

Каролин Анда, Ивонна Биалек, Корнелия Дурка,
Александр Карписек, Наташа Польшманн,
Филипп Зак (изд.)

Политизация ауры.

Абстрактный кабинет Эль
Лисицкого между концепциями
консервативного музея
и задействованности
посетителей

Аспирантура Немецкого исследовательского
общества (DFG-Graduiertenkolleg)
"Фотографический диспозитив"
Высшая школа изобразительных
искусств в г. Брауншвейг

Политизация ауры. Абстрактный кабинет Эль Лисицкого между концепциями консервативного музея и задействованности посетителей

Публикация аспирантуры Немецкого исследовательского общества (DFG-Graduiertenkolleg) «Фотографический диспозитив» в Высшей школе изобразительных искусств в г. Брауншвейг, выпущена к заключительной презентации выставки «демонстрацёнсраум» (Представительство земли Нижняя Саксония в Берлине, 30.11-13.12.2015; Музей Шпренгеля в Ганновере, 05.06-16.10.2016; галерея Высшей школы изобразительных искусств в г. Брауншвейг, 26.10-11.11.2016) и актуализирована к презентации проекта в выставочном пространстве «Арт Эль», Новосибирск, 19.05-11.06.2017 за счет докладов с конференции в Представительстве земли Нижняя Саксония в Берлине, 02.12.2015.

Издатели

Каролин Анда, Ивонна Биалек, Корнелия Дурка, Александр Карписек, Наташа Польшманн, Филипп Зак

Авторы

Каролин Анда, Ивонна Биалек, Корнелия Дурка, Кай-Уве Хемкен, Александр Карписек, Наташа Польшманн, Филипп Зак, Изабель Шульц, Штефани Зембиль, Катарина Сикора, Стивен тен Тийе, Аннетте Титенберг

Редакция и редаKTypa

Филипп Зак

Перевод

Святослав Городецкий
Елена Штерн

График и веб-дизайн

Фридерике Кюне

Шрифты

OCR-A Extended by American Type Founders,
OCR-B Std by Adrian Frutiger,
Alegreya by Juan Pablo del Peral

© 2017г. Аспирантура Немецкого исследовательского общества «Фотографический диспозитив» (руководитель: Катарина Сикора) в Высшей школе изобразительных искусств в г. Брауншвейг, пл. Йоханес Селенка, 1, D38118, Брауншвейг. Все иллюстрации, если нет иной информации, из © Музея Шпренгеля в Ганновере, перепечатано с согласия музея. Мы приложили все усилия связаться со всеми правообладателями, чтобы удостовериться в верности данных. Если, несмотря на это, Вы заметите случай нарушения авторских прав, просим сообщить нам об этом. При обнаружении подобных случаев мы незамедлительно изменим или удалим соответствующее содержание.

3

Каролин Анда/
Ивонна Биалек/
Корнелия Дурка/
Александр Карписек/
Наташа Польшманн/
Филипп Зак

Выставка условий выставки,
восприятие условий восприятия.
Мобильное приложение с
эффектом дополненной реальности
"демонстрацъёнсраум" как попытка
кураторов актуализировать субъектные
позиции в обращении с Абстрактным
кабинетом



Илл. 1
Эль Лисицкий, Абстрактный кабинет, реконструкция
в Музее Шпренгеля, Ганновер. Вид на вход и левую
стену, 2008. (Фото: Музей Шпренгеля, Херлинг/
Гвозе/Вернер)



Илл. 2
Абстрактный кабинет, Первоначальная версия в
Провинциальном музее, Ганновер, 1928. (Фото:
Музей Шпренгеля, неизвестный фотограф)

Абстрактный кабинет Эль Лисицкого – во многих отношениях сложносочиненное художественное произведение^[1], поскольку его отличает не только историческая значимость, присущая с момента создания, но и те изменения, которые происходили с ним по сей день – и в физической реальности, и в восприятии посетителей.

Лисицкий разработал экспозицию, названную им „демонстрацёнсраум“^[2], для презентации абстрактного искусства и изменения традиционных механизмов восприятия музейного пространства. Устоявшиеся взаимоотношения между культурным институтом, художественным произведением и зрителем подвергались пересмотру за счет непосредственного вмешательства последнего, за счет чего достигался слом прежней культурно-политической системы. Зрительскому взору должны были предстать не только сами произведения искусства, но и условия их показа. Эстетический опыт и возможности взаимодействия, предлагаемые посетителям первоначального Абстрактного кабинета, сегодня можно изучать по двум источникам: по музейной реконструкции кабинета, представленной в ганноверском Музее Шпренгеля (Илл. 1) и по фотографиям первоначального кабинета 1928-34 гг. (Илл. 2). Нацисты уничтожили Абстрактный кабинет в 1937 году и лишь в 1968 году, три десятилетия спустя, его реконструировали в Музее земли Нижняя Саксония, а потом перенесли экспозицию в открывшийся Музей Шпренгеля в 1979 году. Так что сегодняшняя экспозиция создана *по мотивам*^[3] Абстрактного кабинета. На фотографиях кабинета, сохранившихся в архиве Музея Шпренгеля, можно увидеть все три версии, расположенные в разных местах. На снимках видны не только различные варианты экспозиции, но и обусловленные реконструкцией визуальные изменения. Благодаря снимкам сохранился особый фотографический ракурс Абстрактного кабинета. Видно по ним и то, как менялось с 1928 года по сей день само искусство фотографии.

