

Программа «Новые музеи для Сибири»

Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия.

Выпуск 2



Фонд
Михаила
Прохорова

Творческая группа
«Музейные решения»

Москва, 2015

УДК 379.4
ББК 79.1
М.89

Составитель Н. Копелянская
Редактор Н. Толстая
Корректоры Н. Занегина, А. Кириченко («НеоКорректор»)
Дизайнер Е. Осипова

Рецензенты: Т. Гафар, канд. ист. наук, О. Карпова, MA in Cultural Management

Фотографии предоставлены авторами статей

Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия. Выпуск 2 / Сост. Н. Копелянская. М., 2015. – 236 с.

Издание осуществлено в рамках проекта «Новые музеи для Сибири» при финансовой поддержке Благотворительного фонда культурных инициатив (Фонд Михаила Прохорова) и организационной поддержке некоммерческого партнерства «Автоматизация деятельности музеев и информационные технологии» (НП АДИТ).

© Творческая группа «Музейные решения», 2015

Содержание

| | |
|--|-----|
| От составителя..... | 5 |
| Анализ ситуации : авторский взгляд | |
| <i>Дарья Агапова.</i> Переходный возраст: ресурсы развития детской музейной среды..... | 10 |
| <i>Александр Артамонов, Ольга Синицына.</i> Музейные образовательные программы на рынке онлайн-образования..... | 24 |
| <i>Олег Николаев.</i> Традиционный миф в плену у музейного мифа: Как музейщикам перестать рассказывать детям «сказки»?..... | 50 |
| <i>Иван Гринько.</i> Почему Наполеон разбил Бонапарта: война и дети в музеях..... | 74 |
| Методический подход | |
| <i>Леонид Копылов, Анна Соколова.</i> «За мной, мой читатель!»: опыт создания литературных выставок для детей в Музее Анны Ахматовой в Фонтанном доме..... | 90 |
| <i>Анна Рапопорт.</i> Как говорить с детьми о блокаде Ленинграда..... | 106 |
| <i>Марина Мацкевич.</i> Проект «Урок в музее», или Оптимизация «добычи знаний»..... | 118 |
| Практики создания пространства образования и участия | |
| <i>Артем Готлиб.</i> Большая история маленького трилобита Тришки..... | 132 |
| <i>Татьяна Кубасова, Наталья Михайлова.</i> Как создать познавательную среду? Интерактивный мультимедийный образовательный центр «Познай себя – познай мир». Опыт Дарвиновского музея..... | 134 |
| <i>Тимофей Ключников.</i> Палеокласс – лаборатория древних технологий..... | 146 |
| <i>Ксения Белькевич.</i> Пространство игры и просвещения. Студия «Сказка выходного дня»..... | 152 |
| <i>Анастасия Серебренникова, Анастасия Шипицина.</i> Современное искусство – это не страшно. Пространства просветительских программ PERMM..... | 162 |

| | |
|--|-----|
| <i>Лидия Любославова. Сюрпризы городской квартиры: новые выставки и экспонаты для семейного посетителя</i> | 176 |
| <i>Лилия Чернявская. Вперед! В прошлое!</i> | 184 |
| <i>Мария Воронцова, Мария Коростылева, Олег Николаев. Сказание о Мамаевом побоище. Трогать разрешается. МВЦ «Тульские древности»</i> | 190 |
| <i>Дарья Агапова. Интервью с Александром Райхштейном</i> | 200 |

О программе «Новые музеи для Сибири»

| | |
|---|-----|
| <i>Александр Артамонов, Наталья Копелянская, Анна Щербакова, Николай Прянишников. «Новые музеи для Сибири»: итоги проекта</i> | 212 |
|---|-----|

От составителя

Данный сборник представляет собой заключительный этап в рамках программы «Новые музеи для Сибири», реализованной при поддержке Фонда М. Прохорова (2010–2015). Как и первый сборник, который вышел в 2012 году, здесь собраны проекты и точки зрения, развивающие тему музея как пространства игры, диалога, образования.

Этот сборник – результат наших обсуждений и работ по созданию новых музейных пространств, где вдохновение – один из «подлинников», который человек хранит практически всю жизнь. Отдельный упор в этот раз мы сделали именно на создание детских выставок и экспозиций в музее.

В современном поликультурном ландшафте это означает одновременно понимание, рефлексию и адаптацию разного культурного опыта в музейном пространстве. В России помимо запроса на новизну музейного просвещения характерен растущий запрос на работу музеев с недавним прошлым, сложными вопросами истории и личной памяти посетителей, а также представление нового подхода в образовании. Постоянный запрос на обновление социальных и просветительских «настроек» музея привел к тому, что одной из постоянных тем для обсуждения в российском музейном деле опять является создание особого музейного пространства игры, диалога и образования.

Сегодня во всем мире музеи ведут постоянную работу, усиливая вовлечение различных аудиторий и сообществ, включая учителей и просветителей, для которых есть свои образовательные программы. Некоторые музейные экспозиции позволяют сегодня не только слушать музейные истории, но и делиться своими. Детское музейное движение обрело новую теоретическую базу и практику вовлечения посетителей, повышая эстетическую и культурную чувствительность, развивая креативность и воображение, работая с предрассудками на основе философии толерантности, с уважением всех сторон, на основе равенства и справедливости. Для того чтобы сформировать новые форматы поликультурных диалогов, новые модели культурной идентичности, музеям необходимо предлагать современный и творческий образовательный опыт, который обеспечит всем возможность участия. Мы смотрели на процессы создания новых образовательных пространств целиком, не обособляя и не выделяя художественное,

историческое или краеведческое направление. Очевидно, что музей обладает возможностями для проведения дискуссии практически на любую тему.

Статьи сборника, написанные как исследователями, так и практиками музейного дела, посвящены следующим вопросам.

Каковы новые тенденции в развитии детского музейного движения в контексте общих трендов развития общества, науки и музеев? Какой вклад могут внести музеи в формирование человека обучающегося (learner) XXI века?

Как музейные образовательные программы могут работать со сложными темами истории и науки, в частности истории России XX века, вовлекая детей и семейных посетителей? Как музеям сегодня работать с военным наследием и памятью?

Могут ли музейные образовательные программы и проекты становиться средством для социальной интеграции? Могут ли музейные образовательные программы конкурировать на рынке образовательных услуг (особенно онлайн-образования)?

Как музеи могут обращаться к своей детской аудитории, используя новые музейные технологии и концепции?

Сборник состоит из трех частей: анализ ситуации, методические подходы и практики. Авторский взгляд на ситуацию является основанием для первой части: описание сложных процессов кризиса детского музейного движения, авторского взгляда на вопросы фольклора и войны в музеях, онлайн-образования, сравнение западного и российского подходов. Первый блок представлен статьями Д. Агаповой, О. Николаева, И. Гринько, А. Артамонова и О. Сеницыной.

Во второй части представлены стратегии и методические подходы к работе с детьми, которые реализуются в самых разных форматах и основаны на теории развития личности. Здесь соединяются практика и рефлексия собственного опыта. Ясность мысли, прочность конструкции и сложность предмета представлены в статьях Л. Копылова и А. Соколовой о подходе к созданию выставок для детей в Фонтанном доме, А. Раппопорт о том, как говорить с детьми о блокаде, и М. Мацкевич о методике нового сетевого проекта московских музеев «Урок в музее».

В третьей части собраны те практики, которые представляются нам интересными с точки зрения создания новых музейных пространств на территории России: в Новосибирске, Перми, Минусинске, Тольятти, с. Подгорное Красноярского края, Туле и Москве. Это отнюдь не исчерпывающий список, он был создан в результате мониторинга существующих публикаций на эту тему и нашего представления о качественных изменениях в разных музеях России.

В заключение хочу отметить, что мы все стали очевидцами того, как «музейная машина» столкнулась с радикальными изменениями в культуре, экономике, социуме. Меняется сама концепция музея, она становится шире, чем просто взаимодействие и передача культурного или исторического содержания коллекций обществу. Система коммуникации бесконечно усложняется, имеет значение каждый голос и больше не требуется единомыслия. Мы надеемся, что сборник станет поможет нам всем в работе дальше, совершенствуя отношения музеев с обществом, сообществами, аудиториями и каждым посетителем.

Наталья Копелянская

**Анализ ситуации:
авторский взгляд**

Переходный возраст: ресурсы развития детской музейной среды

Дарья Агапова, эксперт Центра развития музейного дела, куратор фестиваля «Детские дни в Петербурге»

Идентичность детского музейного движения долгое время определялась через противопоставление традиционному музею. Но сегодня те качества детского музея, которые делали его альтернативным, утратили свою исключительность. О причинах этого музейщики и педагоги много спорят в последние годы. Среди главных причин можно назвать стремительное развитие традиционного музея с одной стороны и «интерференцию», или неблагоприятную конкуренцию, с коммерческим сектором – с другой.

20-25 лет назад именно детский музей был главным генератором новых идей и концептуальных подходов, прежде всего в Америке, но в большой степени и в Европе. Интерактивность, точное таргетирование (ориентация на выбранный сегмент аудитории, анализ ее особенностей и потребностей), внимание к творческому началу посетителей, индивидуальные маршруты познания, учет разных познавательных стратегий при разработке программ и заданий, концепция edutainment – обучения через развлечение, первые попытки дать право голоса аудитории, делегировать ей часть полномочий, включить бывших «потребителей» в процесс принятия существенных в жизни музея решений (культура участия) – во всем этом детское музейное движение было пионером, противопоставляя себя консервативному подходу с его иерархичностью, элитарностью и менторством.

Но за последние 8-10 лет музейный контекст сильно изменился. «Взрослые» музеи не только переняли и освоили все перечисленные новации, но и стремительно ушли дальше, к новому пониманию музейного пространства и философии деятельности. Теперь в центре внимания скорее не конкретные свойства экспозиции или программы, а своего рода «прошивка» деятельности музея – сложная, динамически отлаженная система, которую составляют отношения с обществом, а также отношения внутри коллектива. Сети партнерств, связей и делегированных полномочий выстраиваются вокруг уникальной миссии и видения музея и только частично материализуются в экспозиции, в существен-

ной части воплощаясь в виртуальном пространстве и в пространстве коммуникации. Сама экспозиция оказывается продуктом с открытым финалом, поскольку ее физическое «тело» пронизано многочисленными «сервисами»: аудиогuidaми для разных посетителей, мобильными приложениями, путеводителями, листками активности, виртуальными играми, блогами, событиями (акциями, перформансами, встречами, дискуссиями, чтениями), которые вовсе не являются дополнительными и факультативными. Производя все это, музей ориентируется не на конечный продукт (текст, дизайн-проект и пр.), а на грамотно выстроенный процесс взаимоотношений с партнерами: с некоммерческими организациями и общественными объединениями, с художниками, например, приезжающими в резиденции, с молодежным клубом друзей, с волонтерами, с тем или иным конкретным сообществом (субкультурной группой, национальной диаспорой, сообществом новых иммигрантов), с творческим агентством, производящим компьютерные игры, с дизайн-командой, создающей линейку сувениров для музейного магазина, и т. д.

Таким образом, «взрослый» музей теперь работает и с подростками, и с семьями с детьми, и со школьными педагогами, и со структурами дополнительного или специального образования, и с организациями, представляющими интересы людей с проблемами развития и здоровья. Больше того, можно сказать, немножко утрируя, что «взрослый» музей относится к своим взрослым посетителям во многом так же, как детский музей – к посетителям-детям. Взрослым тоже нужны интерактивность, свобода выбора и внимание к их творческому потенциалу, уважение их персональных особенностей и помощь в социальной адаптации, игра и эмоциональное включение, общение и осознание принадлежности. Музей больше не требует и не ждет от взрослого посетителя предварительного багажа знаний (это стало абсолютно невозможным в мультикультурном обществе), рассматривает его как человека играющего, открытого будущему (а не состоявшегося и «готового»), ищущего вдохновения и стимулов для собственных «зон развития» и наиболее компетентного в этом поиске. И, что очень важно, музей рассматривает человека – взрослого или ребенка – как уже включенного в культуру, ту или иную, как субъекта и носителя культурных установок и ценностей, активно прокладывающего свой жизненный и образовательный маршрут, а не как пассивный объект приложения сил педагогов, который нужно вводить в «высокую культуру» (назначенную таковой), что-то ему «прививая» и к чему-то его «приобщая».

Адресность и жесткое таргетирование остались в прошлом, поскольку с новой метапозиции альтернатива «о чем?» (традиционный музей) и «для кого?» (детский музей) оказывается неразличимой, вопрос теперь стоит скорее как «вместе с кем?». Вместо сегментирования аудитории музей теперь ставит задачу расширения круга сообщников и партнеров. Очень важно, что это не возвращение к беспринципному «наша программа – для всех». Выставки и программы все чаще создаются как многоуровневые и многослойные, не только адресованные взрослым и детям одновременно, но и стимулирующие содержательный диалог между поколениями. Переосмысляются и постоянные экспозиции, даже там, где речь не идет о дорогостоящих реконструкциях. Многие музеи взяли, например, на вооружение придуманные, насколько мне известно, лондонской Tate Britain тележки с реквизитом и художественными материалами (Art Trolley, или Art Cart), которые выкатываются в любую часть экспозиции, временно превращая ее в зону творчества.

Можно сказать, что по умолчанию параметры выставлены теперь так: посетители приходят в музей с детьми. И если раньше во «взрослом» пространстве возникали своего рода резервации интерактивных детских зон, то теперь чаще резервации возникают, наоборот, там, где демонстрируются произведения или экспонаты на специфически «взрослые» темы: насилие, секс, страдание – и на дверях появляется предостерегающая табличка. Неслучайно на сайтах многих музеев раздел «Для детей» сменился чем-то вроде Learn&Play («Учитесь и играйте»), где учтены интересы разных возрастов и положений.

В качестве базового основания своей деятельности современный музей рассматривает ответственность перед обществом, то есть производство общественного блага с помощью находящихся в его распоряжении уникальных ресурсов. Под благом понимается гармонизация общественных отношений: общественная терапия, уменьшение вражды и агрессии, рост осознанности в отношении разницы интересов разных групп, развитие способностей к диалогу, преодоление разобщенности и маргинализации, расширение горизонтов и возможностей через образовательные инициативы и пр. Экспозиция американского искусства в Бруклинском музее открывается цитатой из речи первого культуртрегера-афроамериканца Букера Вашингтона: «Изучение искусства ничего не значит, если в результате не уменьшается стремление сильных угнетать слабых»¹.

Многие музеи за последнее десятилетие полностью переосмыслили систему отношений внутри коллектива, распределения полномочий и зон ответственности, способы коммуникации. Развивая способности членов общества к диалогу, музей, естественно, начинает изнутри самого себя. Этот процесс перенастройки становится видимым в списке новых наименований музейных должностей, которые часто трудно перевести на русский язык (такие как Director of Public Programs & Community Engagement), а также в проектах, снимающих анонимность музейных сотрудников и побуждающих их к индивидуальному выходу к публике и друг к другу (как проект Connections Метрополитен-музея в Нью-Йорке²).

Очень важной оказывается профессиональная дискуссия о том, что вовлечение (engagement) не является только маркетинговой задачей (как можно больше посетителей музея и сайта). Качественное вовлечение нужно для того, чтобы музей развивался вместе с обществом, чтобы он учился у аудитории (именно так, а не только в другую сторону!). Это значит, что взаимодействие с малочисленными и труднодостижимыми сообществами, как, например, академический круг или дети с особенностями развития, может оказываться ключевым для переосмысления музейем оснований своей деятельности. Об этом прямо говорится, например, в стратегическом плане развития Музея Лондона³.

Реализуя свою постоянно обновляемую компетенцию в деле построения отношений, «традиционный» музей успешно создает богатую возможностями и комфортную среду для совместного развития детей и взрослых, разных детей и разных взрослых. И детский музей, очевидно, начинает уступать в этом, неожиданно оказавшись в позиции догоняющего, поскольку он строит свою идентичность на таргетировании, то есть проведении границ.

В этом смысле поразительное впечатление производит Бостонский детский музей⁴, еще недавно бывший флагманом и знаменем детского

¹ “The study of art that does not result in making the strongless willing to oppress the weak means little”.

² <http://metmuseum.org/connections/about-connections>

³ Inspiring a passion for London. Strategic Plan 2013–2018: <http://www.museumoflondon.org.uk/files/3513/7882/2145/strategic-plan-2013-2018.pdf>

⁴ <http://www.bostonchildrensmuseum.org/>

музейного движения. Сегодня это конгломерат качественных детских игровых площадок, откуда выкачано все сколько нибудь проблемное: острые вопросы, инновационное движение или художественное начало. Безопасные темы, выхолощенная и сглаженная картина мира, стандартизированный «мультипликационный» дизайн. Возрастной порог целевой аудитории снижается, подростки в музей почти не приходят. Сотрудники объясняют такое перерождение смещением в коммерческую зону, связанным с необходимостью содержать огромное здание и штат, а также политикой спонсоров, побуждающей оставаться в безопасной зоне чистого edutainment. Но, боюсь, проблема шире. Барселонскую «КосмоКайшу» (CosmoCaixa) – музей науки, построенный по принципу эксплораториума, его гениальному директору Хорхе Вагенсбергу удалось насытить мифопоэзией и творчеством, сохранив коммерческую эффективность. Но «КосмоКайша» не позиционируется как детский музей, хотя большинство ее посетителей, разумеется, дети.

Конкуренция с рынком развлечений ставит детский музей перед выбором: соглашаться играть по его понятным правилам, привлекая потребителей, но теряя сообщников, или отважно двигаться по пути постоянного поиска и развития уникальной культурной идентичности без гарантий успеха и твердой почвы под ногами, без набора условий, которые нужно выполнить, или технологий, которые нужно воплотить.

Костюмированное «погружение в прошлое», на которое так часто делают ставку музейные педагоги (не только в России), тоже смещается в зону туристических суррогатов, подобно продукции традиционных местных ремесел с лейблом Made in China. Это не значит, что такие программы и сувениры не нужны, но концептуальный поиск ведется современным музеем в совершенно другом направлении – в сфере актуализации наследия. Так, стремительно набирающий популярность Tenement museum в Нью-Йорке⁵ (музей доходного дома XIX–XX веков, где обитали в основном новые иммигранты) применяет в своих программах полный арсенал классических музейно-педагогических приемов: театрализацию, ролевою игру, использование в экспозиции предметов из подсобного фонда, которые можно брать в руки, диалог вокруг опорных экспонатов. Но при этом центральные вопросы, которыми он задается в диалоге со взрослыми и детьми, актуальны: «Что значит быть американцем?», «Как мы, иммигранты, меняем Амери-

ку?», «Как Америка меняет нас?», «Какова позитивная и негативная роль поп-культуры в борьбе с дискриминацией и предрассудками?». Таким образом, музей, не разрезая аудиторию на сегменты, обращается к реальному современному опыту каждого посетителя, помогая осмыслить этот опыт в широком историческом, политическом и культурном контексте.

Такие ресурсы, как мощная аура подлинников, а также возможность подключать творческий потенциал лучших дизайнерских команд, доступны и детским музеям, во всяком случае некоторым из них. Но одно преимущество «взрослого» музея безусловно. Укорененный в местном сообществе, выстраивающий мосты между прошлым и настоящим, музей обладает кредитом доверия, который позволяет ему смелее экспериментировать, приглашая современных художников, подчас достаточно радикально настроенных, к совместной работе, в том числе над культурно-историческими и естественнонаучными проектами. Степень свободы и полномочия, которые получает при этом художник, поражает человека, знакомого с российской спецификой. Художник получает не заказ, не техническое задание, но приглашение к сотрудничеству⁶.

Потрясающие примеры результатов такого сотрудничества можно изучить в музее Peabody Essex⁷ – одном из самых старых, крупных и динамично развивающихся американских музеев, расположенном в крошечном городке Салем (том самом, где в конце XVII века проходила страшная охота на ведьм). Музей открыл периодически обновляемое пространство «Центр искусства и природы» (Art & Nature Center), программно предназначенное играющим взрослым вместе с детьми. Взаимоотношения человека с природой исследуются здесь через современное искусство, экспонаты исторических коллекций и интерактивные практики. Сейчас там проходит выставка, посвященная деревьям в культуре и искусстве, откуда можно отправиться со специальным путеводителем исследовать соотносимые с темой экспонаты постоянной коллекции по всему музею. Рядом работает Maker Lounge (Гостиная создателей)⁸, где подростки и взрослые могут под музыку эмбиент

⁶ О такого рода сотворческом проекте – художника Александра Райхштейна и финской Национальной галереи «Атенеум» – вы можете прочитать в этом сборнике.

⁷ <http://pem.org>

⁸ http://pem.org/learn/maker_lounge

⁵ <http://www.tenement.org/>

в расслабленном режиме подключаться к субкультуре гиков – фанатов новых технологий и инженерных инноваций. Здесь проводятся мастерские по работе с 3D-принтером, встречи с художниками и учеными, в том числе при участии расположенных в соседнем Бостоне лабораторий MIT – Массачусетского технологического института. А соседние залы коллекции азиатского экспортного искусства превращены художником Михаэлем Лином в захватывающую дух тотальную инсталляцию, остроумно связывающую традиции и современность⁹. И это также доступно детям.

Крупные художественные музеи в Европе и Америке уже давно говорят не об обучении искусству или истории искусства, но об обучении через искусство. Метрополитен-музей, МоМА и Бруклинский музей в Нью-Йорке, Tate Britain и Национальная галерея в Лондоне, Рейксмузеум в Амстердаме, Киасма в Хельсинки и другие работают над программами, позволяющими использовать коллекции для вдохновляющего интегративного обучения, развития визуальной грамотности, способностей к диалогу и кооперации, языковой компетенции. Они проводят семейные программы, которые учат родителей творческим способам взаимодействия с ребенком, и специальные «мультисенсорные» экскурсии, равно интересные для слабовидящих или слепых взрослых и обычных детей, получающих одновременно с арт-впечатлениями опыт понимания человека с другими возможностями. Они устраивают регулярные встречи для взаимообучения и общения музейных и школьных педагогов и художников и специальные курсы для подростков, которые затем, получая скромное вознаграждение, проводят занятия с маленькими детьми и их родителями. Они стремятся не учить чему-то, но создавать среду, помогающую ребенку и взрослому обогащать собственные связи с миром: с произведениями искусства, историческими объектами и другими людьми.

Во многом те же задачи другими средствами решают и исторические, и естественнонаучные музеи. Они тоже отказываются от безусловного приоритета информационно-образовательной продуктивности в пользу развития диалогового начала и критического мышления. Вот пример, которым поделились сотрудники бостонского Музея науки¹⁰. Они про-

водили выставку на очень острую для американцев тему: неумеренное потребление сладких газированных напитков. По этому поводу в обществе идет острая полемика: должно ли государство вмешаться и запретить или ограничить торговлю (например, введя акцизы, как на алкоголь и табак, или нормировав объем тары), если вредность продукта доподлинно установлена. Музей отказался занять собственную позицию в споре, представив на выставке аргументы всех сторон. А затем провел социологическое исследование, как повлияла выставка на позицию посетителей. Результат: те, кто на выставке побывал, более склонны были отвечать на вопросы анкет аргументированно: «С одной стороны...», но с другой стороны...», а те, кто не был, чаще давали однозначный ответ «да» или «нет».

Таким образом, музей стремится не упростить мир для посетителя, а, наоборот, помочь ему искать собственные пути осознания и принятия мира во всей его удивительной, а иногда и травмирующей сложности.

Похоже, что интернациональное детское музейное движение реализовало свою альтернативную миссию в полной мере и сегодня детскому музею, если он не хочет скатываться к коммерческой примитивизации, нужно искать новые способы производства уникальных культурных смыслов. На мой взгляд, обращаться в этих поисках нужно к таким нетехнологизируемым ресурсам развития, как сетевое взаимодействие и культура участия, социальная солидарность, визуальная коммуникация (качественный умный дизайн), свободное авторское художественное начало и доверие к собственным силам посетителя, будь то ребенок или взрослый. Иначе детский музей рискует упустить самую важную из своих функций – возвращение вкуса во всех смыслах этого старинного слова: вкуса к жизни, к общению, к познанию, к поэзии, к пониманию себя в мире, эстетического вкуса и связанной с ним – в этом пункте по-прежнему хочется верить философам Просвещения – этической, моральной добродетели, которая на современном языке формулируется как способность к эмпатии, кооперации, альтруизму и бескорыстному участию.

⁹ http://www.pem.org/exhibitions/145-freeport_no_005_michael_lin

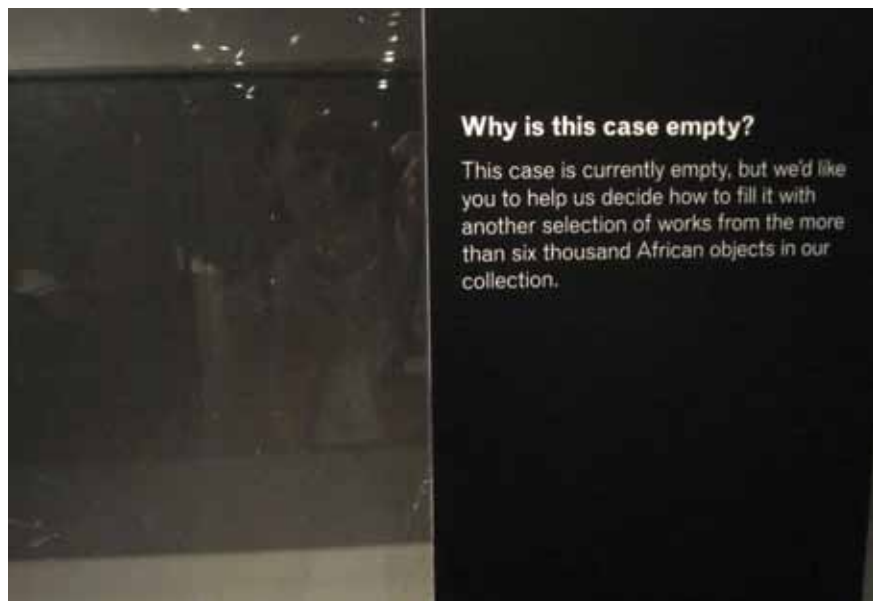
¹⁰ <http://www.mos.org/>



В своих программах хельсинский Музей современного искусства «Киасма» исходит из приоритета «подлинности опыта», важности вдохновляющей среды и для детей, и для взрослых. В марте 2014 года в рамках юбилейной выставки Kiasma Hits музей открыл небольшую экспозицию, кураторами которой стали дети от трех до шести лет. Сотрудники поясняли, что это не только игра, но еще и важное послание взрослым: вы можете получить подлинный опыт, даже если уверены, что ничего не понимаете в современном искусстве, раз уж это доступно детсадовцам. © Фото: Дарья Агапова



Бостонский Музей науки предлагает посетителям задуматься, что такое классификации, для чего они нужны, кто их производит и какое отношение они имеют к работе музея. © Фото: Дарья Агапова



Бруклинский музей отличается потрясающей субъективностью в выборе и расположении экспонатов: неожиданные сопоставления и столкновения культур показывают, что ассоциации и рифмы могут быть не менее важны, чем объективированные классификации. В процесс выбора музей вовлекает и посетителей. В нарочно оставленной пустой витрине на выставке африканского искусства может на время появиться пара объектов, выбранная посетителем (из набора репродукций). Задача – сделать явной музейную кухню и превратить посетителя в сообщника.
© Фото: Дарья Агапова



В центре «Искусство и природа» Музея Peabody Essex экспонаты естественнонаучных коллекций соседствуют с произведениями современного искусства. Один из самых старых музеев Нового света (открыт для публики в 1799 году) обладает богатейшим художественным и антропологическим собранием и видит своей миссией превозносить творческое начало во всех его проявлениях, тем самым меняя жизнь к лучшему. © Фото: Дарья Агапова



Экспонаты из коллекции азиатского искусства, которое некогда развозилось по всему свету в качестве предметов экзотической роскоши, предстали в новом свете, когда музей допустил в том же пространстве экспансию современного художника Михаэля Лина. © Фото: Дарья Агапова

Музейные образовательные программы на рынке онлайн-образования

Александр Артамонов, MA in Cultural Management, старший преподаватель Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, ведущий аналитик Московского центра музейного развития

Ольга Сеницына, искусствовед, независимый эксперт по библиотечному и музейному развитию, международному культурному сотрудничеству, эксперт Фонда Михаила Прохорова

По данным Международного телекоммуникационного союза (ITU), пользователями интернета в мире во втором квартале 2014 года были 3,035 млрд человек, в том числе 87,48 млн россиян (более 61 % от всего населения Российской Федерации)¹. За последние 10 лет потребление интернета изменилось и с точки зрения новых технических возможностей, которые обеспечили низкие цены на услугу в сочетании с высокими скоростями (10-200 мегабит в секунду), еще недавно относившимися к сегменту премиальных услуг. И если пользователь интернета уже 10 лет назад мог не ограничивать себя (с экономической точки зрения) потреблением текстовой информации, то сейчас сняты технико-финансовые ограничения на потребление медиаконтента: видео высокой четкости, радио и т. д. Формальные институты образования – школы, колледжи и университеты, в особенности зарубежные, – давно поняли преимущества, которые сулят открывшиеся возможности, и начали создавать и претворять в жизнь стратегии развития электронного обучения.

¹ Источник: Miniwatts marketing Group на основе данных Международного телекоммуникационного союза (ITU). Режим доступа: <http://www.internetworldstats.com/stats4.htm#europa> дата обращения: 30 апреля 2015.

Поддержка традиционного учебного процесса

Преподаватель, который должен держать в голове успехи и неудачи десятков студентов, всегда нуждался в среде, которая облегчит ему решение этой задачи. С другой стороны, и студенту учиться удобнее, когда есть возможность получить для подготовки к занятию списки литературы, тексты для чтения и задания. С третьей стороны, администратору учебного процесса удобнее, когда он видит успехи студентов и может своевременно реагировать на проблемы. В ответ на эти запросы появились системы управления учебным процессом (Learning Content Management System), которые внедрены и успешно работают в сотнях тысяч учебных заведений по всему миру.

Дистанционное обучение

Но как быть, если студент не имеет физической возможности ежедневно являться на занятия в свой университет? В этих случаях университет разрабатывает систему активностей, в рамках которых студенту предоставляются задания на каждый день для выполнения и последующей отправки преподавателю. До появления удобных персональных компьютеров и интернета такие задачи решались с помощью учебного телевидения, транслировавшего лекции, и обычной почты, с помощью которых студенты пересылали выполненные задания в университет². Использование электронной системы и здесь позволило достичь прогресса: теперь вместо заочной многие университеты предлагают дистанционные формы образования, которые позволяют при соблюдении определенных условий получать столь же качественные знания, что и в очном учебном процессе. Решающую роль в этом процессе играют тьюторы, которые выполняют функции содержательной помощи преподавателю (автору материалов курса) в повседневном общении с группой студентов.

Стандарты и массовость

Существует ряд отраслей, в которых имеются предельно жесткие требования к качеству и содержанию обучения: к ним, в частности, относится авиация и процессы подготовки и переобучения летчиков. Си-

² По этой схеме, которая во многом заимствовала советскую модель заочного образования, долгое время в партнерстве с корпорацией BBC работал Открытый университет (Open University) в Великобритании.

стема обеспечения качества в таких отраслях строится таким образом, чтобы исключить влияние субъективных факторов, например, таких, как личность преподавателя: цена ошибки слишком велика. Поэтому в авиации, преодолев традиционные конкурентные отношения, еще в 1988 году компании «Эйрбас», «Боинг» и «Макдонелл-Дуглас» образовали специальный комитет – AICC, которому поручили разработку средств электронного обучения специалистов авиационной индустрии³.

Вторая проблема в дистанционном образовании – это проблема массовости. Даже самый трудолюбивый преподаватель не сможет держать под контролем 500 одновременно обучающихся студентов. А если их будет десять тысяч? Для этих случаев были придуманы совершенно новые форматы обучения, которые назывались MOOC – массовые онлайн обучающие курсы. Их особенность в том, что процесс контроля знаний возложен либо на компьютер (с помощью разного рода тестирования), либо, если в процессе обучения требуется выполнение творческого задания, используются технологии взаимной проверки, когда участники курса проверяют работы друг друга. Появление MOOC и стремительное развитие программных систем дистанционного обучения дали рождение таким поистине инновационным ресурсам, как Coursera, аудитория которой на данный момент насчитывает более 12 млн участников, обучающихся более чем на 1 тыс. различных курсов. Партнерами Coursera являются более 100 ведущих мировых университетских центров, включая три российских: Санкт-Петербургский государственный университет, Московский физико-технический институт и Высшую школу экономики.

Почему это важно для музеев?

Невероятная популярность MOOC-курсов и программ неформального образования обусловлена как стремлением к повышению качества жизни у граждан, так и возможностями для освоения новых областей профессионального знания, связанных со стремительными изменениями рынка профессий. В ряде случаев (что доказывает интерес к ряду образовательных проектов московского культурного центра ЗИЛ) аудитории важно закрепить или расширить свои знания из школьной программы (проект «Вечерняя школа») или восстановить навыки письма от руки вследствие многолетней работы за клавиатурой компьютера.

³ См. подробнее: http://en.wikipedia.org/wiki/Aviation_Industry_Computer-Based_Training_Committee

Музеи – это социальный институт, который, и в соответствии с российским законодательством, и в соответствии с международным определением, занимается сохранением, изучением и предъядвлением культурного наследия. В законе⁴ сказано о том, что «музей – некоммерческое учреждение культуры, созданное собственником для хранения, изучения и публичного представления музейных предметов и музейных коллекций, а также для достижения иных целей, определенных настоящим Федеральным законом». ICOM трактует определение музея существенно шире, чем российский закон, но почему-то этим определением отечественные музейщики не пользуются. А зря: «A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment»⁵:

Музей есть некоммерческое учреждение,

состоящее на службе общества в целях его развития,

открытое для публики,

которое собирает, сохраняет, исследует, коммуницирует и предъядвляет

*материальное и нематериальное наследие человечества и его среды обитания для целей образования, обучения и удовольствия*⁶.

Любой музей при этом сталкивается в своей работе с тремя фундаментальными проблемами:

он физически не может показать все, что хранит;

значительная часть потенциальной аудитории музея не может его посетить, потому что долго и/или дорого ехать;

ценность хранимой музеем коллекции неочевидна посетителю, не обладающему профильными знаниями.

⁴ См. Федеральный закон от 26.05.1996 N 54-ФЗ (ред. от 23.02.2011, с изм. от 01.12.2014) «О Музейном фонде Российской Федерации и музеях в Российской Федерации» (26.05.1996), ст. 3.

⁵ Цит. по: <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/> Дата обращения: 29.04.2015.

⁶ Перевод автора.

Именно поэтому онлайн-образовательные программы сейчас являются важнейшей частью расширения аудитории музея с ограниченного числа счастливых участников кружка юного биолога/краеведа/искусствоведа, на обучение которых расходуются средства всех налогоплательщиков (да-да, налогоплательщики финансируют работу музеев из своих налогов), на всех, кому это интересно, независимо от расстояния. Опыт ведущих музеев мира показывает, что это возможно – как на уровне отдельного музея, так и на уровне профессионального сообщества в целом. Наиболее ярким примером в этой области является Канадская сеть культурного наследия (CHIN) – национальный проект, реализуемый с 1972 года⁷, когда было начато создание Национального каталога музейных предметов, который в 2001 году послужил основой проекта «Виртуальный музей Канады», содержательно упаковывающего информацию о культурном и природном наследии Канады в образовательные программы, предназначенные для использования как обычными гражданами, так и школьными учителями.

Анализ и критика лучших российских и британских практик

В нашем аналитическом обзоре мы обратимся для сравнения к лучшим практикам ведущих британских музеев и пока еще немногим свежим примерам из российской действительности. В задачи автора не входило дать исчерпывающий обзор всех современных практик, поэтому отсутствие в обзоре ряда музеев не означает недооценку их значимости. Мы также стремились избежать повторов тех примеров, которые были описаны в предыдущем сборнике (музей-заповедник «Кижичи», галерея Тейт). Среди российских музеев эта область музейной деятельности становится все более активно развивающейся, что было ярко продемонстрировано на фестивале «Музейный ГИК 2014», проведенном Музеем истории религии, и подтверждается на ежегодных конференциях АДИТ.

Отметим, что в музеях, вошедших в обзор, нет проблем с посещаемостью как реальных, так и виртуальных посетителей, в том числе реальных образовательных программ и акций. Введенный не так давно в России обязательный учет виртуальных посетителей стал важен не просто для поднятия абсолютных цифр посещаемости (то есть востребованности) музея, а для демонстрации соответствия его современным

стандартам профессиональной деятельности, а также четко и грамотно сформулированной цифровой стратегии музея.

Создание виртуальных образовательных программ, свободно доступных онлайн, вписывается в такие современные приоритеты музейной политики, как:

- интеллектуальная доступность/понятность коллекций для всех;
- физическая доступность коллекций всех независимо от места проживания и состояния здоровья (реальная и виртуальная);
- музей как площадка непрерывного образования в течение всей жизни;
- музей как площадка для творческой и интеллектуальной самореализации граждан.

В этой связи все задачи по использованию ИКТ в музеях в целом и в образовательной (в российской традиции – просветительской) деятельности музеев в частности носят не только технологический характер (учет и отчетность), но и, главное, концептуальный и стратегический, связанный с пониманием музеем своей общественной миссии и современных стандартов и форм профессионального ответа на общественный запрос.

Образование и познание как важнейшая функция музея

Ярким отражением реального отношения музея к приоритетности своей образовательной деятельности является наличие или отсутствие соответствующего раздела в главном меню на сайте. Наличие специальных разделов «Образование», «Познание», «Образование онлайн», «Исследование», «Открытие» на сайтах практически всех британских музеев свидетельствует о том, что предоставление возможности образования и познания для самых разных аудиторий рассматриваются ими как важнейшее предназначение музея. У нас, к сожалению, картина иная, хотя ситуация постепенно меняется.

⁷ См. <http://www.rcip-chin.gc.ca/>

Таблица 1. Особенности образовательных программ на сайтах ведущих музеев мира

| Музей | Адрес сайта | Особенности |
|--|---|---|
| Политехнический музей, Москва | http://polymus.ru | Главное здание музея на капитальном ремонте. На сайте есть разделы «Обучение», «Популярная наука», видеолекторий в разделе «Научное кафе» просто и интересно рассказывает о сложном и скучном, популяризируя науки и научное познание мира. |
| Государственный музей истории религии, Санкт-Петербург | http://www.gmir.ru/virtual/resource/ | Специальный блок «Информационно-образовательные ресурсы» в разделе «Виртуальный музей» четко позиционируются как часть виртуального музея. Есть медиатека и коллекция видео. |
| Британский музей, Лондон | http://www.britishmuseum.org | В главном меню сайта есть разделы «Открытие», «Исследование» и «Образование (познание)», есть раздел с видео и блогом. |
| Музей Лондона, Великобритания | http://www.museumoflondon.org.uk | Кроме разделов, адресованных школам, вузам и исследователям, есть специальный раздел главного меню «Исследуй онлайн». |
| Музеи Московского Кремля | http://www.kreml.ru/learning | Есть раздел «Образование», но нет онлайн-ресурсов, кроме информации о реальных образовательных программах. Есть имена и фотографии сотрудников образовательного отдела, есть темы и направления проводимых занятий и экскурсий, но все, что может сделать с этими ресурсами не-москвич, который физически не может добраться до Кремля, или москвич, которому не хватило места в кружке, – это посокрушаться о своем невезении. Программы замечательные, но доступны они очень узкому кругу счастливиц. |

| | | |
|---------------------------------|---|--|
| Дарвиновский музей, Москва | http://www.darwinmuseum.ru/ | Музей с отчетливыми образовательными приоритетами во всей деятельности и с прекрасными возможностями. Разделов «Образование», «Познание» или «Открытие» в главном меню нет. Информация об образовательных программах кроется в разделе «Для посетителей» или в разделе «Экскурсии», так как программы разрабатываются для реальных посетителей музея, игнорируя тех, кто по разным причинам не может приехать в музей. |
| ГМИИ им. А.С. Пушкина, Москва | http://www.arts-museum.ru/visitors/children/index.php | В главном меню раздел «Образование», или «Познание», или «Открытие» отсутствует совсем. Упоминание об образовательной деятельности есть в разделе «Посетителям», причем подразумеваются только реальные посетители. |
| Детский центр «Мусейон», Москва | http://www.museyon.ru/mugs/art_talking/index.php | На сайте можно найти только расписание и аннотации реальных занятий, на которые очень трудно записаться в связи с ограниченностью ресурсов. Образовательных онлайн-ресурсов нет совсем, так как они должны предназначаться для «удаленных посетителей», на которых, видимо, не рассчитывают. А фотоотчеты о мероприятиях там размещают для того, чтобы ощущение несправедливости от недоступности такого счастья для большинства ребят становилось еще острее. |

Когда мы говорим об образовании как о сфере, в которую вовлечены музеи, следует отчетливо разделять два типа образования:

формальное, институционализированное (где есть стандарты, уровни, требования, система проверки знаний, отношения учитель – ученик);

неформальное, нерегламентированное стандартами, индивидуальное, в течение всей жизни (long life learning).

