

**Взаимодействие пространств в медиаинсталляциях екатеринбургской группы  
«Музей вечно играющих аттракционов»**

*Фищенко Полина Евгеньевна*

*Студент (бакалавр)*

Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н.Ельцина,  
Уральский гуманитарный институт, Екатеринбург, Россия

*E-mail: polinkaff@gmail.com*

Медиаинсталляция, как одна из форм новых медиа, ввиду своей относительной новизны, академически изучена не со всех сторон, хотя и введена в поле искусствоведческой мысли. Институционализация медиаискусства произошла несколько десятилетий назад: появился ряд институций, работающих с искусством новых медиа, изучающих или архивирующих его.

По мнению К. Пол, медиаинсталляция подразумевает «создание «пространства», предполагающего ту или иную степень погружения» (Пол, с. 71), например, помещение зрителя в виртуальную или спроецированную реальность.

В Екатеринбурге достаточно активна современная художественная сцена, художники обращаются к новым практикам и техникам, в том числе и к жанру медиаинсталляции. Одной из первых к жанру медиаинсталляции обратилась группа «Музей вечно играющих аттракционов», созданная в 2017 году искусствоведом Анастасией Крохалевой и математиком Денисом Переваловым. Будучи молодой арт-группой, они уже приняли участие в IV и V Уральской Индустриальной биеннале (2017 и 2019), в VI Московской молодежной биеннале (2018) и в биеннале «Искусство будущего» в МАММ (2021).

Одной из первых работ группы стала интерактивная инсталляция «Кокон». Цилиндрическая конструкция диаметром 3 метра состоит из входной арки и 15 нитей оптоволоконного бокового свечения. При приближении человека нити начинают вспыхивать, издаются звуки помех. Характер пульсаций и звуков зависит от положения человека в пространстве. «Кокон» визуализирует электромагнитные волны Wi-Fi и GSM, незаметные, но опутывающие человека со всех сторон. Так, медиумом в произведении становится движение зрителя, пространство не ограничивается инсталляцией, а переносит посетителя в реальность технологичную и эфемерную. Одной из первых работ группы стала интерактивная инсталляция «Кокон». Цилиндрическая конструкция состоит из входной арки и светящихся нитей оптоволоконного. При приближении человека нити начинают вспыхивать, издаются звуки помех. «Кокон» визуализирует электромагнитные волны Wi-Fi и GSM, незаметные, но опутывающие человека со всех сторон. Так, медиумом в произведении становится движение зрителя, пространство не ограничивается инсталляцией, а переносит посетителя в реальность технологичную и эфемерную.

Другая работа, «Хозяйка. Present Days» (2018), отсылает к сказам Павла Бажова, значимое место в которых занимает взаимодействие человека и мифа. У Бажова владычицей является Хозяйка Медной горы, но, по мнению авторов, в современном мире «Хозяйкой» мог бы стать робот с искусственным интеллектом. Физическое тело «Хозяйки» воплощено в виде трех роботических рук, а ее сознание блуждает по виртуальному лабиринту, показанному на мониторе. При попадании зрителя лазером в определенные зоны, у него появляется шанс быть увиденным Хозяйкой и получить приветствие в виде вращения роботических кистей. В рамках произведения робот обучается нейросетью и нацеливается на самопознание через исследование, человек же может наладить с ним контакт только

находясь на его «территории» и соблюдая ряд правил. В этой работе к пространству инсталляции добавляется виртуальная реальность, которая влияет на внешний вид и работу произведения.

Инсталляции группы «Музей вечно играющих аттракционов» сочетают в себе реальное и условное пространства. Это позволяет сильнее воздействовать на зрителя и раскрыть идею наиболее полно, погружая наблюдателя в созданную реальность или позволяя стать частью произведения.

### **Источники и литература**

- 1) Пол К. Цифровое искусство / К. Пол. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 272 с.
- 2) Музей вечно играющих аттракционов: сайт. – Режим доступа: <https://eamuseum.com/>