В основу концепции выставки в форме мобильного приложения легли исторические и современные фотографии Абстрактного кабинета. Эти снимки сохранили для нас физическое пространство: сначала в виде архивных кадров, а потом и в виде образцов для художественной реконструкции и кураторской работы. Проект подчеркивает роль влияния фотографий в истории и историографии Абстрактного кабинета. При этом нас не столько интересует материальность архивных фотографий, сколько их влияние на разные этапы реконструкции и восприятия кабинета. Сравнивая фотографии первоначальной версии и последующих реконструкций – вплоть до той, что выставлялась до осени 2016 года в Музее Шпренгеля, можно проследить почти всю историю Абстрактного кабинета. Не считая цветных проектных чертежей Лисицкого, черно-белые фотографии – основной источник информации о первоначальном кабинете. Поскольку по черно-белым кадрам нельзя достоверно определить^[4], были ли элементы, представленные на чертежах в красно-синих

^[1] Ввиду того, что вопрос о совместном авторстве при создании кабинета по-прежнему остается открытым, вполне можно считать кабинет в первую очередь кураторским проектом Александра Дорнера. Это лишь один аспект из множества других искусствоведческих и исторических аспектов, которыми богата история кабинета. Для нашего проекта большую значимость имеют другие темы, поэтому здесь мы приписываем первичное авторство Лисицкому, а сам кабинет признаем произведением искусства, следуя сложившейся традиции. Вопрос об авторстве рассматривается, например, в статье Аннетты Титенберг и Изабель Шульц в наст. изд.

^[2] Эль Лисицкий "2 демонстрационных кабинета", машинописн.копия, 2-ой лист, 2 стр; оригинал в МШГ, архив Дорнера.

^[3] Существует много различных терминов для описания кабинета в его нынешнем состоянии ("копия", "реконструкция" и др.), все они отсылают к первоначальной версии, созданной в 1920-х гг. Термины, применяемые в данной статье, призваны не определять заказанный Дорнером кабинет как нечто аутентичное и неповторимое. Скорее, они выражают идею о том, что исторические демонстрационные пространства Лисицкого были призваны потрясти основы привычного буржуазного восприятия, а потому их можно актуализировать во времени и пространстве. Ср. статьи Изабель Шульц, Стивена тен Тийе и Аннетты Титенберг в наст. изд.

^[4] Для этого потребовался бы исходный фотографический материал с его специфическими свойствами. Не известно также, использовались ли при съемке цветные фильтры.

^[5] По этой причине Аннетта Титенберг называет современную версию кабинета "фотографией, дополненной третьим измерением". См. ее статью в настоящем издании.

^[6] "Фотоискусство" понимается здесь как сложный конструкт, использовавшийся в рамках нашего совместного аспирантского проекта "Фотографический диспозитив" (<http://dasfoto-grafischedispositiv.de>). Ср. предисловие Катарины Сикоры, где говорится о роли фотографии в реконструкциях кабинета.

^[7] За счет некоторой непрозрачности мобильное приложение "демонстрацъёнсраум" также показывает границы возможностей перенесения выставки в виртуальное пространство. Оно отказывается целиком погружаться в реальное пространство и становится прозрачным, но и избегает смотра сквозь замочную скважину, о котором писал Лисицкий в своих заметках о выставочной архитектуре: "Зал: то, на что смотрят не через замочную скважину, не через открытую дверь. Зал создается не только для глаз, это не образ; в нем хочется жить".

^[8] О выставочном пространстве, созданном Лисицким в Дрездене в 1926 году, и его отношении к созданному через год ганноверскому кабинету см. статью Кая-Уве Хемкена в наст. изд.

^[9] "Комната проунов", созданная Лисицким в 1923 году для Большой берлинской художественной выставки, которая обычно признается прообразом его позднейших выставочных пространств (ср. статью Кая-Уве Хемкена в наст. изд.), могла бы стать ключом к пониманию понятийного и концептуального развития его деятельности в качестве выставочного архитектора, т. е. в качестве создателя "демонстрационных пространств". В июле 1923 года Лисицкий сделал фотомонтаж комнаты для первого номера издаваемого Гансом Рихтером журнала «G – Material zur elementaren Gestaltung» («G – Материал для элементарного дизайна»). В том же номере содержится и набросок Рихтера для "Демонстрационного фильма", который с помощью простейших геометрических форм демонстрирует дизайнерские киноосновы. Так что вполне можно рассуждать о том, что терминология Лисицкого на какое-то время охватила разные виды искусства (как видно на примере названия Рихтера), и именно к ней отсылает название мобильного приложения. О терминологических и концептуальных сходствах у Лисицкого и Рихтера писал Сотирий Бацецис (Sotirios Bahtsetzis: *Geschichte der Installation. Situative Erfahrungsgestaltung in der Kunst der Moderne*, Univ. Diss. TU Berlin 2005, S. 144 – 146.) Об экспериментах Рихтера в контексте "G" см. Inga Pollmann: *Zum Fühlen gezwungen: Mechanismus und Vitalismus in Hans Richters Neuerfindung des Films*, in: Karin Fest/Sabrina Rahman/Marie-Noëlle Yazdanpanah (Hg.): *Mies van der Rohe, Richter, Graeff & Co. Alltag und Design in der Avantgardezeitschrift G*, Wien/Berlin 2014.