Музеи и формальное образование

В музеях Великобритании партнерство со школами является необходимым условием получения государственных субсидий. Британские музеи давно и продуктивно работают с учителями, предлагая им самые разные возможности для того, чтобы ученикам было интересно осваивать новые знания, получать новые навыки и опыт. В рамках партнерства со школами музейные педагоги предлагают:

программы, вписанные в учебный курс по различным предметам;

«материальное» сопровождение уроков: предоставление подлинных предметов и реплик;

методическую помощь учителям *в проведении уроков в музее*: задания, рекомендации, раздаточный материал, бесплатно предоставляемые на сайте для скачивания и распечатки;

методическую помощь учителям *для подготовки учащихся к визиту в музей* – материалы, задания, рекомендации на сайте для распечатки;

методическую помощь учащимся *в самостоятельном освоении музейной экспозиции по темам учебных курсов*: материалы, задания, вопросы на сайте;

помощь в пользовании музейными информационными онлайн-ресурсами при работе над самостоятельными исследованиями;

подписку школ на музейные программы и проведение уроков в музее.

На сайтах практически всех британских музеев обязательно есть специальные разделы, адресованные учителям, преподавателям, учащимся определенного уровня/класса/возраста.

Образовательный сайт-спутник Британского музея по Древней Греции

www.ancientgreece.co.uk



Ancient Civilizations - Greece

Educational Goals

The Ancient Greece site has been written to support the European history study for the Key Stage 2 history curriculum.

There are three main goals of this web site. The first is to provide an educationally sound online resource that can be used independently by pupils within a school setting. The second is to provide teachers with an online resource that is user friendly and combines suggested classroom activities and online activities with background support and information. The third is to present information about Ancient Greece through the use of objects from the British Museum's collection.

We will address these goals by three main courses of action:

- Designing activities or modules that can be explored with varying degrees of independence and depth within about fifteen minutes.
- Providing suitable materials (i.e. technical and content support as well as suggested activities) for teachers to help in planning classroom lessons involving the web site.
- Supplying teachers with a range of activities that are geared towards pupils with different learning styles and abilities.

In addition, this program will help to reinforce the following learning skills:

- Observation
- Visual analysis
- Textual analysis
- Building hypotheses
- Sequencing and classifying information
- Using key words
- Predicting

Ancient Civilizations - Greece

Set-up advice

Technical set-up

You will need:

| | Recommended | Minimum |
|-------------------|---|-------------------------------|
| Browser | Internet Explorer 4 or Netscape 4.0 or higher | Internet Explorer 3.0 |
| Screen colours | Minimum of 4096 or 24 bit | 256 colours |
| Screen resolution | 800 x 768 | 800 x 600 |
| Plugins | Flash 6, Shockwave 3.0, ActiveX/Java | Many features require Flash 6 |

Changing the screen size will corrupt any files on your monitor in a single frame. Please save your ICT resources before you close your computer.

Download the software

Get help

For technical support please contact:
ancientgreece@britishmuseum.org
 stating the nature of the problem, the page at which the problem occurred and the version of web browser you are using.

If you are unsure which browser you are using, you can find out by clicking on the browser's menu (Help) menu.

Сформулированы образовательные цели, соответствующие совершенно конкретному обязательному учебному курсу и уровню компетенций учащихся.

Даются практические рекомендации по использованию данного ресурса на уроках, включая необходимое оборудование и техническое сопровождение.

Образовательный раздел сайта Национальной галереи, Лондон <http://www.nationalgallery.org.uk>



Раздел «Для учителей» подразделяется по образовательным уровням и классам, и туда же включены два тематических блока: «Английский и драма» и «Разговор о картине (картина в фокусе)». В разделе «Заметки учителей» преподаватели обмениваются опытом, дают советы, представляют свои кейсы для обсуждения с коллегами.

Раздел сайта строится по принципу утилитарности – удобства для пользования, что есть неперемное условие востребованности этих ресурсов. Сюда входят как удобство скачивания материалов в форматах pdf или doc, удобство использования их в рамках курса, возможность изучить существующие кейсы и добавить заметки. При этом материалы построены так, что дают возможность использовать их на кон-

кретном уроке в рамках официальной учебной программы в соответствующем классе, поэтому каждый опубликованный образовательный материал имеет учебные установки и задачи, а также систему проверки знаний.

Театрализованные сессии и сторителлинг: Музей народной истории, Манчестер

Образование через сторителлинг и драму применяется как современный учебный формат и в школах, и в музеях. Театрализованные сторителлинг сессии с участием известных актеров в рамках проекта «Живая история» проводятся в театральном пространстве непосредственно в экспозиции музея, которая остается открытой на время представления <http://www.phm.org.uk>.

Для аудиторий с особыми потребностями (мигранты, изучающие английский язык, и неграмотные взрослые) музеи готовят специальные методические материалы для преподавателей. В Британском музее предлагаются материалы для преподавателей, работающих с такими группами и проводящих экскурсии на примере музейных предметов, рассказывающих об истории письменности, или готовящих мигрантов для получения британского подданства, рассказывая о формировании государства Великобритании на материалах Британского музея⁸.

Российский опыт

В 2014 году Департамент культуры г. Москвы запустил проект «Урок в музее» Московского центра музейного развития, призванный повысить эффективность взаимодействия музеев и школ. Этому проекту в сборнике посвящена отдельная статья М. В. Мацкевич⁹, он значительно расширяет возможности учащихся. Так, например, существуют образовательные онлайн-программы Музея политической истории в Санкт-Петербурге «Советская эпоха: вдоль и поперек» и «Шпаргалка по истории». Этот музей является одним из лидеров среди российских музеев по глубине и разнообразию музейного образовательного предложения, включая ресурсы, доступные онлайн для всех совершенно бесплатно¹⁰.

⁸ См. <https://www.britishmuseum.org/pdf/Citizenship%20support%20notes%20for%20teachers.pdf>

⁹ См. <http://cmr.msk.ru/projects/urok-v-muzee>

¹⁰ См. <http://polithistory.ru/obrazovatel'naya-muzeynaya-programma-sovetskaya-epoha-vdol-i-poperek>

Музеи и неформальное образование: аудитории и цели

Предложения для неформального образования на музейных сайтах весьма разнообразны. Обычно эти программы можно найти через специальный раздел на сайте (тематический или для отдельных аудиторий – например, детей, семей, события и пр.). Такие ресурсы, как правило, способствуют:

- лучшему пониманию коллекции;
- внимательному рассматриванию музейных предметов;
- соотнесению с личным опытом;
- развитию и предъявлению вкуса, выбора через создание галерей любимых предметов (свой музей);
- самовыражению через собственное творчество;
- семейному общению через совместное творчество;
- коммуникации с другими посетителями (просмотр, комментарии, рекомендации и пр.).

При проектировании образовательных ресурсов их цель и целевая аудитория должны быть совершенно ясны как разработчикам, так и пользователям. Ресурсы, создаваемые с неясной целью и непонятно для кого, как правило, остаются невостребованными или не работают с эффектом, соответствующим затратам на их создание. Эта ситуация очень часто встречается на практике.

Важно, когда предлагается достаточно дробная сегментация аудитории. Сравните сегментацию аудиторий:

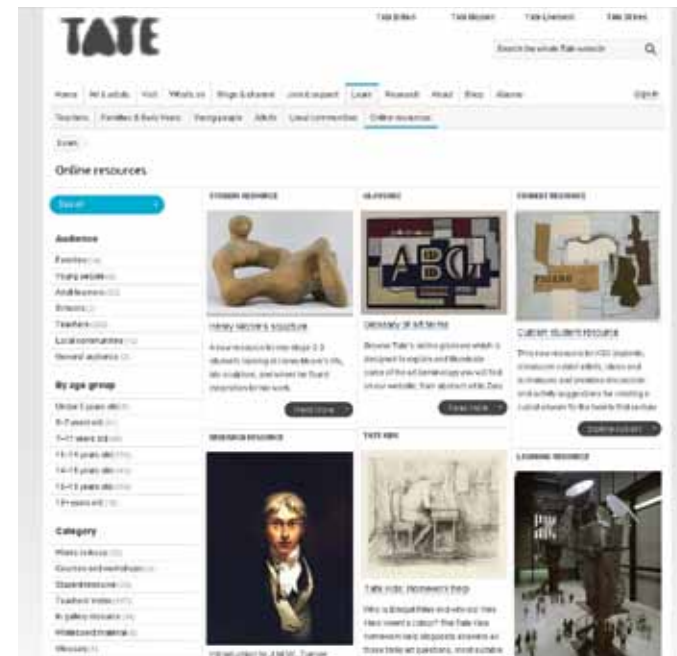
| | |
|-----------|--------------------------------------|
| Для всех | Семья |
| Для школ | Дети по возрастам (с 0 и до...) |
| Для семей | Подростки |
| Для детей | Школьники (по возрастам, по классам) |
| | Студенты |
| | Преподаватели (школ, вузов) |
| | Взрослые |
| | Люди с особыми потребностями |

Для онлайн-образовательных ресурсов определение целевой аудитории не менее важно, чем для реальных курсов и занятий. Рос-

сийские музеи, как правило, выделяют только одну группу – детей. Еще отдельно в главном меню часто есть раздел для исследователей (ученых-специалистов, а не просто любознательных и пытливых), где помещают информацию о конференциях, научных публикациях и (редко) каталоги научных библиотек. На сайтах британских музеев образовательные ресурсы классифицируются по специфическим целевым аудиториям.

Аудитории онлайн-ресурсов галереи Тейт, Лондон

<http://www.tate.org.uk/learn/online-resources>



Сегментация аудитории – семьи, молодежь, взрослые учащиеся, школы, учителя, местные сообщества, широкая аудитория, а также по возрастным группам с подробной разбивкой (до 5, 5-7, 7-11, 11-14, 14-16, 16-18, 18+ лет)

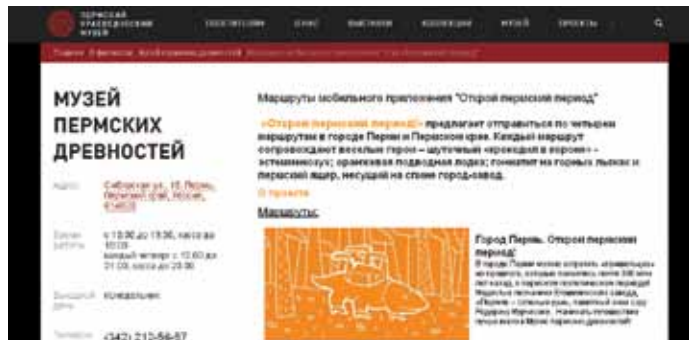
Рассмотрим другие факторы, определяющие выбор формата.

Тип музея и коллекции

Дарвиновский музей создает тематический веб-ресурс, посвященный Чарльзу Дарвину, а выставку современного искусства сопровождает интервью с художниками; сложная для восприятия художественная коллекция требует создания специального сайта или раздела для детей с возможностью создания собственных галерей (Тейт); культуры далекого прошлого всего человечества (Британский музей), не очень близкие и понятные современному человеку, требуют программ, соотносящим древность с настоящим («История мира через 100 предметов»). Значительный размер и многообразие коллекции музея и необходимость жесткого отбора небольшого числа предметов для раскрытия темы (ГИМ, Эрмитаж, Британский музей, Национальная галерея, Музей Манчестера, Музей Лондона).

Локальные особенности

Музей Лондона работает с историей города прямо на городских улицах; Музей Пермских древностей¹¹ работает с темой пермского периода и обитателями Земли этого времени. Оба музея в качестве инструмента используют приложения для мобильных устройств. **Мобильные приложения** считаются наиболее перспективными при развитии онлайн-ресурсов, так как с их помощью посетитель может работать с коллекцией музея где угодно.



¹¹ <http://www.museumperm.ru/about-filials/marshruti-mobilnogo-prilogeniya-otkroy-permskiy-period>



Мобильное приложение Streetmuseum на сайте музея истории Лондона

Классические российские музеи, такие как Государственный Эрмитаж, идут по пути создания образовательных **ресурсов энциклопедического типа** (проект – «Виртуальная академия Государственного Эрмитажа»).



Каждый альбом представляет собой набор гипертекстовых страниц и иллюстраций к ним, достаточно удобный в качестве поясняющего материала в экспозиции, но не имеющий средств для взаимодействия с аудиторией

Государственный музей изобразительных искусств им. А. С. Пушкина ввел систему **сайтов-сателлитов**, каждый из которых посвящен тому или иному разделу коллекции музея. Аккуратно сверстанные, содержащие массу изображений высокого качества, эти ресурсы представляют собой интернет-версии традиционных альбомов по искусству, которые можно использовать в том числе и в образовательных целях, но никаких методических материалов для учителей и учеников там не предусмотрено.



Научный, искусствоведческо-академический стиль изложения материала подчеркивает высокую значимость коллекции музея, но нет ответа на вопрос, для кого и зачем делалась эта публикация.

Игры

Важнейшей особенностью музейных образовательных компьютерных игр должно быть их соотнесение с музейной экспозицией и музейной коллекцией. Это является основным условием их успешности, иначе музей оказывается в невыгодной конкурентной позиции с коммер-

ческими компаниями – разработчиками компьютерных игр. Как правило, музейные игровые программы короткие по времени и не очень сложные. Игровые приемы используют и в заданиях, и в тематических образовательных ресурсах. Одни из самых удачных примеров российских музейных игр можно найти на сайтах Музея мирового океана¹² (Калининград) и Музея природы и человека¹³ (Ханты-Мансийск).



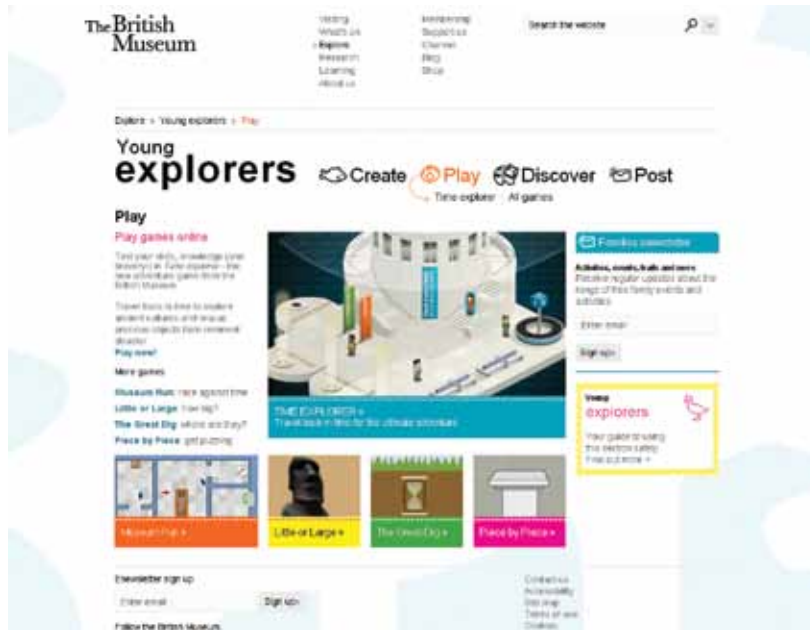
Игра «Кто чем занят», Музей природы и человека, Ханты-Мансийск. В игре используются изображения предметов из коллекции музея.

¹² См. <http://www.world-ocean.ru/ru/detyam/igry>

¹³ См. http://www.ugramuseum.ru/muzey__detyam/igroteka/mifologicheskoe_vremya/#GAME-1

Британский музей: игра в машину времени

http://www.britishmuseum.org/explore/young_explorers/play.aspx



Британский музей предлагает проверить навыки, знания и мужество в игре «Путешествие во времени»: изучая античные культуры, собрать и спасти от уничтожения произведения искусства.

Весьма распространенным форматом образовательных онлайн-ресурсов являются творческие мастерские, галереи и лаборатории. Образовательный ресурс может предоставлять возможность создания собственных галерей или возможность для собственного творчества, как это сделано в детском разделе сайта Британского музея или на специальном детском сайте галереи Тейт¹⁴.

¹⁴ См. <http://kids.tate.org.uk>

Разговор с куратором/хранителем/экспертом

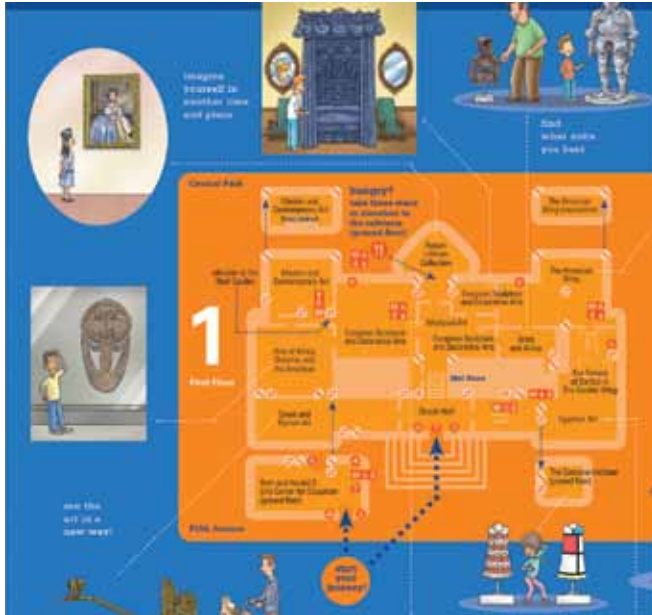
Разговор именно с куратором, специалистом, от первого лица является невероятно успешной формой коммуникации современного музея как с реальным, так и с виртуальным посетителем. Короткие видеointервью (не более 2-3 минут) по поводу конкретных предметов из коллекции в контексте более глобальных современных проблем оказываются настоящим испытанием для хранителей, которые должны учиться общаться не только с предметами, но и с людьми, говорить простым языком, понятно и коротко о сложном, уметь это делать увлекательно и связывать прошлое с настоящим, природу с современной городской жизнью, выстраивать понятные цепочки причин и следствий. Прекрасный пример такого разговора с экспертом можно найти на сайте-сателлите Манчестерского университетского музея «Музей загадок»¹⁵.



Личная ответственность хранителей за интерпретацию информации о предметах, безусловная корректность и актуальность. Нескучный формат. Современный взгляд специалиста, с которым непросто встретиться лично. Возможность получить подтверждение в виде информации о музейных предметах в других музейных информационных ресурсах и непосредственно в экспозиции.

¹⁵ <https://www.museumofmystery.org.uk/>

Другие форматы неформальных образовательных предложений с возможностью загрузки и распечатки. Форматы доступа



Детский (kids-friendly) план музея Метрополитен

Форматы доступа

Доступ к онлайн образовательным ресурсам может быть различным.

Свободно

Самый распространенный вариант, тем более что образовательные программы разрабатываются музейными сотрудниками, получающими зарплату. Часто онлайн-ресурсы создаются на грантовые средства, и тогда бесплатный доступ предоставляется по закону о благотворительности. В свободном доступе находятся как сами ресурсы, так и документы и материалы, которые можно выгрузить и распечатать. Использование цифровых изображений музейных предметов для образовательных и личных целей в большинстве музеев тоже бесплатное.

В ряде случаев можно не только бесплатно получить доступ к ресурсу, но и пройти обучение, например, на сайте галереи Тейт можно начать дистанционное обучение в Академии Хан¹⁶.

В среде российских музейщиков предоставление свободного бесплатного доступа к образовательным ресурсам через интернет вызывает особое беспокойство. Широко распространены опасения, что «все украдут», «мы потеряем деньги», «если все можно будет бесплатно скачать, кто тогда захочет платить за занятия». Вопросы авторского права на авторские курсы тоже кажутся совершенно непреодолимыми. Но, как мы уже показали, многие российские музеи делают доступными онлайн свои лектории и не испытывают при этом недостатка в реальных участниках образовательных программ. Отдельный вопрос – использование в музейных образовательных ресурсах произведений, созданных вне пределов музея: так, используемое музыкальное сопровождение может включать в себя произведение, находящееся в общественном достоянии (например, Пятая симфония Бетховена), но исполнение этого произведения конкретным оркестром может вполне быть субъектом авторского права. Именно поэтому при создании образовательных ресурсов следует тщательно сверяться с частью 4 Гражданского кодекса Российской Федерации и иметь в виду ряд инициатив по открытому доступу, в частности – Creative Commons¹⁷.

Бесплатно, с регистрацией

Регистрация требуется, как правило, для расширения возможностей, и иногда – для контроля персональных данных. Возможности, предоставляемые регистрацией, должны быть в явном виде опубликованы на сайте. Например, регистрация может быть важна для сохранения набранных в играх результатов и очков, для подписки на новости. Если пользователь моложе 16 лет, регистрация возможна только с разрешения родителей или опекунов¹⁸. Если музей просит ребенка зарегистрироваться или дает возможность разместить на своем сайте детские творческие работы, то обязательно дается информация о защите персональных данных, адресованная как ребенку, так и родителям. Это

¹⁵ См. www.tate.org.uk/learn

¹⁶ См. <http://creativecommons.org>

¹⁷ См. <http://creativecommons.org>

¹⁸ См. <https://www.museumofmystery.org.uk/register>

может быть сделано просто, может быть с выдумкой, но всегда абсолютно понятно и с артикулированной заботой о ребенке, а не о музее¹⁹.

Платно

В отличие от реальных курсов, многие из которых оказываются на платной или смешанной (курс – бесплатно, сертификат от подтверждающего университета – платно) основе, среди музейных онлайн-курсов платных не так уж и много. Например, при обилии бесплатных онлайн-предложений на сайте галереи Тейт есть возможность пройти платный курс обучения художественным методам и техникам изобразительного искусства²⁰. Цена – 20 фунтов стерлингов (около 3 поездок по центральным зонам лондонского метро). Образовательные возможности онлайн-ресурсов оказываются очень важными для непрерывного профессионального образования самих музейщиков. Это и возможность общения с музейными специалистами со всего мира, получения экспертной помощи и профессиональных рекомендаций через видео-конференции, это и лекции и онлайн-семинары, возможности дистанционного обучения и многое другое.

Практические рекомендации

Включайте в главное меню на сайте музея раздел «Образование» или «Познание».

Определитесь, какие услуги музея можно отнести к образовательным/познавательным.

Не ограничивайтесь размещением календарного плана занятий в музее и их словесным описанием (тематикой, перечислением авторов, аннотацией, контактной информацией), а также фотоотчетами о мероприятиях.

Учитывая изначальные ограниченные возможности любого музея по привлечению людей на свои занятия/кружки/студии/экскурсии/лекции, понимая, что огромное большинство потенциально заинтересованных людей никогда не сможет реально принять в них участие, делайте доступными образовательные материалы, включая авторские выступления, интервью и пр. Выкладывайте методические

материалы и информационно-образовательные буклеты в доступных аудио- и видеоформатах на сайте музея. Не бойтесь из-за этого потерять реальных посетителей и приносимые ими деньги. Спрос на хорошие программы всегда выше физических возможностей любого музея, и никакие интернет-версии не могут заменить общение с реальными предметами и живыми людьми.

Работая с каждым типом образовательных материалов, важно понимать, для какой цели и для какой аудитории это предназначается.

Целевые аудитории обычно бывают шире, чем «Дети в музее».

Важно не ограничиваться только фондами конкретного музея и узкодисциплинарным профессиональным взглядом, а уметь привлекать широкий междисциплинарный контекст, но при этом не утрачивать связь с конкретной коллекцией и конкретными музейными предметами.

Важно понимать, что интерактивность – это не только игры или квесты. У потенциальных пользователей должен быть свой интерес, своя возможность как-то взаимодействовать с ресурсом, а не пассивно воспринимать предложенные материалы. От интернет-ресурсов привычно ожидают возможности интерактивного взаимодействия. Не только возможности «поделиться» и «лайкнуть» в социальных сетях.

Важно самим ясно понимать, как и для чего можно использовать создаваемый образовательный ресурс, чем он будет привлекателен и интересен потенциальной аудитории. Просто посмотреть, послушать и почитать не всегда бывает достаточным. Если вы создаете содержательный образовательный ресурс, доступный онлайн, предусмотрите способы его использования в образовательных целях.

Утилитарность не принижает уровень создаваемых ресурсов, а демонстрирует понимание создателями (музейщиками) потребностей потенциальных пользователей. Поэтому предусмотрите возможности простого использования образовательных материалов для конкретных практических целей. Учитывая, что далеко не всегда удобно пользоваться материалами с сайта в режиме онлайн, не бойтесь создавать версии для распечатки или загрузки в формате pdf или doc.

¹⁹ См. http://www.kids.tate.org.uk/safety_guidehtml.shtml

²⁰ См. <http://www.tate.org.uk>

Методические разработки для учителей – важнейший формат образовательных материалов, доступных онлайн. Они должны быть привлекательными и простыми для использования, иначе учителя ими не будут пользоваться.

Используйте возможности доступа через персональную регистрацию умеренно, объясняя, для чего вам это надо и как будут сохраняться персональные данные. Не обнадёживайте возможностью обратной связи, если вы не собираетесь реально отвечать на вопросы и вам самим это не нужно.

Подстегивайте образовательные и познавательные интересы взрослой аудитории, не стесняйтесь давать ссылки на доступные релевантные, качественные онлайн-ресурсы, созданные не вами, включая дистанционные учебные курсы. Если вы этого не сделаете, проиграете только вы, а пользователь их и сам сможет найти.

Обязательно рассматривайте в качестве целевой семейную аудиторию. Взрослые и дети часто находятся практически на одинаковом уровне знания о музейных коллекциях и предметах. Помогите им вместе подготовиться к визиту в музей, вместе испытать радость узнавания, открытия, понимания, переживания, вместе сохранить полученные эмоции, знания и опыт. Для этого можно готовить разные пакеты информационных материалов и заданий, предназначенных для работы до визита в музей, во время посещения и после него. Особенно важно готовить такие материалы к временным выставкам. Задавайте простые, понятные вопросы и подсказывайте, где можно найти ответ. Не бойтесь оставлять открытые вопросы «Как вы думаете, почему?....»

Всегда сравнивайте свои образовательные программы с другими – ищите для себя точную нишу, делайте их на максимально высоком профессиональном уровне, привлекайте профессионалов со стороны, не старайтесь сами все сделать.

Не бойтесь выкладывать в открытое интернет-пространство свои качественные наработки. Делитесь щедро, от этого у вас не убудет ни славы, ни денег. Если вы говорите, что у музея прекрасные образовательные программы, но для удаленного пользователя это недоступно, есть место для подозрения, что на поверку может оказаться, что не такие уж они и прекрасные.

Бойтесь выкладывать в интернет некачественные, несовременные, неинтересные, некорректные программы, сделанные на невысоком профессиональном уровне. Есть риск опозориться на весь мир.

Предусмотрите формы обратной связи, которая дает виртуальному посетителю чувство причастности (комментарии, рейтинги и пр.) через:

- возможность поделиться своими ресурсами и воспользоваться чужими;
- возможность реагирования на чужие ресурсы и произведения;
- возможность выстраивать рейтинги и оценивать произведения;
- возможность участвовать в дискуссиях.

Традиционный миф в плену у музейного мифа: как музейщикам перестать рассказывать детям «сказки»?

Олег Николаев, кандидат филологических наук, фольклорист, этнограф, куратор бюро «Арт-терра»

*«...Пора уснуть уж наконец,
Послушавши, как царь-отец
Рассказывает сказки».*
(Александр Пушкин)

Дьявол играет нами, если мы не мыслим точно.
(Мераб Мамардашвили)

Толчком к этим моим размышлениям стал круглый стол «“За сказкой”»: проблемы представления традиционной культуры разных народов современным детям в современном музее» в рамках форума «Музей и детская культура» 2014 года. Довольно длинный разговор экспертов так и не дошел до собственно музейных проблем и даже до современных детей. И это симптоматично. Разговор замкнулся на проблемах эпистемологических – на тех познавательных моделях, которые определяют представление о традиционной культуре, господствующее в современных музейных и, шире, общекультурных практиках. Вот некоторые формулировки: традиционная культура и псевдонаучный миф о ней, получивший массовое распространение, исконная этнокультурная традиция и вытеснившая ее псевдонародная культура, ценностно-смысловая дискредитация фольклора в советскую эпоху и необходимость его реабилитации.

Стоит признать, что эксперты-фольклористы неизбежно впадают в ликбез аудитории, так как не возникает острой дискуссии и активной реакции аудитории. Можно утверждать, что для людей, не включенных в профессиональное сообщество этнографов и фольклористов, проблемы искажения традиционной культуры не существует, поскольку они не представляют и не могут себе представить, что именно искажа-

ется. Сами искажения и есть в их представлении народная культура – и в этом их нельзя винить.

Как следствие круглого стола в сообществе сформировался вопрос: почему музейщики так любят рассказывать сказки, говорят со «сказочной» интонацией и предпочитают подавать материал только в сказочной форме?

Надо отметить, что настоящие народные сказки в музейных пространствах звучат крайне редко. Зато «сказка методическая», конечно, очень часто, она насыщена фольклорными персонажами, которые не имеют ничего общего со своими прототипами, потому что становятся педагогической функцией. Сказочно-методический дискурс прекрасно узнаваем. У него есть слова-маркеры (анекдотическое «Здравствуй, дружок!» возникло не на пустом месте), особые интонационные формулы и даже специфические характеристики тембра голоса педагога. «Сказка методическая» отнюдь не замыкается сферой традиционной культуры и характерна для детских версий любой музейной экспозиции.

В одном из комментариев в интернет-обсуждении проекта «Сказание о Мамаевом побоище»¹ прозвучало замечание, что в экспозиции «выпал/а сам сказитель/ница со всеми вытекающими последствиями». Автор комментария подкрепил его аргументом: столько веков прошло со времени Куликовской битвы, и для нас это «стало сказкой», а, соответственно, о прошлом «надо рассказывать»².

Однако «сказку методическую» историко-культурные сложности не волнуют. Как и то, что события прошлого становятся не «сказкой», а исторической памятью, а у нее – свои и отнюдь не сказочные законы. «Сказка», «сказители», «сказывание» в «сказочно-методическом» дискурсе – это знаки занимательности, доступности, упрощенности... Тот факт, что «сказитель» и «сказка» как фольклорные категории –

¹ Детская экспозиция музея-заповедника «Куликово поле».

² Замечание было спровоцировано названием выставки, являющимся и названием самого известного литературного памятника, посвященного Куликовской битве. «Сказание» в данном случае – обозначение особого жанра древнерусской литературы (ср.: «Сказание о Борисе и Глебе», «Сказание об иконе Богородицы Владимирской»). Определение «сказитель» («сказительница») может относиться только к устной традиции героического эпоса (у русских – былины). К литературным произведениям, даже средневековым, сказители никакого отношения не имеют.

не синонимы, а антонимы (в сказку народ не верит, а в былинку, которую рассказывает сказитель, верит), тоже никак не учитывается.

Само слово «сказка» в его не терминологическом, а массовом понимании содержит в себе облако позитивных ассоциаций: нечто доброе, детское, идеальное, волшебное, чудесное, всем понятное – в общем, «сказочное». Кажется, включение «сказки», по мысли музейных педагогов, должно приблизить детей к тем культурным явлениям, о которых говорит экспозиция. Но как приблизить, если сама эта «сказка методическая» конструируется без должного учета смысловых особенностей того, о чем она «сказывает»? Ей все равно: о первобытных людях, о предках-крестьянах, о Куликовской битве – в общем-то, о чем угодно, что представлено в музейных экспозициях. «Сказка методическая» плохо сочетается с тем предметом, о котором она повествует. Упрощенно-занимательный, искусственно-наивный дискурс живет по своим законам. Французский музеолог Жермен Вьят предостерегает: «Давайте избегать упрощений, которые бывают весьма заманчивы в отношении другого. <...> Кроме того, если музей как педагогический инструмент участвует в образовании детей, он не должен становиться упрощенным и наивным»³.

В результате такая «сказка» не побуждает к размышлениям, не ведет к пониманию и толкованию другой культуры или исторической эпохи, а подменяет их забавным (по ощущению самих музейщиков чаще, чем детей!) симулякром/суррогатом. И в самом слове «сказка» актуализируется еще один смысл: сказка – ложь. Он и становится, к сожалению, главным, в общем, как в пушкинском «Нозле»:

А мать ему: «Бай-бай, закрой свои ты глазки;

Пора уснуть уж наконец,

Послушавши, как царь-отец

Рассказывает сказки».

О каких образовательных функциях музея можно говорить в этом случае? В лучшем варианте – об убаюкивании, как у Пушкина.

³ Вьят Жермен. Форум: Этнографические музеи сегодня // Антропологический форум. 2007. № 6. С. 27.

Как избежать императива и не говорить с детьми на выдуманном языке, который ведет не к пониманию другой культуры, а к ее подмене «сказкой методической»? Предвижу стандартные возражения: а что же такого в наших «сказках» опасного? В том-то и дело, что они не безобидны. Они легко превращаются в мифологию, то есть знание не открытое, а закрытое, порождает ощущение владения истиной, поскольку – в отличие от фольклорной сказки, в которую верить нельзя, – в них ребенок / посетитель музея должен верить. И что самое опасное, сам музейщик начинает верить в свои «сказки».

По умолчанию, с представлением традиционной культуры в российских музеях особых проблем, казалось бы, нет. Кроме профильных этнографических музеев и музеев под открытым небом, этнографические экспозиции существуют практически в каждом краеведческом музее, начиная с областных и заканчивая школьными. Массовое культурное сознание продолжает воспринимать этнографию как синоним «музейности». В огромном количестве российских школ существуют «русские горницы», а в сфере массовой культуры как грибы растет количество кафе с этно-китчевым дизайном. Мы еще задумаемся, может ли коллекция старых школьных тетрадей или радиотехники превратиться в музейные предметы, а вот крестьянская утварь на это претендует бесспорно. Кстати, малые музеи – местные и школьные – и возникают в большинстве случаев как этнографические, при этом в местном сообществе может быть совсем другой – и подчас уникальный! – музейный потенциал.

При этом мировое музейно-этнологическое сообщество уже давно поставило вопрос о кризисе этнографических музеев. В 2006 году журналом «Антропологический форум» была организована дискуссия «Этнографические музеи сегодня» – именно с этой «кризисной» проблематикой – с приглашением экспертов из разных стран⁴. Российские музеологи и этнологи принимали в этом обсуждении активное участие, что отчетливо показывает, что кризисное проблемное поле захватывает и Россию.

Я обратился к материалам конкурса «Меняющийся музей в меняющемся мире» (Фонд В. Потанина), ориентированного на поддержку инновационных проектов. Результат оказался более чем красноречивый: из 206 просмотренных проектов только 11 так или иначе связаны

⁴ Этнографические музеи сегодня// Антропологический форум. 2006. № 5. С. 6-124.

с традиционной культурой. Причем два из них – фестивального характера⁵; четыре посвящены народному искусству⁶; один – этническим музыкальным инструментам⁷; еще один предполагал создание интерактивной музейной экспозиции на базе действующей мельницы⁸. Эти восемь проектов имеют важные, но достаточно частные и конкретные задачи: выявление и введение в музейный оборот культурных объектов и коллекций; создание тематических образовательных программ; организация «музейных событий».

И только три проекта направлены на поиск новых способов музейной репрезентации традиционной культуры как целого: «Путешествие в страну людиков» (2010, Музей Кондопожского края, Республика Карелия), «В гости к вепсам» (2011, Шелтозерский вепсский этнографический музей им. Р. П. Лонины, Республика Карелия), «Натуральное хозяйство» (2012, Национальный музей Республики Карелия)⁹ – всего 11 проектов.

Эта статистика подтверждает уже высказанную выше мысль: **этнографические музейные практики не имеют статус проблемных в экспертном сообществе по сравнению, например, с музейным представлением истории XX века. Одновременно инерция стандартных подходов к репрезентации традиционной культуры настолько сильна**, что в этой сфере не рождаются новые идеи, которые были бы конкурентоспособны. Это две стороны одной медали, и эта медаль, по сути, очень российская. Она связана с действенностью мифа о на-

⁵ «Ярмарка ремесел в стенах средневековой крепости» (2005, музей-заповедник «Изборск»), «Игра в игре с Лопшо Педуном» (2008, Игринский краеведческий музей, Удмуртия).

⁶ «Мультиполотенце» (2009, Музей изобразительных искусств Республики Карелия), «Новая жизнь уральской росписи» (2009, Аромашевский краеведческий музей, Свердловская область), «Мураевенская вышивка» (2011, Музей народного и декоративно-прикладного искусства, Липецк), «Дом со львом» (2012, Музей народной монументальной живописи, Саратовская область).

⁷ «Музыка музея» (2006, Национальный музей Республики Татарстан).

⁸ «Тайна вукочи» (2006, Архитектурно-этнографический музей-заповедник «Лудорвай», Удмуртия).

⁹ Из 11 проектов народной культуре посвящено только три, все они посвящены народному искусству: «Мураевенская вышивка», «Новая жизнь уральской росписи», «Дом со львом».

родной культуре, сформировавшегося в советскую эпоху. Этот миф и предопределяет воспроизведение – на первый взгляд, беспроblemное! – устоявшихся музейных моделей и их сопровождающих «методических сказок».

Именно этот миф и способы его преодоления и будут предметом моих размышлений. Поэтому я ограничусь примерами только из отечественной музейной практики. В западных музеях много поучительного, но, чтобы адекватно понять их проблемы и усвоить опыт их решения, нам сначала нужно отрефлексировать собственную порожденную мифом беспроblemность, которая, по сути, является тупиком в нашем понимании традиционной культуры.

Не ограничиваюсь только феноменом «сказки методической», я исхожу из взаимозависимости экспозиции и детских программ. Именно экспозиция, основанная на современных этнологических моделях, способна противостоять «сказкам». В пространстве, не просто заполненном (по привычным экспозиционным принципам) этнографическими экспонатами, а визуализирующем смыслы традиционной культуры, «сказывать» по прежнему образцу уже будет невозможно¹⁰. Опыт создания выставок показывает: чем больше культурных значений заложено в самом экспозиционном пространстве, чем обоснованнее его смысловая структура, чем независимее экспозиция от экскурсоводов, тем легче работать музейному педагогу, ориентированному на эвристические способы познания, и тем сложнее «педагогу-сказочнику».

Эпистемологические свойства музейного мифа о традиционной культуре и пути их преодоления

Ограничусь только списком (неполным!) этих свойств с краткими пояснениями и примерами. Каждый из этих «музейных грехов» (используя определение Томислава Шола) требует серьезного анализа, а позитивный опыт избавления от них – тем более.

Целостность традиционной культуры vs ее ведомственное расчленение

Собственно говоря, в рамках этого мифа никакой традиционной культуры и нет. Она разделена по научным специализациям: материальная

¹⁰ Это сфера внутренней музейной политики. Руководству музея решать, что ему дороже: привычные, не требующие особых усилий «методические сказки» или экспозиции с мощным эвристическим потенциалом.

культура – вотчина этнографии, народное искусство – искусствоведения, фольклор – фольклористики, язык – диалектологии и т. д. Для исследований в узкой специализации есть свое основание. По законам развития науки специализированным методикам всегда противостоят возникающие комплексные методы. Последние и привели к пониманию целостности/синкретизма народной культуры.

В музейном измерении продолжает господствовать расчлененность. Этнографические экспозиции сосредоточены исключительно на объектах материальной культуры, с обязательной доминантой (унаследованной от советской эпохи) на представлении сельскохозяйственных занятий. **Образцы народного искусства – это те же бытовые предметы, но с орнаментом** – экспонируются в художественных музеях. Региональные традиции народной культуры так и оказываются разнесенными по собраниям краеведческих и художественных музеев. Проблема состоит в том, что модели репрезентации и объяснения и в одном и другом случае исходят не из единой традиционной картины мира с ее ритуально-мифологическими сценариями, а определяются общепринятыми дисциплинарными логиками.

Этнографические экспозиции, в основном, продолжают существовать в плену позитивистского мифа о том, что вещь способна говорить сама по себе: «Убежденность в способности материальных объектов отражать мир таким, каким он есть “на самом деле”, родилась в эпоху, прошедшую под знаменем позитивизма»¹¹.

Но вещь способна говорить только в контексте системы традиционных представлений о мире, воплощенной, в обрядах, народном языке и фольклоре, которые, кстати, крайне редко привлекались в этнографические экспозиции, как и в экспозиции по народному искусству в художественных музеях¹². Ритуальные традиции (календарные, родиль-

¹¹ Баранов Д. Форум: Этнографические музеи сегодня // Антропологический форум. 2007. № 6. С. 23.

¹² Показательна практика музейных этнографических экспедиций. Если в дореволюционное время и до 1930-х годов они ориентировались на широкий комплексный охват материала, то впоследствии превратились в поездки по комплектованию фондов. Собранные вещи оказывались вырванными из контекста, лишеными своих связей, смыслов и истории.

ные, свадебные обряды) все-таки становились, хотя и нечасто, темами временных выставок (ряд выставок РЭМа).

Фольклор как отдельный объект музейной репрезентации и вовсе не рассматривается, по причине его «нематериальности». Исключение составляет только жанр сказки, который породил множество детских зон, слишком похожих, правда, просто на игровые площадки и почти всегда очень далеких от народной сказки.

Во-первых, мир, воплощенный в языке и фольклорных текстах, – тот же самый, имеющий свое материальное (предметное) измерение. Во-вторых, современное искусство экспозиции вполне способно создать музейные модели фольклорных жанров (сказки, былины, лирической песни, загадки, пословицы, частушки и др.) – например, в форме интерактивных выставок-инсталляций¹³, не говоря уже о возможностях медиатехнологий (аудио, видео, анимация).

