

Научная статья
УДК 7.03
DOI: 10.36871/hon.202504067

**МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ИНСТАЛЛЯЦИЯ:
КОМПОЗИЦИОННЫЕ СТРАТЕГИИ И ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ
ОСОБЕННОСТИ (НА ПРИМЕРЕ ИНСТАЛЛЯЦИЙ
ЗАПАДНОГО ИСКУССТВА 1990-Х ГОДОВ)**

Светлана Юрьевна Холодова

Российский государственный педагогический университет
имени А. И. Герцена,
191186 Российская Федерация, Санкт-Петербург, Набережная реки Мойки, 48
kholodova.su@yandex.ru,
ORCID: 0009-0007-2071-7083

В статье предпринята попытка аналитического осмысления мультимедийной инсталляции (МИ) как гибридной формы художественного высказывания, функционирующей на пересечении визуального, пространственного и технологического. Исследование фокусируется на выявлении и классификации композиционных стратегий, применяемых в инсталляциях 1990-х годов, с целью описания закономерностей их пространственной организации. Особое внимание уделено выразительным характеристикам. Через типологический анализ работ таких художников, как Нам Джун Пайк, Брюс Науман, Тони Оурслер, Билл Виола, Гарри Хилл и Джеффри Шоу раскрывается многообразие подходов к структурированию визуального, звукового и интерактивного материалов. Осуществлено описание разных типов МИ, сделаны выводы относительно композиционных законов, действующих в инсталляциях. Исследование демонстрирует, что каждая форма композиции задает свою модель восприятия и вовлечения зрителя, трансформируя его из наблюдателя в участника, а само произведение — из объекта созерцания в среду перцептивного опыта. Автор фиксирует переход от экранной репрезентации к текучей, нелинейной и интерактивной системе, в которой композиция определяется не только отношением элементов внутри художественного объекта, но и взаимодействием с пространством, аудиторией и цифровыми алгоритмами.

Ключевые слова: мультимедийная инсталляция, композиция, иммерсивность, нелинейность, художественно-выразительные особенности

Для цитирования: Холодова С. Ю. Мультимедийная инсталляция: композиционные стратегии и выразительные особенности (на примере инсталляций западного искусства 1990-х годов) // Художественное образование и наука. 2025. № 4 (45). С. 67–77. <https://doi.org/10.36871/hon.202504067>

Original article

MULTIMEDIA INSTALLATION: COMPOSITIONAL STRATEGIES
AND EXPRESSIVE FEATURES (ON THE EXAMPLE OF WESTERN
ART INSTALLATIONS OF THE 1990S)*Svetlana Yu. Kholodova*Herzen State Pedagogical University
48 nab. reki Moiki, Saint Petersburg, 191186, Russian Federation
kholodova.su@yandex.ru, ORCID: 0009-0007-2071-7083

The article attempts to analytically interpret multimedia installations (MI) as a hybrid form of artistic expression, operating at the intersection of the visual, spatial and technological. The study focuses on identifying and classifying the compositional strategies used in installations of the 1990s in order to describe the patterns of their spatial organisation. Particular attention is paid to artistic and expressive characteristics. A typological analysis of works by artists such as Nam June Paik, Bruce Nauman, Tony Oursler, Bill Viola, Harry Hill and Geoffrey Shaw, reveals the diversity of approaches to the structuring of visual, sound and interactive material. The author describes different types of MI and draws conclusions about the compositional laws that they follow. The study demonstrates that each compositional model shapes the viewers' perception and involvement, transforming them from observers to participants, and the work itself from an object of contemplation into a medium of perceptual experience. The author notes the transition from screen representation to a fluid, nonlinear and interactive system in which composition is determined not only by the relationship between elements within the art object, but also by the interaction with space, audience and digital algorithms.

Keywords: multimedia installation, composition, immersiveness, nonlinearity, artistic and expressive features

For citation: Kholodova S. Yu. Multimedia Installation: Compositional Strategies and Expressive Features (on the example of Western art installations of the 1990s). *Khudozhestvennoe obrazovanie i nauka [Arts Education and Science]*. 2025, no. 4 (45). P. 67–77. <https://doi.org/10.36871/hon.202504067> (In Russian)

Технологический прорыв конца XX века привел к росту медиапродукции, в том числе в сфере искусства, вследствие чего мультимедийные инсталляции (далее — МИ) стали усложняться. В период их бурного развития (1990-е годы) формы и разновидности МИ были весьма разнообразными. Так, с одной стороны, появились МИ, представляющие собой плоскости, состоящие из одного или нескольких экранов. Обозревать их можно с одной точки, стоя перед ними («Мегатрон» Нам Джун Пайка, 1996; «Сырой материал» Брюса Наумана, 1996); с другой стороны, были и такие инсталляции, обзор которых возможен снаружи, внутри и при обходе их элементов с разных сторон («Глаза» Тони Оулера, 1996; «Предел» Билла Виолы, 1996). Кроме того, нужно упомянуть также инсталляции, обзор которых предполагает движение зрителя вглубь — по подготовленным маршрутам («Парусники» Гарри Хилла, 1993; «Читаемый город» Джеффри Шоу,

1986). Перечисленные примеры демонстрируют, что инсталляции могут быть различными по форме и содержанию, а комбинаторика их частей столь безграничной, что в результате может сложиться впечатление композиционного хаоса.