цветах, таковыми и в действительности, реконструкция 1968 года воссоздала кабинет в различных оттенках серого, полагаясь только на фотоматериалы. Тот же подход сохранился и при переезде экспозиции в Музей Шпренгеля в 1979 году, где кабинет до конца 2016 года оставался частью постоянной экспозиции.^[5]

Какова же роль этих снимков, несущих в себе не только «слепки» истории кабинета, но и свидетельствующих о развитии искусства фотографии?^[6]

Кадры в мобильном приложении не должны внушать чувство непрерывности за счет эффекта погружения – там, где на самом деле таковой непрерывности нет. Их задача – создать обусловленную возможностями мобильных приложений перспективу художественного произведения, реконструируя и создавая его заново, представить и историю кабинета, и его технологические отпечатки в их фрагментарности.^[7]

Виртуальный выставочный проект «демонстрацъёнсраум» заостряет внимание на этой фрагментарной истории Абстрактного кабинета – в том виде, в каком она дошла до нас на фотографиях. И подобное приспособление познавательного интереса становится одновременно и способом рефлексии, и методом передачи информации. Тем самым за счет современных технологий стремление Лисицкого активизировать музейного посетителя воплощается в форме мобильного приложения с эффектом дополненной реальности, которое представляет кабинет в его исторической многогранности – от индивидуального зрительского восприятия до музейной истории, от быстротечных событий до вечности искусства. Таким образом, приложение выполняет функцию, изначально заложенную Лисицким еще в дрезденского предтечу Абстрактного кабинета^[8]: условия показа и восприятия осмысляются совместно с восприятием выставленных объектов. Связь с работами Лисицкого утверждается и на понятийном уровне, о чем свидетельствует название приложения «демонстрацъёнсраум».^[9]

Политизация ауры

Вывод о репродуктивных техниках (зд. фотографии) и вещественном воплощении (зд. сегодняшний вид кабинета), напрашивающийся при сравнении двух снимков (илл. 1 и 2), заставляет вспомнить понятие, которое использовалось по отношению к фотографическим диспозитивам в эпоху возникновения Абстрактного кабинета: понятие аура. С одной стороны, концепция Лисицкого подразумевает деаурализацию произведений искусства, поскольку посетители выставки своими руками формируют процесс восприятия, переводя его из вневременной дали в современную им непосредственную

близость. Однако, с другой стороны, именно этот эффект деаурализации заставляет посетителей погрузиться в работу над своей версией кабинета, персонализирует ее и тем самым наполняет новой аурой. В качестве радикального современного исключения из сферы, которая в остальном словно находится вне времени, Абстрактный кабинет предполагает вневременную функцию музейных институтов и, отрицая ее за счет деаурализации, заново утверждает ее. Фотографии, сыгравшие важную роль в истории реконструкции кабинета, добавляют этой противоречивой структуре еще один ракурс: благодаря фотоискусству, главному средству деаурализации, здесь вновь воссоздается первоначальная аура. Иными словами, чем дальше мы уходим от первоначальной версии кабинета, тем значительнее становится роль фотоискусства в реконструкционных работах, а сами фотографии все больше становятся частью общего произведения искусства.^[10]

Так что для начала можем установить следующее: выставочное пространство стало художественным произведением, причем не первоначальное пространство из-за его музейной невоспроизводимости, а его реконструкции. Создатели (и новые авторы) сегодняшней версии Абстрактного кабинета - историки искусств, чья интерпретационная работа над реконструкцией основывалась на фотографиях и рисунках - к этой группе относимся и мы. Таким образом, Абстрактный кабинет стал символом и зеркалом проявления историографии в музее. Быть может, своим проектом мы способствуем выявленной Лисицким тенденции превращения музея в «склеп», в «гостиную с картинами»?^[11] А «демонстрацёнсraum» - виртуальный филиал мавзолея, с которыми Адорно не только в силу фонетической близости ассоциировал современные музеи?^[12]

Наблюдение Аннетты Титенберг, которая более 15 лет назад указала на взаимопроникновение (искусственно-)научной эпистемологии и состояния развития репродуктивных техник, напоминает о необходимости осмысления неоднозначной роли исследователя среди джунглей воспроизводимости в эпоху всеобщей дигитализации музейной деятельности по сборанию, обработке и представлению материалов. Ссылаясь на позицию Вальтера Беньямина, она пишет:

Когда Беньямин выдвигает тезис о «деисторизации» произведения искусства в эпоху его технической воспроизводимости, то основывается он не только на гегелевской парадигме «историчности», которая распространилась в искусствознании лишь благодаря технической воспроизводимости произведений. Под понятием «аура» он объединяет все аспекты, важные при анализе различий оригинала и копии для оперирующего историко-критическим методом искусствоведа: материальные следы времени, происхождение предмета искусства и подтверждение его подлинности. Таким

^[10] Ср. предисловие Катарины Сикоры в наст. изд.

^[11] Ср. Beatrix Nobis: El Lissitzky: ‚Der Raum der Abstrakten‘ für das Provinzialmuseum 1927/28, in: Bernd Klüser/Katharina Hegewisch (Hg.): Die Kunst der Ausstellung. Eine Dokumentation dreißig exemplarischer Kunstaussstellungen dieses Jahrhunderts, Frankfurt a.M. 1991, S. 76. В этом отношении светло-серое ковровое покрытие в Музее Шпренгеля - пожалуй, подходящий пример критиковавшихся Лисицким сковывающих музейных обычаев.

