

ИГРОВЫЕ СТРАТЕГИИ МУЗЕЯ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

*Работа представлена кафедрой музееведения и экскурсоведения
Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств.
Научный руководитель – кандидат исторических наук, доцент Е. Н. Мастеница*

Статья посвящена проблемам игры в пространстве музея современного искусства. Автором были выделены несколько игровых стратегий: игровая стратегия самого современного искусства и игровая стратегия его репрезентации. Последняя включает в себя игровую стратегию архитектуры музейных зданий, экспозиционную деятельность музея и другие виды работы с посетителями.

Ключевые слова: *музей, современное искусство, игра, педагогика, экспозиция.*

GAME STRATEGIES OF A CONTEMPORARY ART MUSEUM

The article deals with the game problems in contemporary art museum space. The author marks a few game strategies. The first of them is a game strategy of contemporary art, the second one is a game strategy of contemporary art representation. The last one includes a game strategy of museum architecture, exposition activity and other kinds of work with visitors.

Key words: museum, contemporary art, game, pedagogics, exposition.

Музей современного искусства является не только музеем в классическом понимании. Он сохраняет социокультурные функции и часто организационную структуру, но особенности самого современного искусства диктуют несколько иные способы реализации этих функций. Так, любой музей в рамках своей деятельности производит отбор, хранение, изучение музейных предметов, а также экспонирует их и проводит различные мероприятия образовательного характера, тем самым, выполняя функцию документирования и образовательно-воспитательную функцию. С одной стороны, эти функции постоянны, так как они определены потребностью общества в сохранении и изучении доказательств его развития. С другой стороны, социокультурные функции музея динамичны, поскольку само общество существует в постоянном развитии. Они формируются соответственно потребностям социума, реагируя на экономические, политические или культурные изменения. Можно предположить, что современное искусство, находясь на острие всех этих изменений действительности, часто являясь провокационным, требует особого подхода при выполнении функции документирования и особенно образовательно-воспитательной функции. Это обусловлено еще и тем, что современное искусство часто принимает особые, не привычные для классического музея выразительные формы, предполагающее не только особые условия хранения, изучения, но и новые подходы к решению их репрезентации. То, что мы называем современным искусством, в большей массе представляет собой искусство второй половины XX в. (то, что на Западе именуется contemporary art)*. Но перелом, повлекший за

собой координальные изменения в ключевых понятиях культуры (эстетике, системе жанров и техник, отношениях произведения и зрителя, визуальной культуре) и, соответственно, искусстве, произошел еще в начале XX в., в эпоху модернизма, и положил начало новому подходу как к созданию произведения искусства, так и к его трактовке и подаче. Слова Пабло Пикассо: «Я хочу изобразить мир таким, каким я его мыслю» – четко определяют характер нового подхода. Художники поставили задачу не столько изображать реальный мир, обращая свой взгляд во вне (то, что вижу), сколько творить свой собственный мир в искусстве (то, что мыслю), глядя во внутрь себя. Эта тенденция выдвинула игру в искусстве на один из первых планов. Конечно, она присутствовала всегда, прочтение подтекста произведения благодаря символам, оптические обманы и пр. О роли игры в эстетике вообще и в искусстве в частности писали многие философы и культурологи (Ф. Шиллер, И. Кант, М. М. Бахтин и др.). Но современное искусство во многом строится именно на игровых стратегиях. Оно существует и развивается, подчиняясь законам игры: политической, исторической, игры воображения, игры со зрителем или даже игры в само искусство. Сознание зрителя вовлекается в эту игру и, действуя по ее правилам, способно проникнуть в тайну творчества и «прочитать текст», заключенный художником в его произведение. Интересен тот факт, что современное искусство использует другие механизмы привлечения внимания, что объясняется «смещением акцента в коммуникационной триаде „адресант – сообщение – адресант“ с первого отношения на второе» [3, с. 100]. Раньше в основе системы художественной