Несмотря на технологическую специфику медиа-арт, и в частности МИ как одна из его форм, поддаются рассмотрению сквозь призму классической морфологии искусства. Внутренняя структура МИ предполагает наличие устойчивых композиционных закономерностей, архитектурной организации и выразительных принципов, формирующих ее как самостоятельное эстетическое целое. При внимательном анализе обнаруживается, что МИ не являются хаотическими или произвольными конструкциями: они обладают определенной формальной логикой, включающей пространственно-временные отношения, модальности взаимодействия и структурную иерархию элементов. Данная

статья представляет собой попытку описания этих структурных механизмов посредством сравнительно-исторического и аналитического подходов. Исследование показало, что формы организации мультимедийных инсталляций демонстрируют типологическое разнообразие, одновременно оставаясь включенными в более широкий контекст художественного языка и культурной парадигмы.

Как форма медиаискусства мультимедийная инсталляция обладает не только композиционной структурой, но и комплексом выразительных характеристик, формируемых за счет технологического наполнения. В рамках данного типа художественной практики технологические компоненты — от вычислительных систем, звукового оборудования и электронной начинки до телекоммуникационных платформ, интернет-протоколов, виртуальной и дополненной реальности — интегрируются в художественную ткань инсталляции, модифицируя как восприятие, так и саму логику художественного высказывания. Эти элементы функционируют не как второстепенные инструменты, а как полноценно значимые выразительные единицы, трансформирующие эстетическое измерение произведения. В результате, мультимедийная инсталляция обретает качественно новые характеристики. В настоящем исследовании предпринимается попытка зафиксировать и охарактеризовать это влияние.

Морфологическое мышление в искусстве формировалось как результат исторической эволюции представлений о структуре и природе художественного высказывания. Его истоки восходят к античной мифологической модели, в которой искусство и ремесло представляли собой неделимое единство. Позднейшее дифференцирование художественной деятельности по медиуму и выразительным средствам стало основой для разработки морфологии как аналитического метода. Морфология искусства задает структурный режим мышления, направленный на выявление внутренних связей между формами художественного выражения и типами медиального воплощения. Такой подход позволяет не только проследить трансформацию жанровых систем, но и реконструировать иерархические и синтаксические отношения, лежащие в основе художественного поля [6, 7].

Композиция (от лат. *compositio* — составление, сочинение, связывание) выступает

одной из ключевых методологических основ в морфологическом анализе искусства, определяя принципы структурной организации визуального, звукового и пространственного материала. Через композицию выявляются логика построения, соотношение элементов и динамика восприятия, что позволяет зафиксировать устойчивые формальные закономерности внутри произведения. Композиция — это структурная матрица произведения искусства, в которой взаимосвязь формальных элементов и смысловых векторов организует целостное пространственно-временное высказывание. В искусствоведческом дискурсе композиция рассматривается как важнейший организующий принцип, присущий всем формам художественного выражения. Он включает в себя систематическое расположение элементов, определяющее взаимосвязи и иерархию внутри произведения искусства, и обеспечивает соподчинение отдельных компонентов, придавая произведению целостность и ощущение завершенности. Искусствоведы выявляют эстетические и концептуальные правила, которые формируют само произведение, а также изучают зрительское восприятие его формальных и символических аспектов. Еще в эпоху Возрождения Л. Б. Альберти в трактате «Десять книг о зодчестве» рассматривал композицию как целостную и завершенную структуру, функционирующую по принципу живого организма, в котором гармония достигается за счет неразрывной взаимосвязи элементов и невозможности изменения без ущерба для общего эстетического равновесия [2].

Понимание композиции в контексте медиаискусства формируется как осмысление ее целостной, логически организованной структуры, где элементы взаимозависимы и подчинены смысловому вектору. Как отмечают исследователи, «композиция — закономерно устроенный организм, все части которого находятся в неразрывной связи и взаимозависимости» [7, 48]; «в композиции размещение и распределение изобразительных элементов происходит по определенной схеме в логической последовательности» [9, 6]; «изучение закономерностей композиции помогает грамотно ...использовать выразительные средства» [11, 1]. Композиция в искусстве предстает как структурно организованная система, в которой логика размещения элементов, их взаимосвязь и выразительная функция формируют смысловую

конструкцию произведения, выступая его точкой сборки и архитектурной основой.

Помимо общих композиционных стратегий, определяющих пространственно-временную организацию МИ, особый интерес представляет внедрение динамических элементов, включая алгоритмически управляемые визуальные потоки, генеративный звук и сенсорно активируемые среды. Заслуживает внимания морфологическая эволюция МИ, отражающая переход от пассивной созерцательности к активной рефлексивной интерпретации, инициируемой взаимодействием зрителя с медиасредой.