Фольклор vs фейклор

К сожалению, мы продолжаем существовать в гравитационном поле концепции народного творчества, созданной в советское время. Народная культура идеологией социализма, казалось бы, всячески превозносились, но одновременно подменялась псевдоформами. В 1920-е годы традиционная культура продолжала определять жизнь деревни, хотя новая власть нанесла удар по ее религиозной составляющей. Ситуация изменилась на рубеже 1920–1930-х годов, когда был взят курс на формирование новой социалистической народной культуры:

– большая часть явлений традиции оказались под идеологическим запретом (обрядовые и магические практики, мифология, народная религиозная традиция и др.), а их знатоки и носители многие были репрессированы (как и фольклористы-собиратели)¹⁴;

¹³ Но что-то упорно мешает музейщикам, например, смоделировать музейными средствами жанр частушки. Автор давно предлагал идею такой выставки разным музеям. Востребованность такой выставки безусловна: XX век был «веком частушки». В любом музее можно найти достаточное количество экспонатов в этнографических и бытовых коллекциях для такого проекта.

¹⁴ См. о репрессированных этнографах и фольклористах в кн.: Репрессированные этнографы. Вып. 1-2. М., 2002–2003; Иванова Т. Г. История русской фольклористики XX века: 1900 – первая половина 1941 г. СПб., 2009. С. 488-515.

– взятые на вооружение советской властью классические жанры сказки и героического эпоса¹⁵ призваны были видоизменяться в русле социалистической идеологии (сказки и былины о Ленине и Сталине);

– была создана матрица псевдонародной культуры, которая должна была заменить собой традиционную культуру как таковую.

Традиция в этих условиях отчасти консервировалась, уходя в память, отчасти постепенно отмирала. Не так давно отечественная культура пережила очень важный рубеж: в начале 1990-х годов ушло из жизни поколение, выросшее в 1920-е годы, – поколение последних носителей традиции. Сейчас большинство россиян искренне убеждено, что образ фольклора, созданный ансамблями песни и пляски и тиражируемый самодеятельностью, – это и есть народная культура. Вызывать живой, настоящий интерес она, по определению, не может, так как является не истинной, а вторичной, если не суррогатной.

Емкая характеристика сельского работника культуры как главного носителя этой псевдонародной модели была дана пермским социологом О. В. Лысенко¹⁶: «После Великой Отечественной войны подчеркнутый интернационализм советского общества сменился установкой на формирование национального самосознания. <...> Это должно было распространить и утвердить некий унифицированный национальный стиль на основе авторских обработок, а то и откровенных стилизаций народного творчества. В национальных республиках и округах стиль формировался на базе культуры соответствующей титульной нации. Сарафаны, кокошники, атласные рубахи с петухами, равно как и «народные» песни о Родине, и «народные танцы» под балалайки, гармошки и домры в русских областях, а «танец с полотенцами» в тубетейках и жилетках в татарских деревнях, стали его отличительными чертами. В качестве высших образцов этого стиля выступали государственные ансамбли песни и пляски, показываемые по телевидению и вывозимые с гастрольями за рубеж. <...> В настоящее время этот стиль по-прежнему доминирует. На концертах в домах культуры и сельских клубах

¹⁵ В этом внимании к сказке и эпосу была и позитивная сторона. Было записано небольшое количество текстов. Пантеон знаменитых сказочников и сказителей восходит именно к этому времени и, к большому сожалению, впоследствии не пополнялся.

¹⁶ Исследование выполнено в рамках социально-антропологического подхода на материале 17 сельских районов Пермского края.

Пермского края до 80-90 % всех номеров так или иначе оформлены в так называемом народном духе, даже если сам характер номера этого не предполагает»¹⁷.

Музеи со своими коллекциями локальной этнографии, казалось бы, должны противостоять этой унифицирующей тенденции, превращающей народную культуру в симулякр. На деле в краеведческих музеях можно увидеть традиционный народный костюм именно этой местности... а местная же самодеятельность так и будет продолжать выступать в общерусских (чего быть не может!) сарафанах и кокошниках, петь якобы народные песни и плясать так, как ни один крестьянин никогда не плясал. (Кстати, на разных музейных мероприятиях они и выступают!)

Противопоставить этому музей практически ничего и не может. Своих коллекций аудиозаписей у музеев почти никогда нет по причине опи-санного выше вещецентризма. Позволить себе содержать собственный фольклорный ансамбль (работающий в аутентичной манере) или этнографический театр может себе только РЭМ, музеи под открытым небом и, возможно, крупные республиканские музеи. Сделать вид, что музей сам по себе, а фейкlor сам по себе, тоже не получится. Речь же идет об одной народной культуре. Что же остается посетителям – следовать завету Козьмы Пруткина: «Не верь глазам своим!»

В детских программах музейные педагоги, театрализуя свои «сказки», вынуждены обращаться именно к тем же сарафанам и кокошникам, псевдонародным песням и псевдонародным интонациям. Между прочим, одно из достижений советского фольклора – сконструированный псевдодialeкт крестьян. Он звучит во всех советских фильмах, посвященных деревне. В нем, например, сочетаются диалектные черты, которые в реальности сочетаться не могут: «оканье» и «яканье». И этот псевдоязык «музейные сказочники» тоже используют, хотя могли бы знакомить детей с реальными диалектами, которые практически везде по стране утрачиваются¹⁸.

¹⁷ Лысенко О. Сельские работники культуры в XXI веке // Отечественные записки. 2012. № 1 (46).

¹⁸ Я давно думал о том, что музей должен бы взять на себя функции сохранения местного диалекта, хотя бы на уровне народной терминологии, касающейся тех явлений народной жизни, которые представлены в экспозициях.

Универсальный язык культуры vs дискредитация фольклора

Советская концепция, как ни восхваляла творческий дух народа, но отводила фольклору особое, подчиненное литературе, место. Обращение к народной традиции всегда было особой заслугой русских классиков, правда, из социальных, а не эстетических соображений. Фольклор не понимался как особый тип словесности – ни хуже, ни лучше литературы, а просто другой, построенный на иных законах. Поэтому фольклор и столь мало – да еще и по советским учебникам, искажающим его до неузнаваемости, – изучался на филологических факультетах¹⁹. Игнорирование статуса фольклора как особого типа культуры привело к примитивизации. Это еще одна большая проблема образования. Мифология и фольклор, которые существуют у каждого народа мира и построены по единым законам²⁰, по сути своей являются «школой» универсального языка культуры. Через традицию человек входит в человеческую культуру, а не просто знакомится с тем, как вели хозяйство его предки.

Народная духовная культура (включая фольклор) пострадала от советской идеологии еще больше, чем материальная, и последствия этого еще более печальны. Устной словесности был навязан реализм, который вообще никакого отношения к ней не имеет. Содержанием фольклорных текстов является традиционная картина мира и представления о человеке в ней, а никак не социальная реальность и не жизнь эксплуатируемых крестьян. Язык традиционной культуры все равно продолжает игнорироваться. Знание о том, что в традиции каждый предмет, явление мира, живое существо, а, соответственно, и каждый фольклорный образ и каждая формула имеют свое особое символическое значение, восходящее к ритуально-мифологическим сценариям и единой картине мира, кажется ненужным.

Кроме того, к фольклору тотально применили механизм дидактизации. Множество фольклорных явлений дидактическую проверку не прошли

¹⁹ Ситуация в дореволюционном историко-филологическом образовании была другая: фольклор, мифологии, древние и средневековые литературы занимали в учебных программах значительное, если не доминирующее, место.

²⁰ Кстати, колоссальный потенциал традиционной культуры практически никак не использовался в недавнее время, когда страна занималась реализацией проектов в рамках программы «Толерантность».

и оказались за бортом. Пословицы из образно-логической стратегии – обобщение жизненных ситуаций – превратились в сокровищницу нравственных заповедей²¹. Сказочная проза, несмотря на свое внутреннее разнообразие, была сведена к воспитательной функции и идее победы Добра над Злом. Даже для волшебной сказки это не корректно. Основной закон волшебной сказки можно сформулировать так: человек, совершающий правильный выбор, всегда достигает своей цели. Жизнь представляется в сказке как цепь точек выбора и испытаний, поэтому сказка оказывается первой в культурной истории и идеальной биографией человека²².

Интересно, что это воспитательно-дидактическая оптика вращается в восприятие и трансформирует зрение. Это и есть путь к мифу. Так, методисты и учителя уверены, что всем известная сказка «Пузырь, соломинка и лапоть» имеет воспитательное значение – рассказывает про ценность дружбы. Но сам текст можно прочесть совсем по-другому. Например, с точки зрения «элементарной физики»: что-то горит, что-то лопается, что-то тонет²³.

Советская идеология – через школу, вуз и т. д. – научила тому, что нельзя доверять тексту как таковому. Правильные смыслы сформулированы только в учебниках и методических пособиях. Вследствие нравственно-дидактической мясорубки колоссальный и уникальный педагогический потенциал фольклора оказывается невостребованным.

А ведь для наших предков фольклор был единственной образовательной системой, а значит, учил всему. И снова возвращаемся к нашим «сказ-

²¹ В этом случае мы, не замечая, дискредитируем то, чем могли бы и должны гордиться: русский пословичный фонд, по все видимости, самый большой в мире, поскольку русский язык обладает самыми богатыми синонимическими рядами.

²² А как справлялись учителя и сознание учеников с бытовыми сказками, где просто отсутствуют категории Добра и Зла и можно вытворять все, что угодно (например, манипулировать мертвыми телами), для меня всегда было страшноватой загадкой.

²³ В рамках курса историко-культурного краеведения в одной из школ Ханты-Мансийского автономного округа проводился урок по этому типу сказок. Ни о каких нравственных смыслах на уроке не говорилось, зато сопоставлялись сказки разных народов: русская («Пузырь, соломинка, лапоть»), мансийская («Стружка от Стрелы, Зоб Куропатки и Стелька в Русском Башмаке») и сказка братьев Гримм («Уголек, соломинка и боб»). В результате урока дети сами сочинили свои сказки по усвоенной модели. Только рассказывали они уже о похождениях современного мусора: шкурке от мандарина, обертке от жевательной резинки, пробке от бутылки с кока-колой.

кам». Ни одна детская программа этнографического музея без фольклорного материала обойтись не может. А если мы не доверяем самим текстам и не понимаем, как они «работали» в педагогическом смысле, то вынуждены замещать все это занимательными симулякрами.

Современная наука vs позитивистская мифология

Наука, изучающая мифологии, фольклор, традиционные культуры, в последние сто лет всегда находилась на переднем крае развития гуманитарного знания²⁴. Системность мифологических представлений о мире давно понята наукой. Созданы модели общего мироустройства (мифологическая модель мира), ритуальных сценариев, отдельных фольклорных жанров. В трудах М. Элиаде, К. Леви-Стросса, В. В. Иванова, В. Н. Топорова, отечественной этнолингвистической школы (словарь «Славянские древности»), В. Я. Проппа, Б. Н. Путилова, в энциклопедическом словаре «Мифы народов мира» и др. рассеяно великое множество идей для музейных проектов и, в частности, экспозиций.

Отечественная музейная практика находится в плену давно устаревшего позитивизма – точнее, некоего безличного усредненного знания. Музейные экспозиции так и строятся на разрыве материальной и духовной культур; в науке давно этот разрыв преодолен. Музей так и продолжает демонстрировать механическую (правда, прошедшую «кабинетную» классификацию) совокупность занятий крестьян, а не репрезентировать картину мира. Музейные объяснения традиционной культуры строятся без учета ее собственной логики, то есть она не понимается как другой тип культуры – со своими внутренними закономерностями восприятия, понимания и освоения мира. Интересно, что этот разрыв может проходить через практику конкретного музея: научные сотрудники создают блестящие современные концепции, а экспозиционеры продолжают строить анахронические экспозиции. (Впрочем, это может быть один и тот же человек.)

Данная ситуация характерна не только для этнографической тематики, но и для истории и литературы.

²⁴ За исключением периода 1930–1950-х годов в нашей стране, когда методология была сильно трансформирована идеологией. В «большой» науке в 1970–1980-е годы ситуация изменилась, хотя она продолжала такой оставаться – и во многом остается – на уровне учебников и массовых культурных представлений.

У всего этого есть и довольно тревожная изнанка. Если музеи не поймут как собственную функцию популяризацию современного научного знания, то массовое сознание так и будет захватываться многочисленными и разношерстными идеологическими фантазиями и мистификациями: неоязычниками²⁵, эзотерики, оккультисты, конспирологи, националисты всех мастей и пр.

Пример: такое прекрасное дело, как изготовление народных кукол, за последние годы подверглось мощному эзотерическому переосмыслению. Кукла или оберегает, или приносит богатство, или возвращает любовь мужа. Конечно, у народных кукол были магические функции, но отнюдь не у всех, а только у ритуальных видов. Куклы, которыми играли дети, магического значения не имели.

«Моделирование этнокультурного пространства» vs иллюстрации к классификациям

Традиционный этнографический музей, очевидно, и понимал свою миссию как материализованное представление академической классификации народоведческого знания. Дмитрий Баранов, этнограф, сотрудник РЭМа, подмечает, что «классификационная сетка всегда явственно проступает сквозь музейные собрания»²⁶. Добавлю, что не менее явственно она проступает и в классических экспозициях. Сводя научное знание к классификациям, избегая теоретических методологий, аналитических методик и толкований, музей при этом имеет претензии «на обладание истинными смыслами вещей и правильную интерпретацию/репрезентацию культуры»²⁷. Ситуация странная, ибо основные этнологические теории интерпретации созданы отнюдь не в музейных стенах и музей с ними явно вступает в противоречие. Впрочем, музейщики упорствуют и изо всех сил держатся за классическую, давно устаревшую, этнографическую парадигму. Чаще всего им

²⁵ Ситуация в фольклоре и этнографии уже давно печальна. Обычному человеку, в том числе и учителю, доступны лишь разнообразные идеологические мистификации в области славянской мифологии. В книжных магазинах в разделе «Эзотерика» есть даже целая секция «Славянство», в то время как раздела, посвященного фольклору и этнографии, нет обычно вообще.

²⁶ Баранов Д. Указ. соч. С. 22.

²⁷ Баранов. Указ. соч. С. 23. Автор при этом подчеркивает, что сами эти классификационные концепции изменчивы во времени, субъективны и часто противоречат друг другу.

кажется, что представления о «мировом древе», двоимирии, циклическом времени календаря и человеческой жизни слишком сложны для посетителей. На самом деле это архетипы, коренящиеся в сознании каждого человека, а вот академическая классификация может быть интересна – если говорить честно! – только горстке ученых, которая этой классификацией занимается.

Противостоять этому может только новое понимание целей этнографической экспозиции. Олег Лысенко, этнограф, сотрудник РЭМа, пишет: «Этнографическая экспозиция – это прежде всего моделирование этнокультурного пространства»²⁸. Одной из первых ласточек новых концептуальных подходов к этнографической экспозиции стала выставка РЭМа «Славяне Восточной Европы. Человек в этнокультурном пространстве» (выставка открылась как временная в 1992 году и просуществовала более 10 лет). Автором идеи и куратором ее и был О. В. Лысенко²⁹. Последующие выставки РЭМа нечасто, но строились на концептуальных моделях: ритуальный сценарий человеческой жизни, пространство календарных праздников, противостояние «мужского» и «женского» миров в традиционной культуре и т. д.

Примеры

Несколько лет мы создавали интерактивное пространство для коррекционной школы «Динамика» (Санкт-Петербург), взяв за основу двоимирие – противопоставление «этого» и «другого» мира, «дома» и «леса». Пространство разворачивается от сакрального центра (красного угла дома) через двор, возделанные поля, пастбища к лесу, который и мыслился крестьянином как опасный, мифологический «другой»

²⁸ Лысенко О. В. Форум: Этнографические музеи сегодня // Этнографический номер, 2007. № 6. С. 69.

²⁹ Обстоятельное изложение концептуальной модели выставки см. в кн.: Лысенко О. В. Выставка «Славяне Восточной Европы» как модель концептуальной экспозиции: вещь в музейном и этнокультурном пространстве // Материалы по этнографии. Российский этнографический музей. Т. III: Народы Белоруссии, Украины, Молдавии. СПб., 2010. С. 259–306.

³⁰ Кстати, знакомя с традиционным порядком мира, экспозиция выполняет очень важную функцию – прививает кодификационные навыки. Современный человек (особенно дети) в отличие от традиционного не очень четко себе представляет систему простейших отношений в мире: где какая вещь находится, как действует и с чем связана.



Выставочная версия проекта «Путешествие в страну людиков». Фестиваль «Музейный гид – 2012». © Фото: Анастасия Замятина

мир. Имея в основе единую картину мира, экспозиция легко трансформируется по смыслу, превращаясь то в пространство земледелия или ремесел, то в мифологический мир, населенный лешими и русалками, то в волшебное пространство сказки³⁰.

Создавая на фестивале «Музейный гид – 2012» выставочную версию проекта «Путешествие в страну людиков», мы организовали пространство вокруг «оси мира». Для традиционного человека место, где он живет, всегда должно быть уподоблено «центру мира»³¹. «Осью мира» стал «стоjar» – конструкция из жердей и кольев, вокруг которой строится стог. Конечно, наш «центр мира» отсылал к Фестивалю сена как

³¹ Это тоже архетип. Если человек ощущает, что он живет не в «центре мира», а на границе, ему плохо. Этим, кстати, объясняется патология провинциализма, абсолютно не свойственного традиционной культуре.

Олег Николаев.

Традиционный миф в плену у музейного мифа: как музейщикам перестать рассказывать детям «сказки»?



Проект экспозиции «Хлеб в традиционных представлениях восточных славян». Санкт-Петербургский музей хлеба.

к одному из результатов проекта. Но только, когда это было придумано, я понял, что стожар – действительно мифологичен как вариант «оси мира»³². А сам построенный стог имеет форму яйца – универсальный космогонический символ.

Разрабатывая проект новой экспозиции Музея хлеба (Санкт-Петербург), мы попытались соединить в зале, посвященном хлебу в традиционной культуре, три ритуально-мифологических сценария: человек в «биографии» хлеба; хлеб в биографии человека; обрядовый хлеб внутри годового круга. В результате в центре зала была помещена печь (тоже как образ «оси мира»), которая символизирует очаг и огонь,

³² Жердь-ось – посередине, три подпорки, четыре колышка вокруг, чтобы стог правильно оседал. Круг, который образует подстилка из веток. С точки зрения числовой символики: выделенная единица – ось; $3 + 4 = 7$, семь – число, описывающее вселенную (четыре стороны света, три яруса по вертикали). С точки зрения геометрической символики: квадрат, пирамида, круг.

Анализ ситуации: авторский взгляд



Игра «Русская деревня. Мир земледельца». Детский центр Санкт-Петербургского музея хлеба. Фото предоставлено автором статьи.

основной способ преобразования зерна в хлеб и кашу, природы в культуру. По периметру стен – по четырем временам года – развернулся рассказ о «биографии» хлеба и хлебе в народном календаре. Три модуля, ориентированные на печь, рассказывают о роли хлеба в главных ритуальных событиях жизни человека: родильный обряд – свадьба – похороны.

Проблематизация – объяснение – понимание vs иллюзия этнографической действительности

Еще один классический прием стратегии музейного мифа – создание иллюзии достоверности изображения этнографической действительности. Это так называемые «средовые комплексы»: конструирование

пространства избы, хозяйственных помещений, двора и т. д. Это пространство заполняется крестьянской утварью, обычно происходящей из разных мест. По законам этой же «маскировочной стратегии» (по словам Дмитрия Баранова) созданы и необыкновенно популярные нынче «русские горницы» в российских школах. Именно о таких музейных подходах японский музеолог М. Ямагучи заметил: «...все экспозиции страдают от состояния фальшивости»³³.

Во-первых, это музейная фантазия, которая подается не как откровенная фантазия на этнографическую тему, а как копия реальности. Это пространство, пусть даже и заполненное подлинными вещами, все равно «дребезжит» в восприятии от своей неподлинности. Во-вторых, такая «картинка», претендующая на завершенность, заведомо закрыта для процесса понимания, она не пробуждает любопытства, в ней нечего разгадывать и расшифровывать. Она, в конце концов, антиэвристична. И вы знаете, что в каждом музее России вы встретите такой «средовой комплекс» – с типовым набором предметов, с типовыми этикетками и типовым их расположением. При этом сами региональные и локальные традиции довольно сильно отличаются друг от друга, но музеи, их представляющие, делают их все на одно лицо.

И классификационный, и «средовой» экспозиционные подходы представляют традиционную культуру как нечто статичное, лишённое смысловой динамики и внутренних коллизий – они иллюстрируют и показывают, а не ставят вопросы и не объясняют³⁴. А ведь для современного человека традиционная культура в целом с ее картиной мира и особым «языком» – огромная проблема! Близость ее к нам – это культура наших дедов и прадедов – создает иллюзию того, что нам легко ее понять (на ней и строятся классические экспозиции), но на самом деле это другая культура, и для ее понимания нужно владеть эпистемологическими «ключами» к ней. На мой взгляд, дать эти «ключи» и есть одна из главных целей и экспозиций, и детских программ. Бу-

³³ Ямагучи М. Поэтика выставки в японской культуре // Открытый музей. 2004. № 3. С. 16.

³⁴ В современной ситуации избыточности информационного потока, вряд ли целесообразно музею включаться в эту «дурную бесконечность» увеличения информации. Он заведомо проигрывает в этом той же «Википедии». И не спасают ни подлинность и уникальность экспонатов, ни научная точность этикеток, ни ощущение сакральности пространства, в котором хранится прошлое.

дучи по сути мощным механизмом трансляции культурной традиции, музей частенько забывает о том, что транслируются только смыслы, а не факты. А смыслы, чтобы передаваться, должны быть объяснены. На самом деле, музей, наверное, и должен в идеале стать таким тотальным пространством объяснения и интерпретации.

Примеры

Для Детского центра Санкт-Петербургского музея хлеба бюро «Арт-Терра» разработало специальный интерактивный модуль, вернее, настольная игра (только в музейном, а не домашнем формате): «Русская деревня. Мир земледельца». На карте с изображением традиционного деревенского ландшафта можно пройти сложный, насыщенный проблемами и коллизиями путь земледельца от посеянного зерна до испеченного хлеба. Чтобы пройти этот путь, надо не только правильно



Экспозиционный модуль «Люди́ковские деревни. Словарь визуальных символов». Фестиваль «Музейный гид – 2012». © Фото: Анастасия Замятина

подобрать орудия труда и сориентироваться в пространстве, но и совершить нужные обряды (освятить зерно, вызвать дождь и др.), избежать столкновения с мифологическими персонажами – «хозяевами мест»: дворовым, полевиком, овинником... На подобных «проблемных» приемах построен и анимационный фильм, рассказывающий о «биографии» хлеба. Сходная игра – под названием «Поселенцы» – была разработана и в рамках проекта «Натуральное хозяйство» (Националь-



Детская интерактивная зона. Проект «Натуральное хозяйство». Национальный музей Республики Карелия. Фото предоставлено автором статьи.

ный музей Республики Карелия). И в том и в другом случаях игровая проблематизация этнографической реальности скрывает под собой объяснительные модели и ведет к пониманию.

«Проблемный» ракурс может внедряться в экспозицию не только через разнообразные интерактивные модули. Он может быть изначально задан эпистемологической моделью проекта. Так, в проекте «Путеше-

ствие в страну людиков» (Музей Кондопожского края), посвященного традициям людиков, – одного из карельских субэтносов (этнотерриториальных общностей), само слово «путешествие» трактовалось эпистемологически. В отличие от научной экспедиции «путешествие» предполагает широту взгляда, позицию стороннего наблюдателя, интегративный характер впечатлений. Поэтому в экспедицию-путешествие отправились не только этнографы, но и фотографы, кинематографисты, художники. Путешествие мыслилось как поиск современных форм и способов видения и репрезентации традиционной культуры людиков. Такая экспериментальная установка привела к жанровому и концептуальному разнообразию «продуктов» проекта: выставка арт-проектов, моделирующих средствами современного искусства этнокультурную традицию людиков, фильм, представляющий современную реальность сквозь призму мифологического видения карельских рун, фотопроjekt «Словарь визуальных символов», направленный на позна-



Экспозиционный модуль «Народный земледельческий календарь». Детский центр Санкт-Петербургского музея хлеба. Фото предоставлено автором статьи.

ние «genius loci» («духа местности») нескольких людиковских деревень. Экспозиция «Как кузнец Ильмаринен свататься ездил», основанная на противостоянии «мужского» и женского» начал в традиционной культуре и тоже на модели путешествия, только мифологического. Фестиваль сена, ядром которого стало состязание в традиционных видах сенокосных работ: косьба, работа граблями, стогометание, а периферией – мастер-классы по народным ремеслам, карельская кухня, этническая музыка. Проект «Музыка половиков», предполагающий импровизации джазовых музыкантов на основе ритмической структуры половиков.

Проект «Натуральное хозяйство» (Национальный музей Республики Карелия) предполагал иной способ проблематизации. Он был направлен на переосмысление и популяризацию ценностей традиционного образа жизни в контексте современных трендов экологичности, эргономичности, возобновляемости ресурсов и др. Этнокультурное наследие при этом обнаруживается в настоящем: в продолжающих существовать традициях кулинарии, огородничества, охоты, рыболовства и т. д. В ходе проекта был объявлен народный фотоконкурс «В натуре!», посвященный современному натуральному хозяйству; сняты образовательные видеоролики о технологиях смолокурения, валяния валенок, изготовления охотничьих лыж и др. В созданной экспозиции все эти «проблемные» подходы были заложены и в детское интерактивное пространство.

Сказки vs «сказки»

Еще одна причина неизбежного (в нынешней музейно-этнографической ситуации!) существования «сказки методической» – это отсутствие в экспозиции «голосов» (текстов и звуков) самой представляемой культуры. Почему-то крайне редко этнографические экспозиции сопровождаются контекстом самой традиции: фольклорными текстами; описаниями обрядов, записанными от носителей традиции; народными комментариями к бытовым предметам. Сопроводить экспонаты, например, текстами пословиц и загадок – не очень сложно и места много не займет. Но у предмета сразу появится «голос» – той культуры, из которой он вышел, и соответственно, объясняющий контекст. Причины кроются в действенности мифологемы: «В музей приходят не читать». Утверждение, на мой взгляд, ложное и более чем вредное. В музей приходят «читать», и в более широком семиотическом смысле – «считывать культурные смыслы», и в узком – читать вербальные тексты, эти смыслы воплощающие, комментирующие, объясняющие.

Подобная же мифологема срабатывает и в отношении акустического измерения экспозиции. Традиционно в музее звучит только голос экскурсовода, иногда замечания смотрительницы. По умолчанию представляемый мир звучать не должен, так же как не должен говорить о себе своими текстами. Право звучать имеют лишь музейщики, лишь они знают, как и о чем должна говорить экспозиция. Но она должна говорить сама: экспонатами, визуальными формами, текстами...

Отсутствие звуков в этнографической экспозиции и вовсе представляется нонсенсом, так как речь идет о бесписьменных культурах. Ситуация, конечно, меняется: технологии удешевляются, и во многих экспозициях появились медиакоски с записями фольклорных песен и звуков деревенской жизни³⁵.

Звуки могут не только создавать атмосферу или быть экспонатами, с помощью звуков можно создавать саму экспозицию. Так, в Детском центре Санкт-Петербургского музея хлеба таким образом был смоделирован народный земледельческий календарь. На колесе, изображающем годовой круг и разделенном на месяцы, написаны народные названия праздников, приметы и поверья, виды земледельческих работ и ритуалы. Если правильно совместить диски, то можно услышать звуковой пейзаж того или иного месяца: звуки пахоты, молотыбы, народные обрядовые песни, пение соловья, клич улетающих гусей и т. д.

В заключение хочется еще раз подчеркнуть, что «методической сказке» может быть противопоставлена настоящая фольклорная сказка. Она может звучать в экспозиционных аудиозаписях, пересказываться музейными педагогами. В Европе давно необыкновенно популярны студии сказки. У нас этого пока нет. Мы даже не представляем, как сказка рассказывалась настоящими сказочниками в деревнях. Ложные интонации «сказки методической» подстерегают нас и здесь, оказывая медвежью услугу – выявляя нравственные смыслы.

Сказка существует тысячелетия и сама знает, как, чем и чему она учит. Дети легко входят в сказочный мир и, если им не помешали педагоги разговорами о добре и зле, сходу усваивают законы сказочного мира и начинают сочинять на их основе свои сказки.

³⁵ Проект «Натуральное хозяйство», временные выставки музея-заповедника «Кижский».

Почему Наполеон разбил Бонапарта: война и дети в музеях¹

Иван Гринько, кандидат исторических наук, MA in Cultural Management, заведующий Лабораторией музейного проектирования Российского научно-исследовательского института культурного и природного наследия им. Д. С. Лихачева

«Не люблю ходить по музеям с экскурсоводами. Конечно, они все тебе объяснят, разжуют, но полочкам разложат – в общем, просветят. Но говорят они так много и так быстро тянут к другим экспонатам, что в голове очень скоро винегрет образуется. Выходишь потом из музея и ни черта не соображаешь: когда Наполеон разбил Бонапарта?»

То ли дело одному. Подойдешь к какой-нибудь старинной аркебузе, постоишь не торопясь, подумаешь: сколько же спичечных головок нужно в нее засадить, чтобы пальнуть?»

(Николай Федоров, «Тучков мост»)

«Когда было страшно и голодно, я рассказывал брату истории. Самая любимая была о том, что все, что со мной происходит, происходит не наяву. Я – сын китайского императора, который собрал тридцать ученых мандаринов, и они усыпили меня и показывают сон, чтобы я знал, какая плохая штука война, и когда вырасту и стану императором, никогда не воевал».

(Ури Орлев, «Человек с другой стороны»)

Музейная среда насыщена логическими противоречиями, и одно из наиболее ярких – взаимоотношения военных музеев и их детской аудитории.

Военные музеи являются, пожалуй, самыми популярными среди детей, конкурируя только с узкотематическими музеями – например естественнонаучными или музеями игрушек. В подтверждение этого тезиса можно привести данные из исследования по музейным предпочтениям

детей-мигрантов²: у детей младшего школьного возраста военные музеи заняли половину из шести наиболее популярных музеев Москвы, а у подростков в топ-3 вошли сразу две музейные институции, связанные с военной тематикой. Однако именно с этой наиболее благодарной аудиторией военные музеи расположены работать в последнюю очередь: их экспозиции почти никак не адаптированы под нужды детей, игровые моменты минимальны, а учебные пособия отсутствуют как класс. Подобный успех во многом связан не с качественной работой музея, а с двумя косвенными причинами. Во-первых, свою роль играет базовая интеракция: детей прежде всего привлекает возможность полазить по военной технике и что-то в ней покрутить, именно поэтому они в восторге от музея на Поклонной горе. Во-вторых, и мальчиков, и девочек привлекает мужественность, априори связанная с военной профессией.

С одной стороны, игнорирование запросов юных посетителей понятно: все равно придут, пусть не одни, так со школьной экскурсией; однако пренебрежение аудиторией уже начинает сказываться. По данным специального исследования ВЦИОМ, посвященного восприятию войны в Российской Федерации, оказалось, что только 30% соотечественников в течение последнего года посещали места боевой славы, мемориалы и музеи (ВЦИОМ, 2014), хотя еще в 2007-м этот процент был выше³.

Нельзя сказать, что и в мировой музеологии данная проблема окончательно закрыта: поиски оптимальных решений ведутся постоянно⁴. В России она усугубляется еще двумя факторами. Во-первых, большинство военных музеев является ведомственными, что накладывает определенный отпечаток на их структуру и деятельность. Во-вторых, «наши музеи до сих пор в какой-то степени находятся в плену советской пропагандистской машины. И, в частности, тема ВОВ обычно представлена в российских экспозициях до крайности примитивно

² Гринько И. А., Шевцова А. А. Дети мигрантов и музеи: мифы и реальность // Этнодиалоги: научно-информационный альманах. 2013. №3 (44). С.94-101.

³ «Великая Отечественная война – в рассказах и фильмах». Пресс-выпуск ВЦИОМ № 2607. Режим доступа: <http://wciom.ru/index.php?id=459&uid=114864>

⁴ Perresut Luca. Narratives of conflicts // European museum in 21st century. Setting the framework. Vol. 3. 2013.

¹ © Ivan Grinko, 2015.

и однобоко, с убогим пафосом красного уголка в клубе ветеранов»⁵. Чтобы понять весь масштаб проблемы, надо учесть, что в гипертрофированно милитаризированной культуре России⁶ трудно найти краеведческий или исторический музей, никак не затрагивающий военную тематику.

Кроме того, есть еще одна огромная ниша – школьные музеи, вопрос о которых поднимался даже на круглом столе в Общественной палате Российской Федерации: «Всегда существовали советы ветеранов, которые очень давили на административные органы и говорили: "Патриотическое воспитание должно быть, этим должны заниматься, значит, должен быть в каждой школе военно-исторический музей!" Буквально силой, административным путем насаждали военно-исторические музеи. Сейчас они составляют, по разным данным, 33% от общей суммы, порядка 600 военно-исторических музеев (из 1768 школьных музеев Москвы – И. Г.), но у нас есть центр военно-патриотического воспитания, который постоянно борется за увеличение численности военно-исторических музеев – они насчитывают 45%. Почему? Потому что они сюда включают краеведческие музеи, в которых есть обязательно какой-то раздел, посвященный Великой Отечественной войне или другим военно-историческим событиям»⁷. Такая пропорция характерна и для России в целом: по данным Центра детско-юношеского туризма и краеведения Министерства образования и науки РФ, «из 4780 школьных музеев, работающих в учреждениях основного и дополнительного образования учащихся, военно-исторических музеев – 1390» (Яхно, 2006), а к ним надо прибавить еще более 2000 исторических, так или иначе отсылающих к войне.

В данной статье мы не будем концентрироваться на морально-этическом аспекте проблемы и рассуждать, должны ли военные музеи и экспозиции воспитывать очередную порцию «пушечного мяса»

⁵ Гнедовский М., Охотин Н. Страдание как экспонат, или Музей строгого режима / как показывать в музеях «негативную» историю // Уроки истории. Режим доступа: <http://urokiistorii.ru/current/view/2528>

⁶ The military and society in Russia 1450–1917. Ed. by Eric Lohr, Marshall Poe. Brill Academic Pub. 2002.

⁷ Выступление Иксановой И.В. Круглый стол «Школьные музеи в информационную эпоху» (Общественная палата Российской Федерации, 28.05.2014. Режим доступа: <https://www.oprf.ru/press/conference/1159>



Дети любят играть в войну. Музей войны, Афины. © Фото: Анна Шевцова

или граждан, отдающих себе отчет в природе войны и цене победы. Хотя нельзя отрицать, что выбор одной из этих двух базовых концепций накладывает серьезный отпечаток и на стилистику музейного нарратива. Тем не менее, их можно и совмещать, что относительно успешно проделал Канадский военный музей, показав в разделе «Детская война» две плоскости военного времени, глазами самых маленьких участников Мировой войны: патриотическое приключение и совершенно неромантические голод и детский труд⁸. К тому же надо учесть, что, первая задача не является новой и оригинальной, а вот вторая требует кропотливой музейной работы и проектного подхода.

⁸ Режим доступа: <http://www.warmuseum.ca/firstworldwar/history/life-at-home-during-the-war/the-home-front/the-childrens-war/>

Очевидно, что военная экспозиция для детей должна быть такой же, как для взрослых, только лучше, однако и здесь у российских музеев есть серьезные проблемы⁹. Именно по этой причине надо обратить внимание на два важных момента. Первый – практический: проанализировать практику «малых дел», то есть удачный опыт того, как без глобальных затрат адаптировать военный музей для детской аудитории. Второй – концептуальный: как донести до маленького посетителя «трудные моменты», связанные с войной, и сам феномен войны.



Комиксы. Музей истории Каталонии, Барселона. © Фото: Анна Шевцова

Как привлечь ребенка в музей? Самый простой и беспроблемный вариант – игры. Здесь у музея есть огромное пространство для маневра: от экспонирования игрушечных макетов военной техники (Военный

музей Латвии, Рига)¹⁰ до переиздания классических игр в «военноизолированном» исполнении, как «мемори» с полководцами от Национального музея Второй мировой войны (Новый Орлеан)¹¹ или пазл с батальными сценами в Военном музее имени Витовта Великого (Каунас)¹².

Игры могут быть направлены на приобретение полезных навыков, связанных с военным делом: в Новозеландском военном музее и в Морском музее в Гринвиче (Великобритания) дети могут научиться передавать сообщение при помощи азбуки Морзе¹³. В краковском музее Армии Крайовы радиопередатчики установлены прямо в экспозиции, чтобы любой посетитель мог потренироваться в работе с телеграфным ключом и почувствовать себя связистом-подпольщиком. Есть и более увлекательные задания, скорее, косвенно связанные с войной: например, сделать военную эмблему или изготовить агитационный плакат (Музей ВМВ в Новом Орлеане).

Еще продуктивнее могут быть игры непосредственно в экспозиции. Здесь идеальным вариантом является случай, если само здание имеет непосредственное отношение к военной истории. Ярким примером служит музей «IX форт» (Каунас), расположившийся в подлинном железобетонном форте бывшей Ковенской крепости. Это дает огромные возможности для организации музейных квестов для детей, чем музей активно пользуется. Причем данные квесты могут быть связаны с подлинными историями, например «Рождественским побегом» 63 заключенных в 1943 году из концлагеря, в который была превращена крепость.

Военная тематика дает массу игровых ситуаций, которые можно использовать как в простом ориентировании, так и в «мусорной охоте»¹⁴. Иногда такой квест может быть информационным, как в Музее варшавского восстания, когда детям предлагается найти всю информацию о том, что произошло в конкретный день тех событий лета-1944. Одна-

¹⁰ Режим доступа: <http://www.karamuzejs.lv/>

¹¹ Режим доступа: <http://www.nationalww2museum.org/see-hear/kids-corner.html>

¹² Режим доступа: <http://www.armymuseum.co.nz/education/kids-zone/>

¹³ Режим доступа: <http://www.armymuseum.co.nz/education/kids-zone/>

¹⁴ Общее название игр, направленных на последовательный поиск отдельных предметов.

⁹ Гринько И. А. «Мы должны услышать этих солдат...» // Музей. 2014. №8. С. 22–27.

ко этот вариант предполагает как минимум качественную навигацию, массовый раздаточный материал и информационную насыщенность экспозиции.

Впрочем, есть возможность организовать игру и в «небоевом» здании: удачным можно назвать опыт Свердловского областного краеведческого музея, который на выставке «Великая и забытая», посвященной Первой мировой войне, при помощи подлинных снимков придумал игру для будущих разведчиков.

В игру можно превратить и сами объекты показа. В Военном музее Витовта (Каунас) рядом с грандиозной картиной «Битва под Оршей» дана ее копия, разбитая на пронумерованные эпизоды, что помогает лучше понять само событие, вызвать интерес к отдельным его деталям, научить анализировать художественное произведение.

В том же музее был сделан интересный ход, который непосредственно относится к детской аудитории и позволяет решить сразу несколько стандартных музейных проблем. Так, отдельный зал был отдан под экспозицию вещей, сделанных местными реконструкторами. Это дало возможность показать неаутентичные вещи в экспозиции без потери доверия к остальным предметам, и вместе с тем музей получил стабильное и лояльное сообщество. Нельзя не отметить, что реконструкторы, поисковики, моделисты – это те детские и юношеские аудитории, с которыми военные музеи обязаны работать целенаправленно. Хороший пример – уже упоминавшийся Музей армии Крайовы в Кракове, пространства которого отданы детскому военному клубу. Однако здесь музею надо максимально осторожным и канализировать интерес к санкционированным убийствам в нужное русло, в противном случае можно воспитать главу самопровозглашенной армии.

Многие вопросы могут быть заданы в специально адаптированном для детей игровом путеводителе¹⁵, причем как по всему музею, как в Королевском военном музее в Брюсселе¹⁶, так и связанном с отдельной историей. Примером последнего является издание Музея Метрополитен *Let's look at this armor*, рассказывающее ребенку

¹⁵ Агапова Д. «Да и нет не говорить, черное и белое не называть» // Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия. М., 2012.

¹⁶ Режим доступа: <http://www.brusselmuseums.be/en/activ.php?id=1176>



Анимация. Военный музей, Рига.
© Фото: Анна Шевцова

о рыцарском облачении и позволяющее увидеть в вооружении не только орудие убийства, но и произведение искусства.

Многое зависит и от самой музейной среды, того антуража, к которому дети относятся куда внимательнее, чем взрослые. Возможно, поэтому в Музее Варшавского восстания дети проводят по несколько часов: оригинальное пространство для них уже само по себе стимул остаться здесь подольше.

Впрочем, здесь, как и в случае с играми, всегда можно выбрать и простые, но запоминающиеся ходы, например, элементарные подстилки в камуфляжной окраске (Музей войска польского в Варшаве), действующая военно-полевая кухня (Музей техники Вадима Задорожного, Красногорск, Московская область), возможность поднять меч и примерить рыцарский доспех (Музей истории Каталонии).

Нельзя отрицать того, что предложение российских военных музеев для детей постепенно расширяется: там уже не только «можно подкрепиться на военно-полевой кухне», «можно даже прокатиться на некоторых экспонатах», а для полного счастья «захватывающую прогулку по подземным коридорам можно подкрепить игрой в страйкбол или лазертаг».¹⁷ Далеко не все из этого списка можно назвать музейным продуктом, но тенденция скорее радует.



Образы сверстников могут сделать трагедию личной. Музей Оскара Шиндлера.
© Фото: Анна Шевцова

Все это можно назвать первым этапом в общении с детьми на военную тему. Гораздо важнее концептуальные подходы в передаче военной тематики детям. Здесь у музея есть неоспоримое преимущество, поскольку абстрактные вещи не всегда воспринимаются детским сознанием, в отличие от конкретных предметов. Одновременно с этим музей может дать уникальную возможность испытать тяготы службы на своих плечах: подержать оружие, примерить кольчугу или каску, почувствовать грубое сукно формы (Музеи Войска польского, истории Каталонии). Это часто снижает градус военной романтики и дает детям лучшее представление о настоящей, а не парадной стороне военного дела. Не обязательно, чтобы реализм был материальным: иногда достаточно запахов, как в экспозиции о военных преступлениях в Музее варшавского восстания.

