохода. В США в конце 1960-х — начале 1970-х годов Брюс Науман в «Коридоре зелёного света» (Green Light Corridor, 1970, Музей Гуггенхайма, Нью-Йорк — рис. 3) превратил тесный проход с резким зелёным светом в пространство телесного напряжения и сдвига масштаба, а Дэн Флавин и Джеймс Таррелл использовали свет как строительный материал, меняющий восприятие углов и глубины [7]. В те же годы в Японии Дзиро Такамацу исследовал феноменологию восприятия, тени, пространства и границ, заостряя внимание на том, как человек чувствует объём помещения.



Рисунок 3 – Световая среда коридорного типа по мотивам «Коридора зелёного света»

В 1980–1990-е годы крупноформатная видеопроекция, многоканальный звук и первые интерактивные системы позволили уйти от локального экрана и вывести изображение и

акустику на стены, пол и потолок [9]. Зал всё чаще переводится в режим затемнения: жёсткая геометрия стен отступает, а ритм звука и смена кадров организуют время осмотра. В Европе и США в работах Вольфа Фостеля, Билла Виолы, Гэри Хилла, швейцарской художницы Пипилотти Рист и немецкой звуковой художницы Кристины Кубиш архитектура растворяется в движении света и звука. С конца 1980-х — 1990-х годов к этим процессам активно подключаются художники и площадки Азии и Тихоокеанского региона — например, в Китае (ранний видеоарт Чжан Пэйли и центры OCAT) и Австралии (медиаарт-инициативы MAAP), а также ранние интерактивные инсталляции Майрона Крюгера, Джеффри Шоу и Кристиана Мёллера, где среда начинает откликаться на присутствие и движение человека.

В XXI веке эта линия приводит к масштабным иммерсивным и пространственно-ориентированным средам, где архитектура и сенсорные средства соединяются в единый опыт [8]. В 2003 году в Турбинном зале Тейт Модерн (Лондон, Великобритания) Олафур Элиассон в инсталляции «Проект погода» (The Weather Project — рис. 4) за счёт моночастотного света, дымки и зеркального потолка визуально удвоил высоту индустриального зала, сместив верхнюю границу пространства и собрав посетителей в единой световой среде, где индивидуальный взгляд сменяется общим телесным переживанием. Другой принцип показывает японский коллектив teamLab в проектах teamLab Borderless и teamLab Planets (Токио, Япония и другие площадки — рис. 5): без жёстких маршрутов и замкнутых комнат проекции на стенах и полу, звук и датчики движения связывают зоны в непрерывный поток, снимая ощущение изолированной комнаты и размывая границу между экспонатом, поверхностями зала и зрителем.

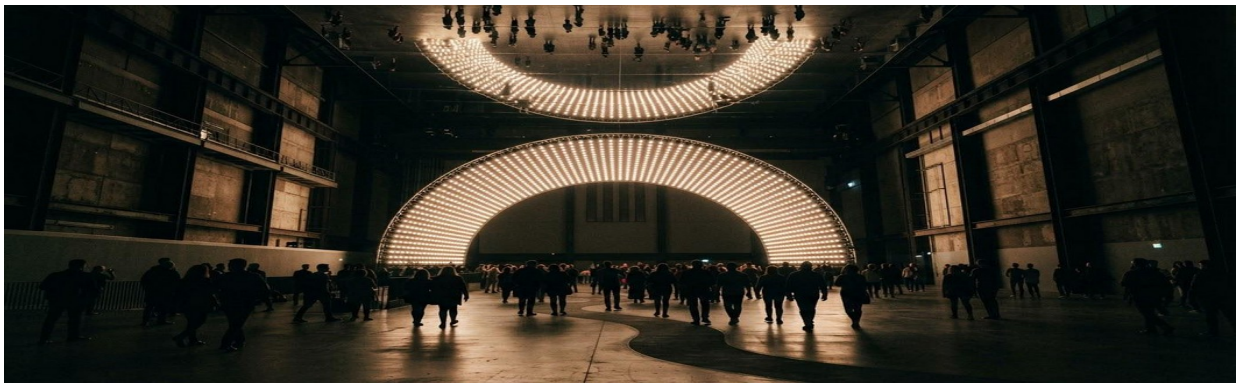


Рисунок 4 – Масштабная свето-пространственная среда по мотивам «Проекта погода»

