

## ИНТЕРАКТИВНИТЕ ИЗЛОЖБИ – ПРИЛОЖЕНИЕ В АРТТЕРАПИЯТА И ПЕДАГОГИКАТА

доц. д-р Румяна Панкова – НХА

Темата разглежда иновативния формат на визуалните изкуства – интерактивни изложби в контекста на приложението им в арттерапията и педагогиката. Изведени са някои рефлексии и психологически характеристики, наблюдавани в интеракциите на различни групи от публики в изложбеното пространство. Обобщени са предимствата на тази съвременна и високотехнологична медийна форма на визуалното изкуство. Описани са някои терапевтични ефекти от приложната част на интерактивните изложби в арттерапията и педагогиката.

**Ключови думи:** интерактивни изложби, допълваща реалност, интелектуално поле, символно моделиране.

### ***1. Особенности на интерактивните изложби като представяне на изкуството и като интелектуална практика***

В последното десетилетие все по-активно се търсят и налагат алтернативни презентации на изкуството, една от които са *интерактивните изложби*.

Очевидно всеки съвременен творец разбира значението на подобен тип представяне на изкуството. Тези изложби му дават възможност да получи нестандартни медийни формати за представяне на своите творби.

При това зрителят получава *обратна връзка* със създателя на визуалните творби, като изразява своето отношение или се включва в диалог с автора, изграждайки *допълнителна реалност* на визуалното пространство.

Нещо повече, създавайки елементи на *допълваща се реалност*, интерактивните изложби могат да бъдат основа за инспириране на специфичен когнитивно-естетичен континуум, благодарение на който зрителят може не просто да наблюдава определени произведения, а да се *потопи* в специфичен свят, период от време, да формира определена нагласа, да допълни съществуващите знания за един или друг феномен от човешката дейност, както и да се ангажира в ситуативен емоционален *поток*, зададен от участващите в интерактивното пространство.

Практиката при провеждането на интерактивни изложби не се изчерпва с интерпретативната свобода, която се дава на творците и добре подготвените за възприятието на модерното изкуство зрители.

Както повечето съвременни високотехнологични форми, интерактивните изложби могат да намерят своето активно приложение в областта на педагогиката, арттерапията и психологическото консултиране. При тези практически цели се допуска широк спектър от комбинирани модели на интерактивни изложби, а подборът се реализира от художници, куратори, изкуствоведи, културолози, педагози и терапевти съобразно възрастовите и психосоциални особености на публиката.

Важно значение има взаимодействието между водещите на съответните интерактивни изложби и заинтересованите таргет групи.

В частност могат да бъдат преподаватели и обучаващи се за допълване на училищната програма (пример: програми за надарени деца; програми за деца със СОП и др.) или деца от центрове за развитие на креативността и/или ателиета по изкуствата.

Възрастната аудитория на тези изложби също е разнообразна: художници, арткритици, клиенти на художествени ателиета, арттерапевтични центрове или центрове за психологическо консултиране.

Съвременните интерактивни изложби могат да бъдат организирани в три основни форми, като всяка от тях е ситуирана с оглед на посочените по-горе целеви групи. Към категориите се отнасят:

- игрови интерактивни изложби;



Интерактивни експонати



*Малки забавни създания* е проект на Фондация за предприемачество, култура и образование и студио за интерактивна реклама *Реактив*. Проектът е осъществен с финансовата подкрепа на Програма *Култура* на Столична община за 2016 г., вино ETHNO и галерия *Sredo Bonum*.

Този формат се дефинира от основните потребители (деца) и предварително заложените цели. В някои случаи този тип изложба може да представлява интерес и за възрастни потребители.

Конструира се *интелектуално поле*, в което под формата на игра (видеоарт, нетарт, саундарт, инсталация-лабиринт, сетивен театър и др.) се *разглеждат* особеностите на изкуството или социалните процеси, отразени чрез изкуството в определен период от време, независимо дали става дума за минало, настояще, или бъдеще.

- диалогови интерактивни изложби;

Това е интерактивно синкретично пространство, което *създава* сюжет от контекста на ситуацията, в която се случва. Често придобива полемичен характер и достига до *сблъсък* на гледни точки.

Интеракциите на участниците се развиват в две посоки: формално отговарящи на предварително зададени *указания* и неформално *въвлечени* в процеса на творческото *откриване* на своя потенциал.

Освен че са полезни за изграждането на обратна връзка с авторите, интерактивните изложби могат да подпомогнат образователните нужди и провеждането на терапевтична намеса.

- тематични интерактивни изложби;

Към тази категория могат да се отнесат изложбите-*настроения* (сетивен театър), изложбите-*ситуации* и др. Този тип интерактивни изложби съсредоточават вниманието върху определен емоционален или когнитивен феномен, като дават възможност за преживяване на определени събития, емоционални състояния или опознаване на конкретни социални или природни феномени.