Существенный вклад в формирование пространственно-композиционного мышления внес Эль Лисицкий, который, начиная с 1923 года, в своих проунах концептуализировал переход от двухмерной плоскости к трехмерной пространственной модели, тем самым предвосхитив архитектурно-медийные стратегии художественной репрезентации. Проун, по Лисицкому, ведет «созидателя от созерцания к действительности» [1, 39]. Действуя в парадигме авангардного художественного мышления, Эль Лисицкий осмыслил плоскость стены как активный кинетико-пространственный элемент, обладающий потенциалом трансформации статичной поверхности в динамическую художественную структуру. Он предвидел будущее, в котором статичные элементы выйдут за рамки своих традиционных ограничений, став «одушевленными», благодаря интеграции с медиатехнологиями. Прогностическая интуиция Лисицкого свидетельствует о раннем осмыслении синтеза искусства и технологий, предвосхищая сдвиг парадигмы, в которой архитектурные структуры становятся медиаторами зрительского опыта через внедрение кинетических и мультимедийных трансформаций. «Согласно Лисицкому, стена, выступающая как нейтральный носитель, сама должна быть мобилизована как неотъемлемый элемент композиции» [3, 105]. Так, статичная плоскость, традиционно ассоциировавшаяся с архитектурной или живописной поверхностью, к концу XX века трансформируется в динамический медианоситель — видеозэкран, медиаскульптуру или пространственную МИ, функционирующую как активный элемент художественного высказывания.

Стратегии, находящие отражение в структуре МИ, имеют черты двух начал одновременно — изобразительного и архитек-

турного. Во-первых, в экранном содержании инсталляций наблюдаются композиционные принципы построения изображения: целостность, осмысленность, выделение центра, подчинение частей центру, контраст, нюанс, ритм, масштаб, объем, форма, цвет [8, 9]. Во-вторых, в инсталляции воплощены основополагающие принципы архитектурной объемно-пространственной композиции, объединяющей такие элементы, как длина, объем, масса, форма, плоскость, поверхность и глубина [10, 115]. Эти атрибуты в совокупности определяют пространственные и физические характеристики инсталляции, создавая гармоничное взаимодействие между ее структурными компонентами и окружающей средой. Применяя для классификации архитектурные рамки, МИ можно аналогичным образом разделить на плоскостные, объемные и пространственные типы, каждый из которых отражает различные способы вовлечения и восприятия зрителя.

«Плоскостная» мультимедийная инсталляция (Плоскостная композиция) в МИ предназначена для восприятия во всей полноте с фиксированной точки обзора или направленной оси движения. Хотя она и позволяет физически перемещаться по инсталляции, такое движение, как правило, не дает новых интерпретаций. В качестве примера можно привести работы «Мегатрон» Нам Джун Пайка, 1996 года и «Сырой материал» Брюса Наумана, 1996 года, в которых акцент сделан на фронтальном или фиксированном положении зрителя. МИ Нам Джун Пайка «Мегатрон» (1995) состояла из двух смежных видео-стен, представлявших собой массив из 150 мониторов и конфигурацию из 65 мониторов, дополненных стереозвук. Видео стена, словно гигантский архитектурный монумент, видеопроекции которого воспроизводились с помощью проигрывателей и компьютеров, создавала видео-световую композицию.

Ключевым воздействием проекта была «растеризация» — распространение одного видеосигнала на несколько мониторов. Видеосюжеты демонстрировали повторяющиеся циклы анимированных изображений, сгенерированных на компьютере и объединенных идеями, сменяющимися друг друга. Циклы изображений были связаны с социально-культурной тематикой, сопровождавшие представляло собой какофонию звуков, которые были записаны на нескольких аудио дорожках и совмещались одновременно

но (это были механические шумы, музыка, популярные песни). Производимый эффект одновременной разноголосицы и огромного масштаба инсталляции сильно влиял на зрителя и дезориентировал его.

Инсталляция «Сырой материал» Б. Наумана представляет собой двухканальное видео и двухканальное аудиосопровождение. Инсталляция была представлена в Музее Гуггенхайма в Нью-Йорке в июне 1996 года. Она состояла из двух отдельно расположенных мониторов и большого экрана с проекцией, все элементы находились в затемненной комнате. Оба экрана монитора и проекция содержали одно и то же изображение мужского лица. Все три видеоизображения сопровождалось разным звуком, три проекции на экранах были повернуты под разными углами. Восприятие видеоизображений зрителем было затруднено и создавалась раздражающая, фрустрирующая атмосфера, трансляция видеопроекции прерывалась, поток звука также приостанавливался. Зритель чувствовал одновременно агрессивность и раздражение повторяющихся движений лица медиаобъекта и одновременно переживал сходство медиаобъекта с самим собой. Применяя видеоизображение и звук, Б. Науман конструирует ситуации, в которых медийные средства становятся инструментом фиксации и провокации непосредственного сознательного отклика зрителя на феномен присутствия, маркируемого определенным психологическим состоянием.

