

ИГРА В МУЗЕЙНОЙ КОММУНИКАЦИИ

В повседневной жизни мы часто употребляем ставшую хрестоматийной фразу из арии Германа в «Пиковой даме»: «Что наша жизнь? Игра». И, как показали гуманитарные исследования последних десятилетий, сравнение жизни с игрой является не только поэтическим приемом. При внимательном рассмотрении можно обнаружить игровые формы во многих сферах человеческой деятельности¹, и музей в этом смысле не является исключением.

В связи с переменами в обществе, затрагивающими область культуры и образования, существенно изменился и характер музейной коммуникации. Одним из важных направлений сегодня остается развитие и внедрение в практику наиболее прогрессивных форм взаимодействия музея и посетителя. И, пожалуй, одна из самых востребованных здесь - игра.

Значение игры сегодня трудно переоценить. Игры активно вторгаются во все плоскости современного социума:

- в маркетинге появилось такое направление как адвергейминг (продвижение через игровое взаимодействие);
- в образовании - эдютеймент (обучение через игровой процесс);
- шоу бизнес активно осваивает игровые технологии, создает интерактивные нелинейные сюжеты, когда пассивные зрители становятся активными игроками-участниками. Самые широкие слои общества все больше времени проводят за играми, что серьезно меняет структуру их свободного времени, сферы интересов.²

Игровые приемы в различных формах коммуникации могут отражать существующее состояние культуры и общества, а могут стать их трансформацией с определенными пропорциями реальности и вымысла. С другой стороны, игры позволяют человеку в относительно безопасной обстановке осваивать навыки, которые необходимы в реальной жизни:

- изучение пространства и развитие абстрактного мышления;
- работа с большими потоками информации;
- психология противодействия, статусность;
- командное взаимодействие и коопeração;
- определенные конкретные навыки.³

Почему же люди играют? Игры развиваются и человека и человечество в целом. В игровом процессе изучаются и закладываются в сознание новые схемы поведения. Человек запрограммирован самой природой совершенствоваться и становиться более эффективным. Мозг поощряет и дарит ощущение радости для тех, кто преодолевает трудности в игре и тем самым развивает себя.

Что же такое игра? Как нам представляется, наиболее универсальное определение игры приводит Тимофей Бокарев: «Игра – это система, в которой

участники по своей воле вовлечены в искусственный конфликт, правила которого определены и известны участникам, а результат измеряется, но не определен изначально». Каждое из слов в этом определении имеет смысл применительно к музейной практике:

«Система» – как у любой системы, у игры в музее есть объекты (участники-посетители, игровые фигуры и т.д.), отношения между этими объектами formalизованы правилами взаимодействия музейного сотрудника и посетителя.

«Искусственный конфликт» – игра часто ограничена во времени и зоне (игровом пространстве экспозиции), участник может войти и выйти из этого пространства по своей воле. Сам по себе конфликт подразумевает, что участники будут болеть за результат и прилагать усилия к победе.

«Правила определены» – если правил нет, либо правила не известны всем участникам, то игра не может состояться.

Вариантов игр в музейной экспозиции может быть очень много. И адресуются они в первую очередь детской аудитории. Ведь игра в жизни ребенка остается ведущей формой познания. «Именно в игре дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают; у них развивается способность мысленного манипулирования с предметами, побуждается творческое начало, развивается воображение.»⁴

Если исходить из существующих классификаций игр по типу презентативной системы, то игровые приемы в музее можно отнести скорее к разряду театральных или социальных игр.

Эти приемы на протяжении ряда последних лет используют сотрудники Дома-музея В.И. Ленина в г. Самаре, пытаясь создавать проекты, направленные на созидательное творческое сотрудничество музея и посетителя, в частности, с детской и молодежной частью музейной аудитории. Эти музейные проекты, пожалуй, требуют более подробной характеристики.

Так, в феврале 2010 г., в рамках Международного десятилетия грамотности (2003-2012 г.г.) был разработан и реализован проект интерактивной развивающей детской выставки «На всякое семя – свое время», которая через малые формы устного народного творчества (загадки, пословицы, поговорки) рассказала о бытовой среде русского народа.