^[12] Theodor W. Adorno: Valery Proust Museum, in: ders.: Prisms, London 1967, S. 175.

образом, Беньямин бросает «клинический взгляд» на произведение искусства и не замечает того, что аура диалектически привязана к его технической воспроизводимости. Техника воспроизведения не высвобождает воспроизводимое из области традиции. Она позволяет обогатившемуся предметами искусства ученому проводить линии традиции и отстаивать подлинность.^[13]

^[13] Annette Tietenberg: Die Fotografie – eine bescheidene Dienerin der Wissenschaft und Künste? Die Kunstwissenschaft und ihre mediale Abhängigkeit. In: dies. (Hg.): Das Kunstwerk als Geschichtsdokument. Festschrift für Hans-Ernst Mittag, München 1999, S. 61–80, hier S. 77f.

^[14] Alexander Dörner: Zur Abstrakten Malerei. Erklärung zum Raum der Abstrakten in der Hannoverschen Gemäldegalerie, в: Die Form 3,4 (1928), S. 110–114. В интернете: <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/form1928/0120>

Но становится ли при этом ученый не просто исследователем, но и распространителем ауры, неужели при рассмотрении повсеместно воспроизводимых произведений искусства аура переходит только на искусствоведов? Здесь можно было бы привести в качестве примера Дорнера с его историко-художественным применением собственной практики (упоминаемом в эссе «Форма» 1928 года)^[14] или о ставшей сегодня едва ли не культовой фигуре куратора (в общем, и в частности о Дорнере) – больше ведь истинной материалистичности/воплощенности искать не у кого. Там, где искусство не удается персонифицировать, музейные институты прибегают к определению подлинности. А как относятся созданные нашим проектом виртуальные произведения и пространства к этой материалистичности или пространственности ауры?

^[15] Рычащее чудовище (англ.). Ср. Maria Gough: Constructivism Disoriented: El Lissitzky's Dresden and Hanover 'Demonstrationsräume', in: Nancy Perloff/Brian Reed (Hg.): Situating Lissitzky: Vitebsk, Berlin, Moscow, Los Angeles 2003, S. 77–125, hier S. 109.

Как подчеркивает Мария Гог, работая над прототипом «демонстрационного пространства» Лисицкий не хотел «анестезировать» посетителей, заставлять из благоговейно замирать перед «roaring beasts»^[15] традиционных экспозиций. Она предлагает провести концептуальное разграничение между моделью «Пространства настроения» Александра Дорнера и «Демонстрационным пространством» Лисицкого: если модель Дорнера можно интерпретировать как цельное произведение искусства, то демонстрационные пространства Лисицкого призваны активизировать посетителей политически – за счет постоянной смены перспектив, подразумевающей фазу дезориентации и следующую за ней фазу нового – материального – структурирования. Дзига Вертов, посетивший кабинет в 1929 году, рассказывает (в письме Лисицкому) о некой материальной дезориентации, которая заставила его трогать, ощупывать, исследовать детали выставки.^[16] Посетитель дезориентирован и в то же время активизирован оптической динамикой, которая не в последнюю очередь вызывается меняющимися черно-белыми и серыми ширмами у стены. Таким образом, достигается своеобразный эффект «починки», который ощущается и в реконструированной версии. Горизонтальная и вертикальная системы управления позволяли фокусировать зрительское внимание – зрительное и физическое. По меньшей мере, в изначальной концепции Лисицкого предполагались два входа, определяющих положение горизонтальных и вертикальных направляющих, вдоль которых двигались планшеты. Корнелия Освальд-Хофман отмечает: «Согласно плану, направляющую на полу предполагалось выкрасить ярко-красным, чтобы она создавала сильное впечатление и увлекала взгляд вправо».^[17]

^[16] Там же, стр. 109.

^[17] Cornelia Oswald-Hoffmann: Zauber... und Zeigeräume: Raumgestaltung der 20er und 30er Jahre, Dissertation, München, Akademischer Verlag, 2003, стр. 330.

Осветительные приборы, гнущиеся бумажные и матерчатые экраны, крутящиеся витрины (с информационным материалом) были расположены вдоль этой направляющей как элементы четвертой стены.

Список этих упорядочивающих элементов помогает понять диалектику свободы и ограничений, характерную для экспозиции. Активное участие посетителей, которого добивались Лисицкий и Дорнер, оказывается управляемым, обусловленным движением выставочных объектов^[18]. То есть посетители кабинета проявляют активность по схеме, заранее придуманной куратором и художником. Возможности зрительского воздействия на экспозицию (изменения направленности света, передвижение планшетов и выбор собственной – по словам Гог, дифференцирующей – перспективы в восприятии того или иного произведения искусства) сильно ограничены^[19]. Хотя с концептуальной точки зрения можно было бы возразить, что Лисицкий создавал эти ограничения ради достижения оптической динамики, его интересовали условия управляемого восприятия в музее, а вовсе не контроль над посетителями). Между тем (разумеется, не самое показательное) описание Вертова позволяет говорить о том, что музей как гражданский институт оставался в Абстрактном кабинете дисциплинирующей или даже доминирующей инстанцией – и авторитарно подавил часть концепции Лисицкого, призванной осмыслить роль этого института. Вертов пишет, что ему приходилось «ощупывать», то есть во взаимодействии с экспозицией оставался аспект недозволённости^[20], что доказывает присутствие нормативной инстанции.