«Объемная» мультимедийная инсталляция (Объемная композиция), когда работа рассматривается с разных сторон, напротив, приглашает зрителя перемещаться по пространству, открывая различные перспективы и взаимодействия. Подобные инсталляции часто включают динамичное взаимодействие элементов, отличающихся по высоте, форме и пространственному расположению, которые в совокупности изменяют восприятие зрителя благодаря разным точкам обзора. В качестве примера приведем работы «Eyes» Тони Оуслера, 1996 года, «Порог» Билла Виолы, 1996 года, где объемное расположение способствует многомерному взаимодействию.

«Глаза» Тони Оуслера — это МИ, исследующая психологические и перцептивные последствия невоплощенного зрения через использование проецируемых изображений на скульптурные формы. Инсталляция состоит из множества стекловолоконных сфер

разного размера, неравномерно расположенных по всему выставочному пространству, каждая из которых служит проекционной поверхностью для крупномасштабных видеозаписей человеческих глаз. Эти анимированные изображения глаз, которые мигают, смещаются и тарачатся, создают жуткий эффект, усиливая напряжение между органическим и искусственным. Вытеснение глаз с человеческого лица нарушает традиционные способы репрезентации, подчеркивая темы наблюдения, вуайеризма и фрагментации идентичности в цифровую эпоху. Сопровождаемая асинхронным звуковым ландшафтом из шепчущих голосов, электронного шума и фрагментарной речи, инсталляция создает иммерсивную, психологически заряженную среду, в которой зритель становится одновременно наблюдателем и наблюдаемым. С помощью скульптурной проекции, пространственной дезориентации и сенсорных манипуляций Оуслер бросает вызов стабильности визуального восприятия и задается вопросом о все более опосредованной природе человеческой жизни.

«Порог» Билла Виолы исследует двойственность внешних стимулов и внутреннего отражения через структурированный пространственный и сенсорный опыт. Инсталляция разделена на две контрастные среды: ярко освещенный вход с жидкокристаллическим экраном, на котором в режиме реального времени транслируются заголовки новостей, и затемненная внутренняя камера, где три масштабные черно-белые видеопроекции изображают спящие фигуры в состоянии отстраненного сознания. Такое сопоставление непрерывного потока цифровой информации и медитативной неподвижности создает порог восприятия, приглашая зрителя перейти из перевозбужденной внешней реальности в интроспективное, иммерсивное аудиовизуальное пространство. Синхронизированный звуковой ландшафт, состоящий из ритмичного дыхания и окружающего резонанса, усиливает физиологические и психологические измерения работы, позиционируя временную приостановку и воплощенное восприятие как центральные темы в исследовании Виолой сознания и человеческого опыта.

«Пространственная» мультимедийная инсталляция (Пространственная композиция) выходит за рамки статичного просмотра, требуя физического погружения в саму инсталляцию. Этот тип композиции

создает последовательность визуальных и сенсорных впечатлений, когда зритель перемещается через контрастные пространственные условия, изменяющееся освещение и меняющиеся цветовые схемы. Хотя отдельные компоненты пространственной инсталляции могут иметь плоскостные или объемные характеристики, общее впечатление определяется режиссурой, разработанной художником. Путешествие зрителя через произведение по заранее определенным маршрутам раскрывает его концептуальные и эстетические измерения, демонстрируя иммерсивный потенциал этой формы.

Примерами пространственных МИ являются «Парусники» Гарри Хилла, 1993 года и «Читаемый город» Джеффри Шоу, 1986 года. Таким образом, объединив в себе композиционные основы изобразительного и архитектурного начал, МИ можно разделить на три основных вида: плоскостную, объемную и пространственную. Данная классификация подчеркивает, как МИ, подобно архитектурным формам, манипулируют пространственной и композиционной динамикой, чтобы сформировать вовлеченность зрителя и его интерпретационный опыт.

«Парусники» (1993) — это иммерсивная видеоинсталляция Гарри Хилла, которая исследует лиминальность присутствия и отсутствия с помощью интерактивной видеопроекции и пространственной последовательности. Инсталляция состоит из 12 видеопроекций человеческих фигур в натуральную величину, которые материализуются и исчезают в темном вытянутом коридоре, уставленном проекционными экранами. По мере того, как зритель перемещается по пространству, датчики движения заставляют фигуры медленно приближаться, приостанавливаться, а затем удаляться в темноту, создавая жуткое взаимодействие, нарушающее границы между собой и другим. Хореографическое взаимодействие света, тени и движения создает эфемерную встречу, подчеркивая темы быстротечности, воплощения и феноменологии восприятия.