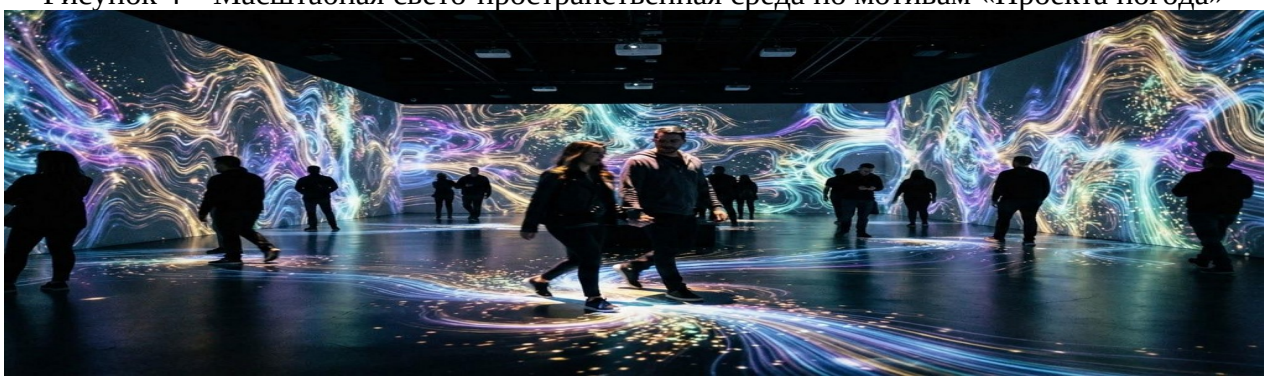


Рисунок 5 – Иммерсивная интерактивная среда по мотивам пространственных проектов teamLab.

Подобные процессы постепенно проявляются и в Казахстане: рядом с классическими музейными залами формируются специализированные медийные форматы — в частности, медиазал видеоарта в *Almaty Museum of Arts* и мультимедийные площадки в Алматы и Астане. Однако в локальной практике такие форматы чаще строятся по готовым проекционным или мультимедийным сценариям, тогда как архитектурная логика конкретного зала, работа с естественным светом, акустикой и пространственным маршрутом

осмысляются реже. Опыт разных стран показывает, что на каждом этапе технологии перестраивали не только картинку или звук, но и сам объём, границы, ритм и режим участия зрителя.

В современном выставочном пространстве медиаискусство работает как самостоятельный пространственный инструмент. Свет, звук, проекции и интерактивные реакции меняют восприятие масштаба и глубины, задают темп движения по залу и переводят зрителя из положения стороннего наблюдателя в режим телесного включения. Художественный замысел при этом раскрывается через то, как устроена сама среда вокруг человека, а не только через отдельный объект.

При этом разбор структурных элементов показывает, что каждый медийный компонент по-своему меняет устройство зала:

- *свет и затемнение* снимают читаемость прежних архитектурных границ, меняют контраст и глубину помещения либо создают плотное телесное напряжение в узких или замкнутых зонах.

- *проекции и отражающие поверхности* превращают стены, пол и потолок в подвижные плоскости, сдвигая визуальный масштаб и объединяя разрозненные участки зала в единое поле.

- *звук и темп смены образов* задают временной ритм пребывания в зале, регулируют скорость перемещения зрителей и удерживают внимание во времени.

- *интерактивные отклики* связывают поведение человека с изменением среды, делая пространство изменчивым и зависимым от присутствия посетителей.