В своем проекте с помощью современных технологий мы постарались сохранить диалектический диапазон между дезориентацией и повторной ориентацией, не забывая о призыве к самостоятельной деятельности посетителей/пользователей. Основную функцию мобильного приложения нетрудно разъяснить нетрудно: в зависимости от точки нахождения, зритель видит на своем айпаде те или иные точно воспроизведенные исторические снимки. Передвигаясь по виртуальному пространству, пользователи могут менять перспективу и эпоху, знакомиться с Абстрактным кабинетом на протяжении всей его истории. Месторасположение посетителей определяется с помощью визуальных маркеров, которые находятся на параллелепипеде в центре зала (илл. 3). Его ножки и основание – отсылка к двухцветным планкам и металлическим ленточным конструкциям, которые Лисицкий использовал в Дрездене и Ганновере, так что при обходе параллелепипеда также возникает эффект оптической динамики. Обход, приближение или удаление от параллелепипеда, использование графического пользовательского интерфейса, graphical user interface (GUI), выбор тех или иных перспектив в соответствии с историческими кадрами (в добавочной реальности), цифровыми снимками или атмосферными фотографиями и

^[18] О проблематичном понятии участия см. интервью с Маркусом Миссенем в наст. изд.

^[19] Сам Лисицкий в своей программной работе о ганноверском кабинете пишет, что механизмы должны были «заставить» посетителей физически взаимодействовать с выставленными объектами.

^[20] Gough: Constructivism Disoriented (сноска 17), стр. 111.



Илл. 3
Пользователи с приложением "демонстрацёнсraum",
Представительство земли Нижняя Саксония, Берлин,
2.12.2015. Фото: Шарлотта Шмид

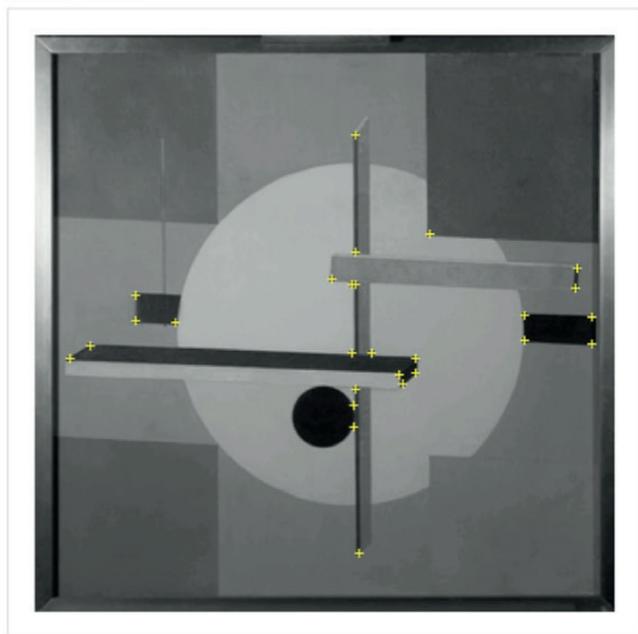
^[21] Эта идея вовсе не лишена амбивалентности, ведь она стоит в одном ряду с традицией паноптических аппаратов, которые организуют знание с привязкой к единому центру (власти). В интервью с Хито Штайерлем Марвин Джордан указывает на любопытное историческое совпадение, которое актуально в этом отношении – вот его ироничное замечание: «that, in the same year as the unprecedented NSA revelations, 'selfie' was deemed word of the year by Oxford Dictionaries» (в год беспрецедентных разоблачений в Агентстве национальной безопасности "селфи" стало словом года по версии Оксфордского словаря"): <http://dismagazine.com/disillusioned-2/62143/hito-steyerl-politics-of-post-representation>

^[22] „The [gallery] space offers the thought that while eyes and minds are welcome, space-occupying bodies are not. [...] This Cartesian paradox is reinforced by one of the icons of our visual culture: the installation shot, sans figures. Here at last the spectator, oneself, is eliminated. You are there without being there – one of the major services provided for art by its old antagonist, photography.“, Brian O'Doherty: Notes on the Gallery Space, in: ders.: Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space, San Francisco 1986, стр. 13-34 (зд. стр. 15)

возможность осмотреться (в реальном/первичном пространстве) – это еще неполный список опций для посетителя. Для презентации проекта в ганноверском Музее Шпренгеля добавилась функция селфи, с помощью которой пользователи смогли продолжить писать фотоисторию Абстрактного кабинета: их снимки приложены к фотодокументации кабинета вместе с автоматически определяемым месторасположением.^[21]

Таким образом, документирование существования Абстрактного кабинета продолжилось любителями, дополнившими его трансмедальную и фрагментарную историю – причем в первую очередь документировалось присутствие посетителя. Если на исторических кадрах в силу выставочных обычаев человеческое присутствие последовательно исключалось^[22], то функция селфи заострила внимание на посетителе и его взаимодействии с пространством. Пользователи приложения смогли сами выбирать инсценировку своих кадров – подстраиваться под предлагаемые обстоятельства или менять их. При всей проблематике практического взаимодействия и соучастия в рамках «музейной культуры 2.0»^[23] именно такой амбивалентный потенциал представляется важным для активного использования опции селфи посетителями выставки.