Однако без абстракций все равно не обойтись, и здесь в объяснении незаменимы карты и фотографии. Особенно карты, поскольку они сильно способствуют развитию у детей пространственного мышления, одновременно давая в конкретной форме массу абстрактных вещей¹⁸. Достойной альтернативой может стать инфографика, которая все чаще используется в музеях.

Фотография делает абстракцию пугающе реальной: «Сотни архивных черно-белых фотографий говорят о войне больше, чем любые слова. Фотографии отлично дополняются рисунками и картами. Не каждый взрослый сможет понятно объяснить ребенку, что значит слово "блокада" и как в ней оказался такой огромный город»¹⁹.

Военная история, как никакая другая, изобилует всяческими историческими развилками, и вопрос, «что было бы, если...» здесь всегда уместен. Это не только дает простор для интерпретаций, но и позволяет вовлечь детей в анализ ситуации, стимулирует их воображение задачами из серии «Если бы в кузнице гвоздь был...»²⁰. Это позволяет

¹⁷ Все цитаты даны из рекламных текстов московских военных музеев.

¹⁸ Гринько И. А. Шевцова А. А. «Реанимируя Андерсена»: музей и карта в формировании современных идентичностей // Культурологический журнал. 2015.

¹⁹ Рапорт А. «Я говорю с тобой из Ленинграда...», 2013. Режим доступа: <http://www.parmambook.ru/articles/465>

²⁰ Имеется ввиду знаменитое стихотворение Самуила Маршака «Гвоздь и подкова».

обращать внимание на полифакторность войны, связь между великими и обыденными событиями. Кроме того, такие ситуации наглядно демонстрируют сложность военного дела, формируя чувство личной ответственности и внимание к мелочам.

Как известно, отравляющие газы и эскимо были изобретены в один год – этот пример, доступный почти любому ребенку, лишь один из сотен «пинбол-эффектов», которые связывают военную историю и повседневную жизнь. Данный момент очень важен, поскольку война, даже вдали от полей сражений, может изменить все аспекты бытия: от демографии до личной гигиены. Именно поэтому детям необходимо рассказывать о последствиях войны во всем их многообразии, не ограничиваясь территориальными приобретениями и потерями.

К тому же именно война всегда была главным стимулом к научно-техническому прогрессу, и в России этот тезис справедлив, как нигде. Символы российского изобретательства А. Попов и А. Можайский были офицерами, Д. Менделеев создал прототип танка и анализировал формулы бездымного пороха, Н. Пирогов впервые применил эфирный наркоз и гипсовую повязку в боевых условиях, а уж про советский период говорить не приходится. Это позволяет не только привлечь внимание детей к конкретным военным сюжетам, но и обращает внимание, что войны выигрываются не только благодаря повальному героизму, но и за счет превосходства в сфере науки.

Когда речь заходит от «трудных моментах истории», и не только о них, значительно облегчить понимание может персонализация, обращение к чувству личной причастности. Последнее можно развивать в двух направлениях. Традиционно – через семейную персонификацию исторических событий: «Мы ищем на черно-белой книжной странице тот грузовик, на котором уезжает из города десятилетний мальчик – мой дед»²¹. С другой стороны, историю войны можно показать через судьбы других детей, и с этой точки зрения очень интересен раздел экспозиции Центрального музея вооруженных сил, посвященный детским образам войны. Кроме того, здесь всегда есть огромный пласт художественной литературы от «Мальчииков в бантиках» до «Дневников Анны Франк».

²¹ Рапопорт А. «Я говорю с тобой из Ленинграда...», 2013. Режим доступа: <http://www.papmambook.ru/articles/465>



Военный музей – лучшее место для вечных ценностей. Музей Оскара Шиндлера. © Фото: Анна Шевцова

При этом абсолютно не стоит бояться ухода от героизма к повседневности. «Мы рассказываем об обычных людях, которым выпало жить в экстраординарных обстоятельствах», – рассказывает Колин Мэксон, ответственный за семейные программы в Музее ВМВ Нового Орлеана²², и с его формулировкой трудно не согласиться. Именно такой подход является самой коротким путем к пониманию сути войны.

²² <http://www.foxnews.com/travel/2014/11/07/taking-kids-to-world-war-ii-museum/>

Главным же остается вопрос о необходимости описывать детям ужасы войны, он всегда будет дискуссионным. На наш взгляд, в этом и заключается одна из основных функций военных музеев и музеев исторических травм, неслучайно немецкие школьники в обязательном порядке посещают музей в Аушвице-Биркенау. «Чувство трагического необходимо каждому из них для полноценного взросления»²³, и именно это чувство позволяет стать ответственным гражданином. Впрочем, здесь тоже есть решения, позволяющие оградить в экспозиционном пространстве совсем маленьких посетителей от настоящих кошмаров прошлого. В Музее варшавского восстания для этого придуманы специальные высокие тумбы, куда маленький ребенок не может заглянуть самостоятельно, а более взрослые посетители оставляют выбор за собой.

Для смягчения этого эффекта можно использовать испытанный прием превращения были в сказку, как это делал Пол Гэллик, описывая в своей повести «Снежная гусыня» трагедию в Дюнкерке: «Там люди лежат на берегу, как подстреленные птицы, – говорит он ей, собираясь в путь. – Как те птицы, которых мы находили и приносили сюда и выхаживали. Они брошены там, их бьет шторм, а над ними летают стальные ястребы и коршуны, и им негде укрыться. Им нужна помощь, девочка, как нашим птицам бывала нужна помощь. Поэтому я должен плыть»²⁴.

Не стоит забывать и о том, что сказка является одним из вариантов терапии военной травмы. Александр Милн, Туве Янссен, Джон Рональд Руэл Толкиен, Клайв Льюис – стимулом для творчества этих авторов стали ужасы пережитых ими войн, и они пытались скрыться от своих кошмаров в придуманном ими самими уютном и понятном мире сказки, где все приключения обязательно кончаются хорошо. Кстати, это тоже может стать детской темой для военного музея.

Вместе с тем, некоторых вещей в военных экспозициях быть не должно в принципе, прежде всего обобщающей демонизации отдельных народов. Обретенные в детстве негативные этнические стереотипы могут зафиксироваться надолго, бороться с ними позже будет очень тяжело. Гораздо перспективнее показать стереотипных врагов как союзников или просто людей, как сделал Приморский объединенный музей

²³ Раппопорт А. См. там же.

²⁴ Гэллик П. Снежная гусыня. М., 2013.

им. В. К. Арсеньева, введя в выставку про Первую мировую войну сюжет о японских докторе и сестрах милосердия, работавших в России в тот период. Простая истина от героя книги «Место, где растут подсолнухи»: «После зимы приходит весна, и снова цветут цветы. После войны приходит мир»²⁵ гораздо эффективнее во всех смыслах, чем реанимация национальных конфликтов.

Именно поэтому классик современной музеологии Томислав Шола жестко заявил, что «музеи войны являются *contradictio in adjecto*²⁶, потому что музеи существуют для того, чтобы увековечивать ценности, а ненависть, какой бы природы она ни была, не должна увековечиваться и приумножаться»²⁷.

Игнорировать войну как часть человеческой истории невозможно, но стоит ли сегодня повторять прежние ошибки и будить в детях только эмоции вместо вопросов? «Историки описывают события преимущественно в терминах вооруженных столкновений, которые, безусловно, и определили исход конфликта. Но его следует понимать и как факт, изменивший жизнь сотен миллионов людей, многие из которых не видели ни одного поля сражения. Страх увечья или смерти – общий для всех, особенно в наступившем веке бомбардировок. Но помимо этого люди страдали от многих других несчастий: от голода и болезней, отсутствия любимых, распада общин»²⁸. Задачей военных музеев становится показ этих фактов таким образом, чтобы они были понятны даже взрослым. И тем более – детям.

²⁵ Подробнее об этой и других детских книгах про японо-американский конфликт в статье Марии Бостон «Память и прощение. Трудные исторические темы в произведениях для детей». Режим доступа: <http://www.papmambook.ru/articles/1336/>

²⁶ Противоречие по определению – лат.

²⁷ Шола Т. Вечность здесь больше не живет. М.: Изд. дом «Ясная поляна», 2014. С. 106.

²⁸ Хейстингс М. Вторая мировая война: Ад на земле. М.: Альпина нон-фикшн, 2015. С. 476.

Методический подход

«За мной, мой читатель!»: опыт создания литературных выставок для детей в Музее Анны Ахматовой в Фонтанном доме

Леонид Копылов, программный директор НП «Проект «Культура», президент общественного благотворительного фонда друзей Музея Анны Ахматовой в Фонтанном доме

Анна Соколова, заместитель директора по развитию Музея Анны Ахматовой в Фонтанном доме

Данная статья описывает опыт работы с литературными выставками, которые были созданы Музеем Анны Ахматовой в Фонтанном доме за десять последних лет. Эта работа, разумеется, не укладывается в рамки статьи – конспект всегда всего лишь конспект, но и не выходит за ее рамки. Пытливый специалист наверняка найдет способы перенести этот опыт на другие сферы.

Статья делится на три неравные части: условно теоретическую и две условно практические. Читать их можно в любом порядке. Первая кратко характеризует глубину проблемы. Вторая и третья описывают алгоритмы работы по созданию выставок, их технологический итог. Путь от выставки к выставке в ретроспективе кажется идеально прямым, но на деле дорога была покрыта рытвинами и ухабами, а цель, которой посвящена третья часть, в процессе ощущалась весьма расплывчато.

Сегодня мы отчетливо понимаем, что смысл наших поисков всегда имел один вектор: мы стремились к личностному развитию читателя. Никаких иных целей мы не преследовали. Именно это надо иметь в виду при чтении этой статьи, потому что слова, работающие в одном контексте, в другом «теряют имя действия».

Книга

Есть такая сказка. «Девочка пряла пряжу у колодца, уронила в него веретено и прыгнула в колодец вслед за ним, боясь наказания злой мачехи. Когда она очнулась, обнаружила себя на прекрасном зеленом лугу, а вокруг много-много цветов и светит яркое солнышко. И там говорили хлебы, кричали яблони, а Матушка Метелица после нескольких лет службы, которые пронеслись как один день, щедро наградила ее за прилежность и трудолюбие».

Сказка называется «Госпожа Метелица»¹. Ее нехитрый сюжет-путешествие легко усваивается и во многом предсказуем благодаря нашему чувству справедливости и литературным ассоциациям. Мы легко принимаем условность фантастического мира, особые законы его пространства и времени. Но стоит «сменить оптику», и перед нами откроется новый горизонт.

Как и многие литературные сказки, «Госпожа Метелица» – это стилистическая и дидактическая обработка фольклорного сюжета. Древность этого – более тысячи лет, а сам образ госпожи Метелицы, заставляющей девочку вытряхивать свою перину, благодаря чему на всем белом свете идет снег, трактуется как олицетворение древнего женского божества земли.

История создания сказки переносит нас в начало позапрошлого века, когда немецкие романтики братья Гримм включили ее в состав сборника, спровоцировав на соби́рание фольклора исследователей всего мира. Жизнь сказки в России связана с именами таких блестящих писателей-переводчиков, как Самуил Маршак и Борис Заходер, и косвенно затрагивает проблему перевода. Название сборника – «Домашние и семейные сказки» – вводит нас в круг семейного досуга позапрошлого века.

Подобно колодцу из сказки – порталу в мир писательской фантазии, сама сказка, как любая другая книга, – портал в бескрайний мир культуры. Однако этот портал открывается лишь грамотному читателю.

Читатель – настоящий герой выставки

Так же, как смотреть не означает видеть, научиться читать не означает научиться читать художественную литературу. Мысль не новая, попро-

¹ Полностью читать по ссылке:

http://www.grimmstories.com/ru/grimm_skazki/gospoza_metelica

бум подновить ее, переведя разговор в плоскость личностного развития.

Согласно теории Жана Пиаже² и Льва Выготского³, мышление человека развивается, проходя несколько периодов, каждый из которых оставляет в личности свой след. Эти периоды могут «перемешиваться», протекать одновременно. Их формирование может проходить параллельно. Личность никогда не бывает завершенной или совершенной – это непрерывный путь развития.

Теория периодов-стадий имеет и более локальные интерпретации, сошлемся здесь, в частности, на стадии эстетического развития, разработанные американским ученым Абилай Хаузен⁴. Пять стадий читательской культуры, приведенные ниже, – наша собственная адаптация этого исследования.

1. Читатель этой стадии – сам является **рассказчиком**. Главным для него в тексте является сюжет, который он начинает пересказывать, а текст анализирует субъективно, воспринимая преимущественно самые очевидные детали. Его суждения вплетены в его пересказ. Эмоциональная окраска восприятия рождается так, как если бы он вошел в книгу и стал частью повествования. Это в чистом виде дискурс. Сталкиваясь с человеком любого возраста в этой стадии, мы должны давать задания на оценку текста со стороны. Это не суждения, а впечатления от образа. Если у него есть отношение к сюжету, он просто вставляет свои впечатления в рассказ. Некоторые читатели не могут воспроизвести сюжет, но могут пересказать собственные впечатления.
2. На этой стадии читатель начинает строить собственные **конструктивные опоры** для взаимодействия с произведением искусства. Для этого он использует наиболее доступные ему инструменты: собственные ощущения и переживания, сознательное и бессозна-

тельное знание о себе и об окружающем его мире. Если произведение не укладывается в эти рамки, он теряет к нему эмоциональный интерес и дистанцируется от него.

3. Эту стадию характеризует готовность читателя взять на себя **роль критика или историка литературы**, читатель начинает оперировать своим интеллектом. Он готов идентифицировать произведение по автору, жанру, литературному направлению, времени и месту создания произведения. Он использует для этого имеющуюся у него информацию и готов пополнять ее. Он верит, что художественные свойства классифицируются, а значения и сообщения могут быть объяснены и рационализированы.
4. Читатель этой стадии ищет личные точки соприкосновения с книгой. Погружаясь в текст и его значения, он начинает ценить его формальные особенности. На этой стадии рождается художественное восприятие текста – восприятие, при котором форма, **содержание книги и личностная история самого читателя переживаются в синтезе**. Теперь критические навыки поставлены на службу собственных чувств и интуиции, наделяя произведение глубоко личными символическими значениями и переживаниями. Каждая новая встреча с произведением – это шанс для появления новых сравнений, идей, переживаний, а главное – шанс нового знакомства с собой.
5. На этой стадии читатель выступает **в роли соавтора создателя текста**. Обладая известным кругозором, этот читатель сочетает личное созерцание с универсальным опытом, создавая «собственный текст» произведения. Его общение с книгой имеет длинную историю, однако привычный пейзаж произведения в любую минуту готов предстать для него в неожиданном ракурсе. Книги, как старые друзья, существуют для него и в каждодневном общении, и в возвышенной плоскости одновременно.

Развитие читательской культуры напрямую связано с тем, насколько уверенно чувствует себя читатель внутри каждой из этих стадий и насколько все они работают на общение с книгой. Характеристики стадий – подсказка. Без нее не удастся создать ни одной сколько-нибудь серьезной задачи на развитие. Без нее невозможно увидеть нашего посетителя. **Читатель в процессе своего развития и есть настоящий герой выставки.**

² Режим доступа: <https://jean-piaget.wikispaces.com/>

³ Выготский Л. С. Мышление и речь. М.: Лабиринт, 1999. Режим доступа: http://pedlib.ru/Books/1/0162/1_0162-1.shtml.

⁴ Музей и школа: диалог в образовательном пространстве. Вып. 2 «Образ и мысль». Сб. статей. СПб., 1997. Режим доступа: <http://www.vtshome.org/>.

Жанр выставки

В афишах музея такой жанр обозначается как «выставка-игра». В пресс-релизах – «книга, перенесенная в пространство зала». В наших рабочих разговорах – «не иллюстрация, а самостоятельное произведение, выстроенное по законам литературного произведения». Интересней определить жанр по сути. Во всех упомянутых теориях стадийного развития существует понятие «зона проксимального или ближайшего развития». Она представляет собой участок развития от того момента, когда ребенок в состоянии решить ту или иную задачу с помощью взрослого или более компетентного сверстника до того момента, когда он может решить эту же задачу самостоятельно. Это движение от зависимости к самостоятельности. Жанр выставки по ее сути – материализованная зона ближайшего развития, лаборатория или мастерская творческого чтения. Объектом лабораторного анализа становится литература, которая содержит в себе задания на развитие и тем самым способствует формированию стадий эстетического развития.

Миссия

Есть ли какой-либо смысл в работе, результаты которой мы никогда не увидим?

Злая ведьма загнала мальчика Ивашечку на дуб и грызет его железными зубами. Спасают мальчика от беды гуси-лебеди, но не первая и не вторая, а только третья стая. Эту сказку пересказал в одной из своих статей Виктор Шкловский, закончив ее так: «Не может человек подняться один и просит людей, которые до него думали, мечтали, негодовали, упрекали; с ними говорит “Возьмите меня с собой! – Не могу! – отвечает книга. – Спроси другую!”» Значит, миссия – не гарантировать грамотность, а дать шанс. Это смысл работы.

Как мы работаем?

Вынесем за скобки мучительный выбор авторов или круга литературы. По большому счету он не принципиален. Это должна быть хорошая литература, испытанная временем или нашими представлениями о прекрасном. Здесь нам в помощь и юбилейные даты, так как книга попадает в круг общественного внимания, и наши собственные представления об актуальности той или иной детской литературы или желание сделать ее актуальной⁵.

Нашу работу можно разделить условно на пять этапов.

Шаг первый. Основной работы является анализ литературных текстов по ряду единых параметров, формальных признаков (время, пространство, авторская позиция, набор общих и частных творческих принципов, литературный контекст произведения), который выявляет специфические для художественной литературы в целом и для каждого отдельного автора способы превращения реальности в художественный текст.

Освоение этих принципов и есть те задачки, которые предстоит решать читателю на пути «от зависимости к самостоятельности»⁶.

Второй и третий этап работают параллельно. Верность решений, предложенных на одном этапе, проверяется на другом.

Шаг второй. Планирование деятельности посетителя выставки. Здесь необходимы ответы на множество вопросов. Какие задания на развитие читательской культуры будет решать зритель на этот раз? В какие отношения с выбранным произведением он вступит (примерит ли на себя роль героя, будет ли разгадывать перипетии сюжета, посмотрит ли на текст критически извне – начнет ли сопоставлять с другими художественными текстами или даже «текстом» собственной жизни)?

⁵ Так, одна из первых выставок была приурочена к 200-летию Н. Гоголя («О, не верьте этому Невскому проспекту», 2009 год); в следующем году отмечалось 110-летие Антуана де Сент-Экзюпери, и мы использовали этот повод, чтобы поговорить об отношениях взрослых и детей (выставка «Планета Людей, или Одни только дети знают, чего ищут»), в 2011 году мы рассуждали о законах покорения волшебного времени и пространства вместе с героями немецких сказок (выставка «Караван сказок»), а в 2012-м вспоминали традиции семейного чтения и путешествивали с героями научно-фантастической и приключенческой литературы (выставка «Круг чтения»).

⁶ Выставка, посвященная Н. В. Гоголю, стала своеобразной «пробой пера», в ходе которой мы попытались испытать все составляющие ее элементы: от попыток «распредмечивания» гоголевских текстов (зрители в ходе практического эксперимента выясняли, «всякая ли птица долетит до середины Днепра», а из полупрозрачных петербургских декораций вырастал таинственный Гоголь-город) до опыта «вживания» в гоголевские персонажи; апробировали зачатки работы с языком (анализировали построение Гоголем сложных барочных фраз, выкладывая их фрагменты «следами» на «Невском проспекте», а тонкости перевода с малороссийского постигали с помощью гигантского лото). Примеры заданий в части «Картинки с выставки», пункты 1, 2, 3.

Посильна ли ему эта деятельность? Какие опыты каждый раз ему необходимы? Как он получает эти опыты? В какие отношения он вступает со своими ровесниками или значимыми взрослыми?⁷

Шаг третий. «За мной, читатель!» – поиск мотивации деятельности посетителя. Главных мотивов всего два: книга и игра. В каком-то смысле это одно и то же, особенно в детской книге. (Этот эксперимент может проделать каждый, проанализировав приемы, с помощью которых писатель стремится удержать читателя в мире собственных фантазий.) На этом этапе происходит отбор фрагментов текста выбранного произведения – по принципу увеличительного стекла. Выбранные фрагменты, как «дано» в классической формуле перед «требуется доказать», – тот «необходимый и достаточный» материал для очень локального задания, связанного с развитием строго определенных качеств читательского мастерства, с расширением его опыта общения с художественной структурой произведения. Главная задача этого этапа – облечь развивающие задания в форму игры. Усиливая игровую мотивацию, стоит для себя ответить на вопрос, в какой творческой работе наш зритель проявит себя наиболее отчетливо: в конструировании или складывании пазлов, в рисовании или письме, в театральной игре или сочинительстве? Итогом работы на этом этапе является набор фрагментов и сопровождающих их игровых заданий.⁸

Четвертый и пятый – этапы, когда в команде появляется художник⁹, – тоже идут параллельно. Найденные на каждом этапе решения взаимно корректируются.

Шаг четвертый. Фрагменты текста и игровые задания на этом этапе подвергаются новой переработке: «пересказываются» языком про-

странственных конструкций. Отдельные игры собираются в пять-шесть игровых зон, которые получают свой художественный образ. Идет подробная разработка игровой среды со всеми ее составляющими: игровым полем, набором «реквизита» и правилами-пояснениями¹⁰.

Шаг пятый. Выстраивание сюжета выставки – ее экспозиции, завязки, кульминации и развязки. На этом этапе определяется движение зрителя в пространстве выставки. В идеале этот путь должен быть осмыслен как путь познания (поклон классической дидактике). Вклад художника на этом этапе – архитектурное решение выставки, ее общий образ. Выставка обретает свою навигацию, маршрутные листы, сценарии индивидуального, семейного и группового посещения¹¹.

Если добавить к этому азарт, увлеченность предметом и квалификацию музейной команды, то пять шагов обязательно приведут к намеченной цели. Все остальные цели, в которые мы попадали, лучше назвать эффектами. Запланированными и не очень.

⁷ Примеры заданий в части «Картинки с выставки», пункты 3, 7.

⁸ Примеры заданий в части «Картинки с выставки», пункты 4-5, 10, 11.

⁹ Опытным путем мы поняли, что над игровыми выставками нам лучше всего работает с театральными художниками, которые мыслят пространство «зала-сцены» в одном с нами ключе, помогая авторам воплотить режиссерский замысел «действия» посетителей на выставке, создавая нужные «мизансцены» с помощью интерактивных объектов. Второе условие – мы сотрудничали именно с молодыми художниками, которые сами недавно закончили школу и ненамного старше наших посетителей. Присущий молодости азарт, готовность к «разрушению стереотипов», отсутствие шаблонов – важнейший залог успешной работы над выставкой-игрой. Пример в части «Картинки с выставки», пункт 9.

¹⁰ Примеры заданий в части «Картинки с выставки», пункты 4-5, 7, 8.

¹¹ Примеры заданий в части «Картинки с выставки», пункты 4-5, 6.

Несколько практических примеров в жанре «Картинки с выставки».

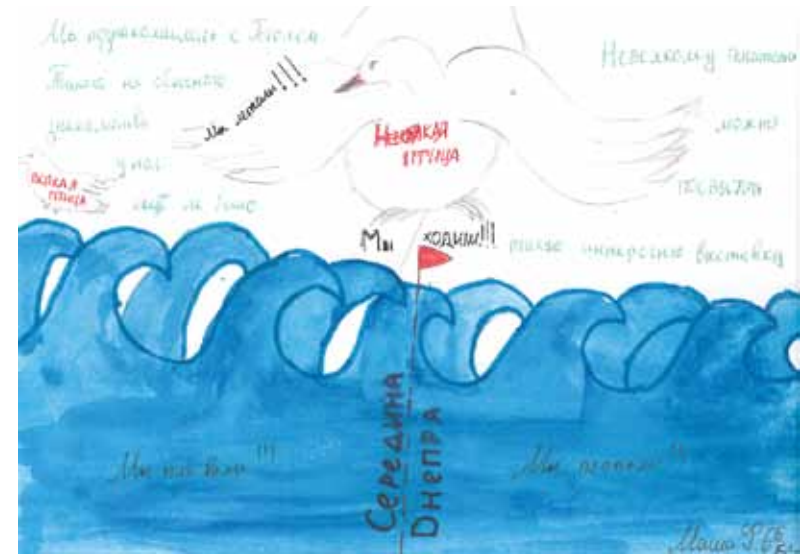
Первая выставка такого рода была посвящена Н.В. Гоголю. Мы долго гадали, как далеко уедет это колесо. Колесо оказалось прочным.



1. Проект «О, не верьте этому Невскому проспекту»¹², посвященный юбилею Н. В. Гоголя, был в высшей степени экспериментальным. Здесь закладывались многие решения, испытывались приемы. Мы тщательно изучали реакцию его участников: отзывы зрителей, учителей, родителей, детские сочинения и даже их рисунки.

¹² Выставка-игра «О, не верьте этому Невскому проспекту», 2009. Художник Виктор Григорьев.

Голова Гоголя – завязка путешествия по выставке. Она выполняла сразу две задачи: снимала излишнюю серьезность и включала ребенка в игру с текстами – с помощью рычага запускался механизм, который выбрасывал шарик с запечатанной в нем гоголевской цитатой. Внимательно прочитанная цитата указывала путь к той или иной игровой площадке выставки.



2. Игровой объект «Середина Днепра»¹³. При его создании вызывал у нас много споров: стоит ли так снижать гоголевские гиперболы. «Стоит», – отозвались библиотекари школ, в которых проходила выставка: число обращений к книге, где этот Днепр «вольно и плавно мчит сквозь леса и горы полные воды свои», увеличилось.

На выставке «О, не верьте этому Невскому проспекту» волны можно было двигать, а птиц мастерить и запускать в полет – долетит или не долетит до середины Днепра.

¹³ Детский рисунок.



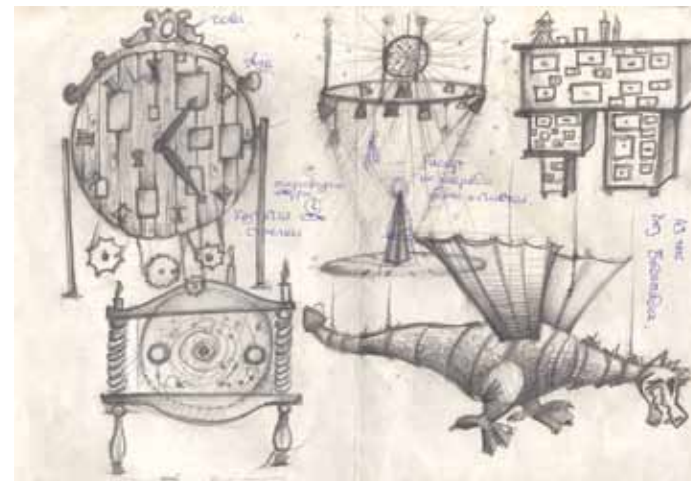
3. Галерея портретов гоголевских персонажей¹⁴ демонстрирует тот способ работы с текстом, когда задания строятся на комбинации сюжетов или героев разных книг. Переходя от портрета к портрету, зрителю предстояло примерить на себя книжный образ, каждый раз меняя пластику своего тела и даже носа: для путешествующего отдельно от хозяина Носа майора Ковалева в картинах были оставлены прорези. Взрослым мы предлагали на выставке сыграть в крапленые карты (тоже ведь гоголевский сюжет), и читатель-знарок всегда знал, силен ли их противник: на рубашке тузов были изображены главные герои гоголевских произведений из этой портретной галереи.

4-5. Сюжет выставки «Караван сказок»¹⁵ строился как путешествие по страницам сразу нескольких книг – литературным сказкам братьев Гримм, В. Гауфа и Э. Т. А. Гофмана. Сценарий разрабатывался как квест: посетитель следовал по единственно возможному маршруту, выполнял задания и получал подсказки для продолжения игры. Пространство путешествия образовывали две игровые зоны: мастерская

¹⁴ Детский рисунок.

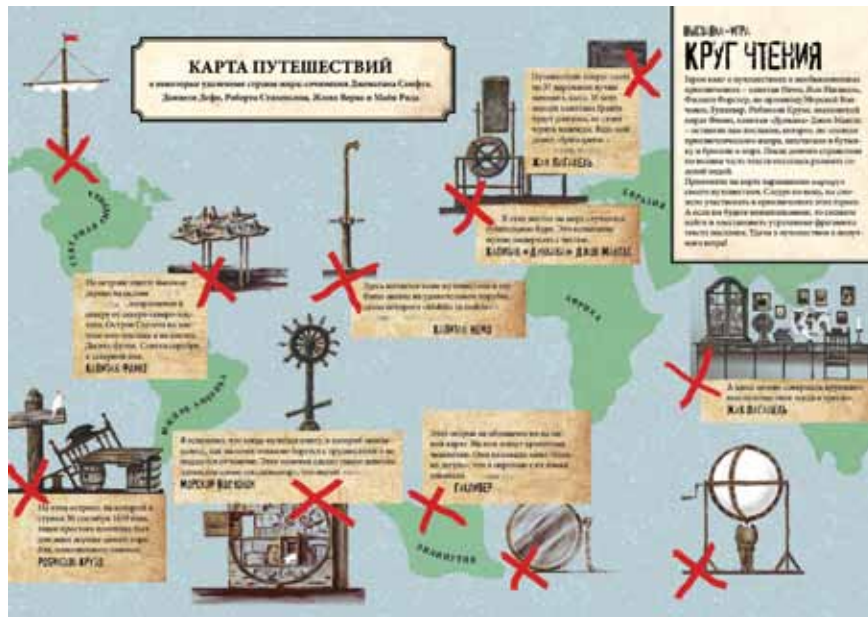
¹⁵ Выставка-игра «Караван сказок», 2011. Художник Захар Давыдов.

кукольного мастера Дроссельмейера и сказочный лес. На эскизах художника можно видеть как атмосферные детали интерьера (необычные солнечные часы, чучело дракона, карта звездного неба), так и игровые объекты. В ящиках стола жила армия Мышиного короля. По сюжету



игры (здесь и дальше мы частично использовали коллизии знаменитой сказки Гофмана) их разгонял бой часов. Часы начинали бить после того, как игроки выставляли правильное сказочное время и исполняли на бокалах с водой песенку «Бьют часы и в срок, и кстати, на погибель мышья рати». Мыши прятались, открывая доступ к гороскопу принцессы Пирлипат – подсказке для дальнейшего пути. В сказочный лес путешественники попадали через колодец (тут в игру вступали братья Гримм) – буквально скатывались по крутой горке в самую его чашу. На эскизе видно, что деревья образуют лабиринт, а цитаты-подсказки спрятаны в разных местах: на ветвях, в нишах башни Рапунцель и даже под поролоновым снегом – периной госпожи Метелицы. Практически во всех объектах использовалась сложная механика и даже электроника, сценарий отнял неимоверное количество сил, но результат стоил того.

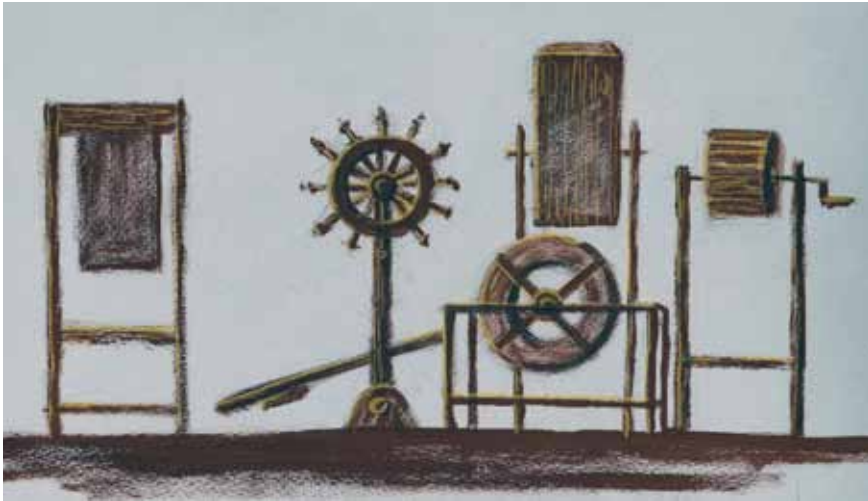
Эту карту путешествий по выставке «Круг чтения»¹⁶ зритель, как и герои романа «Дети капитана Гранта», вытаскивал из бутылки. Карта не только ориентировала посетителя в пространстве выставочного зала, но и была своеобразным посланием в последствие выставки: напоминала имена писателей и девизы их героев, которые зритель вписывал в размытые соленой морской водой места на карте: «Spiro spero» – «Пока дышу, надеюсь» или «Эксцельсиор» – «Всегда вверх».



7. Умение разбираться в сложных перипетиях сюжета – одна из основ читательской культуры.

На выставке «Круг чтения» приключения героев Роберта Льюиса Стивенсона разворачивались прямо на карте «Острова сокровищ», по которой зрители двигались к сокровищам Флинта, переставляя флажки с описанием событий, которые происходили с Джимом Хокинсом. Сюжет романа выстраивался читателем как бы заново, мобилизуя память, логику, здравый смысл.

¹⁶ Выставка-игра «Круг чтения», 2012. Художники Анна Мартыненко, Екатерина Никитина.



8. Выражение «писатель нарисовал картину» было бы лишено всякого смысла, если бы читательская фантазия не умела превращать слова в картины, полные красок и звуков. На выставке «Круг чтения» нарисовать картину бури можно было с помощью инструментов шумового оркестра, изображающих ветер, гром, дождь, шум прибоя, скрип и треск парусов. Выбрав одну из «партитур» с описанием бури из романа Жюль Верна, Д. Дефо или Д. Свифта, дирижер занимал свое место у пюпитра, читал текст вслух и в местах, обозначенных нотным знаком, давал команду вступить в игру тому или иному инструменту.

9. набросок пространственного решения выставки «Златая цепь»¹⁷ (2013) отражает нашу установку на разрушение стереотипов восприятия классического наследия. В углу площади – огромный, уходящий под потолок пьедестал памятника Пушкину. Он окружен «сбежавшими» с этого пьедестала «памятниками» – игровыми объектами-установками. Первоначально каждый объект имел название: «Пушкин – Белкин», «Пушкин – Онегин» и даже «Пушкин – дуб». Впоследствии мы отказались от названий, посчитав их излишне радикальными,

¹⁷ Выставка-игра «Златая цепь», 2013. Художники Анна Мартыненко, Екатерина Никитина.

но сохранив их суть в игре с текстами, сюжетами и героями. Объекты намеренно решены в конструктивном стиле. Позже художники-граффитисты испещрили их надписями: строчками школьных сочинений, цитатами из хармсовских анекдотов о Пушкине, расхожими лозунгами типа «Пушкин – наше все». За стенкой пьедестала предусмотрено место для поэтической лаборатории. Здесь стихотворные размеры, рифмы и аллитерации можно было сыграть на специально сконструированных инструментах.

10. Игровая конструкция «Онегин»¹⁸ совмещает несколько заданий, которые представляют привычный текст в неожиданном развороте. Зрителю предстояло проявить эрудицию и одеть Евгения по моде позапрошлого века или вообразить, как знаменитый модник мог бы сохранить свою репутацию сегодня, а значит – задуматься над современными эквивалентами боливара, фрака или брегета. Игра справа родилась из пушкинской строчки «Всегда я рад заметить разность между Онегиным и мной». В серых квадратах были вписаны характеристики Евгения. На расположенные по соседству кнопки нужно было нажать, если эта характеристика оказалась применима и по отношению к играющему. Индикатор схожести показывал результат в процентах. Схожести оказалось больше.

11. На обратной стороне этой конструкции – игра, предлагающая участникам похозяйничать на поэтической кухне. Еще один пример «остранения» классического текста. Добавь в котел ингредиенты, которые необходимы роману, и объясни, зачем это нужно. Счеты по соседству – соревнование в эрудиции. Попроси соперника объяснить значения незнакомых слов и понятий, встреченных в тексте. Сможет он – очко в его пользу. Если знаешь ты – в твою. А незнакомые ни ему, ни тебе слова напиши на доске.

Это уже задача для нас, взрослых.

¹⁸ Выставка-игра «Златая цепь», 2013. Художники Анна Мартыненко, Екатерина Никитина.

Как говорить с детьми о блокаде Ленинграда

Анна Рапопорт, заведующая сектором музейных программ Детского музейного центра исторического воспитания (Музей политической истории России, Санкт-Петербург)

Среди проблем, с которыми сталкивается сегодня наше общество, особенно острыми и актуальными являются те, что связаны с передачей памяти о Великой Отечественной войне новым поколениям детей и подростков. Объем накопленной за прошедшие 70 лет исторической памяти чрезвычайно велик, однако формы ее передачи и презентации (в том числе с помощью музейных коллекций), методы музейно-педагогической работы в большинстве случаев шаблонны и ограничиваются сложившимися еще в советское время пропагандистскими стереотипами.

Между тем современная музеологическая мысль выдвигает на первый план не популярную в XX веке концепцию национальной героики, а идею влияния войны на конкретные судьбы людей, гуманистическую мысль о недопустимости любой войны и невозможности оправдать убийство¹. Эти тезисы имеют особо важное значение при обсуждении с детьми и подростками тех страниц военной истории, которые связаны с гибелью мирных жителей. В настоящей статье рассмотрены два музейно-педагогических выставочных проекта, посвященных блокаде Ленинграда. Оба были реализованы в 2014-2015 годах в Детском музейном центре исторического воспитания (отдел Музея политической истории России, Санкт-Петербург).

Разрабатывая проекты для детей и подростков, сотрудники российских музеев могут опираться на достаточно большой опыт зарубежных музеев, посвященных крупнейшей гуманитарной катастрофе XX века – холокосту. В первую очередь это мемориальный комплекс Яд-Вашем

¹ Гнедовский М., Охотин Н. Страдание как экспонат, или Музей строгого режима. Как показывать в музеях «негативную» историю // Урок истории. XX век. Режим доступа: urokiistorii.ru/current/view/2528.



Детская экспозиция в Мемориальном музее Холокоста в Вашингтоне. Фотографии с сайта музея: <http://www.ushmm.org/>

в Израиле, где создана продуманная до мелочей система музейно-педагогической работы, и Музей холокоста в Вашингтоне, в котором существует специальное детское пространство, «музей в музее» – **Remember the Children. Daniel's story**. Проходя через эти залы, юный посетитель (целевая аудитория – дети старше 8 лет) знакомится с историей вымышленного еврейского мальчика Дэниела: от безмятежной довоенной жизни с учебой и футболом, через гетто – в концлагерь, в котором ему посчастливилось выжить. Выходя из детского музея, каждый ребенок оставляет свое послание – все они размещены на стенах последнего зала. Чтение этих записок, включение самого себя в общий эмоциональный контекст оказывается для посетителя не менее сильным потрясением, чем знакомство с историей Дэниела.

Анализируя зарубежный музейно-педагогический опыт, можно заметить, что основной целью «посвящения», погружения ребенка в трудную тему является не передача информации о количестве погибших и выживших, не запоминание дат и не навязывание ребенку заранее сформулированных оценок и интерпретаций. Главная задача музея при разговоре с детьми о гуманитарных катастрофах военного времени – вызвать эмоцию (печаль, скорбь, сожаление), достучаться буквально до каждого, спровоцировать субъектный отклик ребенка или подростка на историческое событие.

Именно такую цель ставили перед собой сотрудники Детского музейного центра исторического воспитания (ДМЦИВ), когда осенью 2013 года начали работу над проектом школьно-музейного партнерства «**Луч света в блокадной тьме**». Его основная задача – развитие исторической эмпатии через «переживание» опыта жителей блокадного Ленинграда, а также предъявление нынешним детям различных моделей исторического исследования – тех, которые они могут реализовать самостоятельно или с незначительной помощью взрослых. Мы стреми-



Фотография предоставлена автором статьи.

лись создать мотивацию к самостоятельному изучению и осмыслению блокады у каждого посетителя музея.

На старте проекта музей предложил школам и школьникам города принять участие в подготовке одноименной выставки. Были отобраны шесть коллективов в возрасте от 11 до 17 лет; самый маленький коллектив состоял из двух человек, самый большой – из 23. В ходе пред-



Выставка «Луч света в блокадной тьме». Фотографии из архива ДМЦИВ

варительных встреч с детьми и взрослыми сформировалась основная идея выставки: через конкретные жизненные истории выявить нравственные, духовные ресурсы человека в экстремальных условиях блокады – те ресурсы, которые помогли выжить блокадникам и поддерживали жизнь их близких.

Мы попросили детей найти блокадный предмет, история которого помогает раскрыть эту идею. На выставке экспонировались и сами предметы, и составленные детьми истории (в виде печатных и руко-

писных книг или альбомов). Ребята работали с доступными для них предметно-документальными материалами: коллекциями школьных музеев, семейными архивами, встречались и беседовали с блокадниками (членами общественных организаций «Жители блокадного Ленинграда», «Юные участники обороны Ленинграда» и др.).