Вместе с тем такая перестройка зала несёт острые противоречия и риски, которые важно учитывать на практике:

1. Растворение границ против замкнутой коробки. Широкоформатные проекции, отражения и динамический свет способны визуально раздвинуть стены, создать иллюзию глубины и связать разные зоны в единое поле. Но сплошное затемнение и отсечение от внешнего мира легко превращают зал в замкнутую «чёрную коробку», лишённую дневного света, связи с улицей и живой фактуры самого здания. Когда пространство целиком подчинено искусственному свечению и экранной иллюзии, теряется чувство конкретного места (*genius loci*) и связь с архитектурой музея или галереи.

2. Зрелищность и «вау-эффект» против глубины и сенсорной усталости. Яркие проекции, плотный свет и громкий звук быстро привлекают внимание и дают сильное первое впечатление. Однако переизбыток стимулов утомляет глаза, слух и внимание, сокращая время вдумчивого пребывания в зале. Кроме того, опора на готовые мультимедийные шаблоны часто делает залы в разных городах похожими друг на друга, лишая экспозицию смысловой глубины и своеобразия.

Лучше всего медийное выставочное пространство работает тогда, когда между технологией, характером самого помещения и смыслом выставки выдержан баланс. В удачных проектах технологии не подавляют архитектуру и не заменяют идею: они работают с пропорциями, светом, материалами и акустикой конкретного зала и оставляют зрителю паузу для осмысления. Именно соразмерность технических приёмов замыслу выставки и особенностям площадки определяет, станет ли среда содержательным высказыванием или останется кратким аттракционом [10].

Заключение

Проведённый анализ показывает, что медиаискусство выступает самостоятельным инструментом формирования современного выставочного пространства, меняя его границы, световую и звуковую среду, временной ритм и характер участия зрителя. Сопоставление традиционных и медийных моделей экспозиции и рассмотрение художественных практик

разных стран показывают, что цифровые, световые и аудиовизуальные средства делают пространство живым и выразительным, расширяя возможности кураторской работы с объёмом и восприятием.

При этом медиатехнологии требуют меры: без опоры на особенности зала, смысл выставки и границы зрительского внимания пространство рискует стать однотипной «чёрной коробкой», утратить архитектурный характер и утомить посетителя. При создании современных выставочных пространств с элементами медиаискусства важно соизмерять масштаб технологий с задачей экспозиции и учитывать характер самого помещения, чтобы зрелищность не вытесняла глубину и комфорт восприятия [10].

Список литературы:

1. Жданова И. В., Калинкина Н. А., Кузнецова А. А. Музейная архитектура в эпоху мультимедиа. Новые подходы в типологии. – 2023.
2. Гройс Б. Медиаискусство в музее //Комментарии к искусству. М.: Художественный журн. – 2003.
3. Барсукова Н. И., Родионова Н. В. Медиапространство музея как поиски нового формата //Костюмология. – 2022. – Т. 7. – №. 1. – С. 113.
4. Турлюн Л. Н. Мультимедиатехнологии в экспозиционно-выставочной и издательской деятельности музеев России. История и современность //Архитектон: известия вузов. – 2020. – №. 3. – С. 23-23.
5. Хайчао Ч. Вдохновение иммерсивного медиаискусства в методах музейной экспозиции на примере музея «teamLab» //Культура и цивилизация. – 2011. – С. 220.
6. O'doherty B. Inside the white cube: The ideology of the gallery space. – Univ of California Press, 1999.
7. Manovich L. The poetics of augmented space //Visual communication. – 2006. – Т. 5. – №. 2. – С. 219-240.
8. Paul C. New media in the white cube and beyond: Curatorial models for digital art //Leonardo Reviews Quarterly. – 2008. – Т. 1. – №. 2010. – С. 33.
9. Кривуц С. В. Роль медиадизайна в формировании выставочного пространства //Вестник Харьковской государственной академии дизайна и искусств. – 2015. – №. 7. – С. 36-40.
10. Беркович Л. Г., Пименов В. И. Стратегия организации современной музейной экспозиции и её влияние на процесс проектирования //ББК 87.852. 3я43 Д44. – 2018. – С. 384.