Работа Джеффри Шоу «Читаемый город» (1989) — интерактивная инсталляция, которая изменяет конфигурацию городского пространства через пересечение текста, архитектуры и навигации. Инсталляция состоит из стационарного велосипеда, установленного перед большим проекционным экраном, на котором зритель, крутя педали и управляя ими, пересекает симулирован-

ный трехмерный городской пейзаж, полностью состоящий из возвышающихся типографских структур вместо обычных зданий. Текстовая городская среда, созданная по образцу улиц таких городов, как Манхэттен, Амстердам и Карлсруэ, содержит повествования, которые разворачиваются по мере перемещения участника по виртуальному пространству, превращая исследование города в лингвистический и кинематографический опыт. Благодаря синтезу иммерсивных технологий, взаимодействию в реальном времени и пространственному повествованию Шоу переосмысливает городскую читаемость, позиционируя зрителя как читателя и навигатора, вовлеченного в динамическое взаимодействие между физическим движением, виртуальным пространством и построением повествования.

Существенная особенность композиционного построения МИ заключается в том, что их структуры позволяют зрителю становиться соучастником и соавтором. Явление инсталляции невозможно без телесного присутствия зрителя, пространство и элементы внутри пространства рассматриваются как единое целое [3, 5]. Переходящая к зрителю ключевая роль соавтора делает его неотъемлемым элементом и выдвигает в центр композиции.

При рассмотрении законов композиции в разрезе проблематики искусства МИ одним из существенных является **закон центра**. В *плоскостных* формах инсталляционной композиции центром может являться сам объект инсталляции (видеоэкран) или несколько центров (видеоэкранов). Композиционные принципы плоскостных инсталляций схожи с правилами устройства плоскостной композиции.

В *объемной* инсталляции композиционный центр является сосредоточением нескольких элементов в единое целое. В свою очередь, элементы объемной МИ — видеосюжеты — объединены общим композиционным центром (замыслом, контекстом, текстом). Задача зрителя уловить в объемной МИ замысел, контекст и найти смысловые связи в видеосюжетах. Таким образом, зритель, удерживающий фокус внимания на замысле автора, сам становится центром композиции МИ [3, 13].

В *пространственной* инсталляции произведение становится средой, а центром композиции — сам зритель [3, 15]. В отличие от традиционных форм искусства, где зритель

остаётся наблюдателем на расстоянии, в инсталляциях он вступает в активный диалог с произведением, проникая в его пространство и взаимодействуя с ним физически, эмоционально и психологически. Мультимедийные элементы, такие как звук, свет, движение и интерактивные эффекты, способствуют созданию уникального эмоционального опыта, который заставляет зрителя переживать произведение более интенсивно.

Только в рамках пространственной МИ возможен такой тип композиции, который выходит далеко за границы физического пространства, в частности выставочного зала. Одним из примеров распределенной пространственной инсталляции является «Паутина жизни» Джеффри Шоу, 2000 года. Это иммерсивное соединение компьютерной графики, видеоизображений, многоканального объемного звука и специально разработанной архитектуры. С помощью алгоритмов Д. Шоу создал аудиовизуальную композицию, в которой активируются и модулируются узоры, полученные из «цифровых отпечатков» ладоней посетителей. Оттиск ладони сканируется и вводится в систему с локальных и удаленных терминалов ввода, при этом терминалы находятся в экспозициях галерей разных городов и стран. Разнообразные и уникальные линии ладоней появляются на главном экране инсталляции с надписью, указывающей на глобальное место, где была отсканирована рука данного человека. Затем эти линии сливаются и активируют единую последовательность трансформаций на экране и в музыкальной партитуре звукового сопровождения. Таким образом, каждый посетитель, независимо от физического местоположения, соединяется с сетевым произведением искусства и дополняет его. Получается, что с помощью ритуального рукопожатия зритель становится участником «Паутины жизни».

Во второй половине XX века внедрение видеомонтажа, телевизионных экранов, визуализации звука, лазерных установок значительно повлияло на композиционную целостность мультимедийной инсталляции, трансформируя ее структурные и выразительные параметры. Особенно показательной в этом контексте стала серия инсталляций Нам Джун Пайка, в которых интеграция телевизоров, видеокамер, видеосинтезаторов, компьютерного управления позволила объединить визуальные и звуковые медиа в динамичное, многослойное художествен-

ное пространство. С развитием технологической базы мультимедийной инсталляции художники начали интегрировать в художественную структуру отдельные технические компоненты, такие как видеомониторы, камеры наблюдения и системы прямой трансляции, что отчетливо прослеживается в работах Нам Джун Пайка «Телелуна» (1967) и «ТВ-Будда» (1974), где используются телевизионные экраны и замкнутые видеотрансляции. В более поздних произведениях, таких как «ТВ-сад» (1974) и «Электронная супермагистраль» (1995), художник переходит к комплексной интеграции мультимедийных технологий — множественных синхронизированных видеомониторов, цифровых коммутаторов, видеопроекций и элементов спутниковой связи, создавая технически взаимосвязанные системы, формирующие пространственно-композиционное единство.

Включение технологических компонентов в композиционные структуры оказывает значительное влияние на художественную выразительность МИ. Видеопроекции и экраны являются основными элементами, границами пространства инсталляции. Компьютер как центр управления инсталляцией является связующим звеном, программирует запуск видео и других процессов. Таким образом, на примере искусства МИ конца XX века можно наблюдать сочетание структурных основ произведения с технологическими компонентами, что проявляется в самых разнообразных формах выражения. Структурные основы — это универсальные законы построения внешней формы и ее связи с внутренним содержанием, иными словами, это композиционная целостность МИ. Технологические компоненты (информационно-коммуникационные технологии, видеоэкраны, компьютеры, аудиосопровождение) — это характеристики инсталляции, наиболее влияющие на внешнюю форму и дополняющие ее выразительность.