В декабре 2013 года исследовательская работа детских коллективов была завершена. Сотрудники ДМЦИВ профессионально скомпоновали и оформили собранные детьми материалы. В результате выставка «Луч света в блокадной тьме» объединила две тематические зоны:

- а) личные отношения, дружба, взаимопомощь, память о довоенной жизни и надежда на окончание войны. В этой зоне были представлены фотографии, письма, дневниковые записи, подлинные предметы фронтового быта защитников Ленинграда, игрушки и предметы домашнего быта жителей блокадного города;
- б) работа и учеба, которые позволяли блокадникам отвлечься от окружающей их страшной реальности. Здесь можно было увидеть инструменты для работы блокадного художника В. Н. Селиванова, уникальные свидетельства учебного процесса блокадной школы (рисунки, записки учителям от родителей, школьные журналы).

Выставка работала с января по сентябрь 2014 года, и за это время на ней побывало около 3000 человек (80% из них – петербургские школьники 2-6-х классов). Задачей музейных педагогов было не только описать представленные экспонаты, но и стимулировать самостоятельные исторические исследования детей. Изучая материалы, найденные и описанные учениками – создателями выставки, ученики-посетители могли примерить на себя те или иные формы исследований.

Достигнута ли цель проекта? Удалось ли с помощью выставки «Луч света в блокадной тьме» способствовать развитию исторической эмпатии у тех детей, которые делали выставку, и у тех, которые ее посещали? Что чувствовали ребята, рассматривая блокадные предметы и изучая их истории? Трудно судить об этом однозначно, однако отзывы детей и педагогов свидетельствуют, что наши цели достигнуты². Многие

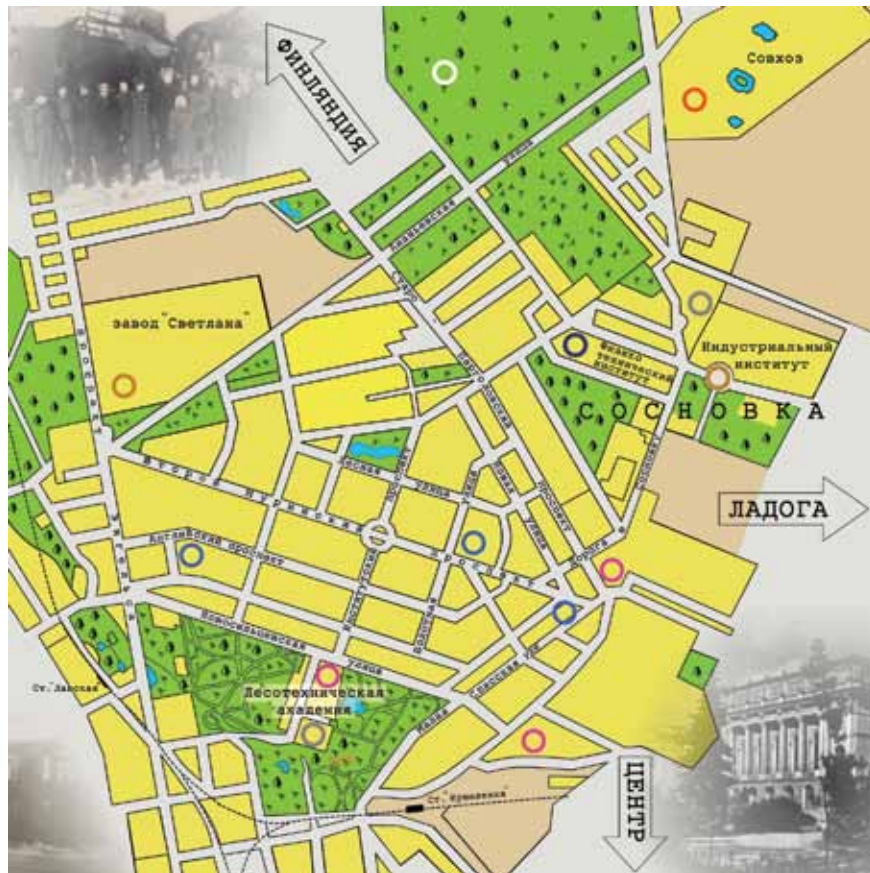
² Некоторые отзывы опубликованы на сайте Музея политической истории, в разделе «Архив выставок»: <http://www.polithistory.ru/vistavka/5044-luch-sveta-v-blokadnoy-tme-proekt-finalist-konkursa-muzeyny-olimp-2014-i-pobeditel>

дети признавались, что с трудом сдерживали слезы (особенно знакомясь с историей игрушечного заводного лягушонка, который «спас» хозяйку от смерти на Дороге жизни), что у них появилось желание побольше узнать о блокаде: прочесть книги, поговорить со стариками, исследовать коллекции своих семей и школьных музеев. Школьники говорили, что частная жизнь, блокадная повседневность интересует их гораздо больше, чем сухие цифры сброшенных на город бомб или нормы пайка.

Если в центре проекта «Луч света в блокадной тьме» был **исторический предмет**, то второй блокадный проект ДМЦИВ строился вокруг **исторического пространства**. Выставка «Как ленинградцы свой город спасали», открывшаяся в январе 2015 года, стала продолжением и развитием (на другом материале) тех идей, которые были заложены в «Луче света...» Толчком к созданию второй выставки стал рисунок шестиклассника Даниила Дубровского, школа которого расположена на Втором Муринском проспекте, по соседству с музейным зданием. Свой



рисунок Даяня принес в ДМЦИВ после того, как вместе с одноклассниками побывал на выставке «Луч света...» На рисунке он изобразил «два времени» Второго Муруинского проспекта: с одной стороны проспекта мы видим серое здание школы, в которой учится Даяня, рядом – высотные современные дома, пешеходы, трамвай, светофор. А на другой стороне – блокадный город. Действительно, в годы блокады напротив нынешней школы находился магазин, куда стояли очереди за хлебом. Окна на блокадной стороне проспекта закрыты маскировкой, обесточенные трамваи засыпаны снегом.



Этот рисунок помог музейным сотрудникам сформулировать новый выставочный замысел: увидеть блокадную жизнь одного городского района, «снять культурный слой» современности, «достучаться» до блокадного города. Так появился основной интерактивный выставочный модуль – большая двуслойная карта Лесного (так называется район на севере Санкт-Петербурга, в котором расположен ДМЦИВ). Именно вокруг карты разворачивается сюжет выставки: посетители сначала рассматривают прозрачную накладку, на которой обозначены станции метро, названия и направления современных магистралей, а затем снимают эту накладку и обнаруживают под ней карту Лесного 1939 года. На этой основной, старой карте символами отмечены основные точки общественной жизни блокадного Лесного: госпитали и магазины, школы и детские дома, заводы и институты, работавшие в блокаду.

Однако обозначенные на карте объекты не подписаны. Сделать это должны сами посетители выставки после того, как прочтут напечатанные на карточках фрагменты воспоминаний блокадников Лесного. Например, такой:

«Суббота, 4 апреля 1942 года. Ясный солнечный день, но довольно холодный. Руки без перчаток мерзнут. Сегодня ходили на субботник: ломали на топливо дом на стадионе. Наташа утром из Ручьев принесла 0,5 л молока и 800 г картошки. В 7 часов (19) воздушный налет. Дом наш качается, мебель “танцует”».

Это цитата из блокадного дневника Александра Ивановича Морозова, физика Политехнического института, который всю блокаду провел в своей профессорской квартире на территории института, расположенного в Лесном. Посетители выставки читают и его воспоминания, и рассказы других блокадников – детей, школьной учительницы, работницы завода «Светлана», а затем выполняют задания (двусторонние карточки размещены на выставке в свободном доступе: на одной стороне карточки напечатаны фрагменты воспоминаний, на другой – задания для детей) индивидуально, парами, в малых группах. Им предстоит самостоятельно найти на выставке и рассмотреть предметы, связанные с событиями, о которых идет речь в прочитанных ими текстах. Так, например, в одной из витрин представлены подлинные бытовые предметы, пережившие блокаду в квартире Морозовых, документы, фотографии, сам дневник (все это предоставили музею на временное хранение потомки А. И. Морозова).

Выполнив задания, дети возвращаются к карте: находят на ней упомянутые в тексте объекты, расставляют соответствующие обозначения и показывают путь, описанный в воспоминаниях. После завершения самостоятельной работы все участники делятся друг с другом результатами своих исследований – музейный педагог лишь дополняет и поясняет то, что не смогли найти или понять дети.

В результате, когда все дети заканчивают свою работу, карта блокадного Лесного «оживает». На ней появляются самые разные символы: блокадный хлеб (в Лесном была разработана его рецептура), детские игрушки (в здании самого ДМЦИВ в годы блокады работал детский дом), физические инструменты (в Физико-техническом институте ученые исследовали способы размагничивания кораблей и приборы для измерения свойств льда на Ладоге, в Геофизической обсерватории составляли прогнозы погоды). Именно так и спасали свой город ленинградцы.



Фотография предоставлена автором статьи.

Описанная выше методика работы разработана для детей старше 10 лет – тех, кто уже хорошо умеет читать. Но на выставку приходят и взрослые, и дети младше 10 лет. С каждой возрастной группой музейные сотрудники работают по-разному. Ученикам начальной школы мы не предлагаем читать воспоминания, а пересказываем их своими словами, добываясь в первую очередь эмоционального отклика ребенка на живые истории конкретных людей. Особенно запоминается ребятам рассказ о блокадном детстве двух девочек, живших в разных концах одной улицы: Галя Гагарина вместе с братом выжили благодаря стойкости и мужеству их мамы, собиравшей хвою, разбиравшей дома на дрова. А Анелю Гайдову привезли в детский дом на Болотной, 13, после смерти ее мамы, и 1943-1945 годы она провела в здании, где ныне находится музей.

При работе с учениками 7-11-х классов основной акцент ставится на деятельность научных учреждений Лесного, разговор о которой ведется с помощью подлинных предметов из лабораторий физиков, химиков, метеорологов и с использованием интерактивных модулей, созданных специально для выставки. Например, взяв в руки один из деревянных корабликов, ребята обнаруживают, что к нему примагничиваются мины, а к другому кораблику – нет. И далее, с помощью схем и презентаций, музейные педагоги объясняют, как и зачем размагничивали корабли...

Однако «районный», «местный» материал – лишь повод задуматься о том, что же происходило в городе. На примере одного небольшого района можно увидеть, как жили и работали блокадники. И в разговоре с детьми педагог обязательно задает вопрос: а что было в твоём районе, на месте твоего дома в годы блокады? Как это можно узнать?

Методы музейно-педагогической работы, которые используют сотрудники ДМЦИВ на выставке, ориентированы на достижение той цели, о которой шла речь выше: мы стремимся помочь каждому ребенку «услышать» блокадное слово, вжиться в ту эпоху, ощутить чувства и мысли блокадников. Этому способствуют чтение воспоминаний, самостоятельный поиск предметов на выставке и их анализ, работа с картой. И в результате каждый получает что-то свое. Как показывают финальные беседы с детьми, одному запоминается работа с картой, другой крайне заинтересовался работой ученых в блокадном городе, самые сильные впечатления третьего связаны с историями блокадных детей...

Для того чтобы «зацепить» личность ребенка, создать условия для субъектного эмоционального переживания, музей совместно с одним из детских домов творчества в сентябре 2014 года объявил общегородской конкурс детских творческих и исследовательских работ «Воздвигнем памятник Победе». В марте 2015 года были подведены итоги: в двух номинациях, «Памятник в слове» и «Макет памятника», ученики петербургских школ и семейные коллективы представили почти 250 работ. Жюри, состоявшее из педагогов, музейных сотрудников, журналистов, чиновников, оценило работы, и четыре из них – макеты памятников ленинградцам – появились на экспозиции выставки «Как ленинградцы свой город спасали». По условиям конкурса к каждому макету его авторы создавали письменный комментарий: какие идеи заложены в макет, в каком месте города мог бы появиться этот памятник. Кстати,



Фотография предоставлена автором статьи.

коллективы, создававшие эти макеты, посещали и выставку в ДМЦИВ, и специально для них организованное занятие с мастер-классом в музее «Мастерская Аникушина» (М. К. Аникушин – автор монумента Победы в Санкт-Петербурге). Таким образом, представленные на конкурс работы – результат и самостоятельных исторических исследований ребят, и их образовательных путешествий по городу и музею, и их творческих усилий.

Разрабатывая детские проекты, связанные с освоением трагической блокадной темы, мы вынуждены все время отвечать сами себе на ключевой вопрос: зачем мы это делаем? Вряд ли нашей целью может стать сама по себе передача знания. Что именно мы хотим передать современным детям, какие ценности? Какое знание, какое понимание той войны и блокады? Наверное, существует множество ответов на эти вопросы. На мой взгляд, важнейшей педагогической задачей становится воспитание личной ответственности растущего человека за самого себя на примере людей военного времени. Только в этом случае ребенок, став взрослым, найдет в себе силы остаться человеком в самых нечеловеческих условиях и противостоять убийственной реальности. Именно на это – в отдаленной перспективе, конечно, и работают блокадные проекты ДМЦИВ, становясь ступенями в личностном росте участвующих в этих выставках детей.

Проект «Урок в музее», или Оптимизация «добычи знаний»

Марина Мацкевич, кандидат педагогических наук, ведущий аналитик Московского центра музейного развития

На фоне новых тенденций в образовательной деятельности музеев название проекта «Урок в музее» звучит весьма традиционно. Однако авторы уверены, что старое название точно отражает животрепещущие проблемы образования и потребность в коренных изменениях форматов работы музеев со школьниками.

История вопроса

Название «Урок в музее» отсылает нас на 80 лет назад, в 1930-е годы, когда музей активно использовался как инструмент для преподавания любого предмета – от литературы до биологии – в духе классового подхода. Учителя должны были не только водить учеников в музей, им вменялось в обязанность самим проводить там уроки. Чаще всего экспозиция использовалась для иллюстрации школьной программы. Этому способствовали и сами принципы ее оформления, изобилующие диаграммами, плакатами, аннотациями, дающими соответствующий идеологический комментарий.

Обязательным атрибутом не только учителя, но и экскурсовода в те времена, как порой и теперь, была указка. Школьников учили, на что смотреть и как думать. В образовательном ландшафте 1930-х годов «урок в музее» не должен был выпускать формирование мировоззрения юных школьников за идеологические «флажки». Музей был наделен важной функцией превращения знания в мировоззрение.

Затем «урок в музее» сошел на нет, а музеи для того, чтобы преодолеть школоцентристскую оскомину, пошли в просвещение своим путем, работая с детской аудиторией на базе собственных коллекций. На протяжении последних десятилетий музей и школа шли по пути образования школьников в сходном направлении, практически параллельно друг другу¹. В целом музейно-образовательные программы не смогли стать неотъемлемой частью школьного образования. Роди-

тели и учителя приводили и приводят детей, как правило, не в рамках школьной программы, а для развития, дополнительного образования и проведения досуга.

Современный контекст

Реформа российского образования и новые федеральные государственные стандарты (введенные в средней школе с 1 января 2015 года) четко определили направление нового государственного заказа, связанного с вызовом времени. Сегодня учитель обязан посвящать одну треть учебного времени личностному развитию школьника и, учитывая его индивидуальные образовательные траектории, повсеместно расширять его пространство познания за пределами школы: на природе, в городской среде, посредством театра и, конечно, музея.

Миссия проекта

В 2012 году два московских департамента – культуры и образования – выступили с инициативой создания серии «Творческих уроков для школьников», а осенью 2014 года в Москве стартовал новый пилотный проект со старым названием – «Урок в музее»².

¹ Рождение новой дисциплины – музейной педагогики – способствовало созданию множества музейных программ с ориентацией на определенный возраст и связанных с комплексным культурологическим подходом. Процессы интеграции становились все более актуальными, но отдельные программы, «Музейный всеобуч», «Здравствуй, музей!» не привели к изменениям и выработке оптимального формата для взаимодействия школы и музея, каждая сторона продолжала работать со своей спецификой. Во времена «романтического периода» развития музейной педагогики – с 1980-х по 2000-е годы, когда были созданы многообразные циклы для школьников, музей оставался для школы своеобразным «островом сокровищ», а регулярное, системное приобщение к этим сокровищам было доступно лишь слаженным тандемам из музейных педагогов и школьных учителей.

² Этимология слова «урок» дала нам многообразие смыслов и специфику формата в музее. В узком значении под словом «урок» понимается форма организации учебных занятий со строго установленным объемом работ и порядком его выполнения в рамках определенного времени. В широком смысле «урок» – это уговор, задание, нравоучение и даже наказание. «Извлечь урок» – это значит сделать вывод из чего-нибудь, причем вывод свой собственный, который будет служить руководством для твоего будущего. «Урок в музее» может предусматривать некий урок жизни (то есть «реальное образование»), а музеи выступают как новая картина мира. При этом музей в силах дать образ картины мира в целом – через межпредметные связи, и освещать ее с учетом своей специфики: исторической, литературной, естественно-научной, технической, художественной.

Цель проекта – создание общего образовательного пространства и инструментария школы и музея, вовлечение детей в познание мира через культуру. Проведение «уроков в музее» должно, по замыслу авторов, помочь школьникам по-новому взглянуть на сложные темы, в учебниках должны пробудиться любознательность и любопытство. Координатором проекта стал Московский центр музейного развития (МЦМР)³.

Сотрудники и эксперты Центра провели разнонаправленную работу, выстраивая систему коммуникации и взаимодействия между системой школьного и музейного образования столицы, устанавливали контакты с Городским методическим центром учителей, специалисты которого активно консультировали музейных разработчиков «уроков».

В первый год о своей готовности предоставить педагогам 120 музейных уроков заявили 25 московских музеев. Однако в результате многочисленных консультаций, совместных семинаров и нескольких круглых столов, объединенных темой «Школьное и музейное образование: навстречу друг другу», выявилась главная проблема: каждая сторона понимает под «музейным уроком» нечто свое. Музейные сотрудники, живо заинтересованные проектом, как правило, не имели представления о требованиях к уроку со стороны Федеральных государственных образовательных стандартов. Например, в качестве «музейного урока» для младшей школы они предлагали подготовленные мастер-классы, театрализованные экскурсии, искренне полагая, что это и есть формат «урока в музее». Музейным педагогам было непросто смириться с тем, что экскурсия не может являться форматом урока, если просто содержит элементы интерактивности, игры или театрализации.










Подход

Потребовалось время, чтобы музеи-участники провели настоящую перезагрузку своих прежних установок: осознали и осуществили на практике главное требование к «уроку в музее». Дети на занятии должны быть поставлены в условия, когда они самостоятельно добывают знания из самых разных источников, а не получают их в готовом виде. Главным источником для их работы становится музейный предмет и музей как образовательная среда.










³ Сайт <http://cmr.msk.ru/projects/urok-v-muzee>

У школьных методистов-предметников тоже возникли сложности с осмыслением предстоящей работы по созданию «уроков в музее» и проведению их учителями. Они слишком увлеклись ориентацией на созданный ими «педагогический конструктор» – модульную структурную модель, из которой, по их мнению, можно технологично «собрать» любой урок, в том числе музейный.

Музейный конструктор урока

- | | | | |
|---|--|---|--|
|  | Методы и приемы работы в музейной экспозиции |  | Варианты индивидуальных заданий для учащихся |
|  | Предметный ряд, используемый во время урока |  | Варианты групповых заданий для работы в экспозиции |
|  | Подборка текстов, документов и изображений из фондов |  | Способы организации практической деятельности учащихся |
|  | Научно-вспомогательный материал |  | Сценарий урока |
|  | Подборка материалов для учителя | | |

Конструктор урока

- | | | | |
|---|---|---|-----------------------------|
|  | Коллекция элементов |  | Кейсы (ситуационные задачи) |
|  | Коллекция текстовых материалов для учителя |  | Полезные ссылки |
|  | Коллекция текстовых материалов для учащихся |  | Сценарий урока |
|  | Задания учащегося |  | Описание урока |
|  | Технологическая карта урока | | |

Педагогический конструктор соответствовал требованиям новых образовательных стандартов, было важно найти место для яркого и эмоционального «переживания» учебного материала в музее. Данный «урок» немыслим без подлинников, без энергетики музейного пространства, передающего ребенку нечто большее, чем известный педагогический набор: знания, умения и навыки. В результате бурных споров и горячих обсуждений во время совместных встреч музейщиков, школьных педагогов и методистов были приняты определение формата «урока в музее».

«Урок в музее» – это занятие или цикл занятий в рамках изучения школьной программы. Он подразумевает исследовательские и творческие задания, выходящие за ее рамки, строится на основе музейных коллекций и использует экспозицию музея для более глубокого и прикладного изучения предмета. Главное отличие нового образовательного формата заключается в том, что творческий урок поможет музею и школе научить ребенка учиться, самостоятельно добывая знания для решения той или иной задачи или проблемы. Обеспечивая междисциплинарный подход, объединение знаний из разных школьных дисциплин в целостную картину мира, он становится своеобразным «жизненным уроком».

Специфика урока есть в каждом музее. Невозможно подходить с едиными требованиями к уроку в мемориальной квартире А. Н. Скрябина или в Доме Н. В. Гоголя, где он сжег второй том «Мертвых душ» и умер от доселе неразгаданной болезни. Урок по зоологии для семиклассников в Московском зоопарке, посвященный птицам («Не знающие границ»), и урок по ботанике «Весна в Царицыно», который проводится для шестиклассников в ГМЗ «Царицыно», основаны на ярких технологиях, но глубоко отличны друг от друга. Причиной этого служит продуманное использование особенностей музейного пространства как зоопарка, так и усадебного парка XVIII века. В обоих случаях ребята работают с атласом-определителем. Но если во время урока в зоопарке в него включается игра-квест, то занятие в Царицыно построено на поиске, который даже гиперактивных детей превращает во вдумчивых исследователей. Природная среда смягчает агрессивные выплески, способствует саморегуляции детей и делает вполне органичной ответственность школьника за выполнение прикладного научного задания, которое он исполняет с настоящим энтузиазмом.

Одновременно в процессе работы над проектом экспертами были четко сформулированы и общие критерии формата этой новой образовательной услуги в музее, и требования к творческому уроку, принятые обеими сторонами: сотрудниками музеев и представителями образования.

Музеи взяли на себя обязательства гарантировать получение детьми определенных контролируемых элементов содержания (КЭС), согласно новым Федеральным государственным образовательным стандартам; обеспечивать наличие в «уроке» блока, рассчитанного на самостоятельную исследовательскую и творческую деятельность школьника (системно-деятельностный подход), предоставить учителям содержательные рекомендации для подготовки ими школьников к «уроку в музее»; предложить для домашнего творческого (внеурочного задания) такие варианты, которые выходят за рамки школьной программы и выводят знания детей на новый межпредметный и метапредметный уровень.

Благодаря усилиям сотрудников МЦМР музеи получили право отстаивать свой педагогический суверенитет в рамках межведомственного проекта. Это значит, что «урок в музее», соответствуя основному ядру школьной или дополнительной программы, не может ограничивать свое содержание только иллюстрацией к параграфам в школьном учебнике. Хотя музей учитывает контролируемые элементы содержания «урока» (что в итоге школьники должны: знать, уметь, иметь представление, запомнить, различать и т. д.). Музейные сотрудники вправе сами определять формат проведения занятия, учитывая возрастные психологические особенности адресной аудитории: ролевая игра, квест, дискуссия, семинар.



Если во время типовой экскурсии не меньше 85 % информации дается в монологе экскурсовода, то структура «урока в музее» предусматривает на монолог ведущего не больше 30 % продолжительности урока. Остальное время должно уходить на самостоятельную поисковую, аналитическую деятельность школьников и на обсуждение ее результатов со сверстниками и музейным педагогом.

Связь с определенными темами программы должна быть подкреплена наличием яркой музейной составляющей, связью с коллекцией, с конкретными музейными предметами и использованием особенностей музейного пространства. Желательно, если у каждого урока будет оригинальное и яркое название, адекватное заявленной тематике.

Примеры

Девятиклассникам запомнился «музейный урок» в Мемориальном доме-музее Н. В. Гоголя ««Мертвые души»: разговор по душам». На нем они обсуждали вопрос «может ли душа быть мертвой?», пробовали



Фотография предоставлена МЦМР.

примерить на себя сложную роль цензоров этой гениальной поэмы, провели художественный и иконографический анализ обложки «Мертвых душ», созданной самим автором. Воспроизведение аудиозаписей помогло им острее почувствовать звучание гоголевского текста, а благодаря мемориальному пространству школьники смогли открыть для себя новые смыслы живого гоголевского слова.

На уроке по истории «Медный бунт 1662 года и Коломенское» семиклассники погружались в драматические перипетии исторического события благодаря переживанию самого пространства, в котором они разворачивались. Работа с документами органично сочеталась с приемами театрализации и исторической игры. Тема урока «Медный бунт», поданная в таком формате, позволит школьникам осознать связь проблем того времени с современными событиями в политической жизни нашей страны и подойти самостоятельно к осознанию исторических корней этих острых проблем.

Восьмиклассникам на уроке «Геометрия неба» в Музее космонавтики предстояло не просто изучить свойства треугольников. На его экспозиции они смогли измерить радиусы Земли, Луны, Солнца, чтобы помочь экипажу, совершившему внеплановую посадку космического корабля, сориентироваться на месте приземления. Школьникам в материалах для самостоятельной работы представлялись кейсы (ситуационные задачи с анализом проблем), которые им предстоит решать в команде.

Неожиданным и межпредметным подходом отмечен урок английского языка в историко-художественном музее-заповеднике «Усадьба Кусково XVIII века». Урок был разработан для «исчезающей» музейной аудитории, учащихся 10-11-го классов, и предлагался для учащихся школ с углубленным изучением английского языка. В этих классах у школьников, которые готовятся к ЕГЭ, физически не хватает времени посетить музей. Урок английского языка Welcome to the Kuskovo Palace! помог разгрузить будущих абитуриентов. Музей-дворец был для них уникальной и естественной средой для коммуникации на английском языке. Рассматривая экспонаты, они тренировались в преодолении языкового барьера. Освоение новой лексики шло с опорой на зрительные образы – подлинные музейные экспонаты. Старшеклассники развивали навыки аудирования, попутно знакомясь с историей усадьбы. В качестве домашнего задания учащимся предлагалось поработать с сайтами московского музея и знаменитого Версаля и сравнить эти два музея, имеющие столь много общего.

В лучших музейных уроках проявляются яркие межпредметные связи. Казалось бы, музей «Дом Бурганова», чьи экспозиции почти целиком состоят из произведений современного скульптора Александра Бурганова, должен был обратиться к таким предметам школьной программы, как рисование или мировая художественная культура, но музейные педагоги нашли необычный поворот, связанный с пластической интерпретацией основных литературных оборотов речи. Модернистская скульптура дала старшеклассникам возможность увидеть и прикоснуться (в прямом смысле) к таким литературным понятиям как, метафора, гипербола или загадочная синекдоха. На занятии «Троп, фигура речи – литературная теория и практика современного искусства» они могли вполне буквально «заглянуть или открыть душу» скульптуры, взаимодействуя с ней, как с арт-объектом. На этом уроке сложнейшие литературоведческие термины, которые большинство школьников знают неглубоко, хотя и оперируют на экзаменах их названиями, непосредственно были им представлены и запомнились надолго.



Фотография предоставлена МЦМР.

Для старшеклассников уже созданы шесть музейных уроков и в других музеях. Расширение спектра уроков именно для тинейджеров может способствовать не только возвращению этой части школьной аудитории, оказать помощь при подготовке к ЕГЭ, но и в профессиональной ориентации. Блок музейных уроков для младшей школы находится в стадии формирования. Музейщики пока не могут преодолеть в работе с младшими школьниками экскурсионность формы и ориентированность на мастер-классы.

К осени 2014 года из 120 представленных уроков на семинаре МЦМР было отобрано только 16 – по литературе, истории, биологии, физике, геометрии, окружающему миру (для младшей школы), английскому языку и мировой художественной культуре – из 12 московских музеев. Из числа музейных разработчиков-первопроходцев был сформирован наблюдательный совет, который уже осуществляет ежемесячный мониторинг как готовых, так и рождающихся уроков. Этот совет призван обеспечить не только «рабочий контроль», но и стать для самих наблюдателей своеобразной экспертной школой.

В 2015 году МЦМР проведет четыре семинара, из них два проектных, которые помогут создать оригинальные уроки по большинству предметов школьной программы. Расширяется число участников проекта и музейных мастерских, где музейщики будут совершенствовать свое профессиональное мастерство вместе с лучшими учителями-предметниками Москвы.

Развитие проекта

Проект двух московских департаментов расширяется. К нему уже присоединились несколько частных и федеральных музеев, ведутся переговоры об участии в проекте Государственного литературно-мемориального музея заповедника А. П. Чехова – усадьба Мелихово (Московская область). Следующим этапом для проекта «Урок в музее» станут целые циклы уроков в рамках одного предмета, например, из урока по ботанике «Весна в Царицыно» должен вырасти цикл «Времена года». Разрабатывается алгоритм проведения «учебного дня в музее», когда одна или несколько классных параллелей смогут выехать на все дневное учебное время в музей: посетить там несколько уроков, позаниматься физкультурой и просто погулять.

В декабре 2014 года руководители Департамента образования и Департамента культуры Москвы подписали дополнительное соглашение

по проекту «урок в музее», который стал для них приоритетным. Какие же ожидания возлагают на него заинтересованные стороны?

Учителю данный проект помогает обогатить школьную программу и кругозор учащихся за счет образовательных возможностей музея. В новом формате можно привить школьникам навыки проектной работы и показать неожиданные контексты и межпредметные связи.

За счет «урока в музее» учитель сможет компенсировать то, что он просто не в силах физически преподнести ученикам в связи с дальнейшей перегрузкой программы, ориентированной на новые Федеральные государственные образовательные стандарты.

Музейщики тоже заинтересованы в творческом уроке: он расширяет репертуар музейной работы со школьной аудиторией. Формирование циклов уроков облегчает установление творческих контактов с учителями. Музейные педагоги получают новые возможности для расширения своих компетенций: они будут вынуждены структурировать свои подходы, придавать методическим материалам внятную и актуальную для учителей модельную форму. Для музеев это возможность не просто привлечь новых «гостей», повышая «качество посещения», но и вырастить постоянных и преданных посетителей.

С точки зрения конечных пользователей – детей – получение знаний за пределами школы, в неформальной атмосфере, в окружении подлинных музейных предметов и раритетов превращается в удовольствие, связанное с множеством открытий. Проект направлен на формирование мотивации в познании мира через культуру, личностной потребности в посещении музеев и других культурных учреждений.

Проект «Урок в музее» проходит в учебное время и призван заменить некоторые уроки, которые учитель проводит в школе. Сейчас занятия в музее оплачивают сами родители, а школа не всегда может предоставить транспорт для выездов в музей. В перспективе, учитывая право на бесплатное школьное образование и включение «уроков в музее» в сетку школьных занятий, возможно, будет решена проблема финансирования или компенсации музеям затрат на этот вид музейных услуг.

Системы школьного и музейного образования двигаются навстречу друг другу и, в принципе, смогут оптимизировать процесс получения знаний школьниками, что избавит их от эмоциональных и физических потерь и поможет получить в трудном деле «добычи знаний» неожиданное удовольствие.

**Практики создания
пространства образования
и участия**

Большая история маленького трилобита Тришки

Артем Готлиб, заместитель директора, Новосибирский государственный краеведческий музей

Пять лет назад я пришел работать в Новосибирский государственный краеведческий музей и в первый раз в осмысленном возрасте побывал в его экспозиции естественной истории. Наш директор Андрей Шаповалов тогда имел особенно решительный вид и огромное желание превратить безлюдный и унылый отдел природы в занимательный и востребованный Музей природы. Из того первого посещения я запомнил, как директор распекал кого-то, зажав в коридоре: «Я последний раз повторяю, сократите уголок таксидермиста, со-кра-ти-те!».

Вскоре началась стройка и сократилась вся экспозиция, простоявшая без малого 25 лет, в том числе и «уголок таксидермиста». Нельзя сказать, что старая экспозиция была как-то особенно плоха. Нет, она была не лучше и не хуже любого обычного отдела природы любого обычного краеведческого музея. А поскольку в одном из залов стоял скелет самки мамонта, наша знаменитая Матильда, и поглазеть на нее организовано водили школьников, это давало какую-то посещаемость и отбивало сотрудникам охоту хоть что-то менять. В 2010 году в лучшие месяцы в музей приходили не больше 1500-2000 человек.

Музей природы. Начало

В 2014 году мы продали более 60 000 билетов в новый Музей природы, то есть увеличили посещаемость более чем в три раза. Чтобы добиться этого, нам пришлось пойти на риск и немного подвинуть наш главный бренд – Матильду, доказав потребителю, что Музей природы – это не только и не столько знаменитый скелет мамонта, а еще целый ряд уникальных, но малоизвестных экспонатов, которые способны заинтересовать как ребенка, так и взрослого.

Одновременно со строительством шло комплектование коллекции. Нам нужны были «ударные экспонаты» для различных тематических комплексов. Размещая их во временных выставочных залах, мы наблюдали, какое впечатление они производят на посетителей, как

их лучше разместить в новой постоянной экспозиции. Первым таким экспонатом стала научная реконструкция огромного пещерного медведя, которая была установлена рядом с медвежьим черепом из наших фондов; по нему и рассчитывали размеры зверя. Медведя мы «одушевили», дав имя Сан Саныч, как бы намекая на прославленного борца-земляка Карелина. Рядом с Сан Санычем разрешили бесплатную фотосъемку. Соответственно, на всех телефонах младших школьников, а также и на их страничках в социальных сетях появился наш мишка. Заработало сарафанное радио. Именно эта история подвигла нас завести аккаунт в Instagram – [museum_for_people](#), где теперь с завидной регулярностью мы размещаем забавные картинки из музейной жизни.



Фотография предоставлена Новосибирским государственным краеведческим музеем.

После Сан Саныча музей приобрел и представил посетителям скелет шерстистого носорога, реконструкции мамонтенка Пети и носорожека Сережи, целый блок редких экспонатов мезозойской эры: фрагменты позвонков стегозавра, кожу динозавра, отпечаток стопы динозавра, кладку яиц зауропода...

Чтобы заинтересовать юных посетителей, мы создали в постоянной экспозиции пещеру с цифровыми летучими мышами и скалу диковин с смонтированными в нее палеонтологическими и геологическими экспонатами. В уличных витринах была размещена большая выставка из слепков известных палеонтологических образцов – «Окаменевшее время» – с эффектной подсветкой в темное время суток.

К концу 2013 года новый музей был практически готов. Появились пять тематических разделов, построенных на основе систематического подхода: «Геология», «Палеонтология», «Птицы», «Млекопитающие», «Насекомые». В каждом из комплексов был свой «ударный экспонат». Всего в экспозиции были размещены около 1500 музейных предметов, на основе которых стало возможным проводить специализированные музейные занятия о флоре и фауне Новосибирской области, геологии и палеонтологии в самом широком смысле.

Наши специальные презентации для учителей географии и биологии показали их заинтересованность в новой экспозиции. Школы начали заказывать экскурсии и специальные программы. Но чего-то все же не хватало. Может быть, несмотря на аттракционы для детей, вроде пещеры летучих мышей и интерактивных экранов, наша экспозиция была «слишком стерильной». Нужно было как-то ее оживить – анимировать. А это дело совсем непростое, особенно если мы говорим о чучелах мертвых животных и доисторических костях.

Последний герой мезозоя

Когда только начиналось строительство, нам было важно ответить на самый главный вопрос: для кого этот музей? Мы сформулировали ответ следующим образом: это музей для внимательного, заинтересованного взрослого (неважно, учителя, папы, мамы, бабушки), которому наша экспозиция помогает максимально понятно, доступно и правдиво рассказать ребенку о естественной истории Земли и природе родного края. То есть наш музей – не для детей, а для взрослых с детьми, удобный как для проведения уроков, так и для семейного

посещения. Но при данной концепции нам явно не хватало детского экспозиционного уровня, некой сюжетной линии, которая переходила бы от экспоната к экспонату, связывая их в единой целое, доступное для понимания самых маленьких посетителей. Мы стали искать героя, который мог бы рассказать такую историю, и придумали нового музейного персонажа – трилобита Тришку.

Мало кто знает, но более 60% всех палеонтологических находок на Земле – это трилобиты. Они жили 300 млн лет и полностью вымерли около 250 млн лет назад. Это были настоящие маленькие хозяева планеты палеозойской эпохи, о которых теперь почти забыли.

Мы решили, пусть забытый маленький герой расскажет нашим самым юным посетителям о палеонтологической коллекции, о существах, населявших Землю до и после эры трилобитов. Наш художник Марина Пастарнак создала веселого персонажа – трилобита Тришку, взяв за основу изображение азафуса Ковалевского – трилобита, похожего на современную улитку, обнаруженного в XIX веке недалеко от Санкт-Петербурга исследователем Н. И. Лавровым.

Это была классическая двухходовка, на первом этапе которой мы создавали бренд – диковину – новый символ музея, а на втором – через него продвигали знания о других экспонатах.

Для начала мы придумали и организовали большую фондовую выставку «Тришка и тридцать три трилобита» с редкими экземплярами этих существ, найденными по всему миру, в том числе и в Сибири. Красочные планшеты с подробными научно-популярными текстами объясняли разнообразие форм, биологию, практическое значение и особую эстетику трилобитов. Для этой выставки мы создали масштабную панораму морского дна эпохи палеозоя, с массой интересных сюжетов, в том числе, нападением головоногого моллюска на беззащитного трилобита.

Конечно, на выставке поселился и наш новый герой – Тришка – в виде большой мягкой куклы, с которой можно было бесплатно сфотографироваться. В музейном магазине появилась целая линейка сувениров с Тришкой: раскраски, наклейки, значки, магниты... Кроме того, мы приняли на реализацию коллекцию настоящих трилобитов, чтобы посетители смогли начать формировать собственные домашние палеонтологические собрания. Также мы полностью заменили номерки в гардеробе на новые – латунные с оттисками четырех наиболее инте-

ресных видов трилобитов и кратким описанием. (Мы исходили из того, что семья из четырех человек должна получить в гардеробе четыре разных номерка и иметь возможность сравнить их.)

Для популяризации выставки «Тришка и тридцать три трилобита» была запущена программа бесплатных экскурсий, когда посетители покупали только входные билеты, а образовательную программу получали в подарок. Выставку посетили более 8000 человек. По ее завершении на специальном стенде осталось около 400 записок трилобитам, которые писали дети после экскурсий.

Теперь уже популярного среди наших посетителей Тришку можно было эксплуатировать в пространстве постоянной экспозиции. Что мы и сделали, придумав и разместив рядом с каждой витриной специальный детский визуальный уровень – комикс, где Тришка рассказывает о тех или иных экспонатах. Этот же контент мы повторили и на интерактивных экранах для детей, которые уже привыкли получать информацию через планшетный компьютер. Таким образом, мы смогли в необычном формате рассказать о происхождении животных и растений различных геологических эпох, а также объяснить, почему палеонтологические образцы так важны для понимания естественной истории Земли.

Мы осознанно воплощали наш детский комикс с Тришкой в монохромном цветовом решении, в то же время предлагая посетителям купить в музейном магазине книжки-раскраски. Ведь никто доподлинно не знает, какого цвета были трилобиты, моллюски и т. д. Мы дали возможность детям пофантазировать и самостоятельно раскрасить историю Земли, сделав ее их личной историей.

С осени 2014 года выставка «Тришка и тридцать три трилобита» была переформатирована в передвижной проект и путешествует теперь по муниципальным музеям Новосибирской области. А наш новый герой – трилобит Тришка остался в постоянной экспозиции, подтверждая тезис, что маленькие экспонаты подчас могут быть гораздо интереснее больших, заметных музейных предметов.



Фотография предоставлена Новосибирским государственным краеведческим музеем.

Как создать познавательную среду? Интерактивный мультимедийный образовательный центр «Познай себя – познай мир». Опыт Дарвиновского музея¹

Татьяна Кубасова, заместитель директора по научно-исследовательской работе, Государственный Дарвиновский музей

Наталья Михайлова, заведующая научно-просветительского отдела, Государственный Дарвиновский музей

Современные тенденции ясно свидетельствуют о постепенном изменении роли музеев в образовании: музеи демонстрируют опыт тесного взаимодействия с учебными заведениями, позволяя использовать огромный информационный и предметный потенциал постоянных экспозиций для разработки и проведения школьными учителями авторских занятий; В последние годы все популярнее становятся интерактивные экспозиции, позволяющие включить в процесс познания все органы чувств посетителей. Музеи преодолевают барьер «недоступности», становятся ближе, понятнее. Неформальное обучение через эмоциональную вовлеченность снимает напряжение перед решением трудных задач, а радость победы подталкивает к новым свершениям – музей становится новым пространством образования.

Идея создания интерактивного образовательного центра в Дарвиновском музее появилась в результате знакомства с передовым опытом и новейшими экспозиционными технологиями: в постоянную экспозицию музея регулярно внедрялись новые интерактивные экспонаты

¹ Автор идеи создания образовательного центра: А. И. Клюкина, Рабочая группа: А. И. Клюкина, О. А. Гвоздева, Т. С. Кубасова, Н. Е. Михайлова, Н.В. Носова, А. С. Рубцов, Р. Ю. Савин, Д. В. Ольшанский. Художественное решение: творческая мастерская ООО «МузейМедиа» (рук. А. Н. Конов, заслуженный художник РФ). Финансовая поддержка проекта: Правительство Москвы – Департамент науки, промышленной политики и предпринимательства и Департамент культуры города Москвы.