культуры лежало отношение «художник – произведение». Главнейшей целью художника являлось самовыражение, а не привлечение внимания зрителя. Смещение акцента на отношение «произведение – зритель» говорит об изменении сознания художника. Теперь главный смысл заложен в восприятии произведения. Художник закладывает в свою работу некую модель, которая приобретает множество смыслов, в зависимости от тех или иных духовных, личностных, социальных и других установок зрителя. «Произведение современного искусства не может существовать без зрителя. Писсуар Дюшана останется писсуаром и только, если зрительское восприятие не наградит его статусом произведения искусства; хеппенинги и перформансы без энтузиазма наблюдающей их толпы будут жить лишь отблеском в фотографиях и видеозаписях» [3, с. 101].

Такие художественные выразительные формы, как инсталляция, перформанс, хеппенинг, видео-арт, обладают совершенно новыми свойствами и часто требуют от зрителя не только внимания, но и непосредственного участия. Так, например, хеппенинг предполагает провокацию зрителя на действие, инсталляция заключает зрителя в определенное пространство, где он нередко сам становится ее частью, некоторые произведения искусства приводятся в движения нажатием кнопки, прикосновением и т. д. В подобных отношениях человека и произведения искусства можно усмотреть продолжение антропоцентристской темы, поскольку человек стоит в центре творческого замысла художника. Но человек здесь не только зритель, но и участник. Так, художественная группа ESCAPE в своей Программе заявляет: «Работу можно считать законченной лишь тогда, когда с ней вступает в контакт зритель. <...> Зритель здесь – не просто наблюдатель, он является неотъемлемой частью произведения ESCAPE, оказывается нередко художественным объектом („Головокружение“, 2004; „Покой нам только снится“, 2002)» [8, с. 5]. Часто провокация, заложенная художником в произведение, и есть основная цель автора. Вызывая определенные физические или эмоциональные реакции зри-

теля, художник задействует именно игровые стратегии.

Игра в современном искусстве популярна как сюжет или даже жанр. Карточная игра – одна из главных тем произведений известного современного художника В. Немухина. Искусствовед А. Д. Боровский раскрывает эту тему через произведения П. А. Федотова, М. Ф. Ларионова, К. С. Малевича, видя в карточной игре, игру судеб, геометрию авангарда и даже реди-мейд [1, с. 24]. Шахматы, спортивные игры и состязания, охота – всегда являлись популярными темами у художников как XVIII–XIX вв., так и у художников XX в. Кукла или игрушка довольно часто встречаются нам в современном искусстве. Начиная от сюрреалистов (Ханс Беллимер) и по сей день эта тема занимает воображение и русских, и западных художников (Т. Журкова, Х. Мураками, Нам Джун Пайк, братья Чэпмены, Г. Острецов, З. Понировская и др.).

Тема «куклы» нашла свое выражение и в популярной сегодня мультипликации. Жанр анимации всегда был излюбленным полем для творчества многих художников, писателей и даже музыкантов. Он предоставляет определенную свободу как в выборе художественных выразительных средств, так и возможности «отобразить» взрослые проблемы в «детском» жанре. С другой стороны, широкое распространение этого жанра связано с общей тенденцией попыток ухода от реальности социума. Это и современная готическая культура, и ее переработка в стилистике «Эмо»** как уход в романтический, экзистенциальный мир. Культура аниме (японских мультфильмов), «диснеевских» мультфильмов, некой «детскости» получила свое отражение и творчестве многих художников. Так, всемирно известны произведения японских художников Йошимоты Наро и Такеши Мураками. Персонажи Наро – это небольшие яркие куклы, чаще всего маленькие девочки. У Мураками это и маленькие смешные человечки, и непонятные, изобретенные художником существа, и типичные для аниме герои. Разноплановость игрушечного мира в современном искусстве репрезентировала выставка «Детская образность из собрания семьи Логан», проходившая на 2000–2001 гг.

в Музее современного искусства в Сан-Франциско [9].