Структурная организация плоскостной, объемной и пространственной композиции в мультимедийной инсталляции соотносится с базовыми закономерностями композиционного построения, отражая принципы взаимодействия элементов, их иерархии, равновесия, акцентирования и ритмической упорядоченности. Однако внутренняя композиция МИ дополняется иными выразительными особенностями. С одной стороны, универсальные законы композиции (единства, соподчинения, равновесия, видео-

изменения, соизмерения) [8, 25] являются базовыми и структурообразующими в инсталляциях, а с другой стороны, к основным композиционным законам, добавляются специфические выразительные средства, привнесенные в МИ технологическими компонентами. Перечислим их.

Интерактивность — ключевая характеристика медиаэстетики, которая определяет эстетическую природу динамического взаимодействия художника и зрителя через интерфейсы, экраны, разнообразную навигацию. Через *интерактивность* в МИ реализуется диалог, взаимодействие зрителя и художника, раскрываются новые смыслы произведения.

Рассмотрим, как интерактивность проявляется в трех видах композиции. В пло-

скостных МИ («Мегатрон», «Сырой материал») создаются условия автоматической реакции на движение зрителя (датчик движения), включение экранов или звука, в чем проявляется *интерактивность*. В *объемных* МИ («Глаза», «Предел») создаются условия автоматической реакции на движение зрителя, включение, выключение объемных экранов в зависимости от перемещения зрителя, что также говорит об *интерактивности*. В *пространственных* МИ («Парусники», «Читаемый город») создаются условия для автоматической реакции на движение зрителя для приведения в движение персонажей, для приближения и отдаления их от зрителя. Возникает иллюзия взаимодействия, что также демонстрирует *интерактивность* (см. табл. 1.)

Таблица 1

Композиционно-художественный анализ мультимедийных инсталляций

Художественно-технологические разновидности МИ	Художественно-выразительные особенности МИ	Примеры-иллюстрации
ПЛОСКОСТНАЯ МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ИНСТАЛЛЯЦИЯ		
«Плоскостная» МИ (Плоскостная композиция) — видна целиком с одной неподвижной точки или с направленной на эту точку оси движения. Такую композицию можно обойти вокруг и осмотреть с разных сторон, но для понимания ее визуального содержания и соотношений это не даст ничего нового	Интерактивность Создаются условия автоматической реакции на движение зрителя, включение экранов и др.	«Плоскостная» мультимедийная инсталляция «Мегатрон» Нам Джуна Паика, 1996 г.
	Иммерсивность Динамичный видеоряд создает эффект погружения, вовлечения. Звуковое сопровождение усиливает вовлеченность зрителя	
	Нелинейность Происходит непоследовательное транслирование матрицы сюжетов, объединенных общим смысловым значением. Логику и образы разрозненных сюжетов зритель связывает в единый замысел самостоятельно	«Плоскостная» мультимедийная инсталляция «Сырой материал» Брюса Наумана, 1996 г.
ОБЪЕМНАЯ МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ИНСТАЛЛЯЦИЯ		
«Объемная» МИ (Объемная композиция) рассчитана на круговой обход, с разных точек зрения она выглядит по-разному. Несколько элементов, входящих в нее, могут отличаться по высоте, окраске и форме, при просмотре из разных мест пространства вид группы меняется. Объемная композиция также может быть рассчитана как на фронтальное восприятие, так и на объемное (многофигурные группы, абстрактные композиции)	Интерактивность Создаются условия автоматической реакции на движение, включение, выключение объемных экранов в зависимости от перемещения зрителя	«Объемная» мультимедийная инсталляция «Глаза» Тони Оуслера, 1996 г.
	Иммерсивность Создается эффект погружения, видеоряд распределен на разные объемные объекты-экраны, звуковое сопровождение состоит из разных распределенных по всей инсталляции фрагментов	«Объемная» мультимедийная инсталляция «Предел» Билла Виолы, 1996 г.
	Нелинейность Происходит непоследовательное транслирование матрицы сюжетов, объединенных общим смысловым значением. Логику и образы разрозненных сюжетов зритель связывает в единый замысел самостоятельно	