и инновационные технологии. В 2010 году была построена интерактивная экспозиция «Пройди путем эволюции», рассказывающая о развитии жизни на Земле. Тогда же у директора музея А. И. Клюкиной появилась идея создания интерактивной экспозиции, посвященной современному разнообразию жизни на Земле. Она и была реализована в интерактивном мультимедийном образовательном центре «Познай себя – познай мир».

В основу экспозиционного решения будущего центра был положен опыт зарубежных естественнонаучных музеев. Ярким примером для творчества стали экспозиции Музея науки (Science Museum, Лондон), Музея Естественной истории (Natural History Museum, Лондон), Город науки и техники (Muse de la Cit des sciences et de l'industrie, Париж), музея Naturalis (Лейден), Центра науки «Коперник» (Варшава), Галереи эволюции (Grande galerie de l'evolution du Museum national d'histoire naturelle, Париж), Музея науки «КосмоКайша» (CosmoCaixa, Барселона).



Комплекс «Скелет человека». Фотография предоставлена Государственным Дарвиновским музеем.

Созданный в Дарвиновском музее Центр уместился в очень небольшом пространстве. Для его создания в Дарвиновском музее было использовано пространство выставочного зала, которое располагается на первом этаже и имеет отдельный вход и выход, что удобно с точки зрения организации потока посетителей. Поскольку площадь зала небольшая (192 кв. м), в первую очередь решался вопрос оптимального использования всего объема помещения. В результате часть экспозиционных комплексов было решено размещать под полом (для чего был выполнен фальшпол из стекла), часть – в нишах окон и на потолочном пространстве.



Стекланный пол раскрывает секреты растений и животных Подмосковья. Фотография предоставлена Государственным Дарвиновским музеем.

Самой сложной задачей на первом этапе разработки концепции стало определение основных разделов и круга тем, которые позволяли бы дать посетителям **общее представление об устройстве биосферы Земли в целом и познакомить их с теми живыми организмами, которые окружают нас в повседневной жизни.**

В результате в ходе работы над концепцией было утверждено название Центра и основные разделы:

1. «Познай себя» («Как я устроен»; «Как я чувствую»; «Измеряя, познаю»).
2. «Единство всего живого» («Дверь в мир Природы»; «Основа основ – клетка»; «Биосфера»; «Геном», «Царства Живого»).
3. «Познай мир» («Мир растений» (растения, которые нас окружают); «Мир животных» (животные, которые нас окружают); «Экосистемы»; «Взаимодействие человека и природы»).

Согласно этой структуре, посетитель, войдя в Центр, исследует в первую очередь себя и свои возможности, сравнивает особенности своего восприятия мира с другими организмами. Затем знакомится с универсальными единицами всего живого: самой малой неделимой единицей – клеткой и самой большой – биосферой. В заключение он узнает о разнообразии животного и растительного мира на примере флоры и фауны Москвы и Подмосковья.

Второй задачей, стоявшей перед разработчиками экспозиции, было определить стиль и характер подачи материала, который должен был войти в экспозицию. Сложность состояла в том, что будущий образовательный центр не был адресован какой-либо определенной возрастной категории посетителей. Поэтому были проработаны комплексы, рассчитанные на разные типы восприятия (тактильный, аудиальный, зрительный, обонятельный и т. д.) и разные технологические подходы к реализации идей.

Проведенный опрос показал, что большинство комплексов доступны для освоения самыми разными категориями посетителей и вызывают неподдельный интерес. Почти все опрошенные отметили, что выбор тем и наполнение комплексов полезны как для самообразования, так и для решения учебных задач. В этой связи большой интерес Центр вызвал у учителей биологии и методистов, которые в перспективе планируют использовать его для проведения уроков в музее.

Для нас было очень важным сделать так, чтобы естественнонаучные коллекции музея составили основу познавательной деятельности посетителей. Поэтому в Центре представлено несколько сотен экспонатов из фондов музея и природных объектов, специально собранных или созданных сотрудниками. Это уникальные напольные комплексы, посвященные основным природным биотопам, гербарные материалы, микропрепараты, ботанические и зоологические коллекции. В то же время в структуру Центра органично вплетены мультимедиа: специально для Центра было разработано и реализовано около 30 оригинальных авторских игровых программ. В большинстве случаев в один и тот же комплекс входят и предметные, и мультимедийные элементы. Например, раздел «Ткани человека» включает в себя микроскоп с микропрепаратами и серию видеороликов, на которых демонстрируется строение тканей человеческого тела. Комплекс «Разнообразие деревьев» представлен макетами стволов с имитацией натуральной фактуры коры с выдвигающимися ячейками, заполненными гербарным материалом, и программой, которая позволяет познакомиться с основными элементами крон деревьев.

Большинство комплексов рассчитано на индивидуальную работу, а мультитач-технологии, примененные в Центре, позволяют использовать соревновательный момент, предлагая нескольким игрокам выполнять задания одновременно («Моя родня», «Лаборатория», «Тесты IQ», «Ткани растений» и другие игры).

Ряд комплексов Центра раскрывает темы, входящие в обязательную программу общеобразовательных школ. Это анатомия, физиология человека; анатомия, морфология, систематика растений; экология животных; строение клетки, уровни организации жизни на Земле. В то же время есть комплексы, интересные для самообразования, например, «Кто чем поет?», «Кто оставил след?», «Тесты IQ» и др.

Ряд комплексов рассчитан на дошкольников и младших школьников, например, «Скелет человека», «Что какого вкуса», «Жизнь одного дерева», «Кто что ест», «Кто оставил след». Они состоят из крупных ярких элементов, и для работы с ними требуются простые манипуляции. Часть комплексов представляет особенный интерес для средней возрастной группы, часть (или отдельные элементы комплексов) – вызывает удивление и интерес у подростков и взрослых посетителей. Это в большой степени обусловлено тем, что в Центре применены инновационные технологии: дополненная реальность, управление же-

стами, видеомэппинг. Их использование стимулирует познавательную активность детей и подростков и дает посетителям представление о новом инструментарии, применяемом в вопросах изучения человека и природы. Использование подобных технологий позволяет Центру быть современным и соответствовать ожиданиям нового поколения.



Многие знакомятся с экспонатами Центра всей семьей. Фотография предоставлена Государственным Дарвиновским музеем.

Хотелось бы заметить, что разделение комплексов по возрастным категориям все же условно и есть маленькие дети, способные усваивать более сложный материал, в то же время как не всякий взрослый сможет справиться с достаточно простым, но мультимедийным экспонатом, однако, как показывает опыт нашего Центра, даже посетители старшего возраста с удовольствием осваивают новые технологии.

В Центре посетитель может задействовать все органы чувств. Есть комплексы, позволяющие воспринимать запахи («Значение запахов

в жизни животных и человека»), звуки («Звук и наше здоровье», «Бие-ние сердца», «Жизнь одного дерева», «Кто чем поет», «Изучаем птиц города») и тактильные ощущения («Разнообразие деревьев в городе», модели животных, растений, органов человеческого тела).



Посетители собирают Цветочный конструктор. Фотография предоставлена Государственным Дарвиновским музеем.

Уже на стадии разработки концепции Центра были заложены принципы универсального дизайна, возможность работы в нем инвалидов различных категорий. В экспозиции есть интерактивные комплексы для тактильного осмотра с подписями шрифтом Брайля, простые для понимания инструкции, удобное размещение экспонатов и соблюден главный принцип таких центров: здесь все можно трогать, познавая окружа-

ющий мир различными органами чувств, что очень важно для особых посетителей. Программа «Музей без барьеров», где была задействована и эта площадка, показала эффективность данного подхода.

Новый Центр в Дарвиновском музее вызывает большой интерес у посетителей. За пять месяцев с момента открытия его посетило почти 40 тыс. человек. В выходные дни через него проходит до тысячи человек. Одновременно в Центре могут находиться до 100 человек. Посетители работают в основном самостоятельно, но всегда могут обратиться за помощью к консультантам, постоянно находящимся рядом.

Дальнейшее развитие Центра «Познай себя – познай мир» может осуществляться по нескольким направлениям.

В первую очередь это осуществление индивидуального подхода к каждому посетителю через создание портала или раздела на сайте музея, посвященного работе с Центром. Пользуясь этим ресурсом, каждый посетитель с помощью своего смартфона или планшетного компьютера и QR-кодов в экспозиции сможет подобрать материал по интересующей его тематике (эта подборка сможет храниться в его личном кабинете на портале).

Другое направление – расширение глубины и тематики разделов, организация онлайн-консультаций экспертов по интересующим вопросам. Этому будет способствовать и создание дифференцированных навигационных маршрутов по Центру, игровых путеводителей для разных целевых аудиторий, которые позволят более эффективно использовать содержание Центра.

Наконец, реализация совместных проектов: организация тематических уроков со школьниками в часы наименьшей загруженности Центра, занятий с определенной аудиторией (например, незрячими посетителями).

Палеокласс – лаборатория древних технологий

Тимофей Ключников, заместитель директора, Минусинский региональный краеведческий музей им. Н. М. Мартьянова

Минусинск – небольшой город на юге Красноярского края, удаленный от краевого центра более чем на 400 километров. В XIX веке это был центр весьма состоятельного региона с развитым сельским хозяйством, золотопромышленностью, торговлей. Через город проходили торговые пути в Урянхай (Тува), Монголию, Китай. Здесь проходили многие научные экспедиции, изучавшие Южную Сибирь и Центральную Азию. В 1877 году, на пять лет раньше, чем в Красноярске, провизором Н. М. Мартьяновым при поддержке местного сообщества здесь был основан музей.

За время существования в музее были собраны представительные коллекции по геологии, ботанике, зоологии, этнографии и археологии Саяно-Алтайского региона. Сегодня коллекции музея превышают 190 тыс. ед. хранения.

Сейчас население Минусинска составляет чуть более 70 тыс. человек. С каждым годом растет доля пенсионеров. В то же время наблюдается приток населения, в том числе молодежи, из южных районов края. Как и во многих других городах, большая часть посетителей музея в Минусинске – дети.

Вызвать и удержать интерес ребенка к просвещению и знаниям было достаточно сложной задачей во все времена. Дети XXI века в этом отношении не исключение. Удержать внимание детей, зачастую перегруженных разнообразной информацией и впечатлениями, полученными по каналам телевидения и Всемирной паутины, труднее, чем у их сверстников 70-е или 80-е. Традиционные экскурсии, а тем более такие монологические формы работы, как лекции, беседы, в этом случае не работают. Дети теряют интерес к рассказу уже через 10-15 минут после начала мероприятия. Таким образом, запоминается только небольшая часть информации и у ребенка складывается негативное отношение к музею и его мероприятиям. Гораздо более интересными и востребо-

ванными являются такие формы работы с детьми, которые предполагают не монологический рассказ, а самостоятельное исследование музейного предмета посетителем. Особенно это важно при работе в экспозициях, предметы в которых уже давно вышли из употребления и малопонятны даже взрослым, не имеющим специального образования.



Фотография предоставлена автором.

В практике нашего музея отмечается традиционный интерес детей к экспозициям, посвященным природе края. Это закономерно, так как залы по этой тематике содержат большое количество экспонатов, которые вызывают у детей ассоциации знакомые им по книгам, мультфильмам, научно-популярным фильмам. То же можно сказать о некоторых других знакомых детям предметах. Это, например, оружие, денежные знаки и другие вещи, которые знакомы людям вне рамок музея и назначение которых нет необходимости объяснять. Что касается экспозиций, посвященных древней истории и этнографии, то здесь



Фотография предоставлена автором.

интерес детей быстро угасает. Наш музей обладает весьма представительными археологическими и этнографическими коллекциями. Традиционно в экспозиции музея почти 50% экспонатов относятся к разделам археологии и этнографии. Естественно, их актуализация, в том числе и для детской аудитории, очень для нас очень важна.

Еще одной важной проблемой, в частности для нашего региона, для нашего региона является проблема сохранения памятников культур-

ного наследия. Минусинская котловина – это место сосредоточения огромного количества археологических памятников, начиная с эпохи палеолита и до Средневековья. Плотность распространения археологических памятников здесь одна из самых высоких в нашей стране. Именно здесь в 1722 году Д. Г. Мессершмидтом были проведены первые в России археологические раскопки с научными целями. Сегодня эти объекты древних культур разрушаются прежде всего под воздействием антропогенного фактора. Это не только строительные работы, но и бессмысленный вандализм на памятниках наскального искусства и целенаправленное разграбление «черными копателями» могильников и поселений. Во многом решению этой проблемы может помочь изменение восприятия и осмысления значимости этих памятников, прежде всего, подрастающим поколением. Особенно это касается памятников и отдельных предметов древности. Одним из примеров может служить судьба памятников наскального искусства. Во всем мире они давно уже взяты под охрану и являются предметом гордости территорий, их брендами, привлекающими ученых и туристов, никому не придет в голову испортить, уничтожить такой памятник. У нас эти артефакты воспринимаются либо абсолютно равнодушно, либо как забавный курьез, не заслуживающий серьезного отношения. Это происходит в силу культурного и исторического разрыва между древними эпохами и современностью и отсутствием системы популяризации научных знаний. Результат – равнодушное отношение общества к разрушению и разграблению объектов культурного наследия и их безвозвратная утрата. Так, уже сегодня трудно найти в Южной Сибири писаницу, на которой не было бы современных граффити, зачастую поверх древних изображений, или курганный могильник без следов работы с металлоискателем.

Автор проекта считает, что воспитание бережного отношения человека к объектам культурного наследия является одним из важнейших видов деятельности культурных организаций и прежде всего музеев, так как именно в них сосредоточены основные культурные ценности.

Идея Палеокласса появилась после того, как автор проекта побывал в музеях Нидерландов 2011 году. Музеи этой страны, как правило, имеют сильные образовательные программы, но особое влияние на автора оказали детские программы Национального музея древностей в Лейдене.

Эта поездка оказалась возможной благодаря программе «Новые музеи для Сибири», реализовывавшейся на протяжении нескольких лет при

поддержке Фонда Михаила Прохорова. В рамках программы организовывались теоретические и практические занятия с сотрудниками музеев Красноярского края.

Сейчас идет процесс создания нового игрового пространства экспозиции, где посетители, прежде всего дети, занимаются в комфортной обстановке, без преград в виде витрин, знакомятся с древними артефактами и, более того, проводят с ними эксперименты. Как показывает практика, именно интерактивные действия с реальными предметами и материалами в экспозиции, усиленные мультимедиа-реконструкциями сегодня наиболее популярны среди семейной аудитории и молодежи.

В 2011 году в рамках конкурса на получение субсидии краевого бюджета Минусинским музеем был реализован проект «Палеокласс – лаборатория древних технологий». В Палеоклассе посетители не только и не столько смотрят на древние предметы, но и участвуют в их изготовлении, изучают на практике свойства древних артефактов. Принципиальным моментом является действие участников с реальными археологическими предметами. Для этого используются безномерные предметы, не входящие в музейный фонд. Это такой типовой материал, как керамическая посуда, каменные орудия. Также для Палеокласса были изготовлены полноценные копии бронзовых предметов – ножей, серпов, зеркал.

Изначально тематика занятий Палеокласса состояла из четырех частей: технологии производства каменных орудий, древняя керамика, первые металлические изделия, военное дело в древности. Сегодня к ним добавились занятия по древнему наскальному искусству жителей Сибири и тюркской рунической письменности. Через непосредственное знакомство и действия с предметами древности людям в доступной форме объясняется их назначение и возможности. Посредством игровых действий в Палеоклассе рассказывается о жизни первобытного человека.

Дети во время занятий играют в археологов, занимаясь поисками артефактов в символическом «раскопе» или копируя наскальные рисунки. Лепят ручным способом керамические сосуды, учатся писать тюркские рунические надписи, добывать древним способом огонь, работать настоящими каменными орудиями и получать муку на ручных мельницах раннего железного века.

Работа Палеокласса рассчитана на различные категории посетителей. Это не только дети, но и юношество, взрослые люди. Занятия ведутся как группами, так и индивидуально.

Помимо игровых занятий, для посетителей демонстрируются небольшие научно-популярные фильмы, посвященные той или иной сфере жизни древнего человека. Эти фильмы были сняты специально для проекта.

За три года работы Палеокласс получил множество положительных отзывов и является одним из наиболее популярных мероприятий музея. Сегодня на базе Палеокласса готовятся мероприятия не только по древней истории, но и по этнографическим практикам. Например, по изготовлению русской народной куклы, но это направление, как и многие другие, еще предстоит развивать.

Пространство игры и просвещения. Студия «Сказка выходного дня»

Ксения Белькевич, и. о. заместителя директора,
Государственный литературный музей

Студия «Сказка выходного дня» Государственного литературного музея была организована в 2011 году на средства гранта «Меняющийся музей в меняющемся мире» Благотворительного фонда Владимира Потанина. «Сказка выходного дня» работает сезонами, сроки которых совпадают со сроками школьного учебного года. Работа студии строится вокруг игрового и выставочного пространства, посвященного детской книге. Ежегодно проводится пять-шесть выставок, в общей сложности за четыре года мы провели уже 22 выставки. Каждую выставку, помимо экскурсий, сопровождают разнообразные занятия с детьми и их родителями: лекции, художественные мастер-классы, театральные постановки, съемки мультфильмов и фильмов, литературные практики. Наряду с развитием идей экспозиционной работы, много внимания мы уделяем «окружению» выставки, где проявляется живое, эмоциональное детское сотворчество, своеобразное продолжение экспозиции, придуманной нами. Студия растет с каждым годом, в четвертом сезоне у нас занимается 225 детей вместе с родителями. Желающих гораздо больше.

Основополагающий принцип работы студии заключается в том, что мы не стремимся чему-то научить с помощью той или иной книги. Мы сразу отказались от прямолинейного дидактического подхода при чтении и обсуждении книг вместе с детьми и родителями. Художественная детская книга не учебник, и мы избегаем вопросов вроде «Чему нас научила эта книга?» Наши цели – постичь художественную книгу во всей ее сложности и многообразии и научить детей получать удовольствие от процесса чтения. Для этого мы стремимся создать специальное игровое пространство, раскрывающее, усиливающее эмоциональное восприятие текста.

Первые выставки проекта мы посвящали отдельным писателям, пытаюсь как можно полнее рассказать об их жизни и творчестве, такая широкая традиционная постановка вопроса часто не помогала, а мешала нам делать выставки яркими и запоминающимися. Попытка сопрячь

и уложить в экспозиции миры нескольких художественных произведений, большой объем биографической и исторической информации мешала нам сосредоточиться на сути художественных открытий писателя, своеобразии его книг и поиске средств для их «перевода» на музейный язык, доступный детям. Со временем мы стали фокусироваться на отдельных книгах, и теперь почти всегда выстраиваем экспозицию вокруг сюжета одной книги, ее предметного мира, ключевых мотивов и деталей.

Основным предметом показа на всех выставках были и остаются иллюстрации. Это связано с возрастом наших студийцев: они любят рассматривать картинки и с их помощью ярче воспринимают текст. В фондах ГЛМ не всегда находятся нужные нам иллюстрации, и мы часто напрямую обращаемся к иллюстраторам или их наследникам. За время проекта мы показывали на выставках работы Н. Гольц, Б. Диодорова, Л. Шульгиной, В. Пивоварова, Л. Токмакова, В. Лосина, В. Калиновского, П. Багина, А. Кошкина, И. Олейникова и многих других.

Иллюстрации и текст являются отправной точкой и источником вдохновения, а дальше мы находим дизайнерские решения, создаем среду. В течение проекта дизайн пространства, который изначально представлял собой простые, нередко разрозненные элементы оформления выставки, «вырос» в целые средовые или интерактивные экспозиционные комплексы.

Игровой экспозиционный комплекс всегда воссоздает атмосферу книги и иллюстрирует ее события. А назначение этого комплекса варьируется от выставки к выставке: он может быть игровой средой, местом взаимодействия детей, декорацией спектакля, фоном для семейных фотографий. Мы всегда стремимся добиться, чтобы экспозиционный комплекс был красивым и цельным объектом.

Интерактивные модули экспозиции требуют активного взаимодействия. Как правило, посетителю нужно что-то доделать, додумать, тогда игровой комплекс даст ему подсказки для понимания выставки, книги или самого себя.

Средовые комплексы мы используем с самых первых выставок, но я расскажу лишь о последних опытах.

На выставке «Мэри Поппинс навсегда» в мае 2014 года мы показывали материалы к экранизациям знаменитой книги Памелы Трэверс.

В одном зале с помощью старинного кресла и бутафорского камина мы устроили дом семьи Бэнксов. Здесь, лежа на мягком ковре, дети читали и обсуждали книги. В другом зале художница студии Маргарита Лагун воспроизвела кадр из фильма компании Disney 1964 года, где актеры Джули Эндрюс и Дик Ван Дайк танцуют на лондонских крышах среди трубочистов. На стенах зала виднелись черные силуэты трубочистов, а из пола торчали печные трубы, из которых доносились песни к фильмам.



«Мэри Поппинс». Трубочисты на крышах Лондона. Фотография предоставлена Государственным литературным музеем.

В одном из залов выставки по книге «Дневник фокса Микки» в октябре 2014 года мы построили фанерный пароход «Саша Черный». Дети поднимались на палубу, выглядывали из иллюминаторов, провожали друг друга в путешествие. Это была первая выставка сезона, у многих детей, побывавших на море, были свежие воспоминания и впечатления



«Дневник фокса Микки». Наташа Смылова приглашает пассажиров на пароход. Фотография предоставлена Государственным литературным музеем.

об отдыхе, которые переплетались с остроумными записями фокстерьера Микки о его первом морском путешествии.

Экспозицию к выставке братьев Гримм в декабре 2014 года мы также использовали в качестве декораций для праздничного спектакля. Художники Олег Боткин и Маргарита Лагун сделали замок глупого короля, хижину лесных разбойников, жилище семи гномов, пряничный домик злой ведьмы, дом, где горшочек каши все варит и варит. После создания эскизов стало понятно, что вся эта красота в наших небольших залах не поместится. Нам было жаль отказываться от чего-либо, и мы сократили число конструкций в два раза, сделав дома-перевертыши: с одной стороны замок, а с другой дом гномов. К модулям были прикреплены колесики, и художниками сцены во время спектакля смогли быть даже самые маленькие зрители. Они с азартом меняли дизайн к каждой новой сцене представления.

Постепенно мы приходим к тому, чтобы замещать статичную, средовую экспозицию интерактивными комплексами. Создание таких комплексов – сложная задача, мы продолжаем учиться этому на каждой новой выставке. Я расскажу о нескольких наших находках.



Фотография предоставлена Государственным литературным музеем.

Значительная часть рассказов Люси Сеницыной из книги Ирины Пивоваровой «О чем думает моя голова?» происходит в школе. Мы хотели показать это на выставке в январе 2015 года и выбрали самый явный атрибут классного помещения – школьную доску. Но снова отправлять посетителей студии в школу было бы странно в выходной день.

Мы гипертрофировали идею доски, сделали ее гигантской и стали ей пользоваться не для решения задач по математике, а для игры. На выставке одну из стен зала мы полностью покрыли специальной краской с эффектом грифельной доски. Родители становились к стенке спиной, а дети мелками пририсовывали разные элементы, превращая их в бабочек с крыльями, белок с пушистыми хвостами, продавцов воздушных шариков, путешественников с чемоданами. Подглядывать не разрешалось, родители видели себя в новом образе уже на фото на экране компьютера. Иногда получались хулиганские картинки, но чаще очень трогательные: дети дарили мамам воздушные наряды, папам вкладывали в руки букеты цветов для мам. Потом участники менялись местами и уже родители приступали к превращению детей. Чаще всего родители превращали мальчишек в супергероев или пиратов, а девочек в прекрасных принцесс или фей. Хотя были и исключения. Например, один мальчик уговорил своего папу превратить его в насекомое медведку, а потом передумал и стал мохнатым пауком.

В марте 2013 года на выставке «Обычные чудеса Олега Кургузова» перед нами стояла задача рассказать о замечательных книгах малоизвестного писателя и о его жизни. С рассказом о книгах мы справились легко. Нам помогли прекрасные иллюстрации Екатерины Заваловой и декорации Екатерины Асадчевой. А вот рассказать о биографии было сложнее. Выставка Кургузова следовала за выставкой про Виктора Юзефовича Драгунского, жизнь которого была настолько увлекательной, полной приключений и волнительных моментов, что интересно рассказать детям о ней не составляло труда. Насыщенная важными датами и именами биография Кургузова была понятна и интересна скорее его современникам – родителям наших детей.

Чтобы усилить интерес детей к материалам о жизни писателя, мы их спрятали. Построили фальшивую стену, на которой художник нарисовала звездное небо. Рядом мы поставили низкие табуретки, скамеечки и разложили подушки. Это было место для чтения сказок Олега Кургузова, с него начиналась наша экскурсия. Мы предлагали узнать истории о жизни самого автора, каждая звезда скрывала одну маленькую историю. Заглянув в звезду, можно было узнать, каким Олег был в детстве, когда он впервые увидел море, как он повстречал свою жену, как у них родился сын, как Олег придумал журнал «Трамвай». В центре нарисованной звезды было проколото небольшое отверстие. На стене за звездным небом были прикреплены и подсвечены фо-

тографии из семейного архива писателя. Ведущий задавал вопросы детям, они искали ответы среди перемешанных фотографий. Фотографии были размещены на разной высоте, поэтому, чтобы малыши могли дотянуться до самых дальних звезд, мы ставили скамейки и табуретки.

Подглядывание всем очень понравилось, и мы использовали его на выставке по книгам нидерландской писательницы Анни Шмидт¹ в декабре 2013 года. Чтобы рассказать о Голландии и ее традициях, мы придумали комод с секретными дверками, где за множеством дверок были спрятаны вопросы и ответы о стране. За одними дверками были наклеены разные диковинные картинки из жизни голландцев, за другими дверцами пряталось отверстие, заглянув в которое, можно было посмотреть фильм с видами Голландии. Этот же принцип действовал на выставке по текстам В. Драгунского. Был построен пятиметровый забор, в кото-



Анни Шмидт. Камин и кровать с песенками. Фотография предоставлена Государственным литературным музеем.

¹ Выставка состоялась при поддержке посольства Королевства Нидерландов.

рый тоже нужно было подглядывать. Расписанный забор мы сохранили и позднее представили на фестивале «Интермузей-2013».

Нам очень близка философия проекта «Семейное путешествие», мы мечтаем когда-нибудь дорасти до создания полноценных игровых и иллюстрированных путеводителей по нашим выставкам. Пока мы только тренируемся. Для участия в уличном фестивале «Яркие люди» мы сделали 5 огромных книжек-картинок: «Каштанка» А. П. Чехова, «Кладовая солнца» М. М. Пришвина, «Сказки» К. И. Чуковского, «Стихи» М. Ю. Лермонтова, «Золотой ключик» А. Н. Толстого. Книги высотой около двух метров мы поставили в раскрытом виде. Преподавательница студии, детская писательница Валентина Дегтева придумала и нарисовала в этих книгах игровые задания и вопросы по мотивам текстов. Посетители фестиваля получали путеводитель с номерами вопросов и полем для ответа и отправлялись бродить по лабиринту. После прохождения маршрута все участники участвовали в лотерее – тянули из барабана лотерейный билет и получали сувениры. У нашего стенда был большой ажиотаж. Мы думали, что всем хочется получить бесплатный приз. Но когда призы кончились, очередь не исчезла. Идея всем очень понравилась.

Еще один прием мы использовали на выставке «В поисках Бременских музыкантов» по сказкам братьев Grimm. На выставке мы показывали материалы к знаменитому мультфильму режиссера Софьи Ковалевской. Нам было важно рассказать современным детям, что каждый кадр мультфильма кропотливо зарисовывался вручную целым штатом мультипликаторов. Мы напечатали кадры несколько фрагментов фильма длиной по три-шесть секунд. Кадры последовательно выклеили на стенах зала. На первый взгляд это выглядело достаточно скучно: 50 почти одинаковых картинок. Но мы предлагали детям «оживить» кадры. Для этого один ребенок садился в кресло на колесиках, приставлял к глазу лист бумаги, свернутый трубочкой, а другой ребенок не торопясь вез его вдоль стены. Если расслабить зрение в этот момент, то проплывающие картинки в «трубе» соединялись в одно непрерывное движение.

Чтобы сменить модальность «готовой выставки», мы иногда меняем сценарий экспозиции и весь дизайн, создавая выставку вместе с детьми. Наш первый опыт связан с выставкой «И настанет веселое утро» по стихам Ирины Токмаковой, когда мы пригласили ребят в совершенно пустой зал. На стенах висели только крепежи для картин. Дети были обескуражены, подумали, что выставку кто-то утащил, ведь мы только

что пообещали им что-то интересное. Потом кто-то из детей обратил внимание на два зеленых ящика в зале. В них они обнаружили пластиковые таблички с текстами и иллюстрациями. Интуитивно дети догадались, что между текстами и картинками есть связь, кто-то вспомнил стихотворение и иллюстрацию к нему, стали находиться пары, их дети сами развешивали на пустующие крепежи на стенках. В итоге ребята сами собрали выставку и даже провели небольшие экскурсии по ней друг для друга.

Это был не единственный случай, когда мы создавали выставку или ее фрагменты вместе с детьми. В феврале 2013 года мы проводили выставку «Денис Кораблев и другие» к юбилею Виктора Драгунского. Конечно, выставку мы посвятили «Денискиным рассказам», впервые вышедшим в 1961 году. На выставке мы хотели показать отличия жизни детей 1960-х годов от жизни современных детей, и мы начали собирать семейные фотографии, рассказывающие о детстве той эпохи. Для наших студийцев это было детство нынешних бабушек и дедушек. Фотографии мы клеивали в паспарту, развешенные на тонких лесках. В начале выставки мы вывесили только копии фотографий семьи Драгунских, а позже постепенно заполнили пустые паспарту фотографиями из семейных альбомов наших посетителей. Родители или дети сами показывали свои фотографии, рассказывали свои семейные истории.

На занятиях мы продолжили игру в детство 1960-х и строили ракеты, как герои рассказа «Удивительный день». Изучали историю полета Гагарина, устройство его корабля, а потом приступали к строительству. К сожалению, нам не удалось найти достаточного количества бочек и ржавых труб, и мы воспользовались легкими и пластичными туристическими пенками и цветным скотчем. В итоге у нас получилось девять ракет (по количеству групп), которые украсили выставку. Дети залезали внутрь ракеты, выглядывали в иллюминатор и, произведя обратный отсчет, запускали друг друга в космос.

Для оформления выставки «Лебедь, рак, щука и 33 богатыря» в октябре 2013 года мы также предложили сделать декорации нашим студийцам. Один зал выставки был посвящен русским народным сказкам, частым персонажем которых являлся царь. А, как известно, царю положено восседать на троне, отражающем его могущество и славу. Мы предложили детям представить себя настоящими правителями царства и изготовить себе трон, который бы отражал их характер и принципы правления. Каждая группа делала один трон, который нужно было проектировать

сообща. Трон был сделан из обычного кресла, оббитого картоном. Картон можно было резать, обклеивать аппликациями, разрисовывать. В результате выставку украсили девять тронов царей с очень разными характерами: от жестоких деспотов до мудрых просветителей.

На своих занятиях мы предпочитаем работу в малых группах, но часто предлагаем детям и индивидуальные проекты. На выставке «О чем думает моя голова?» по книгам Ирины Пивоваровой в январе 2015 года мы проводили исследование: о чем же думают головы современных детей и родителей? Для этого мы предложили каждому нашему гостю сделать свой автопортрет в технике коллажа. Портретное сходство было весьма условно, самым важным было передать в коллаже свои мысли, мечты и переживания. Такая техника без прямых вопросов и указаний дает возможность ребенку добровольно рассказать о наболевшем или помогает ему самоактуализироваться. Дети комментировали законченные работы, и это позволяло другим посетителям лучше понять идею автора, разгадать ребус, запряженный в мешанине бумажных обрезков. На выставке мы собрали около 100 портретов детей и родителей. По итогам выставки мы хотим исследовать все работы и сложить среднестатистический портрет наших студийцев разного возраста.

Кратко резюмировать четырехлетний опыт развития студии «Сказка выходного дня» можно так. В первые два года проекта основную часть наших выставок составляли иллюстрации и материалы к биографии писателей, которые очень деликатно были представлены разными дизайнерами. С конца второго года интерактивные комплексы стали важными элементами выставки, почти наравне с музейными предметами. С конца третьего года проекта музейный предмет был слегка потеснен музейным дизайном. Сегодня мы стремимся создавать наши выставки, где существует баланс из интерактивных экспозиционных комплексов и музейных предметов, которые логически и сценарно связаны друг с другом.

Все используемые в нашей студии экспозиции призваны не просто проиллюстрировать текст, их функционал гораздо шире. Для нас важно то, что во время игры, исследовательской или творческой работы дети получают новый эмоциональный опыт, общаются с родителями и сверстниками, получают знания по-другому, иногда незаметно. Нам кажется, данный принцип работы с текстом гармонично продолжает идею чтения. Читая книгу без принуждения, мы проживаем ее сюжет, растем и меняемся вместе с ее героями.

Современное искусство – это не страшно. Пространства просветительских программ PERMM

Анастасия Серебренникова, руководитель детской студии «Чердак», Музей современного искусства PERMM

Анастасия Шипицина, координатор проекта «За П-Артой!», Музей современного искусства PERMM

Образовательные программы PERMM: локальное измерение

В тексте речь пойдет о двух проектах пермского музея современного искусства – детском проекте «Чердак» и образовательной программе для старших школьников «За П-АРТОЙ». Создавая новые детские пространства и проекты, с одной стороны, мы стремились ответить на «универсальные» для всего музейного мира вызовы, связанные с поиском новых методов коммуникации с посетителями, с другой – решать локальные проблемы, связанные со спецификой социокультурной ситуации в Перми.

Пермский музей современного искусства возник в 2009 году по инициативе местных властей в рамках новой политики, стремившейся превратить культуру в полноценный ресурс развития региона. Для реализации нового политического курса в Пермь была приглашена группа московских экспертов в сфере современной культуры во главе с Сергеем Гордеевым (в то время – сенатором от Пермского края) и Маратом Гельманом (галеристом и политтехнологом). Ими был разработан амбициозный проект по трансформации Перми из провинциального промышленного центра в новую культурную столицу Европы.

Современное искусство стало важной составляющей пермской «культурной революции». Новые выставки и проекты музея стали объектом пристального внимания и постоянной дискуссии среди горожан. Вокруг музея сформировалось сообщество активно поддерживающих, постоянно участвующих в мероприятиях людей. Однако большинство пермяков отнеслось к созданию музея настороженно и даже критично. Представляется, что негативное отношение связано с несколькими

причинами: язык современного искусства непривычен и непонятен для жителей; репрезентация художниками болезненных социальных и политических тем часто бывает неприятна зрителям; методы продвижения культурного проекта часто называли «насажденческими» (в упрек часто ставилось неучастие широкой общественности в принятии решений в сфере культуры).

В этой ситуации просветительские программы стали один из способов примирения пермской общественности с социально острым языком совриска. Наша задача – показать, что современное искусство – это не удел избранных, а пространство свободного диалога, где каждый может высказать свое мнение и оно не будет воспринято как неправильное, что, наконец, современное искусство – это не провокация, а еще один язык, на котором можно говорить об окружающем нас мире. Мы стремимся создавать ситуацию широкого и созидательного участия пермяков в культурных процессах.

Сегодня в музее проходит множество образовательных событий для самых разных групп посетителей: профессионалов и любителей, семей, школьников, молодежи, взрослых, людей старшего возраста. Здесь мы представим два самых заметных и системных проекта в области работы с детской и подростковой аудиторией – «Чердак» и «За П-АРТОЙ».

Работа с детьми и подростками кажется нам чрезвычайно важной по нескольким причинам. Современное искусство – область знаний, которая совершенно выключена из школьной программы. Однако новые явления культуры (от суперкоммерческих блокбастеров до стрит-арта) вызывают неподдельный интерес среди подрастающего поколения. Современное искусство, широко использующее знакомые для молодежи образы, становится пространством творческой рефлексии. Важен и другой момент: дети и подростки становятся проводниками в мир современного искусства для взрослых – родителей и педагогов.

Проекты имеют хорошую репутацию среди пермяков, вызывают постоянный интерес у журналистов, школьных и музейных педагогов, исследователей социологии культуры и новых музейных практик, что работает на создание позитивного образа музея и современного искусства.

«Чердак»: современное искусство и развитие ребенка

Детский проект «Чердак» появился в 2010 году (через год после открытия музея) и положил начало системной работе с индивидуально-



Мастер-класс с Романом Мининым
в рамках выставки «Транзитная зона»
в Музее современного искусства PERMM,
2014. © Фото: Иван Козлов

семейной аудиторией. За время работы творческая команда «Чердака» придумала и провела несколько сотен крупных мероприятий, открытых фестивальных площадок, мастер-классов с российскими и зарубежными современными художниками. На «Чердаке» проходят занятия для детей разного возраста: курс «Мама и малыш» (1,5–3 года), «Малыши-карандаши» (3–6 лет), «Прогулки с художниками» (7–11 лет), «Недетские эксперименты» (10–13 лет). На каждом занятии дети и родители в доступной форме и через игру осваивают различные виды арт-деятельности, создают индивидуальные или коллективные объекты, знакомятся с самыми яркими, интересными и знаковыми художниками и направлениями в искусстве.

Принципиальное отличие «Чердака» от других досугово-образовательных проектов – в том, что в его основе не заложены приоритеты только художественного образования. Наша миссия – создание комфортной

творческой среды, способствующей формированию личности, органично существующей в современном мире, отвечающей вызовам современного общества.

Для того чтобы обрести устойчивость в эпоху огромного потока информации, непрерывающегося технического прогресса и постоянного внедрения инноваций, необходимо развивать критическое мышление и быть восприимчивым по отношению к постоянно меняющемуся окружающему миру.

Знакомство с современным искусством – это один из способов формирования такой личности. Выставки современного искусства, вокруг которых построены занятия, способствуют развитию ассоциативного мышления и логики, порождают желание творить и конструировать.



Арт-проект «Эксперименты над динозаврами» в рамках выставки «Транзитная зона» в Музее современного искусства PERMM, 2014. © Фото: Иван Козлов



Мастер-класс с Александром Райхштейном «Битва красок», 2011. © Фото: Ирина Новичкова

Современное искусство говорит с детьми на актуальном визуальном языке о социальных проблемах, что способствует активизации личностных сил и интеллектуального начала, познанию себя и мира.

К сожалению, для многих людей сюрприз до сих пор остается непонятным, чужим, странным и отталкивающим. Не все готовы самостоятельно сделать шаг ему навстречу. Детский проект «Чердак» предоставляет возможность не пассивно знакомиться с современными арт-технологиями, а стать активным зрителем, выражать свои мысли и идеи посредством искусства, создавая художественные объекты.

Работая с материалами, которые часто используют современные художники (скотч, коробки, упаковочный картон, одноразовая посуда,

строительные материалы и т. д.), мы способствуем развитию экологичного отношения к миру, воображения, проектного мышления, стараясь показать необычное в обычных вещах.

Пространство детского «Чердака», как и пространство современного искусства, – это *пространство свободы*, в котором отсутствуют заранее продуманные правильные алгоритмы действий, а поощряется любое проявление творчества на заданную ведущим тему. Занятия на «Чердаке» ориентированы на процесс в большей мере, результат не так важен. Дети мастерят иногда что-то удивительное, не отвечающее законам композиции или механики, хрупкое, но нам важно то, что это их воображение и самостоятельная работа. *Только собственные усилия и обсуждения помогают нам в сложном процессе детского развития.* На этом пути мы стараемся хвалить и поддерживать, *не оценивать результат*, а радоваться интересу ребенка, его попыткам, энергии и увлечению.



Детское пространство выставки «Транзитная зона» в Музее современного искусства PERMM, 2014. © Фото: Иван Козлов

Творчество заложено в детях самой природой, они любят сочинять, выдумывать, фантазировать и перевоплощаться. Именно поэтому в свободном творческом пространстве, похожем на пространство игры (не за партой при выполнении творческого задания по заранее заданному алгоритму с ограниченным набором материалов), они максимально включены в процесс и занимают активную позицию, а не являются пассивными субъектами.

На мероприятиях мы даем возможность попробовать вкус разнообразия: работаем с разным масштабом (от миниатюр, которые нужно рисовать с лупой, до огромных панно из картона), материалом (фольгой, глиной, нитками, шерстью, тканью, пластиком), действием (рисованием, конструированием, лепкой, музыкой, мультипликацией, движением). Практика – это основа ощущений человека: прикладывая свои силы, работая руками, пробуя и экспериментируя, можно расширить эмоциональный диапазон личности. Стимулируя тактильный и зрительный опыт, мы раздвигаем горизонты развития ребенка – эмоций, чувствительности, восприимчивости.

Детский проект «Чердак» стремится избежать некоторых проблем, существующих в сфере российского художественного образования и музейной педагогики: здесь детям не ставят жесткие рамки и требования, не ориентируют их на результат, избегают потребительского отношения к культуре и априорных негативных оценок в отношении современного искусства.

Проект «Чердак» дает детям возможность отступить от правил и алгоритмов традиционного школьного образования, высвободить творческую энергию, заявить о себе и быть услышанным. Оказываясь в нестандартной ситуации, рисуя не фломастером на листе А4, а большой кистью на упаковочном картоне, ребенок не может использовать привычные модели поведения, начинает мыслить нестандартно, быть смелее и выдавать более интересный результат.

Все занятия в рамках детского проекта «Чердак» являются ярким примером семейного творчества. Это позволяет взрослым и детям узнать друг друга с неожиданной стороны, получить радость от совместной деятельности.