Иногда художники используют мультипликационный жанр как способ выражения своего творческого потенциала, но чаще, в современном искусстве, мы можем встретить близкий к мультфильмам жанр – комикс (Э. Уорхол, Р. Лихтенштейн, Ю. Александров, Г. Литичевский).

Особенности современного искусства как смысловые, так и физические часто требуют от музея новых решений в работе с произведениями. Игровая стратегия самого искусства влечет за собой ее развитие и в репрезентации современного искусства. Это проявляется и в архитектуре музейных зданий и экспозиционной деятельности музея и в других видах работе с посетителями. Еще в 60-х гг. XX в. музеи были подвергнуты критике за отрыв от реальности и удаленность от интересов зрителя. Ярким примером попытки изменения отношения со зрителем может служить выставка «Дилаби» (Динамический лабиринт) 1962 г. в Стеделийк-музее в Амстердаме. Эта выставка не только пересматривала взаимоотношения художника и музея, но, главное, определяла одной из целей превратить посетителя из дистанцированного наблюдателя в активного участника. «Вместо того чтобы выражать великие идеи, искусству предписывалось здесь создавать ощущение беззаботной игры, предоставляя посетителю разнообразные визуальные и тактильные стимулы» [5, с. 41]. Тенденция нашла свое развитие не только в выставочном пространстве и в архитектуре музейных зданий. Первым передовым музеем современного искусства стал МоМА. Но в 1990-е гг. и он подвергся реконструкции. Японский архитектор Йоши Танигучи определил основной идеей нового проекта способность музея к постоянным изменениям. Игра старого здания и новых построек в стиле хай-тек символизировала постоянное движение во времени. Таких примеров много – это и парижский Бобур, и другие музеи Гуггенхайма, и различные музеи Америки. Современная музейная архитектура, в отличие от предшествующей, легкомысленна, позволяет развлекаться, веселит публику и играет с ней [5, с. 42]. Таким образом, мы

видим, что, участвуя в репрезентации современного искусства, архитектура музейного здания является неотъемлемой частью игровой стратегии музея в целом.

Репрезентация современного искусства в стенах музея также потребовала нового подхода. Несомненно, примеры такого подхода во вне музейном пространстве – это первые Промышленные выставки, а также экспозиции Венецианской и Касселевской (Документа) биеннале современного искусства, которые стали предшественниками возникновения новых тенденций в музейной практике. Значительное влияние на перемены в экспозиционной деятельности музея оказала теория музейной коммуникации, открытая в 1960-х гг. Д. Камероном. В качестве одной из основных тенденций можно выделить концептуальный подход к экспозиции. Создавая концепцию экспозиции, автор пишет своего рода сценарий, по которому зритель должен двигаться в пространстве музея и воспринимать представленные произведения, расставляя эмоциональные и визуальные акценты. То есть фактически автор концепции экспозиции задает правила игры. Иными словами, формирует или закладывает в экспозицию игровую стратегию. Игровой потенциал экспозиции помогают раскрывать вспомогательные средства, нацеленные на активизацию не только визуальных, но и тактильных и аудиальных каналов. Звуковое сопровождение, интерактивные элементы экспозиции, дополнительное использование видео, нестандартная организация пространства – все это помогает зрителю воспринимать современное искусство в контексте, оказаться не просто в музее, а попасть в определенную среду, где игра ведется по определенным правилам и главным ее результатом является успешно осуществленный акт музейной коммуникации. Примером концептуального построения экспозиции может служить выставка «Приключения черного квадрата», проходившая в Русском музее в 2007 г. Авторы выставки стремились построить экспозицию не в порядке хронологии, а, как отметила куратор выставки И. Н. Карасик, «проследить все линии жизни квадрата у Малевича, рядом с Малевичем, после Малевича на уровне

идеи, формы, знака, мотива, символического предмета ... организовать „зрительные приключения“». Материал, собранный на выставке, демонстрирует взаимоотношения с первоисточником: «неожиданные ситуации, превращения, странные видоизменения, рискованные игры» [4, с. 12]. Тематическая подача материала преобразовывает произведения в структуру, заставляя экспозицию жить по драматическим законам.