Художественно-технологические разновидности МИ	Художественно-выразительные особенности МИ	Примеры-иллюстрации
ПРОСТРАНСТВЕННАЯ МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ИНСТАЛЛЯЦИЯ		
<p>«Пространственная» МИ (Пространственная композиция) предполагает обязательное движение в глубь нее. В такой композиции разнообразные зрительные впечатления последовательно сменяют друг друга: чередуются контрасты по степени замкнутости пространства, освещенности, цвету. Отдельные детали можно решить, как плоскостные или объемные, но в целом все же она будет пространственной композицией. Ее замысел и самые выигрышные виды должны открываться при движении по заранее проложенным маршрутам</p>	<p>Интерактивность Создаются условия автоматической реакции на движение, приведение в движение персонажей, приближение и отдаление их от зрителя, иллюзия взаимодействия</p>	<p>«Пространственная» мультимедийная инсталляция «Парусники» Гарри Хилла, 1993 г.</p>
	<p>Иммерсивность Создается эффект погружения через натуральный масштаб персонажей и среды в инсталляциях. Наличие или отсутствие звукового сопровождения (полная тишина) усиливают эффект</p>	<p>«Пространственная» мультимедийная инсталляция «Читаемый город» Джеффри Шоу, 1986 г.</p>
	<p>Нелинейность Происходит непоследовательное транслирование матрицы сюжетов, объединенных общим смысловым значением. Логику и образы разрозненных сюжетов зритель связывает в единый замысел самостоятельно</p>	

Нелинейность — явление, вызванное развитием науки, техники, социальным и глобальным развитием общества. Динамика явлений нелинейности (синергетики) проявляется в самых разных сферах, в том числе в искусстве. Нелинейность в медиаискусстве выражается в отсутствии последовательности событий, действий, алгоритмов во время зрительского просмотра МИ. Во всех композиционных разновидностях инсталляций: *плоскостных* («Мегатрон», «Сырой материал»), *объемных* («Глаза», «Предел»), *пространственных* («Парусники», «Читаемый город») происходит непоследовательное транслирование зрителю матрицы сюжетов, объединенных общим смыслом. Логику и образы разрозненных частей транслируемых сюжетов зритель связывает в единый замысел самостоятельно, что отражает *нелинейный* характер инсталляций (табл. 1).

Иммерсивность — способ восприятия с эффектом погружения, широко используемый особенно при моделировании реальности в *пространственных* МИ. Иммерсивное воздействие активизирует вовлеченность зрителя, обостряет его восприятие в технологической реальности, усиливает звучание художественных смыслов.

В *плоскостных* МИ («Мегатрон», «Сырой материал») динамичный видеоряд создает эффект погружения, вовлечения. Звуковое сопровождение усиливает вовлеченность зрителя — *иммерсивность*. В *объемных* МИ («Глаза», «Предел») создается эффект погружения, видеоряд распределен на разные

объемные объекты-экраны, звуковое сопровождение состоит из распределенных по всей инсталляции фрагментов, что также говорит об *иммерсивности*. В *пространственных* МИ («Парусники», «Читаемый город») создается эффект погружения через натуральный масштаб персонажей и средового воздействия внутри инсталляций. Наличие или отсутствие звукового сопровождения (звуковое сопровождение или полная тишина) усиливают эффект *иммерсивности* (табл. 1).

Таким образом, МИ заимствуют композиционные закономерности из архитектуры и изобразительного искусства. Плоскостным, объемным и пространственным МИ присущи выразительные особенности: *интерактивность, нелинейность, иммерсивность*, возникающие под влиянием включения в инсталляции технологических компонентов. Данные выразительные особенности вариативно проявляются в МИ в зависимости от их строения и содержания (табл. 1).

Ключевые аспекты композиции МИ включают пространственную организацию, где расположение экранов, динамиков и интерактивных объектов создает многослойную среду, а темпоральная структура определяет ритм («Мегатрон»), синхронизацию и временную линию произведения («Предел»). Аудиовизуальные отношения строятся на принципах запрограммированной корреляции («Читаемый город»), тогда как интерактивность вовлекает аудиторию в процесс художественного формирования («Парусники»).

Исследование мультимедийной инсталляции демонстрирует, что ее композиционные стратегии формируются на пересечении архитектурных и изобразительных принципов, трансформируясь под воздействием новых технологий и цифровых медиа. Анализ западных мультимедийных инсталляций 1990-х годов позволяет выделить три принципиально различающихся типа композиционного построения — плоскостной, объемный и пространственный, каждый из которых формирует особую перцептивную модель взаимодействия со зрителем. Плоскостные композиции организованы преимущественно в рамках двухмерной экранной визуализации, объемные структуры интегрируют трехмерные объекты и скульптурные формы в медиасреду, в то время как пространственные инсталляции основываются на включении зрителя в иммерсивное окружение с применением интерактивных и сенсорных технологий. Эти типы композиции не только определяют структурные принципы построения инсталляции, но и обуславливают характер вовлечения аудитории, степень телесного участия и формирование новых режимов восприятия в контексте медиаэстетики.

Перечисленные выше композиционные стратегии дополняются выразительными особенностями, среди которых ключевыми являются интерактивность, нелинейность и иммерсивность. Интерактивность проявляется в вариативном построении инсталляции, позволяя зрителю напрямую влиять на ее структуру и развитие. Нелинейность размывает традиционные нарративные схемы, превращая инсталляцию в открытую систе-

му, где связи между элементами формируются в зависимости от движения и восприятия аудитории. Иммерсивность, достигнутая через аудиовизуальные и пространственные эффекты, погружает зрителя в среду, создавая эффект присутствия и синестетического восприятия. Таким образом, мультимедийная инсталляция формируется не только как художественная, но и как перцептивная и технологическая система, где зритель становится частью композиционного процесса, а алгоритмы и цифровые среды расширяют границы художественного опыта.