«За П-АРТой»: как музей и подросток могут стать партнерами

Образовательная программа «За П-АРТой»: пермские школьники о современном искусстве» возникла в PERMM в сентябре 2012 года вслед за детским проектом «Чердак». Как мы любим говорить, проект для подростков стал младшим братом проекта для детей. «За П-АРТой» поддерживает принципы и идеи, реализуемые на «Чердаке» (формирование свободной, активной, рефлексирующей личности в контексте современного искусства как образовательной среды), но имеет значительные отличия, связанные с возрастными особенностями аудитории.



Команда «Свои», проект «#vstretimsyav»
на набережной Камы. © Фото: Александр
Стабровский



Участники проекта «За П-АРТой»,
2014. © Фото: Анастасия Шипицина

«За П-АРТой» – своеобразное соревнование для школьников, включающее в себя несколько мастерских в течение учебного года. В ходе каждой из них подростки, выполняя задания, изучают самостоятельно выбранную тему. За выполнение заданий участники получают баллы, лучшие команды в конце года реализуют свои собственные арт-проекты при поддержке музея (это может быть мини-выставка, уличный объект, перформанс, акция и пр.). Соревновательность в данном случае принципиальна, поскольку в подростковом возрасте появляется потребность сравнивать себя с другими. Командный формат (пять-семь человек) наиболее удобен: в компании знакомых сверстников легче освоиться в музее.

Темами для обсуждения на занятиях становятся направления искусства XX– XXI веков, отличия современного искусства от классического,

стрит-арт и паблик-арт, взаимодействие различных видов искусства (живописи, танца, литературы и пр.). Темы изучаются в контексте проходящей в музее выставки.

Каждая мастерская проекта «За П-АРТой» включает в себя мини-исследования, дискуссии, творческие мастерские, проектирование. Мы разработали несколько универсальных форматов, которые могут быть полезны для музейных педагогов. В связи со спецификой проекта они обозначены как командные, но их можно использовать при индивидуальной работе.

Все виды деятельности подчиняются принципам проекта. Среди них соучастие и партнерство между подростком и музеем (участник получает именно те знания, которые он «запросил»; участие в проекте – это возможность реализовать собственную идею); отношение к посетителю как к активному субъекту, а не пассивному объекту; самостоятельный поиск информации и решений; вариативность и множественность суждений и интерпретаций; сознательное отношение к пространству музея и города.



Участники проекта «За П-АРТой», 2014.
© Фото: Анастасия Шипицина

Важный принцип «За П-АРТой» можно обозначить как «присвоение». Этот принцип хорошо иллюстрирует комментарий Капитолины, участницы команды «Свои». Девушка написала на страничке во «ВКонтакте»: «Спасибо за то, что мы действительно стали своими». Судя по словам Капы, самым значимым для подростка в музее является момент вхождения в музейное поле/сообщество, «присвоения» музея себе, обнаружения в музейном пространстве чего-то важного именно для себя. А для музея (музейного работника) важно вхождение в поле подростковых интересов, завоевание и удержание внимания подростков. Когда два этих ожидания пересекаются, можно говорить об удачной коммуникации и о том, что проект получился успешным.

Выпускники «За П-АРТой» имеют базовые знания о современном искусстве, навыки интерпретации и желание продолжать сотрудничество. Поэтому многие из них становятся волонтерами музея, начинают работать от лица музея на мероприятиях, предлагают и реализовывают собственные идеи на площадке PERMM.

Форматы нескучной работы с подростками

Селфи-экскурсии

Главная идея – посетители музея выступают в роли экскурсоводов. Каждая команда получает карточку с названием одного-двух экспонатов выставки. Задача – дать свою трактовку произведений и ответить на вспомогательные вопросы («Какие эмоции вызывает работа художника?» «Почему автор использовал именно этот материал?» «На какую музыку/книгу/фильм похожа эта картина?» и т. п.). Затем в рамках единой экскурсии участники рассказывают друг другу о выпавших им экспонатах, задают вопросы выступавшей команде.

Принципы:

«Вхождение» в музейное сообщество через роль экскурсовода.

Самостоятельный поиск информации об экспонате.

Свободная траектория передвижения по музею.

Эмпатия артефакта

Задача посетителя – представить себя экспонатом, поделиться ощущениями, ответить на вопросы публики. Подросток может перевоплотиться, сделав себе костюм из скотча, картона, газет и других материалов, придумав движение или речь.

У формата есть терапевтический эффект: говоря от лица экспоната, подросток может сказать о проблемах, которые он стесняется озвучить от собственного имени. Пример из практики. «Красные человечки» говорят: «Нам неудобно стоять на одной ноге! Ноги затекают! И вообще, надоело, что все нас обсуждают и на нас смотрят! Хочется побыть в одиночестве!»

Принципы:

Осознание через эмпатию, сопереживание.

Свобода фантазии и интерпретации.

Активное действие вместо лекции или экскурсии.

Ощущение музейной/городской среды «на собственной шкуре».

Битва интерпретаций

Формат обсуждения самых необычных, непонятных арт-объектов. Задача команды: предложить самую интересную, сумасшедшую и конструктивную интерпретацию арт-объекта и представить ее для соперников из других команд.

Принципы:

Уход от вопроса «что хотел сказать автор?» к вопросу «что видит зритель?» важен для воспитания думающего, видящего постоянного посетителя художественного музея.

Возможность бесконечной интерпретации, позволяющей понять, что восприятие искусства субъективно.

Отсутствие правильных и неправильных трактовок.

Возможность найти в современном что-то личное, близкое, интересное и понятное.

Невидимый музей

Задача команды – по-новому взглянуть на пространство музея и при помощи арт-технологий, «интервенций» в музейную среду, обратить внимание зрителей на детали, которые они раньше не замечали (например, дырочку в полу музея можно сделать кротовой норой и т. п.).

Принципы:

Новый взгляд на знакомое пространство.

Изменение среды как способ ее осмысления и присвоения.

Самостоятельное изучение и «обживание» пространства музея без «диктата» музейного работника.

Возможность влиять на музейное пространство.

Создание собственных объектов

Как правило, для работы в таком формате необходимо от пяти-шести часов до нескольких дней. Команда подростков придумывает собственный проект арт-объекта для музея/города, используя накопленные теоретические знания о паблик-арте и современном искусстве. Реализует его при поддержке взрослых и презентует для всех желающих. Так, в 2014 году семь команд проекта создали свои объекты для города.

Принципы:

Партнерские отношения между подростком, музеем, художником, учителем, волонтерами. Каждый субъект отношений играет свою роль в процессе.

Самостоятельность! Формат развивает проектные навыки: учит распределять обязанности внутри команды, составлять смету и тайминг проекта.

Итоговая ответственность за результат на плечах команды.

Экологичное отношение к среде (нельзя «портить», можно только улучшать!).

Учет пространственного контекста (почему этот объект устанавливается именно в этом месте?).

Проблемный подход к созданию арт-объекта: важно, чтобы проект рассказывал зрителю о какой-то проблеме/теме.

В качестве вывода

Негативное отношение к современному искусству, недооценка его потенциала среди жителей города Перми – реальность, которую мы пытаемся изменить. Образовательные программы музея способствуют

популяризации современного искусства, выступают связующим звеном между ним и жителями мегаполиса, содействуют формированию нового креативного, принимающего инновации в сфере культуры, поколения.

Все образовательные программы музея объединяет общий принцип: музейный педагог не является учителем (ментором и хранителем уникального знания), он – друг и проводник, создающий условия для интеллектуальной и творческой реализации ребенка/подростка, а также активного познания. Только с позиции друга, на равных с участниками процесса, в пространстве игры и исследования возможна успешная коммуникация с подрастающим поколением.

Сюрпризы городской квартиры: новые выставки и экспонаты для семейного посетителя

Лидия Любославова, старший научный сотрудник экспозиционно-выставочного отдела, Тольяттинский краеведческий музей

Данная статья посвящена экологической экспозиции «Городская квартира» в рамках новой постоянной экспозиции «20 век: Ставрополь-Тольятти».

Люди привыкли считать свой дом уютным и надежным убежищем, они сами строят себе комфортный быт, где знакома каждая мелочь и где нет места опасностям и неприятным неожиданностям. Однако, по данным статистики, значительное количество жилых помещений в крупных городах требует немедленного устранения нескольких факторов экологического риска. Особенно зависимы от состояния жилища люди, вынужденные проводить большую часть своего времени в помещении: дети, пожилые и больные люди. Сначала посетитель испытывает недоумение: он как будто бы дома или у кого-то в гостях. В зале обычный стол, табурет, шкаф-«стенка» и даже кухонная мойка с тумбой. (Скажем в скобках, что мы применили такой дизайн намеренно: во-первых, налицо эффект погружения в предметную среду (в данном случае – знакомую и привычную всем обстановку жилья); во-вторых, возможность размещения «скрытой экспозиции» (часть музейных предметов находится за глухими дверцами мебели); в-третьих, элемент интерактивности.) Глухие дверцы шкафа снабжены снаружи пиктограммами с изображением зеленой ладошки – дверцы можно открывать, брать предметы в руки и рассматривать. Часть ячеек не имеет дверок совсем – с предметами, расположенными здесь, тоже можно работать. Открывая шкафчики, посетитель в буквальном смысле открывает секреты собственного жилья и таким образом начинает знакомство с дикой природой мегаполиса, фактически не выходя из своей квартиры.

Здесь можно потрогать мягкую перьевую подушку и узнать, что в ней прячутся ужасные чудовища – клещи-сапрофиты (правда, видно их

лишь под микроскопом). Открыв дверцу шкафа, посетитель рискует наткнуться на мышь (чучело), которая успела порядком набедокурить, или моль, успевшую испортить шерстяную шаль. Конечно, все предметы сопровождаются подробной информацией о способах борьбы с вредителями. И оказывается, что дикая природа уже давно активно завоевывает уютный мир нашей городской квартиры. Экспозиция позволяет взрослым проанализировать потенциальные опасности в своем доме, а дети воспринимают этот блок как увлекательный квест, в котором победитель успешно избавляется от всех опасностей.

Формы работы с посетителем здесь самые разнообразные. Во-первых, изучение «Городской квартиры» является частью обзорной экскурсии по экспозиции «Природа. Город. Человек». Во-вторых, для самостоятельного посещения и ознакомления с образцами предусмотрены буклеты для прохождения квеста. Они служат своеобразной «путеводной нитью» в закоулках квартиры. В случае если посетитель намерен уделить особое внимание какому-либо из экспонатов, к его услугам развернута информация о нужном предмете, причем поданная в неформальной шуточной форме. В-третьих, «Городская квартира» включает в школьный абонемент (с обязательным мастер-классом по работе с отходами бытового пластика, о котором речь пойдет немного позже).

Коллекция пластиковой посуды и упаковки – материал для самостоятельного ознакомления с международной системой маркировки пластика и ограничениями его использования в быту. Каждый пластиковый предмет заводского изготовления снабжен интернациональным значком, указывающим на его предназначение (в одних можно хранить пищевые продукты, в других только непищевые, причем среди пищевых продуктов есть ограничения: из одних можно есть кислое и горячее, из других только пить воду). Эта коллекция используется для самостоятельного закрепления материала при практических занятиях с младшими группами («разложи продукты по баночкам»), а также для викторин для более старшего возраста. Здесь одна проблема и одна из программ плавно перетекает в другую – утилизацию пластиковых отходов. Вряд ли нужно повторять, что это проблема номер один в современной экологии. Тольяттинский опыт промышленной утилизации пластиковых отходов в самое ближайшее время найдет свое место в экспозиционных залах Тольяттинского краеведческого музея, а проблема переработки бытового мусора уже находится в центре вни-

мания наших методистов. Задача музея – сделать так, чтобы у юного посетителя изменился взгляд на то, что он готов назвать отходами. Ведь любая вещь может снова стать полезной и обрести новую жизнь – нужно лишь приложить фантазию. В наших музейных программах разрабатываются методы изготовления интересных и полезных поделок из пластиковых бутылок, флаконов и пакетов. Эти методики уже опробованы на нескольких мероприятиях: так, на «Вечере для двоих» в феврале 2014 года и акции «Музейный квартал» в мае 2014 года огромным успехом пользовалась бижутерия из пластиковых бутылок и флаконов из-под парфюмерии. Во время новогодних программ у нас был пилотный выпуск мастер-классов, дети сами изготавливали импровизированные елочные игрушки – бабочки из пластиковых бутылочек. Уже в прошлом апреле, на каникулах, наши методисты и посетители будут уменьшить количество ненужного пластика, изготавливая из него полезные и красивые предметы.

Отдельный объект – «Дерево в городе»

Есть в музее объект (так и хочется назвать его субъектом – до того интеллектуален), который говорит с посетителем на языке высоких технологий, понятном всей современной молодежи. Он называется «Дерево в городе», тема для разговора у него одна – человек и экосистема.

Выглядит «Дерево» вполне футуристически: это стилизованный технообъект с четырьмя мониторами-«листьями», тач-панель управления жизнью и смертью «Дерева», экран обратной проекции, на котором разворачивается фабула взаимодействия двух живых существ (Человека и Дерева), живущих в искусственном урбанистическом ландшафте современного Тольятти. Объект можно назвать техномедиаинсталляцией.

В этом многокомпонентном объекте замаскирована не просто компьютерная игра, а сложная программа, построенная с учетом многих наук, включая педагогику, психологию, игротехнику. Внешне это не сразу заметно. Посетитель (индивидуальный или группа – возможности у них общие) видит необычную компьютерную игру, делает первый шаг (клик на тач-панели) и начинает познание окружающего мира на совершенно новом уровне. Прохождение игры предусматривает определение вида дерева по листьям и плодам, получение сведений о продолжительности жизни разных деревьев, правилам посадки дерева (в тени или на сол-



Фотография представлена Тольяттинским краеведческим музеем.

нечном месте, выбор растений для посадки вблизи дорог и во дворе, распознавание самочувствия дерева по его внешнему виду и помощь ему – таковы познавательные аспекты программы. Все это делается методом самого простого клика, но, как и в жизни, каждый поступок человека вызывает ответ «Дерева» – становятся видны процессы, происходящие внутри его живой системы, обычно скрытые от взгляда человека. Последствия действий человека (в живой природе видные не сразу) обнаруживаются в виде реальных изменений в состоянии ландшафта и самочувствия человека и других живых существ в городе (птиц, насекомых, мхов и лишайников). За правильный выбор игра предусматривает бонусы в виде поющих птиц или фруктов, за неправильный выбор (как и в жизни) – таблетки и даже противогазы. Кроме оценки собственного поведения, посетитель познает азы экологии, учится определять деревья, растущие в Тольятти, узнает, какие из них – тысячелетние аборигены, а какие были искусственно завезены



Фотография представлена Тольяттин-
ский краеведческим музеем.

человеком в разные эпохи. Все это происходит, как мы уже говорили, привычными методами компьютерной игры. Сущностные же, методические, механизмы формирования установок и поведенческих моделей в отношении экосистем в городе основаны на пси-технологиях, не очевидных для посетителя, но остающихся «послевкусием» состоявшейся эмоциональной связи с «Деревом», которое отзывалось на каждое непродуманное действие человека. Мы намеренно отказались от каких-либо печатных буклетов и путеводителей, а роль экскурсовода сводится в роли доброго советника во время прохождения игры и иногда «провокатора» на пути к познанию мира. В финале игры разворачивается настоящая панорама города будущего, которая ждет победителя или побежденного (в зависимости от очков) в игре. Это либо зеленые кущи среди белоснежных стен, либо дымящие трубы.

Заметим, что все использованные в финале программы фотосюжеты сняты в Тольятти или его окрестностях. Мультипликация и компьютерная графика уникальны и выполнены в единственном экземпляре.

Важно, что программа имеет версии для трех возрастных групп (детей, подростков, взрослых). Посетитель каждой возрастной группы способен почерпнуть для себя интересующие его сведения в ненавязчивой игровой форме.

Занятие «Дерево в городе» входит в список музейных занятий школьного абонеента.

«Пять чувств леса»

Проект «Пять чувств леса» сразу завоевал популярность среди посетителей всех возрастных групп, но особенно детей. В его основу лег давно назревший аспект проблемы экологического воспитания. Дело в том, что в школах города природу и экологию изучают абстрактно, и, как правило, не на местном материале. Познание природы как целостной экосистемы происходит на схематичном уровне, без привлечения подлинных предметов, коллекций конкретной территории проживания человека. Отсутствие в информационном поле ребенка системы знаний о процессах жизни, происходящих на разных уровнях природы, (в частности, в системе «лес») формирует отчужденное отношение ребенка к природе той местности, где он живет.

В Тольяттинском краеведческом музее подход иной: дети группой входят в зал, садятся полукругом... и кто-нибудь обязательно скажет: «Как здесь пахнет смолой!» Кто-то еще: «Птицы поют!» И расцветают улыбки. Первый шаг сделан, экскурсовод может начинать свою работу.

Занятие проходит в пространстве природно-экологической экспозиции, в окружении традиционных музейных предметов: чучел, сухих препаратов, клетки с живыми птицами, спилов деревьев и др.

Главным объектом экспозиции является тематический модуль-выставка «Пять чувств леса», вписанный в «лесную действительность» и спроектированный на основе метода вовлечения сенсорики с использованием всех пяти чувств, с помощью которых человек познает этот мир и ориентируется в нем. Для групп это познание предваряется короткой лекцией о санитарно-гигиеническом значении леса, а индивидуальным посетителям вместо лекции предлагается буклет-путеводитель для самостоятельного знакомства с «чудесным деревом», снабженным

целым комплексом ящичков и стеклянных дверец, за которыми прячутся лесные секреты. Посетители (с экскурсоводом или путеводителем) один за другим открывают ящички и видят баночки с лесными травами и прочим. Группам нравится устраивать конкурсы по самому быстрому и точному выполнению пяти заданий: «угадай лист по виду, траву – по запаху, птицу – по пению, ягоду – на вкус и кору – на ощупь». Вот в чем главный секрет: образцы коры, сушеной травы и пр. не снабжены этикетками – они находятся в потайном ящичке, и ответы на лесные загадки можно посмотреть только после собственной попытки.

Ну, а об эстетическом удовольствии и говорить не надо. Посетитель может погладить настоящий лисий мех, сравнить на ощупь шершавую дубовую кору и шелковую гладкость березы, ощутить аромат сушеной душицы, вырезать на память кленовый лист из бумаги (запомнив его форму), отличить свист свиристы от чириканья воробья, а главное – попробовать лес на вкус (в программу включена дегустация варенья из лесных ягод). Вовлеченность всех органов чувств человека (зрение, обоняние, осязание, вкус, слух) решает важнейшую и принципиальную задачу осознания посетителем себя как составляющей единицы живой природы, и именно данной территории, формирует чувство сопричастности ко всему, что с ней случается, что она переживает.

Музейные предметы в тактильном и визуально-звуковом поле интерактивной выставки, кроме эмоционального эффекта, дают представление о реальных размерах, фактуре изучаемого объекта (класса явления), о его включенности в целостную систему. Это особенно важно для ребенка – городского жителя, испытывающего дефицит эмоционально насыщенного контакта с родной природой.

Проект «Пять чувств леса, естественно, вошел в программу школьного абонемента и всегда доступен для всех категорий посетителей. За время работы у него уже сформировался особый контингент, который приходит «на варенье под дубом».

Тайны каменных страниц

Раздел геологической истории края (3,5 млрд лет в одном зале) сегодня фактически готов к приему посетителей после серьезной реконструкции. В отличие от всех предыдущих разделов зала природы, его экспонаты нельзя увидеть просто на улице или во дворе: их выкапывают глубоко из-под земли или находят в потайных пещерах – от крошечной косточки лабиринтодонта до гигантского бедра мамонта. Даже те

объекты, что буквально валяются под ногами (волжские агаты), облачают свою красоту только после резца мастера. В такой обстановке древних тайн на первый план выходит естественное для ребенка желание тактильных ощущений, сопричастности, участия в этом захватывающем процессе открытий. И наши музейные программы предоставляют все возможности для этих первых открытий. Во-первых, можно покрутить палеоглобус и найти точку нынешней Самарской области 150 млн лет назад на морском дне (потому что в тот период здесь простиралось море). Этот интерактив предназначен для индивидуальных посетителей. Для групп мы приготовили нечто позанимательнее.

Во-первых, каждый может ознакомиться со снаряжением геолога (примерить каску, взвесить в руке геологический молоток или кувалду). Во-вторых, разрабатывается интерактивный практикум «Шкала твердости» (каждый может выстроить предлагаемые образцы по степени твердости от мягкого самому твердому при помощи ногтя, монетки и др.). Наконец, любой посетитель может принять участие в почти настоящих палеонтологических раскопках. Дело в том, что с 1999 года в музее есть настоящее сокровище – муляж полного скелета ихтиозавра ундорозавра (он изготовлен кандидатом геолого-минералогических наук, директором Ундорского палеонтологического музея В. М. Ефимовым и подарен Тольяттинскому краеведческому музею мэрией г. Тольятти). Экспонат помещен в массивный короб и наполовину засыпан песком. Ихтиозавры обитали в морях юрского и мелового периодов 150-70 млн лет назад. Как знать, может быть, этот ихтиозавр заплывал и в наши места. Во всяком случае все дети от 4 до 40 и старше с удовольствием откапывают древнюю рептилию по несколько раз за одно посещение. Однажды мы подслушали примерно такой диалог: «Ну все, мамонтов посмотрели – теперь пошли опять динозавра откапываем». – «Ты же его уже откапал!» – «А я хочу еще!»

Вперед! В прошлое!

Лилия Чернявская. заведующая филиалом
Музейно-выставочного центра г. Железнодорожска
в с. Подгорном Красноярского края

Музей археологии им Е. С. Аннинского, филиал Музейно-выставочного центра г. Железнодорожска, был создан в результате детских археологических экспедиций под руководством заслуженного учителя РФ Е.С. Аннинского. 26 апреля 1991 года он был зарегистрирован как музей на общественных началах. 23 февраля 2001 года музей стал филиалом МВЦ г. Железнодорожска. Почти 40 лет подростки собирали на территории Хакасско-Минусинской котловины артефакты, сформировав крупную археологическую коллекцию начиная с эпохи каменного века до Средневековья. Среди ее экспонатов целый ряд раритетов: предметы так называемого скифского звериного стиля (эпоха раннего железа), камень-календарь (возраст 30 тыс. лет), карасукские перстни из клада, стилизованные изображения женских фигур, каменный идол (3 тыс. лет до н. э.), одно из самых древних скульптурных изображений мамонта (возраст 20 тыс. лет).

Музей формировался детьми и для детей, в его основе лежала концепция интерактивного музея. Посетители осваивают предметную среду путем самого активного взаимодействия: происходит реальное погружение в прошлое. Можно взять в руки некоторые артефакты, например каменные топоры, рассмотреть возможные способы их крепления к топоричу, можно растереть зерно на каменной зернотерке эпохи неолита (ново-каменный век, 5 тыс. до н. э.); посетитель музея может понять, как и почему изменились орудия труда, что означает термин «неолитическая революция» – переход от присваивающего типа хозяйства к производящему. Под руководством экскурсовода дети даже добывают огонь лучковым способом.

Для младших школьников нами разработана интерактивная игра «Охота на мамонта». Посетителей встречает «шаман», и в ходе игры они узнают о космогонии, мировом древе, основных символах, а также слегка касаются вопроса повседневности древнего человека.

Исторические реконструкции, используемые во время экскурсии, созданы самими детьми на занятиях действующего при музее клуба

«Юный археолог». Например, существует несколько видов каменных топоров, почти все они есть в коллекции нашего музея. Но как их крепили к топоричу? Достав и разрезав на узкие полоски сыромятные ремни, дети пробовали крепить топоры различными способами. Что-то удавалось сразу, но чаще топор слетал при первом ударе. Особенно долго не могли подобрать крепление к топору «с ушками». Так же трудно было на собственном опыте постичь метод добычи огня так называемым лучковым способом. В коллекции музея имеется настоящая каменная «шапочка» для сверла. Члены клуба «Юный археолог» изучили в научной литературе возможный способ применения «шапочки» и воссоздали не сохранившиеся деревянные детали устройства: сверло, лук с тетивой, сверлильную доску, куда вставляют сверло. По аналогии с существующей технологией сделали и каменную шапочку сверла.

При разработке выставочных проектов мы также стараемся сразу планировать интерактивные модули, чтобы посетитель «принимал участие в открытии» во время экскурсии, у него возникали бы новые вопросы, которые могли бы побудить его к дальнейшему поиску и разговору. Часто даем так называемое «домашнее задание» – найти ответ на поставленный вопрос, или объявляем конкурс рисунков, поделок, мифов; разрабатываются игры, загадки, кроссворды, мастер-классы.

Археологическая коллекция включает в себя наряду с предметами материальной культуры контактные микалентные копии наскальных рисунков, петроглифов, уникальное наследие Красноярского края. Их сюжеты – это письмо наших предков, своеобразная, закодированная запись реального и ирреального (рассказ о животных, удачной охоте, о роли и месте человека во Вселенной и его культовых представлениях). Безусловно, эта часть экспозиции наиболее трудна для детского восприятия, работа с ней требует особой тщательности и методического подхода. Сотрудники музея разрабатывают проекты, где экскурсовод совместно с посетителем пытается расшифровать наскальные рисунки, понять, что хотел донести древний художник. Предварительно детей знакомят с артефактами эпохи, представленными в экспозиции, рассказывая о том, как жил в это время человек, что умел, и уже потом они пытаются понять, как он представлял себе окружающий мир. Во время занятия экскурсовод рассказывает, что изображено, к какому времени относится петроглиф, почему в конкретный период рисовали определенных животных, с чем это связано.

Например, в эпоху неолита (от 4 до 7 тыс. лет тому назад) чаще всего изображали лося. Добыча этого животного давала мясо, из шкуры шили одежду, шкурами же утепляли жилище, кость использовалась как поделочный материал. Древние обожествляли это животное. Они сравнивали его с солнцем, дающим жизнь. С этим животным они связывали и ритмы природы, смены дня и ночи, зимы и лета. В фондах музея имеется копия наскального рисунка, где изображены лосиха с рогами в виде солнца, а рядом медведь. А до наших дней дошла легенда народов Северной Азии о «космической охоте». В ней говорится, что лосиха бежит по небосклону, неся на своих рогах солнце, освещающая все днем и уходя на ночь в космическую тайгу. За ней несется космический охотник – медведь. Летом он сытый, а потому медленно бежит по небосводу – день в это время года длинный. Зимой голодный хищник преодолевает этот путь в два раза быстрее, а лосиха быстро убегает от него – зимний день короткий. Возможно, как раз этим рисунком и хотел древний художник показать, как он понимал смену дня и ночи, времен года.

Еще одна копия рисунка изображает так называемое мировое древо. Мифы повествуют о трехъярусном строении мира: вверху – недоступное небо, внизу – таинственные недра земли; стержнем мироздания мыслилось гигантское дерево, корни которого уходят в нижний мир, а ветви в верхний. Птицы и духи живут в кроне дерева, верхнем мире. Ствол дерева – место обитания копытных и людей. В нижнем мире находятся хищники, пресмыкающиеся, кроты, мыши и даже мамонты. Последние прокладывают русла рек, протоков, стариц и погибают, когда показываются на свет, выходя из нижнего мира.

Посетителям в зависимости от возраста предлагают либо попробовать расшифровать рисунки, либо сочинить свой миф к какому-нибудь из них.

Накопленный опыт разработки интерактивных образовательных программ лег в основу проекта для людей с ограниченными возможностями по зрению «Прочти историю руками», реализуемого на средства гранта президента РФ. В ходе реализации проекта разработаны занятия по древней истории, где незрячий человек может потрогать артефакт, посредством ощущения объема представить его. Например, очень древнее ручное рубило, возраст которого 400 тыс. лет. Посетитель ощупывает острый рабочий край, противоположную округлую часть – пятку, за которую древний человек держал рубило. Экскурсо-

вод объясняет, как и что можно было сделать этим рубилом, как могли изготовить само рубило. Затем дает в руки отбойник, наковальню, при помощи которых изготавливались каменные орудия труда. Для проявления активности такого посетителя, особенно ребенка, очень важным является создание условий, способствующих снятию скованности, зажатости. Звучание определенной музыки, доброжелательная обстановка работают на это. В образовательный процесс включается и человек, его сопровождающий (это могут быть родители или педагоги).

Для знакомства с духовным наследием при помощи специального оборудования изготовлены полуобъемные копии наскальных рисунков¹

Это позволяет людям, лишенным зрения, ощутить прикосновением пальцев рук и представить сам рисунок. Для создания определенной атмосферы, помогающей «увидеть» и понять изображение, звучит этническая музыка, горловое пение, воспроизводятся в необходимый момент звуки воды, шагов, стук камня по камню и т. д. Важной задачей является то, чтобы посетитель мог не только прикоснуться к прошлому, выступить не только в роли человека воспринимающего и познающего, но и смог выразить себя – высказать свое мнение о том, что хотел «сказать» древний художник, стать участником научного исследования.

Примечательным является тот факт, что к участию в проекте мы привлекли бывшего участника детских археологических экспедиций, который еще школьником снимал микалентные копии наскальных рисунков. После травмы он практически полностью потерял зрение. Его помощь была очень полезна при разработке занятий.

В презентации проекта «Прочти историю руками» участвовали депутаты Городского совета Железногорска, работники службы социальной защиты. Всем зрячим участникам презентации на глаза были надеты повязки, таким образом, они смогли лучше ощутить суть проекта. Неожиданно для нас самих проект дал рождение следующему: расска-

¹ Способ изготовления полуобъемных копий. Фотография наскального рисунка сканируется, цветное изображение переводится в черно-белый режим. Из полноцветного изображения создается графическое. Далее компьютер чистит картинку, убирая все лишнее. Графические изображения печатаются на специальной рельефообразующей бумаге. Графика на рельефообразующей бумаге – это черно-белое изображение, нанесенное на специальную бумагу Zy-tex при помощи лазерного принтера и пропущенное через специальное нагревательное устройство Zy-fuse, в результате чего вся темная поверхность изображения становится рельефной.

зывая о проекте зрячим гостям нашего музея, мы предлагаем надеть маски. Эффект потрясающий! Дети, в отличие от взрослых, быстро считывают рисунок. Но ощущение того, что ты оказываешься в темноте и можешь использовать только осязание и слух, не оставляет равнодушных.

Надо отметить, что музей находится в небольшом поселке Подгорном, население которого – около 6000 человек. Одна средняя школа, где обучается около 500 учеников, три детских сада – около 150 малышей. Туризм в крае, к сожалению, не развит. Посещаемость музея в последние годы держится около на уровне 4500 человек в год. Прежде всего это дети из близлежащих малых городов и краевого центра. Интерес к музею продиктован самой коллекцией и новыми способами подачи материала в экспозиции.



© Фото: Александр Артамонов

Сказание о Мамаевом побоище. Трогать разрешается¹.

Мария Воронцова, заведующая экспозиционно-выставочным отделом, Государственный военно-исторический и природный музей-заповедник «Куликово поле»

Мария Коростелева, искусствовед, куратор, директор бюро «Арт-терра»

Олег Николаев, кандидат филологических наук, фольклорист, этнограф, куратор бюро «Арт-терра»

Согласно социологическим данным, более 50% населения России интересуются вопросами истории (опрос ВЦИОМ 2009 года). К сожалению, качество доступной информации зачастую оставляет желать лучшего. Огромное количество псевдонаучных трудов, представленных как в книжных магазинах, так и в интернете, запутывают читателя, заставляя его верить в лженаучные мифы, и воспитывают недоверие и скепсис к деятельности профессиональных ученых-историков. Одним из таких мифов является утвердившаяся в сознании многих мысль, что никакой Куликовской битвы не было, что вся история России должна быть полностью переписана.

Целевая аудитория данной экспозиции: семейные группы, родители с детьми, организованные группы дошкольников (5-6 лет), младших школьников (7-10 лет), школьников среднего школьного возраста (11-14 лет).

¹ *Кураторы:* Мария Коростелева, Олег Николаев, Мария Воронцова, *художники:* Сергей Бородин и Владимир Мажуга при участии Никиты Сазонова (бюро «Арт-терра», г. Санкт-Петербург). *Исполнитель:* бюро «Арт-терра», г. Санкт-Петербург, 2013-2015 гг.

Бюджет: 3 700 000 рублей.

Место: музейно-выставочный центр «Тульские древности», филиал Государственного музея-заповедника «Куликово поле» в городе Туле.

Площадь: 102 кв. метров.



Фотография представлена Государственным военно-историческим и природным музеем-заповедником «Куликово поле».

Задачи и ограничения:

1. Создать выставку про Куликовскую битву на площади 100 кв. метров.
2. Рассказать о жизни простых людей средневековой Руси XIV века.
3. Использование подлинных музейных предметов, обязательно вписать в экспозицию гончарный горн XIV века.
4. Интерпретация научного материала с учетом знаний и интересов целевой аудитории, предоставление посетителю возможности почувствовать себя в разных ролях.
5. Организация комфортного и безопасного пространства для детей и взрослых.

Концептуальная идея

Главным экспонатом на выставке является само Куликово поле в разных ипостасях, в том числе:

как место на карте, где произошла битва;

как место, которое является объектом пристального внимания и изучения историков, археологов, палеогеографов и которое является одним из немногих источников наших знаний о том, что произошло;

как мифологическое пространство литературных памятников Куликовского цикла и, главное, как место памяти, символическое пространство, хранящее память о «событии-символе».



Азбука миниатюр. Фотография представлена Государственным военно-историческим и природным музеем-заповедником «Куликово поле».

Образовательная модель, лежащая в основе экспозиции (эвристическая интрига), строится на том, что посетители – дети и родители – оказываются в роли рассказчиков, повествователей, описателей события – Куликовской битвы. Все игровые сценарии и задания подчинены этой сверхзадаче и ставят своей конечной целью побудить посетителя (ребенка) к рассказу о битве, построить «историю» истории. Этот рассказ может затрагивать разные аспекты истории в зависимости от возраста, общей подготовки и интересов ребенка.

В рассказе о Куликовской битве было решено использовать разные формы:

1. Языки средневекового исторического повествования: словесный (цитаты из летописей и воинских повестей) и визуальный (миниатюры).
2. Игра-реконструкция, восстанавливающая ход и топографию Куликовской битвы.
3. Игровое приобщение к способам научного исследования битвы: археологическому, и исторической реконструкции.

Реализация:

Экспозиционное пространство организовано по мифологической модели мира – три мира по вертикали: навь – нижний мир, Куликово поле с археологическими находками, явь – средний мир, мир средневековой повседневности, основное экспозиционное пространство и правь – верхний мир, проекция видений и образов святых на потолке.

Мир нижний

На нижнем уровне Куликово поле представлено как игровая площадка. Поверхность поля выполнена из ковролина разных цветов и полностью соответствует современному ландшафту. Если, пользуясь подсказками, правильно расставить модули «леса», то можно увидеть, что Куликовское сражение происходило на небольшом участке, ограниченном реками и лесами. Специально для игры на поле было изготовлено два набора деревянных солдатиков: ордынское и русское войско. При этом соотношение численности солдатиков (ордынцев в 1,5 раза больше, чем русских), состав войск (пехота, легко- и тяжеловооруженная конница) полностью соответствуют современным представлениям военных историков. Деревянные войска нужно выстроить согласно правилам военного искусства Средневековья. Поле окружают стенды с подробной

информацией о внешнем виде воинов того времени, о боевом порядке, этапах сражения. Описания дополнены рисунками, картами и схемами. Первоначально планировалось, что дети будут расставлять солдатиков на поле согласно схеме и, разделившись на два лагеря, проигрывать Куликовскую битву. Однако в ходе непосредственной работы с детьми родилась интересная стратегическая игра. Изначально ордынские войска выстраиваются согласно представлению военных историков, а русские войска дети должны выстроить самостоятельно. Затем разыгрывается битва, модератор играет за ордынцев, а дети за русских. Модератор находит слабые места в построении русских войск и, пользуясь тактическими ошибками, выигрывает битву. После этого они вместе с детьми еще раз расставляют войска, проговаривая логику этого построения, опять разыгрывают битву. При этом дети уже стараются рассуждать и планировать действия своих воинов, и на этот раз побеждают русские.

Другой составляющей игрового поля являются вмонтированные в пол ящики-витрины с музейными предметами и аудиомодулями. По смыслу это уровень «следов» Куликовской битвы, воплощенной в исторических источниках. Основные сведения о битве дети «добывают» из-под земли. Идея аудиомодулей, вмонтированных в «поле» – основана на мотиве «слушания примет» Боброком Волынцем. В звуках воспроизводятся «приметы» Волынца: «тихость» – «стук велик и клич и вопль», женский плач на чужом языке – «свирель девы» (земля плачет надвое). Здесь же топот коней, звуки битвы, вой волков, птичьих голоса. Каждый модуль сопровождается фрагментом из «Сказания» с комментарием. Модули спрятаны под кочками и деревьями, и поиск «кладов» является очень захватывающей и вызывающей восторг игрой.

Мир средний

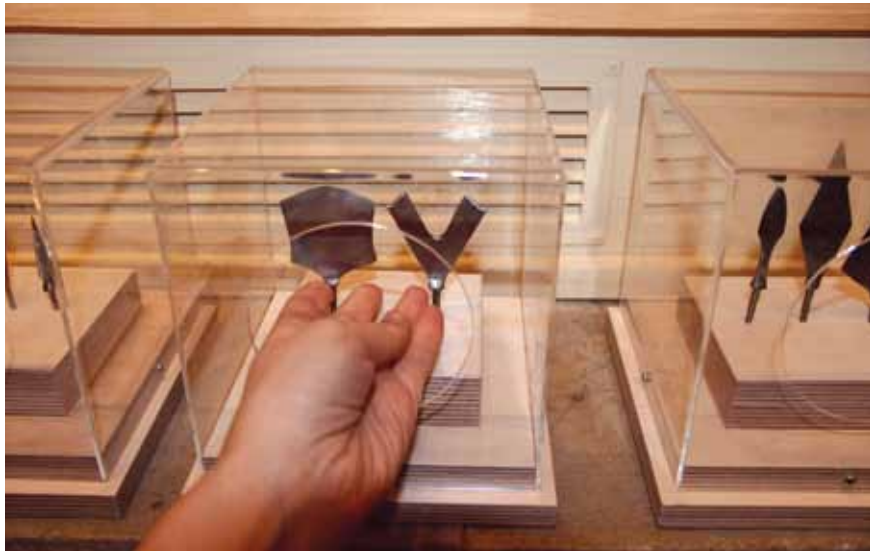
Это мир повествования о битве, составляющими которого являются текст «Сказания», миниатюры и сам посетитель, который должен выступать в роли рассказчика. Идея – представить «азбуку» словесного и визуального повествования об историческом событии, создав своего рода повествовательный конструктор. «Азбука миниатюр» была подготовлена Олегом Рудольфовичем Николаевым. Посетитель с помощью иллюстраций, комментариев к ним и фрагментов из древнерусского текста, размещенных на стенах, учится понимать символический язык миниатюр.

В миниатюре, как и в иконописи, существовали свои каноны, шаблоны и символика, понятная современникам, но совершенно не считываемая современным зрителем. Так, изображения земли – «горки» восходят к образу земли обетованной, поэтому наличие «горок» на миниатюре, изображающей Куликовскую битву, вовсе не говорит о том, что битва была где-то в гористой местности. На миниатюре невозможно определить, где русские, а где татары: и лица, и одежда одинаковые. Но на стороне русских всегда светит солнце и дует попутный ветер. У главных героев есть свои атрибуты. Так, Дмитрий Донской всегда изображается в красном плаще и в княжеской шапке с меховой опушкой. Мамай – царь, поэтому он в короне, и т. п. Чтобы закрепить теоретический материал, детям предлагается поиграть в магнитные паззлы. С помощью первого набора, в котором есть изображения рек, «горок»,



Мастерская. Фотография представлена Государственным военно-историческим и природным музеем-заповедником «Куликово поле».

лесов, городов и храмов, можно собрать карту местности, на которой разворачиваются события «Сказания». Там есть три реки, упомянутые в тексте, – Ока, Дон и Непрядва, города – Москва, Тула, Коломна, Рязань, а также Троицкий монастырь и Куликово поле. Играя со вторым набором, можно населить это пространство участниками событий, упомянутыми в «Сказании». При этом древнерусские изображения Дмитрия



Острые стрелы. Фотография представлена Государственным военно-историческим и природным музеем-заповедником «Куликово поле».

рия Донского, Владимира Серпуховского, Мамаю, русского и татарского войск дополнены текстовыми шаблонами, которые использовались для описания древнерусскими авторами.

С помощью третьей игры дети узнают о том, что в представлении средневекового человека мир делился на нижний, средний и верхний, и что все знамения и видения были для людей Средневековья такими же реальными, как и окружающая их повседневность. Поэтому видения

святых Бориса и Глеба и небесного воинства Архангела Михаила – не просто красивые образы, а очень важные для понимания текста «Сказания» моменты.

Завершает раздел световой стол, на стекле которого напечатаны детали миниатюр. С помощью чистого листочка и карандаша желающие могут нарисовать собственную миниатюру.