Edit Name Remove



Update Target Hide Features

Type: Single Image

Status: Active

Target ID: de1465805fdb4629adf3daf9bdb527dc

Augmentable: ★★★★★

Added: Dec 1, 2015 12:18

Modified: Dec 1, 2015 12:18

Илл. 4

Скриншот, PTC Vuforia Target Manager, 1.12.2015. Тестирование: El Lissitzky, Proun R.V.N. 2; Proun, 1923. (Фото: Музей Шпренгеля; © VG Bild-Kunst, Bonn 2012, Фото: Херлинг/Гвозе)

Звездочки для клиньев

Упомянутая вначале вовлеченность искусствоведов в технологический, политический и эпистемологический процессы реконструкции, которые мы продолжаем собственной исследовательской практикой, отчасти отражается и в процессе создания мобильного приложения. Ради сохранения функциональности окончательный вариант «демонстрацъёнсраум» должен был быть приведен в соответствие с некоторыми технологическими критериями, причем мы постарались осмыслить эту техническую зависимость формы.

Приложение основывается на узнавании визуальных маркеров камерами на обратной стороне планшетных компьютеров. Считывая данные, компьютер определяет позицию в зале и предлагает пользователю в реальном времени панораму из исторических кадров. Во время первых обсуждений с разработчиками программы возникло предложение обозначить маркерами и присутствующие в кабинете произведения искусства, так, чтобы устройства, использующие приложения добавочной реальности, позволяли ориентироваться и по ним. Учитывая требование исторического авангарда художественно осмысливать технологические новшества, которое во многом выполнял и Абстрактный кабинет, мы решили проверить тенденции абстрактного искусства столетней давности современными считывающими устройствами – сопоставить былую грезу о будущем с технологическим настоящим.

Оказалось, что большинство выставленных в кабинете работ совершенно не подходят на роль визуальных маркеров, т. е.

^[23] Ср. Steven Wright: *Toward A Lexicon of Usership*, Eindhoven 2013, стр. 39 - 41. Райт критикует практики организованного участия, которые можно наблюдать в музейной культуре 2.0. На его взгляд, они увековечивают концепцию духовной собственности и даже заостряют на ней внимание, поскольку создаваемый пользователями контент отходит музею как некий духовный НДС.

^[24] https://developer.vuforia.com/library/articles/Best_Practices/Recommendations-for-Improving-Target-Detection-and-Tracking-Stability

^[25] Gough: Constructivism Disoriented (сноска 17), стр. 101.

имеющееся программное обеспечение не в состоянии однозначно их идентифицировать (илл. 4). Хотя технологии и позволяют выполнять идентификацию по стандартизированному визуальному коду (например, QR), однако с подобной идентификацией неразрывно связан ряд требований к производству искусства. Оно должно быть предельно детальным и контрастным и не может включать в себя повторяющиеся сегменты.^[24]

По этим факторам производится оценка того, насколько хранящееся в программе изображение готово служить визуальным маркером – каждому изображению выставляется от нуля до пяти звездочек. Запечатленный на иллюстрации проун Лисицкого со своими двумя звездочками из пяти возможных – скорее, выскочка. Например, мондриановская «Композиция с желтым и синим» (1927) не получила ни одной звездочки, потому что у нее нет «отличительных» элементов, и она практически симметрична по своей композиции, содержащей множество повторяющихся частей. Нас поразила такая несовместимость человеческого восприятия и анализа, проводимого алгоритмической системой. И конечно же, поразила новая перспектива осмысления исторического авангарда – прежде всего, конструктивизма с приписываемой ему тягой к техницизму. Полученные результаты мы восприняли как очередное подтверждение тезиса Марии Гог о том, что воодушевление, которое Лисицкий испытывал от новых технологий, всегда диалектически сочеталось с утверждением предельной эмоциональности, надежде на освобождение человека благодаря техническому прогрессу.^[25]

Вместе с Фридерике Кюне нам удалось разработать форму, отвечающую запросам считывающих устройств и передающую информацию посетителям выставки: пиксельные узоры QR-кодов послужили основанием для дизайна маркировочной графики (илл. 5). Одновременно мы сделали отсылку к дизайнерской максиме Лисицкого, своеобразным архетипом которой стал красный клин со знаменитой плакатной литографии 1919 года. Шрифт, примененный для пользовательской навигации (и данной публикации) также обыгрывает различные способы восприятия, ведь для считывающих устройств необходим шрифт с определенным интервалом, который, однако, не слишком удобен человеческому глазу.

Визуальные маркеры прикреплены к основанию, сконструированному специально для проекта и расположенному в центре зала, чьи пропорции соответствуют пропорциям кабинета. И в этом нам тоже показалось необходимым нарушить привычные музейные практики: визуальные маркеры стали зрительно выделяемыми чужеродными объектами, а вне стен Музея Шпренгеля – символами создаваемого виртуально-художественного пространства.