В рамках МИ композиционные стратегии обретают выразительную полноту за счет интеграции специфических художественно-выразительных характеристик, в числе которых ключевыми выступают интерактивность, нелинейность и иммерсивность. Интерактивность обуславливает диалогическую природу произведения, трансформируя зрителя в активного участника, а взаимодействие — в форму художественного языка (художественный стиль речи). Нелинейность нарушает традиционную линейность визуального и звукового нарратива, задавая множественные траектории восприятия и позволяя композиции развиваться в режиме открытой структуры. Иммерсивность формирует эффект полного погружения, активируя пространственное, телесное и сенсорное восприятие, что позволяет воспринимать инсталляцию как среду, а не как объект. Таким образом, выразительность мультимедийной инсталляции реализуется не только через структуру, но и через чувственно-перцептивные связи, возникающие между технологией, пространством и зрителем.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Адорно В. Теодор. Эстетическая теория. М. : Республика, 2001. 527 с.
2. Альберти Л. Б. Десять книг о зодчестве : в 2 т. Т. 1. Кн. VI. 2. М. : Изд-во Всесоюзной академии архитектуры, 1935–1937. 339 с.
3. Бишоп К. Искусство инсталляции. М. : Ад Маргинем Пресс, 2022. 272 с.
4. Волков Н. Н. Композиция в живописи. М. : Искусство, 1977. 408 с.
5. Голубева О. Л. Основы композиции. М. : В. Шевчук, 2002. 384 с.
6. Каган М. С. Морфология искусства. Историко-теоретическое исследование внутреннего строения мира искусства. Л. : Искусство, 1972. 440 с.
7. Кибрик Е. А. Объективные законы композиции в изобразительном искусстве // Вопросы философии. 1967. № 106.
8. Кудин П. А., Ломов Б. Ф., Митькин А. А. Психология восприятия и искусство плаката. М. : Плакат, 1987. 208 с.
9. Логвиненко Г. М. Декоративная композиция : учебное пособие для студентов высших учебных заведений. М. : ВЛАДОС, 2004. 144 с.

10. Степанов А. В., Мальгин В. И., Иванова Г. И. и др. Объемно-пространственная композиция. М. : Архитектура-С, 2007. 256 с.
11. Шорохов Е. В. Основы композиции. М. : Просвещение, 1979. 303 с.

REFERENCES

1. Adorno T. Esteticheskaya teoriya [Aesthetic Theory]. Moscow, 2001. 527 p. (In Russian)
2. Alberti L. B. Desyat' knig o zodchestve [Ten Books on Architecture : in 2 vol.]. Vol. 1. Book VI. 2. Moscow, 1935–1937. 339 p. (In Russian)
3. Bishop K. Iskusstvo installyatsii [The Art of Installation]. Moscow, 2022. 272 p. (In Russian)
4. Volkov N. N. Kompozitsiya v zhivopisi [Composition in Painting]. Moscow, 1977. 408 p. (In Russian)
5. Golubeva O. L. Osnovy kompozitsii [Fundamentals of Composition]. Moscow, 2002. 384 p. (In Russian)
6. Kagan M. S. Morfologiya iskusstva: istoriko-teoreticheskoe issledovanie vnutrennego stroeniya mira iskusstva [Morphology of Art: Historical and Theoretical Study of the Internal Structure of the Art World]. Leningrad, 1972. 440 p. (In Russian)
7. Kibrik E. A. Objective Laws of Composition in the Visual Arts. *Voprosy filosofii* [Questions of Philosophy]. 1967, no. 106. (In Russian)
8. Kudin P. A., Lomov B. F., Mit'kin A. A. Psikhologiya vospriyatiya i iskusstvo plakata [Psychology of Perception and the Art of Poster]. Moscow, 1987. 208 p. (In Russian)
9. Logvinenko G. M. Dekorativnaya kompozitsiya [Decorative Composition : study guide]. Moscow, 2004. 144 p. (In Russian)
10. Stepanov V. I., Mal'gin G. I., Ivanova et al. Ob'emno-prostranstvennaya kompozitsiya [Spatial Composition]. Moscow, 2007. 256 p. (In Russian)
11. Shorohov E. V. Osnovy kompozitsii [Fundamentals of Composition]. Moscow, 1979. 303 p. (In Russian)

Информация об авторе:

Холодова С. Ю. — соискатель ученой степени кандидата искусствоведения.

Information about the author:

Kholodova S. Yu. — Candidate of Sciences degree seeking applicant.

Статья поступила в редакцию 25 марта 2025 года; одобрена после рецензирования 16 июня 2025 года; принята к публикации 18 июня 2025 года.

The article was submitted March 25, 2025; approved after reviewing June 16, 2025; accepted for publication June 18, 2025.