Другой тенденцией в репрезентации современного искусства была идея музея как «белого куба», предложенная в 50-е гг. XX в. художественной группой Zero. Согласно этой концепции, музей представляет собой идеальную белую «коробку», где в хаотическом порядке помещены произведения современного искусства, т. е. посетитель должен воспринимать произведения искусства сами по себе, вне контекста, основываясь лишь на эмоциях и собственной игре воображения. Идеальным воплощением этой идеи стала американская галерея White cube***. Но от «белого куба» быстро отказались, предпочтя более сложные пространства и концептуальные экспозиции.

Часто для правильного прочтения произведения искусства, помещенного в экспозиционное пространство, необходим посредник. Роль такого посредника может выполнять экскурсовод, вербализирующий экспозиционный текст, или музейный педагог, использующий различные методы и формы работы с посетителями. Музейно-педагогический подход позволяет организовать образовательную и рекреационную деятельность в процесс, не только учитывая образовательные возможности самого музея, но и осуществляя «педагогическое» руководство посетителем благодаря уникальным возможностям музейной среды и музейного предмета. Наиболее эффективными методами работы с аудиторией являются игровые или основанные на игровом принципе. Это доказано практической деятельностью многих музейных педагогов [2; 6; 7]. Активно используется игра как форма работы с посетителем, но и бал, театрализованное занятие, ярмарка и др. используют игровые методы, например погружение в прошлое или ролевые игры.

Многие философы и ученые рассматривают игру как способ познания действительности (И. Кант, Ф. Шиллер, Й. Хейзинга, Э. Берн, Е. Финк) и, как упоминалось выше, ставят ее в основу эстетической деятельности. Можно предположить, что наиболее успешным путем в понимании искусства и творческого процесса в целом является именно игровой путь, поскольку игра – ключевое понятие и для творчества, и для познания. Пространство музея современного искусства нередко способствует более интенсивному акту коммуникации между посетителем и произведением искусства, творческому и личностному развитию. Особенно это характерно для детской аудитории. Произведения современного искусства могут напоминать детям их собственные рисунки, а также являются для них более аттрактивными, чем классические произведения, отягощенные грузом классических канонов красоты и мастерства. Психологи выделяют в художественном развитии детей доизобразительную и изобразительную стадии (О. Л. Некрасова-Каратеева) [7, с. 96–97]. Интересен тот факт, что многие современные художники проходят те же этапы развития, но в обратном порядке, т. е. от изобразительного к доизобразительному (или постизобразительному) периоду. Отчасти это объясняет то, что многие нефигуративные произведения искусства вызывают у детей живой интерес и отклик. Многие абстрактные работы или работы так называемых «наивных» художников выводят зрителя на эмоциональный уровень восприятия. Детям, в отличие от многих взрослых, легко ощутить энергию, заложенную художником в произведение, тем более что они сами еще недавно (а возможно, и до сих пор) пользовались подобной формой выражения. На этом факте строятся некоторые игровые стратегии музея в работе с посетителями, в частности с детьми.

Можно предположить, что ключ к пониманию искусства заложен в креативности. Автор считает, что современное искусство, не отягощенное грузом классического авторитета и временной дистанцией, способно раскрепостить посетителя и направить его к самостоятельной творческой деятельности. Соотнося работы современных художников

со своими, реагируя на непривычные для них формы репрезентации, особенно дети, глубоко переживают свои эмоции и впечатления, которые и выражают через собственное творчество. Таким образом, они постигают суть художественного процесса, лежащего в основе любого искусства.