Экспозиция представила юному посетителю музея бытовой мир русского народа в занимательной эвристической форме. Наряду с визуальной подачей, практически каждый экспонат выставки был зашифрован соответствующей русской народной загадкой. Зрителю предстояло соотнести реальный предмет с его словесным образным воплощением, с той характеристикой, которую дал ему народ, используя особый «тайный» язык загадки. Удивительно меткие, лаконичные, загадки дают исчерпыва-



Фрагмент интерактивной развивающей детской выставки «На всякое семя – свое время»

ющее объяснение особенностей предмета, служат проводниками, лоцманами на пути к историческо- му артефакту для наших современников.

И составление загадки, и ее разгадывание требуют пристального наблюдения над предметами, явлениями, действиями, а, значит, развивают наблюданность, мышление; позволяют составить достаточно точное представление о том или ином экспонате. Отсюда и название выставки – «На всякое семя – свое время»: у каждого старинного предмета – свое предназначение, и живет он в определенной среде, в определенную эпоху. А малые формы устного народного творчества являются дополнительным источником знаний об этой эпохе.

Работа же с юным посетителем на выставке была организована так, что постижение новой информации обретало форму забавной и увлекательной игры. Наряду с обычным сотрудником музея детей встречала и сопровождала по выставке ее хозяйка – русская девушка в народном костюме, назовем ее Настенька, персонаж, способствующий превращению экскурсии в необычное действие с препятствиями в виде разного рода загадок и замысловатых задачек, создающая тот самый присущий игре искусственный конфликт. Правила этой игры на музейной экспозиции подразумевают для участников системы «посетитель – музейный предмет – проводник (Настенька)» непременное решение задач-заданий предыдущего этапа (раздела экспозиции) при переходе к следующему. В противном случае нарушается целостность восприятия экспозиции, происходит утрата знаний и представлений о том или

иnom комплексе музейных предметов.

Тематическая структура этой выставки содержала следующие разделы: Предметы одежды (элементы народного костюма); Домашняя утварь, предметы обихода; Труд, орудия труда (Поле, сад, огород, ремесла); Домашние животные; Явления природы; Замысловатые вопросы. Это и есть игровое пространство.

Как же происходило взаимодействие сторон в указанном поле?

Во-первых, попасть в игровое пространство (на экспозицию) можно было только отыскав ключик – разгадку к русской народной загадке, карточку с которой игроки вынимали из специальной корзинки в Настеньких руках. Справившись с этой задачей, игроки узнавали, что загадывали загадки в старину не просто, как вздумается, а придерживались строгого порядка. Начинали с загадок о человеке, о том, что к нему ближе всего – об одежде, о доме. Потом про огород, сад, поле, пасеку. А потом уже о снеге, громе, молнии, о звездах и месяце, о мироздании. И только после этого перемещались в первый раздел экспозиции «Одежда»⁵. И здесь главная задача заключалась в том, чтобы последовательно разгадывая загадки, предлагаемые Настенькой, игроки должны были суметь «одеть» с головы до ног русского крестьянина. При этом разгадки нужно было отыскивать среди предметов, представленных в этом разделе экспозиции выставки. Например:

Дуйся не дуйся,
Через голову суйся,
Попляши день-деньской
И пойдешь на покой. (Рубаха)

По дороге я шел,
Две дороги нашел,
По обеим пошел. (Штаны, порты)

Надену – ободом сведет,
Сниму – змеею упадет,
Тепла не дает,
А без него холодно. (Пояс)

Сижу верхом,
Не знаю, на ком,
Знакомца встречу,
Соскочу – привечу. (Шапка)

Летели две сороки;
У них четыре хвоста. (Лапти)

По мере того, как отгадывался и отыскивался в экспозиции тот или иной предмет одежды, его представление публике сопровождалось целым рядом характеристик, свойственных этому экспонату. Причем эти качества выявлялись при детальном изучении (рассматривании экспоната) совместно с юными зрителями. К примеру, о русской рубахе выявлялись такие сведения: рубахи были широкими и длинными, почти до колен. Под мышками выкраи-

вали специальные детали – ластовицы, чтобы в рубахе было удобнее работать: рукава в таком случае не мешали движениям руки. Кроме того, ластовицы собирали пот. Когда они изнашивались, их выпарывали и заменяли новыми. На плечах, груди и спине рубахи пришивали подкладку – подоплеку, которую также могли заменять по необходимости. Так появилось выражение подоплека, т.е. скрытый смысл какого-либо события, явления.

По вороту и плечам рубахи отделяли вышивкой. Вышивка на крестьянской рубахе служила украшением и оберегала человека «от сглаза», от нечистой силы.