## ***2. Интерактивните изложби и арттерапията***

Използването на рефлексивните обобщения и анализа при посещения на интерактивните изложби откриват нови възможности за стимулиране и трансформиране на личностните преживявания. Стимулацията е обусловена от възможността клиентът на арттерапията да се *потопи* в динамичния свят на изкуството (понякога виртуално), да наблюдава визуалните медии не като статичен образ, а като своеобразен призив за самостоятелно *творчество*. В този момент се задейства естественият рефлекс на *подражанието*<sup>1</sup>, който е един от най-ранните осъзнати импулси в човешката психика. Активира се желанието за самостоятелна работа, като заедно с това клиентът на арттерапевтичната практика може да приеме *обратимостта* в образа и това да го насочи към личностна промяна.

Допълнително стимулиращо въздействие върху клиента има посещението на интерактивната изложба заедно с терапевта. Това осигурява плавен преход на подготвителния етап на арттерапевтичната дейност, като позволява по ефективна вербализацията на мнението на клиента.

Целенасоченото възприятие дава възможност на терапевта да ангажира в значително по-голяма степен вниманието на клиента, като получава и допълнителна

---

<sup>1</sup> Vonk, Jennifer, Shackelford, Todd K. (eds.). *The Oxford Handbook of Comparative Evolutionary Psychology*. Oxford University Press, 2012.

информация за неговите предпочитания, а в някои случаи се откриват и реалните възможности на развитие.

При някои категории клиенти се създава интерес към реализиране на собствени творчески проекти с използването на дигитална техника, което позволява преодоляване на страха от допълнително натоварване при работата със специализирани програмни продукти, което е необходимо при някои от клиентите<sup>2</sup>.

Терапевтичният ефект на интерактивните изложби е свързан с първоначалното художествено моделиране. Процесът засяга интелектуално-емоционалния компонент на човешката психика. Наблюдавайки динамиката на художествените произведения, клиентът, от една страна, избира онези от тях, които в най-висока степен се свързват с неговите емоции и могат да се проявяват не само в рамките на осъзнати такива, но и като безсъзнателни предпочитания към конкретен художествен стил или създавани от съответните изображения емоционални нагласи. Интерактивният характер на изображенията създава възможност за развитие на проективни умения, т.е. възможността конкретен елемент от изображението да задоволява психологическите потребности на клиента в по-голяма степен в сравнение със статичния образ.



---

<sup>2</sup> Wilson, S. *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge, MA; London: The MIT Press. 2003.



*Conglomerate е интерактивен павилион, който съчетава архитектурна инсталация и виртуална изложба. Посредством технологията за добавена реалност (AR) публиката има възможност в реална среда да разглежда скрито съдържание, невидимо с просто око. С помощта на дигитални устройства, предоставени в изложбата, зрителят „сканира“ шестоъгълните елементи по стените на кошера и от тях се появяват интерактивни сценични визуализации. Десет от сценографските продукции са заснети с виртуална реалност (VR). Павилионът представлява внушителна в своя детайл, мащаб и органика архитектурна инсталация, изградена от множество микространства, които всеки посетител може да „отвори“ и да разгледа 53 сценични и екранни творби на 46 артисти в 6 категории: драматичен театър, кино, опера, куклен театър, танц и пърформанс. Главен куратор е Огняна Серафимова със съкуратори Петър Митев и Ханна Шварц.*

Съвременните интерактивни изображения позволяват един и същ образ да получава бинарно тълкуване както в процеса на обсъждане на изложбата, така и в процеса на самостоятелната работа на клиентите,.

Така образът на човешкото тяло в интерактивното му изпълнение може да придобие различни *оттенъци* – енергичност, напрегнатост и др. Предпочитанията на клиента могат да дадат и сериозна информация за проблемите, които трябва да се решават в хода на арттерапията<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Franco, F. *Generative Systems Art: The Work of Ernest Edmonds*. New York: Routledge, 2017.

В диалога с терапевта може да се реализира и алгоритмизиране на създаването на образа, обсъждането на отделните елементи и тяхното свързване в хармонична система.

Интерактивните изложби има съществено значение и за символното моделиране, част от арттерапевтичната практика.

Динамичността на цялостната композиция позволява отделните символи в нея да бъдат разграничени, а това на свой ред дава допълнителни възможности за *проникване* в неговата същност и вътрешна комуникация.

Символът се насища с определено съдържание за клиента и става по-добре разбираем и като художествен елемент, и като обозначаване на съответното явление.

Обратната връзка с твореца – елемент при повечето интерактивни изложби, осигурява реално сравнение със собственото разбиране на символа и това на автора. Така клиентът изработва критерии за оценка на художествения опит, който впоследствие може пълноценно да използва в собствените си мисловни и поведенчески изяви.