Как реконструировать повседневную мирную жизнь, используя в качестве источника текст про войну? Прочитав внимательно «Задонщину» и «Сказание о Мамаевом побоище», мы нашли 12 фрагментов, описывающих мирную жизнь: клич пастухов в поле, песня пахарей, пение жаворонка и соловья, звуки пира, охоты, звон колоколов и церковное пение. Так родился раздел с «поющими» горшками и шкафчиками с археологическими находками. Ребенок вовлекается в интересную игру. Сначала он должен найти предмет (древнерусские украшения, нож, кресало, донца от глиняных сосудов, нательные крестики). Затем может прочитать его название и подробное описание, для чего он нужен и каким образом использовался. Описания дополнены примерами из средневековых миниатюр. На дверцах шкафчиков размещены фрагменты текстов древнерусских памятников – «Задонщины» и «Сказания», а расположенные рядом горшки при нажатии на кнопку издадут те самые звуки, которые в тексте упомянуты. Таким образом, Средневековье можно не только увидеть, но и услышать.

Чтобы проникнуться красотой Русской земли, можно сесть на резную лавочку, надеть наушники и смотреть в «Горшковизоре» видеоминиатюру, выполненную на основе древнерусских миниатюр. Инструментальная композиция, вобравшая в себя «12 звуков "Задонщины"», написана специально для этой экспозиции замечательными фолк-музыкантами Ольгой Гайдамак и Александром Леоновым (группа Jarga Sound System).

Мирная жизнь в Средневековье редко длилась долго. Слишком много было желающих быстро разбогатеть за счет трудолюбивого соседа. Война и мир в Средневековье – две стороны одной медали. Мастера, изготавливающие оружие и доспехи, очень ценились в ту эпоху. Металл стоил дорого, а изготовление доспехов было довольно трудоемким и кропотливым делом. В этом можно убедиться, попробовав самостоятельно сплести фрагмент кольчуги или полосу ламеллярного доспеха.

Сколько весила булава и пика? Насколько остры стрелы? Сколько нужно приложить усилий, чтобы натянуть лук? Сильно ли шлем давит на голову? Посетители сами могут оценить тяжесть доспехов и оружия, померить шлем и натянуть лук. В специально оборудованных коробочках из оргстекла выставлены наточенные стрелы. Все реплики средневекового оружия и доспехов выполнены тульскими реконструкторами Владимиром Тереховым и Олегом Лукьяновым.

Мир верхний

На потолок проецируются видения, которые наблюдали очевидцы во время битвы: в небе появляются святые воины, покровители русских князей Борис и Глеб, небесное воинство, пришедшее на помощь русским, и венцы мучеников, опускающиеся на погибших героев.

Особое внимание в экспозиции уделено текстам. К каждому разделу и практически к каждому предмету сделан небольшой комментарий, который объясняет, для чего этот предмет нужен, как его использовали, и сообщаются интересные факты (например, можно узнать, что основное предназначение костяных гребешков – вычесывание вшей, внутри креста-энколпиона можно хранить частицу святых мощей, что на изготовление одной кольчуги требуется около 25 000 колец и три месяца работы т. п.). Тексты носят научно-популярный характер и ориентированы на детей среднего школьного возраста. Все этикетки снабжены иллюстрациями из средневековых миниатюр или рисунками, выполненными по заказу музея.

На момент написания данного текста экспозиция работает меньше месяца. Однако можно подвести некоторые итоги. Оказалось, что некоторые элементы экспозиции интересны и подходят для занятий с маленькими детьми (от одного года). В целом отзывы посетителей очень положительные, но есть и нарекания. Традиционная экскурсия, к которой привыкли сотрудники музея, явно не подходит для данного пространства, и некоторое время уйдет на разработку новых программ. В ближайшем времени мы планируем подготовить игровые путеводители, чтобы посетители могли изучать экспозицию самостоятельно. Спроектированное пространство больше подходит для родителей с детьми, есть определенные трудности в работе с организованными группами. Очень тяжело удерживать внимание детей экскурсоводу, когда вокруг столько кнопочек, тайничков и других «интересностей». Проводится работа со зрителями, которые опасаются за сохранность игровых элементов и экспонатов, а также за безопасность детей.



Примерь шлем! Фотография представлена Государственным военно-историческим и природным музеем-заповедником «Куликово поле».

Интервью с Александром Райхштейном¹

Дарья Агапова



– Я знаю, что ты – в своем роде волшебник и твой опыт создания детских экспозиций едва ли транслируется. Но все же, может быть, есть какие-то рецепты, которыми можно поделиться?

– Начнем с того, что я не очень знаю, что такое выставки для детей. Я ведь делаю либо про детей, либо с их участием. Детские ли это выставки? Конечный результат всегда адресован взрослому и именно его наводит на разнообразные размышления. Ну а детям там предложено что-то соблазнительное, чтобы они хотели участвовать. Форм работы

у меня много – нет одной налаженной модели, извлечь из них рецепты довольно сложно.

– Но ведь есть какой-то общий знаменатель?

– Да, в любом случае это проекты с участием кучи народа разных специальностей, которыми я сам не владею. А вот степень вовлеченности публики, когда продукт готов, варьируется. Иногда именно на этом вовлечении все и держится, как, например, в «Бестиариуме». Вообще, все мои проекты – это беззастенчивая эксплуатация энергии народных масс. Люди приходят на выставку с массой сил и желают эти силы потратить, – грех не воспользоваться. Особенно дети – во всяком случае, краник, чтобы энергия потекла, у них легче открывается. Я использую детей в качестве рабочей силы или приманки для вовлечения взрослых.

– Давай выберем самый показательный проект из тех, что делаются в сотрудничестве с музеем, и про него расскажем подробно. Как выглядит заказ? Чем отличается заказ в Финляндии и в России?

– Это идеальная схема, когда проект делается в сотрудничестве с музеем. «Заказ» (поставим его в кавычки) выглядит очень по-разному. Здесь, в Финляндии, это предельно открытая ситуация: задается только самая общая тема. Ну вот, скажем, готовится большая выставка в художественном музее, например, Карла Ларссона в Атенеуме (финская Национальная галерея – прим. ред.). Надо для нее сделать что-то эдакое – с участием детей и публики вообще. Вот и все рамки! Дальше – большая свобода и большое доверие. Никаких худсоветов или коллективного обсуждения идеи. Мне это нравится, я не очень верю в возможность основную идею – тот живой образ, который ляжет в основу инсталляции, – породить коллективно. Я его могу родить только сам. Хотя музей, конечно, может меня вдохновить. Зато вот дальше – наоборот: в ходе воплощения я жажду сотрудничества с музеем, и он идет мне навстречу. В России я, к сожалению, часто сталкивался с обратным: существенное (и излишнее) вмешательство в ходе рождения идеи, зато реальной помощи в процессе осуществления подчас не хватает.

– Ты ведь имеешь в виду не только практическую помощь, но и содержательную?

¹ Александр Райхштейн – художник-график, более двадцати лет живет и работает в Хельсинки, автор многих детских музейных экспозиций в Финляндии и России.

– Конечно. Я жду информации об экспонатах, о фондах. Я жду дополнений, предложений, чтобы на идею «нарастить мясо». Но при этом важно, что я сохраняю возможность сказать, что вот это дополнение годится, а это нет. И здесь никто не давит. Потому что кто-то один должен держать в голове конечный образ, иначе все начинает расплываться, особенно когда проект большой и много хлопот.

– Бывает, наверное, и наоборот – когда музей не принимает что-то из твоих идей?

– Конечно! Бывают обстоятельства совершенно причудливые, и я готов их учитывать. Из ограничений и запретов иногда рождаются очень интересные выходы. И право вообще отказаться от идеи у музея всегда есть, потому ли, что она слишком дорогая, или еще почему-то.

– В случае с Ларссоном идея была принята сразу?

– Сразу. С Атенеумом было работать потрясающе. Задание было сформулировано в очень общей форме: сделайте так, чтобы детям было интересно. Тут важно понимать про Ларссона: он много рисовал детей, и в сознании публики он чуть ли не детский художник. И люди придут на выставку семьями, а на самом деле детям там делать нечего. Поэтому музей правильно рассчитал, что должно быть что-то особенное, и не на выселках, а прямо внутри экспозиции, но в отдельном зале, потому что рядом с картинами ничего особо интерактивного хранители делать не позволят. И все 100 тыс. посетителей выставки прошли через этот зал. Кто задержался на пять минут, а кто и на несколько часов, последние, конечно, с детьми. И ответ на так сформулированный запрос, как мне теперь кажется, мог быть только один. Для Ларссона семья и домашний мир обладали такой огромной ценностью, какую они могут иметь только для человека, который их с большим трудом получил: выбился в люди и создал себе счастье в отдельно взятой шведской деревне. В результате он все уголки этого счастливого мира с огромной тщательностью и любовью нарисовал – каждую стену. Непонятно даже, как до этой выставки никому не пришло в голову, что надо эти его крошечные акварели увеличить опять до размеров стен и составить их в нужном порядке, чтобы получились пространства. Это и способ рассмотреть акварели, потому что они крошечные, плохой сохранности и выставляются в полутьме. В моем зале их можно было разглядеть во всей красе – размером два на три метра. Даже искусствоведы обнаружили ранее не виданные детали: что там Ларссон держит на полочке в кухне...



«Дома у Ларссонов»

Интерактивная инсталляция для выставки Карла Ларссона в Атенеуме. Целью большой выставки в Атенеуме (2012) было показать, как Карл и Карин Ларссон создали специфически скандинавское понимание домашнего мира, культуры семьи и детства и соответствующего им дизайна интерьера. Идея инсталляции А. Райхштейна – дать возможность взрослым и детям не просто увидеть, но прямо войти в этот мир через акварели Ларссона. © Фото: Александр Райхштейн

– Как улики в фильме «Blow-up» Антониони...

– Да-да, там много было открытий – вплоть до названий книг на корешках. Кроме того, эта конструкция дала возможность насытить пространства реальными вещами – например игрушками в детской.

– А вот этим ты занимался или музей?

– Это самое главное. Я придумал только идею, сделал макет со всеми открывающимися дверками и окнами. И мне было ясно, что это можно

насыщать, но как, и где взять, и кто будет в это играть с детьми, потому что многие из аксессуаров не очень «открываются» без помощи взрослого, – это я не понимал. И тут нельзя переоценить роль музейного куратора. В Атенеуме куратором была Эрика Отман – заведующая педагогическим отделом музея. Она привлекла массу людей. Национальный театр запустил нас в свои кладовые и поделился реквизитом. Ведь нам нужен был не просто стол, а именно тот стол, который «вылез» из картины. Понятно, что только музей может на такое дело склонить



Bestiarium Construendum

Квазиархеологический конструктор, состоящий из как будто бы каменных, но легких фрагментов фигур, из которых дети могут создавать скульптуры мифологических и реальных существ. «Бестиариум» выставлялся в музее Амоса Андерсона в Хельсинки и приехал в Музей истории религии в 2006 году на фестиваль «Детские дни в Петербурге». © Фото: Александр Райхштейн



«Гнездо»

В огромном яйце обитает некто таинственный, готовый вступить в контакт с еще неизвестным ему миром. Реагируя на прикосновение к скорлупе, он пробует познакомиться, задает вопросы на разных языках, позволяя ребенку занять позицию знатока, защитника. Проект выставлялся в Атенеуме, а также в Москве в галерее «pARTner project» затем – в московской галерее pARTner project, а позже постоянно поселился в столичной школе № 191.

© Фото: Александр Райхштейн

Национальный театр. Она привлекла целую, я бы сказал, толпу студентов – будущих педагогов. Специальности у них разные – от ручного труда до словесности – и согласно интересам каждого им было поручено придумать для выставки разные занятия.

– Тут самый интересный вопрос – как участников мотивировать...



«Стихи наощупь»

Передвижная выставка спроектирована таким образом, чтобы ставить слабовидящего ребенка в позицию сильного по сравнению с ребенком с нормальным зрением. Тактильные и звучащие объекты обыгрывают стихи современных детских поэтов. Для этого проекта А. Райхштейн представил только идею и макет, а осуществлена она полностью командой «АртТерра» в Петербурге. © Фото: Александр Райхштейн

– Конечно, их тоже нужно было сначала увлечь. Этим мы занимались задолго до открытия выставки. В этом случае университет успел включить проект в учебный план. Я все показывал студентам еще в макете. Если хочешь, чтобы получилась совместная работа, совершенно необходимо, чтобы идея всем сильно понравилась. Поэтому я устроил

перед ними настоящий спектакль. И они напридумывали бездну всего: и художественные занятия, и уголок чтения, и театральные шкафы... Они придумали в десять раз больше, чем можно осуществить, и это замечательно, потому что было, из чего выбрать.

– И не то же самое, что придумал бы ты сам...

– Абсолютно! И потом они сами это осуществляли, работая на выставке. И были такими особенными гидами-авторами, а не исполняли чужую идею. Почти все занятия предусматривали совместную деятельность взрослого и ребенка, потому что именно так и было в семье Ларссонов и именно этим они отличались от других семей. Например, дети все время возились в мастерской отца-художника, что было совсем не принято в то время. Часть задумок студентов была простой в реализации, другие – сложнее. Например, пришлось изобрести особой упрощенной конструкции ткацкий стан. Его по заказу студентов сделали музейные плотники.

– Эта выставка – редкий случай, когда не потребовалось участия твоего постоянного партнера – инженера Мартина Хакенберга.

– Все-таки я с Мартином советовался. Я ведь научился работать со свойствами того материала, на котором трехметровые акварели были напечатаны, произвольно варьируя степень его прозрачности. Например, стены были почти непрозрачны, оконные стекла – полупрозрачны, а открытые окна – прозрачны совсем. Но мне еще нужно было, чтобы двери и шкафчики на картинах открывались и закрывались, и чтобы все это выдержало детскую энергию. Важнейшую роль сыграл специалист из типографии, где все это изготавливалось. Перед ним я почти такой же театр устраивал, как перед студентами, чтобы он проникся идеей. Результат: 100 тыс. открываний-закрываний, и ничего не сломалось.

– Были и другие партнеры в этом проекте?

– Удалось найти в Хельсинки такой музей, который не только представил на выставку детскую мебель, аксессуары, посуду и игрушки той поры, но и разрешил в них играть – Музей детского сада. Я их так зажег, что они порылись в подвале и на чердаке и нашли кучу некаталогизированного добра, без инвентарных номеров. Именно его они нам и дали, не нарушая музейных правил.

– Кажется, можно так подвести черту: твоя роль как художника,

кроме создания идеи, заключается в том, чтобы всех этой идеей вдохновить и заразить.

– Да-да, и кроме того, еще отрезать лишнее, то, что толпой воодушевленных участников будет творчески произведено, но не годится, потому что разрушит проект, уведет в другую сторону. Потому что люди разные, и все расплзается, если не держать рамку целого. И, я считаю, вполне реально осуществлять эту «редактуру» так, чтобы никого не обидеть. И еще одно важное обстоятельство, о котором именно мне приходится заботиться: чтобы сохранилось эстетическое качество, правильный ритм... Это то, до чего многим дела нет вообще, может быть, с их точки зрения, лучше, чтобы просто больше влезло. Ан нет, тут вот нужна пауза. И качество исполнения работ – это тоже то, что я стараюсь контролировать.

– То есть музей передоверяет тебе эту ответственность?

Здесь вообще принято (не только в музее): если приглашают специалиста, то он отвечает за то, что делает, и ему доверяют. Если не понравится, в следующий раз не позовут. И все гораздо менее бюрократизировано: никаких техзаданий. В общем, моя проектная документация – это детальный макет в масштабе. С проблемами, связанными с тендерами, я сталкивался здесь только однажды, потому что планка цены, после которой нужен тендер, гораздо выше, и обычно я под ней свободно прохожу.

– Сильно ли это осложняет жизнь, когда нужно совместить в сопровождении выставки два-три языка? Есть ли наработанные приемы?

– Общий наработанный прием здесь, в Финляндии: не всем одно и то же, а каждому что-то. Например, когда говорят речи на открытии, то звучит на трех языках разный текст, потому что многие знают больше одного языка и мучить кого-то скукой – так же плохо, как оставить кого-то совсем ничего не понимающим. А вот в афише совместить три языка сложно, и поэтому я часто называю проекты не по-фински, а по-латыни, и оставляю название без перевода. Как *Bestiarium Construendum*.

– Всегда ли удается заразить идеей?

– Нет, конечно. Есть люди, которых ничем заразить нельзя. Но поскольку это детская тема, и все были когда-то детьми, обычно это удается.

И тут есть одно важное обстоятельство: чем больше народу вовлечено, тем больше требуется времени. Для того, чтобы насытить жизнью проект, нужно, чтобы в нем было приложение множества рук, голов и сердец, нужно принципиально больше времени закладывать. В России при работе над проектом часто не хватает времени на эту стадию, которую я ценю не менее воплощения основной идеи. И это всегда очень обидно и лишает проект части смысла. Я не люблю монтажей в последнюю ночь. Я люблю спокойно, с удовольствием доводить все до совершенства.

**О программе
«Новые музеи для Сибири»**

«Новые музеи для Сибири»: итоги проекта

Александр Артамонов, Наталья Копелянская, Анна Щербакова, творческая группа «Музейные решения»

Николай Прянишников, архитектор, преподаватель
МВШСЭН и НИУ-ВШЭ

«Новые музеи для Сибири» – комплексная образовательная программа для музейных профессионалов Красноярского края. Программа реализовывалась Фондом Михаила Прохорова и творческой группой «Музейные решения» при содействии Министерства культуры Красноярского края и Красноярского краевого научно-учебного центра кадров культуры в 2010-2014 годах.

Цели программы были сформулированы как:

содействие развитию музейного дела в Красноярском крае и развитию территории с использованием потенциала музеев;

способствование профессиональному росту и повышению квалификации работников региональных музеев;

содействие развитию новых методов и форм работы музеев с населением;

способствование продвижению Красноярского края как одного из лидеров в сфере культурной политики и музейного дела.

Целевая аудитория программы – профессиональное музейное сообщество Красноярского края, НКО, действующие в сфере культуры, администрации разных уровней, сотрудники ведомственных музеев края.

О территории

Особенность территории Красноярского края в том, что это регион, где большие расстояния сочетаются с достаточно неблагоприятными климатическими условиями и высокой неравномерностью в плотности населения (которая в Красноярском крае, например, составляет примерно 1,21 человека на 1 кв. км, при этом 40% жителей края живут в Красноярске). Культурно-институциональная карта Красноярского

края гораздо меньше физической, почти все музеи расположены вдоль течения реки Енисей – от Дудинки до Минусинска.

Здесь нет музеев федерального уровня; лишь три крупных музея имеют региональное подчинение, большинство – средние и малые музеи – муниципальные; имеется некоторое количество ведомственных музеев, которые представляют собой обособленное сообщество. Муниципальные музеи в основном имеют маленький штат и финансируются за редким исключением по остаточному принципу. По такой же логике в музей приходят новые кадры. Кроме того, высокие цены как на внутренние перемещения по краю, так и на транспортную связь с остальными регионами России значительно снижают профессиональную мобильность музейных сотрудников, поэтому появление нашей программы они восприняли с надеждой.

В этих условиях развитие сферы культуры, в частности развитие региональных музеев, становится возможным только при использовании дополнительных возможностей. Программа «Новые музеи для Сибири» и в целом деятельность Фонда М. Прохорова в Красноярском крае выступала в роли одного из таких «компенсаторных» агентов.

Образовательный подход

Избранный нами подход к работе в Красноярском крае не нов, он базируется на известной методике социокультурного проектирования, включая организационно-деятельностные игры, и конкурсную технологию. В данном случае мы ставили задачу не только вовлечения в проектную деятельность самого широкого круга краевых музейщиков с включением профессионалов из прилегающих территорий Сибирского федерального округа, но и развития критического мышления. Фактически за пять лет работы программы программы, с 2010 по 2014 год, все музеи, подведомственные региональному Министерству культуры, а также школьные и ведомственные музеи приняли участие в наших семинарах¹.

Ежегодное планирование программы подразумевало сочетание различных образовательных форматов: мастерские, лекции, лаборатории, тренинги, а также участие музейных профессионалов из Красноярского

¹ Надо учесть, что во многих музеях края очень высокий коэффициент ротации персонала: и во второй год существования программы более 20% участников были людьми, которые совсем недавно пришли работать в свои музеи, многие из них – из смежных отраслей (библиотеки, архивы).

края и Сибири в российских конференциях, форумах, фестивалях и зарубежных стажировках.

Тема 2010 года: «Музейная экспозиция». Семинар в Железноводске, мастерская в Москве, стажировка в Нидерландах. Первый год был реализован АНО «Музей будущего»



Участники стажировки программы «Новые музеи для Сибири» в Амстердаме, 2011. © Фото: Александр Артамонов

Первоначально годовой цикл программы был выстроен по принципу фильтра: от максимально широкого участия краевых музейщиков в первом семинаре к отбору группы из 15 человек для участия в проектной мастерской в Москве и далее – отбору для зарубежной стажировки шести-семи человек. Предполагалось также, что по итогам программы будут подготовлены модельные проекты для крупного, среднего и небольшого регионального музея, а на следующем шаге на их реализацию будут изысканы средства в краевой программе «Партнерство во имя развития», и в других благотворительных фондах.



Участники проектной мастерской в Дмитровском музейно-выставочном комплексе (Московская область), 2010. © Фото: Александр Артамонов

Модельных проектов в крае пока не возникло, но, как показала практика, по результатам каждого года так или иначе проекты были реализованы. Например, новая экспозиция была недавно открыта в Литературном музее Красноярского краеведческого музея, образовательная программа в Железноводске, специальное пространство для детей в Минусинском краеведческом музее.

Тема 2011 года «Музей и местное сообщество»: семинары «Музей и местное сообщество» и «Музей и туризм», участие 10 красноярских музейных сотрудников в форуме «Музей и детская культура» (Санкт-Петербург)

В процессе исследования региональной музейной ситуации и погружения в нее в последующие годы было принято решение о продолжении программы с упором на тематику «Музей и местное сообщество»,

а также на усиление связей разного уровня: межведомственных, межрегиональных, партнерских.

Тема взаимодействия музея и местного сообщества оказалась важной для наших участников. Идеи проектов лежали в самых разных областях: востребованность музея как института памяти, развитие локальной экономики средствами культуры, в том числе через новые туристические маршруты и дизайн новых сувениров.



Н. Копелянская обсуждает с участниками семинара итоги деловой игры.
© Фото: Александр Артамонов

Итоги реализации программы 2011 года, с одной стороны, подтвердили верность выбора, но с другой – мы постоянно продолжали фиксировать важные с нашей точки зрения дефициты в области знаний, умений и навыков наших участников. Очевидным дефицитом можно считать отсутствие навыка самоописания и саморефлексии. Это и сказывается на отношении к работе с посетителями музея (и в этом смысле – разли-

чение новых и потенциальных аудиторий и сообществ), и выливается в дефицит представления содержания музея в любых медиа/интернете. Основная проблема всех музеев Красноярского края – отсутствие практики самоописания в разных контекстах, понимания роли новой экспозиции как текста, сложности музейного контента.



Завершение форума в Центральном музее связи им. А. С. Попова. © Фото: Александр Артамонов

Поэтому на 2012 год было разработан новый формат: новая структура семинара, которую мы назвали семинаром-лабораторией. От традиционного проектно-аналитического семинара лаборатория отличается большим разнообразием форм работы: больше времени отводится групповой деятельности, появляются новые деловые игры и тренинги.

Тема 2012 года «Музейные аудитории: Музейная экспозиция и аудитории»², участие девяти представителей музеев в фестивале «Интермузей-2012», сборник «Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия»³, участие в конференции «АДИТ-2012» (Петрозаводск), семинар «Образовательные программы в музее», стажировка в музее Германии вместе с выпускниками Школы культурной политики»⁴.



Стажировка в Германии. Встреча в Дирекции государственных музеев Берлина. © Фото: Александр Артамонов

² См. <http://museumsolutions.ru/index.php/projects/museum-kr-map>

³ См. подробнее по адресу: <http://museumsolutions.ru/index.php/publishing/52-sbornik>
По согласованию с Фондом электронная копия сборника была размещена на сайте museumsolutions.ru, к весне 2015 года сборник был скачан более 18 тыс. раз.

⁴ Артамонов А. Программа «Новые музеи для Сибири» // Мир музея. 2012. № 6. Режим доступа: <http://museumsolutions.ru/index.php/component/phocadownload/category/2-zhurnalnye-stati?download=2:gde-vstrechayutsya-muzejshchiki-sibiri-mir-muzeya-n6-2012>

В 2012 году участие музейных сотрудников из других регионов стало решающим фактором программного развития и усиления коммуникационного пространства. Таким образом, в 2013 году упор был сделан на работу по теме «музейная коммуникация». Дополнительной задачей 2013 года стало налаживание взаимодействия отрасли культуры и отрасли образования: на стыке оказались школьные музеи, работе с ними был посвящен отдельный большой семинар.



Итоговая презентация проектов в форме акции. © Фото: Александр Артамонов

«Музейная карта Красноярского края» стала целью и одновременно образовательным средством для музейных сотрудников. Она была выполнена на платформе «Яндекс-карты», и результат семинара был виден немедленно. Процесс самоописания музея на карте оказался хорошим средством для развития навыков критического мышления, создания текстов, редактуры, коммуникации.

Тема 2013 года «Пространство коммуникации»: семинар «Музейная коммуникация: многообразие подходов», участие девяти сотрудников в фестивале «Интермузей-2013», семинар «Музей и школьное образование», стажировка в музее Каталонии (Испания) в 2014 году



Консультирует С. Пантюлина. © Фото: Александр Артамонов

В 2012 году участники программы «Новые музеи для Сибири» начинают побеждать с проектами, сформулированными в ходе наших семинаров, в региональных, корпоративных грантовых конкурсах, а с 2013 года – во всероссийских конкурсах музейных проектов: Надежда Скамарова (Музейно-выставочный центр Казачинского района, с. Казаченское) – победитель конкурса «Меняющийся музей в меняющемся мире», Тимофей Ключников (Минусинский краеведческий музей им. Н. М. Мартянова, Минусинск) побеждает в конкурсе «Культурная мозаика малых городов и сел». Всего за пять лет программы в Красноярском крае реализовано более 20 проектов, идеи которых были заложены в рамках образовательной программы «Новые музеи для Сибири».



На объединенном стенде музеев Красноярского края на Фестивале «Интермузей -2013». © Фото: Александр Артамонов

Заключительными в программе «Новые музеи для Сибири» стали два семинара, посвященные развитию практических навыков – технологии рассказывания историй (сторителлинг) и технологии создания выставки.

Тема 2014 года : «Музейные истории: технологии и искусство»⁵, «99 пунктов ТЗ, или Технология создания выставки»

Первый семинар был основан на новой для музейных сотрудников идее о переходе от парадигмы объекта (предмета) к примату историй. Многие сотрудники, особенно из отдаленных районов, испытали сложности при изменении модальности коммуникации. Стереотипы музейной профессии, излишняя назидательность экскурсионной работы, отсут-

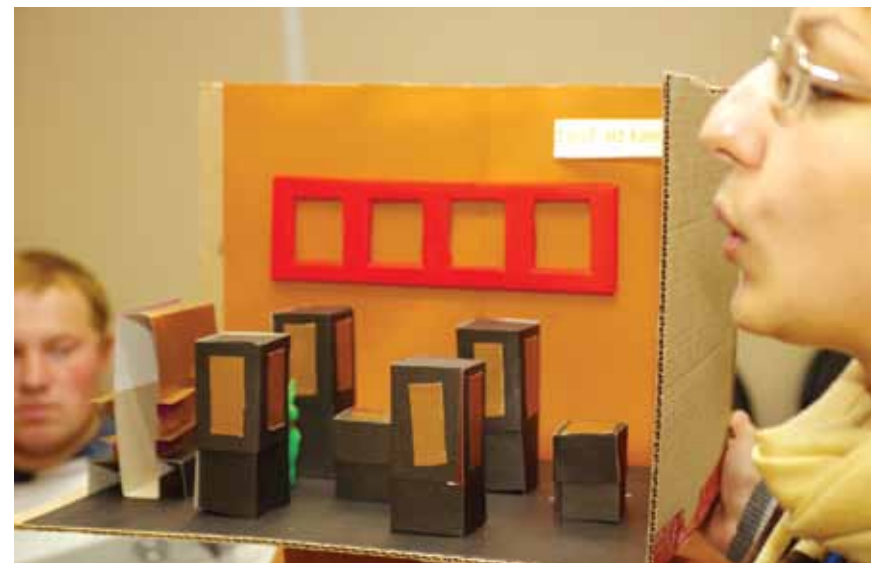
⁵ См. <http://museumsolutions.ru/index.php/70-seminar-muzejnye-istorii-tehnologiya-i-iskusstvo>

ствии навыков развитой устной речи (не экскурсий) – все эти проблемы требуют особых тренингов и развития навыков, что было отчасти реализовано на семинаре.



Мастер-класс в музее «Шушенское».
© Фото: Александр Артамонов

Во втором семинаре приняли участие 28 сотрудников музеев Красноярского края, Хакассии и Приморского края. Впервые в истории семинаров серии «Новые музеи для Сибири» участники семинара не только разрабатывали концепции, придумывали тексты для будущих экспозиций, но и разрабатывали дизайн и сценографию выставки, создавали макеты. Формат семинара позволил участникам не только по-новому взглянуть на выставочную экспозицию, но и сделать выставку интерактивной, включив в ее разработку посетителя, местного жителя. Задача оказалась настолько увлекательной, насколько и продуктивной, многие увезли с собой макеты будущих экспозиций.



Проект «Твит из каменного века»
(Ульяна Светачева, Минусинск). © Фото:
Александр Артамонов

Итоги программы

Представляется, что за пять лет удалось создать прецедент долгосрочной сложной образовательной программы и прочной конструкции, куда вошли крупный благотворительный фонд, региональное Министерство культуры и местный центр повышения квалификации кадров культуры как лицензированная организация.

Мы считаем, что подобное прочное партнерство и технология могут быть перенесены как модель и в другие регионы.

С начала программы в 2010 году в ней приняли участие 450 человек из всех музеев Красноярского края, без учета музейных сотрудников из других регионов Сибири и Дальнего Востока. Мы утверждаем, что музейщики действительно хотят выйти из сложившейся ситуации постоянного напряжения и экономического дефицита в контексте огромных ресурсов региона, но не знают, как. Мы были рады поделиться

знаниями, которые сами давно применяем. Очевидно, что осознание современных трендов и понимание роли и влияния музея как ресурса развития территории были важны для всех, кто принимал участие в нашей образовательной программе.

«Мы сначала испытывали тревогу, не знали, как правильно отвечать, опасались что-то сделать неправильно. Но программа для музейщиков была очень практически ориентированной. Самое важное для нас было видеть и обсуждать нашу работу с экспертами и координатором, а также видеть работу наших коллег из других музеев» – написал один из участников семинара «Музейная коммуникация».

«Мне сначала было трудно понять, как работать с подростками. Но с помощью экспертов и координатора семинара «Новых музеев для Сибири» я стала видеть результаты своей работы. Наши подростки стали показывать результаты, которых от них никто не ожидал» – было написано в отчете нашей участницы после стажировки в Германию.

Мы считаем, что наша цель – дать возможность музейным сотрудникам Красноярского края разного масштаба и профиля учиться и интегрироваться в профессиональное сообщество разного уровня – достигнута в полной мере.

Создана библиотека программ и образовательных ноу-хау, так как все программы семинаров и стажировок были разработаны индивидуально и не повторяли друг друга.

Зарубежные стажировки благодаря тщательной подготовке были проведены с учетом профилей музеев и интересов участников группы. За редким исключением выезд на зарубежную стажировку для наших участников был первой в жизни поездкой за границу. Незнание иностранных языков, безусловно, осложняло коммуникацию. В этом мы видим причину снижения уровня рефлексии и способности к обсуждению увиденного. Хотя подобное погружение в другую культурную среду всегда приносило свои плоды, просто результаты были отложенными.

Можно с уверенностью говорить о значимости разных форматов проведения занятия с учетом разных типов памяти. Так, например, новые деловые и ролевые игры с обязательной послеигровой рефлексией имели большой успех. Как правило, это касается вопроса музейных аудиторий и работы с внешними партнерами/конкурентами/агентами.

Определенный эффект и результат дала и организация семинара в режиме здесь и сейчас. Сборка «музейной карты Красноярского края», когда за короткое время, буквально несколько часов, тексты, адреса и изображения, предоставленные участниками семинара, были нанесены как метки на слой «Яндекс-карты» сайта. Впрочем, закрепить этот успех возможно только при крепком партнерстве. В нашем случае, это оказалось не доведено до реального исполнения.

Сегодня красноярские музейщики стали значительно более активны в коммуникации, чем пять лет назад. В частности, в социальных сетях: у многих музеев появились свои странички в Facebook, аккаунты во «ВКонтакте», Twitter, Instagram. В этом смысле удалось преодолеть изолированность от профессиональной жизни, которую мы наблюдали в начале проекта. У многих музеев в крае появились или обновились веб-сайты, появились новые выставочные и экспозиционные пространства.

О возможном развитии

Качественные сдвиги обычно бывают в результате длительных системных процессов. Пять лет длился эксперимент. Сегодня мы можем с уверенностью говорить о прецеденте и музейном потенциале, который стал более явным. Региональные музеи могут стать в будущем центрами развития территорий, но пока их влияние по-прежнему не столь высоко. Причиной тому, конечно, системный кризис, особенно в сферах образования и управления. Представляется, что выход сегодня, когда доля интернет-технологий в стране стала достаточно значимой, – создание дистанционной программы для повышения квалификации музейных сотрудников или прохождения отдельных курсов.

Мы надеемся, что на данный момент основание, заложенное программой «Новые музеи для Сибири» в области знания современных тенденций в музейном и экспозиционном проектировании глобальных информационных проектов в музеях, современных тенденций в музейной педагогике, даст определенные преимущества сотрудникам музеев края. Вместе с ростом любознательности и инициативности мы ожидаем и появление новых музейных проектов и культурных кластеров в Сибири.

Информация о творческой группе «Музейные решения» и экспертах проекта

Творческая группа «Музейные решения» – объединение профессионалов в области музейного дела и социокультурного проектирования. Эксперты группы работают с музеями и в сфере культуры более 10 лет и специализируются на разработке и реализации образовательных программ для посетителей и для сотрудников музеев, разработке концепций и стратегий развития музеев, проведении исследований и консультаций. Кроме работы в программе «Новые музеи для Сибири», в портфолио творческой группы:

Концепции развития музеев (Всероссийского музея декоративно-прикладного искусства, музея В. Сидура, Пермской государственной художественной галереи).

Участие в разработке игровых музейных маршрутов:

«Семейное путешествие» (Москва)

«Детские дни в музеях Петербурга» (Санкт-Петербург)

«На старт. Внимание... В музей!» (Пермь)

«Приключения Николы и Ленивца» (Калужская область, фестиваль «Архстояние»).

Образовательные семинары для музейщиков Москвы, Тулы, Перми, Саратова, Волгограда, Якутска, Ростова-Ярославского, Петрозаводска и других городов, а также республик Центральной Азии: Казахстана, Узбекистана, Таджикистана, Киргизии.

Сайты музеев и музейных проектов, публикации в профессиональной прессе, сборники статей, переводы профессиональной литературы.

Эксперты группы – разработчики конкурсных процедур нескольких музейных конкурсов, авторы и координаторы профессиональной и деловой программ фестиваля «Интермузей-2013», а также фестиваля «Музейный гид» (2013-2014).

Творческая группа «Музейные решения»

Александр Алексеевич Артамонов

Старший преподаватель Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, научный сотрудник Московского центра музейного развития, член Президиума некоммерческого партнерства «Автоматизация деятельности музеев и информационные технологии (НП АДТИТ)», ведущий аналитик Московского центра музейного развития.

Координатор проекта «Новые музеи для Сибири»

Разработчик сайтов для волонтерского лагеря «Ясная Поляна», музея-заповедника «Мураново», Рыбинского музея-заповедника, образовательного портала «Школа творческих предпринимателей» и др.

Наталья Георгиевна Копелянская

Музеолог, эксперт группы «Музейные решения», ведущий аналитик Московского центра музейного развития.

Организатор и эксперт конкурсов музейных и социокультурных проектов, программ форумов и семинаров для профессионалов в сфере культуры и благотворительности. Участник разработки стратегии развития Государственного музея Л. Н. Толстого (Москва), экспозиции в колокольне Ивана Великого (Музеи Московского Кремля), стратегии развития музейной сети Удмуртской республики, концепции ВМДПНИ, Пермской художественной галереи, музея В. Сидура, Музея Москвы. Куратор выставочных проектов. Участник детских образовательных программ для музеев и межмузейных проектов в Москве, Санкт-Петербурге и Перми.

Автор многочисленных статей, переводчик профессиональной литературы.

Анна Александровна Щербакова

Кандидат филологических наук, эксперт творческой группы «Музейные решения», менеджер проектов Ассоциации менеджеров культуры

Участник разработки стратегии развития Государственного музея Л. Н. Толстого (Москва) и Меншиковского дворца в Ораниенбауме (Санкт-Петербург). Участник детских образовательных программ для музеев и межмузейных проектов в Москве, Санкт-Петербурге и Перми.

Координатор конкурса «Меняющийся музей в меняющемся мире», куратор форума «Музейный гид» (2014–2015), куратор выставочных проектов.

Приглашенные эксперты

Екатерина Юрьевна Гандрабура – куратор, музейный проектировщик, руководитель МВЦ «Рабочий и колхозница» МВО «Манеж».

Леонид Юрьевич Копылов, председатель Фонда друзей музея А. Ахматовой в Фонтанном доме (Санкт-Петербург), программный директор НП «Культура».

Юлия Юрьевна Мацкевич, зав. Детским музейным центром исторического воспитания, филиал Музея политической истории России, координатор межмузейного фестиваля «Детские дни в Петербурге», руководитель проекта «Гайдарики».

Софья Анатольевна Пантюлина – зав. отделом внешних коммуникаций Государственного биологического музея имени К. А. Тимирязева, координатор межмузейного проекта «Семейное путешествие. Всея семьей в музей!» (Москва), ведущий координатор конкурса «Меняющийся музей в меняющемся мире» Благотворительного фонда В. Потанина. Сфера деятельности: разработка детских игровых путеводителей, листов активности, интерактивных занятий и программ, создание интерактивных выставок.

Николай Евгеньевич Прянишников – эксперт, тренер, специалист по объектам культуры, городскому и региональному развитию, городской среде. Преподаватель МВШСЭН и НИУ ВШЭ, эксперт конкурсов музейных и социокультурных проектов. Разработчик нескольких образовательных программ. Руководитель большинства семинаров в программе «Новые музеи для Сибири».

Автор многочисленных статей по истории городов, городскому развитию, менеджменту в культуре, клубам, музеям и библиотекам.

Светлана Сергеевна Руснак – заместитель директора Приморской государственной картинной галереи.

Ольга Валентиновна Синицына – искусствовед, независимый эксперт по библиотечному и музейному развитию, международному культурному сотрудничеству, эксперт Фонда Михаила Прохорова.

Игорь Владимирович Сорокин – поэт, прозаик, краевед, куратор художественных и музейных проектов, разработчик концепций музейных экспозиций, редактор журнала общества любителей вольных прогулок «Околоколомна».

Об авторах



Дарья Агапова, эксперт Центра развития музейного дела, куратор фестиваля «Детские дни в Петербурге»



Александр Артамонов, MA in Cultural Management, старший преподаватель Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, ведущий аналитик Московского центра музейного развития



Артем Готлиб, заместитель директора, Новосибирский государственный краеведческий музей



Иван Гринько, кандидат исторических наук, MA in Cultural Management, заведующий Лабораторией музейного проектирования Российского научно-исследовательского института культурного и природного наследия им. Д. С. Лихачева



Ксения Белькевич, и. о. заместителя директора, Государственный литературный музей



Мария Воронцова, заведующая экспозиционно-выставочным отделом, Государственный военно-исторический и природный музей-заповедник



Тимофей Ключников, заместитель директора, Минусинский региональный краеведческий музей им. Н. М. Мартынова



Наталья Копелянская, музеолог, эксперт группы «Музейные решения», ведущий аналитик Московского центра музейного развития



Леонид Копылов, программный директор НП «Проект “Культура”», президент общественного благотворительного фонда друзей Музея Анны Ахматовой в Фонтанном доме



Мария Коростелова, искусствовед, куратор, директор бюро «Арт-терра»



Марина Мацкевич, кандидат педагогических наук, ведущий аналитик Московского центра музейного развития



Наталья Михайлова, заведующая научно-просветительским отделом, Государственный Дарвиновский музей



Татьяна Кубасова, заместитель директора по научно-исследовательской работе, Государственный Дарвиновский музей



Лидия Любославова, старший научный сотрудник экспозиционно-выставочного отдела, Тольяттинский краеведческий музей



Олег Николаев, кандидат филологических наук, фольклорист, этнограф, куратор бюро «Арт-терра»



Николай Прянишников, архитектор, преподаватель МВШСЭН и НИУ-ВШЭ



Анна Рапопорт, зав. сектором музейных программ Детского музейного центра исторического воспитания (Музей политической истории России, Санкт-Петербург)



Анастасия Серебренникова, руководитель детской студии «Чердак», Музей современного искусства PERMM



Лилия Чернявская, заведующая филиалом Музейно-выставочного центра г. Железногорска в с. Подгорном Красноярского края



Анастасия Шипицина, координатор проекта «За П-АРТой», Музей современного искусства PERMM



Ольга Синицына, искусствовед, независимый эксперт по библиотечному и музейному развитию, международному культурному сотрудничеству, эксперт Фонда Михаила Прохорова



Анна Соколова, заместитель директора по развитию Музея Анны Ахматовой в Фонтанном доме



Анна Щербакова, кандидат филологических наук, эксперт творческой группы «Музейные решения», координатор проектов Ассоциации менеджеров культуры