Добавочная реальность: актуализация Абстрактного кабинета между сетевым и реальным существованием

При реконструкции пространства в форме мобильного приложения с эффектом дополненной реальности можно выделить три важных аспекта сетевого участия. Во-первых, архивное пространство, представленное в виде различных версий кабинета, и выставочное пространство дополняют друг друга и создают связное впечатление. Во-вторых, пользователи – не просто пассивные созерцатели, а могут принимать активное и физическое участие в переформировании пространства. И, наконец, исторические фотографии, свидетельствующие о трансформациях кабинета, оживают благодаря цифровой подвижности и зрительскому участию, отражая не только прошлое, но создавая перспективу «до, после и сейчас». Наряду с историческими кадрами, отражаются и актуальные изменения. В приложении, по словам Сары Пинк и Ларисы Йорт, появляется возможность цифровой игры сетевыми и реальными пространствами, которую они называют *emplaced visuality*, расположенной визуальностью: «That is, a visuality that is part of place and makes place, and in this case traverses and connects the material-physical with the digital-intangible»^[26].

Илл. 5
Презентация приложения в Музее Шпренгеля в Ганновере (июнь – октябрь 2016г.): постамент с кодом в Абстрактном кабинете Эль Лисицкого.

^[26] “То есть визуальность, которая является частью пространства и формирует его, а в данном случае проникает и связывает материально-физическое и дигитально-неосязаемое” (англ.). Larissa Hjorth/Sarah Pink: *New Visualities and the Digital Wayfarer: Reconceptualizing camera phone photography and locative media*, in: *Mobile Media & Communication*. 2,1 2014. стр.40–57, зд. стр. 46.

^[27] Gough: Constructivism Disoriented (Ann. 17), S. 101.

^[28] Larissa Hjorth/Sarah Pink: New Visualities and the Digital Wayfarer: Reconceptualizing camera phone photography and locative media, in: Mobile Media & Communication. 2,1 2014, S. S.40-57, hier S. 46.

^[29] Paul Divjak: Integrative Inszenierungen, Bielefeld 2012, стр. 43.

Возникающее виртуальное пространство воспринимается как открытое и подвижное сетевое построение, беспрестанно конструируемое и реконструируемое текстами, социальными взаимодействиями и исследователями. В интерфейсе планшетного компьютера отображается пространство, формируемое передвижениями и наслоениями. Исторические кадры становятся не только вехами истории кабинета, но и пространственными конфигурациями, которые выстраиваются и воспринимаются зрителем благодаря своей подвижности.^[27]

С помощью дополненной реальности удастся достичь пространственной гибридности. Смесь из визуальных, виртуальных, материальных и физических впечатлений следует коллажной логике наложений за счет технических вычислений и передвижений в пространстве. Нанна Верхоф отмечает:

[W]e can recognize in the navigation of a layered reality mnemonic, temporal and experiential aspects of mobility. First of all, it engages with objects in their specific place, while adding temporal layers: a form of mnemonic spacing. This logic requires some sort of spatial stability: objects need to be in their place for some time in order to function as markers [...]. As such, the logic relies on archival information attached to a spatial presence. Augmented Reality applications are built on databases (archives) of metadata attached to (geo-)spatial information. Secondly, the mash-up logic provides means to experience a 'different' [space]. It adds, changes, enhances and constructs a [space] of difference.^[28]

Так с помощью навигации, физического участия и пространственного перформанса возникает новая, почти осязаемая близость. Между фотографиями и посетителями устанавливается физический контакт осязательно-зрительного свойства.

Ссылаясь на театроведа Эрику Фишер-Лихте, Пауль Дивяк приводит три фактора, усиливающих перформативность создаваемого пространства. Во-первых, Фишер-Лихте говорит об использовании (почти) пустого пространства или пространства с варьирующимся интерьером, которое допускает свободное передвижение актеров и зрителей. Во-вторых, создание особенного интерьера, который позволил бы исследовать не известные прежде способы взаимодействия – передвижения и взаимного восприятия – между зрителями. Использование имеющихся помещений, которые обычно несут иную функцию и чьи особенные возможности исследуются во время перформанса – вот третий фактор.^[29] Все эти факторы дополняют друг друга в мобильном приложении с эффектом дополненной реальности, приводя к устранению классической границы между зрителем и объектом, выставочным пространством и архивом, сетевым и реальным пространством, сдвигая временные рамки. Они создают гибридное перформативное пространство, в котором проявляются

визуальное и физическое присутствие, а также интерактивная дискурсивность. Нанна Верхоф в заключение резюмирует:

[A]ugmented reality provides a practiced narrative in that it tells spatial stories in the making: it makes experiences unfold in space at the moment of their occurrence. Hence, it is procedural, in the sense that movement through space and interaction with on-screen layers of digital information to off-screen geographical and material presence unfolds in time.^[30]

Музей, собрание и архив в цифровом виде

Проект «демонстрацёнсраум» создан благодаря желанию осмыслить и развить актуальные практики в музейной сфере. Хотя у него, несомненно, есть и искусствоведческие задачи, которые можно объединить под кодовым словосочетанием «цифровое искусствоведение». Оба этих фактора нашли отражение в мобильном приложении.