Это предположение доказывает практическая деятельность музеев современного искусства в работе с посетителями. Практически во всех музеях мира создаются специальные игровые пространства, студии, игровые проекты. Например, в музее Хуана Миро в Барселоне для детей создана игровая программа, во время которой все участники путешествуют по экспозиции музея с черно-белыми прорисовками («раскрасками») произведений Миро. Найдя свою работу, каждый должен выполнить ее в цвете. Широкое распространение получили образовательные мультимедийные игры, появившиеся как ответ на популярность компьютерных игр. Музей Людвиг в Русском музее разработал такую мультимедийную интерактивную программу

образовательного характера, основанную на игровых методиках, – Арт-практикум. В этой игре пользователь может познакомиться с произведениями современного искусства, историей искусств (с акцентом на искусство XX в.), а также попробовать себя в творческих практикумах – интерактивных творческих заданиях.

Игровые стратегии активно участвуют в функционировании музея современного искусства. Они являются неотъемлемой частью самого искусства, присутствуют в архитектуре музейных зданий, диктуют правила создания экспозиции и лежат в основе работы с посетителями. Известный культуролог, занимавшийся проблемой игры, Й. Хейзинга считал, что игра лежит в основе человеческой деятельности. Если верить его теории, то существование игровых стратегий в музее, особенно в музее современного искусства, являющегося отражением современных тенденций культуры и жизни общества, вполне оправдано. Это подтверждает опыт отечественных и зарубежных музеев современного искусства.

ПРИМЕЧАНИЯ

* Contemporary art (*англ.*) – современное искусство. В данной работе при употреблении понятия «современное искусство», как «contemporary art», мы принимаем трактовку, введенную в оборот в 1948 г. Джеймсом С. Плаутом, директором Института современного искусства в Бостоне (США) [3, с. 190].

** Эмо (от *англ.* Emo, сокращение от «эмоциональный», распространена также транскрипция «Имо») – термин, обозначающий особый вид хардкор-музыки, основанный на сильных эмоциях в голосе вокалиста и мелодичной, но иногда хаотичной или полностью отсутствующей музыкальной составляющей. Отличительные особенности этого стиля – манера вокала, включающая в себя зачастую визг, плач, стоны, шепот. Тексты песен носят личностный характер – о переживаниях автора, реже – политический характер.

На базе поклонников эмо и родственных жанров возникла одноименная субкультура Эмо-киды (*emo + англ. kid* – молодой человек; ребенок). Выражение эмоций – главное правило для эмо-кидов (*emo-kids* – тех, кто относит себя к субкультуре эмо). Их отличает самовыражение, противостояние несправедливости, особенное, чувствительное мироощущение. Эмо-кид – часто ранимый и депрессивный человек. Он выделяется из толпы ярким внешним видом, ищет сообщников и мечтает о счастливой любви.

*** White cube (*англ.*) белый куб.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Боровский А. Д. Играй же // Каталог выставки «Игра и страсть». Palace Edition. 1999.
2. Жвитаишвилли Н. Ю. Искусство, показывающее язык: музейный куратор и дети // Образовательное пространство музея: материалы семинара, посвященного 15-летию Российского центра музейной педагогики и детского творчества: сб. ст. СПб.: ГРМ., 2005. С. 40–45.
3. Калугина Т. П. Художественный музей как феномен культуры. СПб., 2001.
4. Карасик И. Н. Приключение – здесь наиболее точное слово... // Новый мир искусства. 2007. № 4.

ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

5. *Коростылева М.* Или вы музей, или вы современны // Новый мир искусства. 2001. № 19.

6. *Мацкевич М. В.* «Ноев ковчег» (игра в образовательном пространстве музея как средство эстетического развития дошкольников) // Образовательное пространство музея: материалы семинара, посвященного 15-летию Российского центра музейной педагогики и детского творчества: сб. ст. СПб.: ГРМ., 2005. С. 72–79.

7. *Некрасова-Каратеева О. Л.* Детское творчество в музее. М.: Высшая школа, 2005.

8. Программа Escape: Insight Polygraphic, 2004. 5 с.

9. Childhood Imagery. From the Logan Collection, San Francisco Museum of Modern Art, 2000–2001.