Значим терапевтичен ефект има посещението на тематичните интерактивни изложби. Те позволяват на клиента да се потопи не само в художественото пространство на съответните творби, но и да *свърже* това пространство с определени емоции, събития или факти. Това е безценен опит от разнообразни, аналитични интерпретации на представяне чрез изкуство, което той не само може да усвои, но и да обсъди с неговия автор. Подходящо е преди посещението на съответната тематична изложба да се проведе предварително обсъждане с арттерапевта, което би довело не само до по-доброто структуриране на наблюдението, но и ще осигури предварителна емоционална подготовка на възприятието.

### ***3. Интерактивните изложби в педагогиката***

Все по-големият обем от информация, който трябва да бъде усвояван от различни публики: ученици и студенти, изисква търсенето на нови методи при форматиране и предаване на информацията. Традиционните вербално-текстови системи за възприемане на информацията запазват своето значение във фундаменталните аспекти на научните дисциплини, като заедно с това необходимостта от трансфера на значителен обем практическа и бързо променяща се информация не може да бъде задоволена чрез тях.

Направените изследвания в областта на възприятието показват, че положителни резултати дава визуализацията на информацията, която не само допълва вербално-текстовите начини за преподаване, но в някои случаи (при практически аспекти на материала или при възприемането на сложни абстрактни структури) може да има водещо значение<sup>4</sup>.

В този смисъл интерактивните изложби имат изключително важно значение. При това съществено значение имат и трите вида, като всеки един от тях показва висока степен на ефективност в съответната възрастова група.

Така игровите интерактивни изложби имат най-висока степен на сензитивност при по-малките ученици, докато тематичните изложби са най-ефективни при горните училищни курсове или студенти и възрастни.

Приложението на диалоговите интерактивни изложби изисква по-висока степен на запознаване със съответната идея, концепция или обект; в този случай водещо значение имат наличието и развитието на творческите способности на обучаваните.

В качеството на основен механизъм, който стимулира осмислянето на концепцията при интерактивните изложби, е когнитивната визуализация на обекти и пространство. При тази техника визуалното възприемане изпълнява илюстративна функция и заедно с това задейства *естествен* интелектуален процес при обработката на съответната информация.

При интерактивните изложби *естествен* процес се допълва от възможността за трансформиране на образа, за постигането на различни варианти за неговото презентирание.

В процеса на подготовка могат да бъдат разработени алтернативни модели на алгоритмизиране на познавателния процес (не на информацията, а именно на процеса) с цел *допускането* на вариативността на демонстрираните образи.

Интерактивните изложби комбинират тематичен и игрови профил в релацията обучаващ – обучавани и имат дидактически основания за връзката между темата и изучавания материал. Съществено значение за развитието на общите интелектуални способности на обучаваните, както и при възпитаването на определени, приемливи форми на емоционална реактивност, имат *ролеви* пренос и *емпатията* в изкуството. Те позволяват активизиране на абстрактното мислене, използване на образи в качеството на синтезиран информационен източник, както и развитие на

---

<sup>4</sup> Balcetis, Emily, Lassiter, G. Daniel (eds.). *Social Psychology of Visual Perception*. Psychology Press, 2010.



композиционните способности на обучаваните. Постепенно се постига възприемане на сложен по своята същност ситуационен материал и по-гъвкаво изработване на ролеви позиции.

Интерактивният характер на представените визуални медии стимулира любопитството на децата, дава възможност да намерят израз на своите деструктивни импулси и съответен изход чрез *мотивираното създаване* на образи.

Това е ефективен дидактичен и психосоциален подход, който създава условия за моделиране на вътрешна свобода и възможност да се овладее всяко интелектуално предизвикателство чрез собствените възможности<sup>5</sup>.

#### ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА

1. Balcetis, Emily, Lassiter, G. Daniel (eds.). *Social Psychology of Visual Perception*. Psychology Press, 2010.
2. Franco, F. *Generative Systems Art: The Work of Ernest Edmonds*. New York: Routledge, 2017.
3. Tinio, Pablo P.L., Smith, Jeffrey K. (eds.). *The Cambridge Handbook of the Psychology of Aesthetics and the Arts*. Cambridge University Press, 2014.
4. Vonk, Jennifer, Shackelford, Todd K. (eds.). *The Oxford Handbook of Comparative Evolutionary Psychology*. Oxford University Press, 2012.
5. Wilson, S. *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge, MA; London: The MIT Press, 2003.

---

<sup>5</sup> Tinio, Pablo P.L., Smith, Jeffrey K. (eds.). *The Cambridge Handbook of the Psychology of Aesthetics and the Arts*. Cambridge University Press, 2014.