О повышении интереса к теме компьютеризации музеев свидетельствуют многочисленные конференции и исследовательские проекты. Ей же посвящены и многие колонки в международных журналах по искусству, потому что она уже вышла за научные рамки и стала активно обсуждаться в обществе. Так что компьютеризация, судя по всему, не «убила музеи», а вдохнула в них новую жизнь. Инка Дрёгемюллер на форуме «Франкфуртер альгемайне»^[31] рассказывает, что сайт франкфуртского Музея Штеделя ежемесячно посещают столько же пользователей, сколько посетителей приходит в музей. А другие исследования подтверждают, что присутствие музеев онлайн никоим образом не заменяет их реальное существование, а лишь дополняет его новым пространством. И это новое онлайн-пространство необходимо формировать столь же тщательно и обходительно, как и музей.

Тема выходит далеко за пределы экспертизы историков искусства. Если вначале полагалось, что достаточно оцифровать фонды согласно искусствоведческим категориям, пополнить базы данных репродукциями, т. е. создать новый архив, то теперь вопрос заключается в том, как и в каких форматах, какими средствами, на каких порталах можно представить эти цифровые данные в качестве «второго собрания».

Борис Гройс еще десять лет назад в своем тексте «Архив будущего» описал музей во время этого якобы парадоксального изменения и заодно написал его апологию:

Апология музея нового типа: музея, который становится архивом не только прошлого, но и будущего... местом

^[30] Дополненная реальность предлагает практический нарратив, рассказывая попутно создаваемые пространственные истории: истории развертываются в пространстве в момент своего создания. Следовательно, в ней есть процессуальность, ведь она движется в пространстве и взаимодействует в реальном времени с цифровыми изображениями на экранах и с материальными объектами. (англ.) Verhoeff: *Mobile Screens* (ссылка 30), стр. 163.

^[31] Форум «Die digitale Wende: Bleibt alles anders?», FAZ-Forum «Digitalisierung. Kunst—Medien—Markt»

[32] Boris Groys: *Archiv der Zukunft. Das Museum nach seinem Tod*, in: Ulrich Borsdorf/Heinrich Theodor Grütter/Jörn Rüsen: *Die Aneignung der Vergangenheit. Musealisierung der Geschichte*, Bielefeld 2004, стр. 39-52, зд. стр. 51.

[33] Mike Pepi: *Is a Museum a Database?: Institutional Conditions in Net Utopia*, in: *e-flux journal* 60 (12/2014). Online: http://worker01.e-flux.com/pdf/article_8992811.pdf. О критической работе с идеологией, заложенной в базы данных ср. Marvin Jordan (Hg.): *DIS Magazine. The Data Issue: Too Big to Scale*, Frühjahr 2015. В интернете: <http://dismagazine.com/issues/data-issue/>

[34] «Статус музея обусловлен "незапаршиваемой" структурой его объектов". (англ.) Pepi: *Is a Museum a Database* (сноска 35), стр. 6.

документации событий, которые возможно повторить именно в силу того, что они задокументированы. Когда музей осознанно изменится в эту сторону, то мы сможем надеяться на интересное продолжение его жизни после временной смерти.^[32]

Этот момент сегодня уже давно наступил. Это выражается в том, что музеи стали сложным комплексом из предлагаемых зрителю объектно-пространственных связей и «цифровых аватаров» произведений искусства, чье (цифровое) распространение требует новых экспертиз, которые объединяли бы в себе историю искусства, образовательные проекты и постоянное обновление технологий.

Музеям подобное удвоение собраний и выставочных пространств представляет широкие возможности, но и подразумевает новый тип ответственности. Например, в вопросе о том, можно ли делиться оцифрованным собранием с частными компаниями, как в проекте Google Art Project. Или в основополагающем вопросе: можно ли музеям следовать привычной логике работы с базами данных? Майк Пеппи отмечает растущее давление на музеи с целью закрыть их собрания для поисковиков.^[33] Однако, согласно Пеппи, тем самым музеи лишаются своей общественной функции, состоящей в сохранении объектов прошлого ради поддержания памяти о них. Закрытое хранение собраний призвано уберечь предметы искусства от обесценивания. Доступность баз данных, подчеркивает Пеппи, лишает предметы искусства их исторической обусловленности, оставляя их в абсолютном настоящем, что диаметрально противоположно привычному восприятию музея. Говоря об ограничении доступа к базам данных, Пеппи дает мини-определение музея, которое мы учитывали при работе над своим выставочным проектом: «The museum derives its special status from the 'un-queryable' structure of its objects».^[34]

Поэтому синоптическое представление исторических фотографий Абстрактного кабинета – попытка создать проект вне основанной на базах метаданных «искомости», предложить альтернативное сужение музейно-архивной парадигмы (не лишенное привычной логики работы с базами данных). Предметы из архива Музея Шпренгеля представлены в форме «визуального архива», который предпочитает селективный принцип обзорному. Тот же принцип сохраняется и при внесении пользователей в визуальный архив произведений: возникающие при взаимодействии с кабинетом селфи, они будут сохраняться так же, как и исторические снимки, вместе с позицией в пространстве, поэтому музейная логика (сохранение памяти) будет сочетаться с участием (приобретением опыта). Так возникает новый формат распространения, который популяризирует и приоткрывает искусство. В случае с «демонстрацъёнсраум» мы старались соблюдать следующий принцип, учитывая актуальность темы компьютеризации музеев: сформулировать задачу, как сделать незримое музейное искусство зримым, открыть архив для пользователей, показав историю Абстрактного кабинета как фрагмент его существования и контекстуализировав ее, чтобы с помощью четкого применения новых технологий восстановить концепцию Лисицкого со всей присущей ей критичностью.