Аналогичная исследовательско-изыскательская работа проводилась и по отношению ко всем остальным предметам одежды (женскому костюму, зимней одежде). Успешно преодолев первый рубеж испытаний и выяснив, как одевались наши предки в далеком прошлом, игроки перемещаются в следующий раздел экспозиции «Изба и домашняя утварь» и т.д.

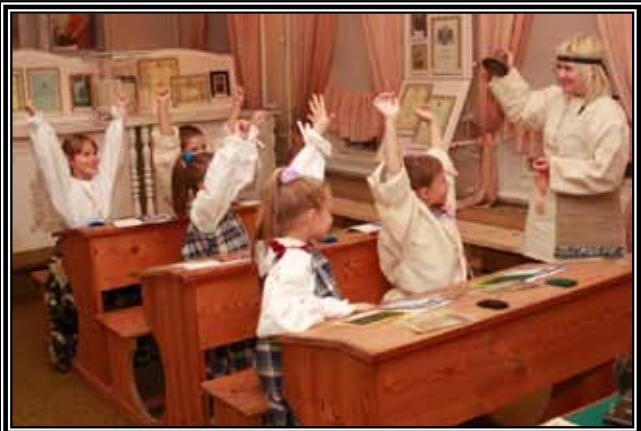
Помимо визуального ряда, каждый раздел экспозиции предполагал так же сообщение любопытных историко-бытовых сведений о жизни в далеком прошлом путем определения (опять-таки совместно с посетителями-игроками) происхождения многих устойчивых выражений (Например: «не лыком шит», «опростоволоситься», «попасть в просак» и т. д.), укоренившихся в русском языке.

Лаконичная и меткая мудрость народа заключена и в соответствующих пословицах и поговорках, включенных в структуру экспозиции и несущих информацию о жизненном укладе, традициях и нравственных устоях: посетителям предлагалось завершить незаконченные пословицы и поговорки.

Так с помощью произведений устного народного творчества музей интерпретирует предметы материальной культуры предшествующих поколений, используя игровой способ постижения материального пространства. Способ, который позволяет не только полнее ощутить мир музеиных ценностей, но и сократить дистанцию между экспонатом и посетителем, установить доверительную атмосферу музея и индивида.

Своебразной игрой можно назвать приемы театрализации и погружения в среду, которые были использованы в другом музейном проекте, посвященном Году учителя, - «Мы все учились» (2010 год). Выставка была организована совместно с Музеем истории Усольского края, занимающего здание бывшего образцового одноклассного трехгодичного мужского училища, открытого 1 октября 1874 г. стараниями выдающегося русского педагога Ильи Николаевича Ульянова. Цель экспозиции - воспроизвести предметный мир учителя и ученика начального народного училища последней четверти XIX в.

Выставка строилась как средовое погружение в реконструированную интерьерно - бытовую атмосферу школы давних лет, где были представлены подлинные предметы обихода учителя и ученика, учебные и наглядные пособия, школьные принад-



На выставке «Мы все учились»

лежности, одежда к XIX – нач. XX вв. Она рассказала о том, как и чему учились школьники сто с лишним лет тому назад.

Экспозиция выставки представляла собой реконструкцию обстановки классной комнаты начального народного училища со всеми необходимыми атрибутами. Она же являлась своего рода сценой, на которой, условно говоря, разыгрывался спектакль из жизни старой школы, где в роли учителя выступал музейный сотрудник, а в роли учеников наши современники – школьники и студенты. Предваряя начало действия показ фрагмента хрестоматийно известного мультипликационного фильма по мотивам рассказа Л.Н. Толстого «Филиппок». По окончании мультфильма в экспозиции загорался свет, и участники представления оказывались в той же самой бытовой школьной среде, что и Филиппок несколько секунд назад. За партами сидели такие же крестьянские дети из XIX столетия, костюмированные соответствующим образом, так что пришедшие на выставку не сразу догадывались, что эти школьники – их одноклассники, заранее отобранные и переодетые сотрудниками музея, неожиданно ставшие актерами. Момент игры позволил нашим современникам без машины времени переместиться на сто с лишним лет назад, пережить ощущения своих сверстников в то далёкое время. Они получили возможность сопоставить обстановку класса XIX в. и современного, одежду учителя и ученика тех лет и свою.

А дальше... дальше начинались самые настоящие уроки по предметам учебного курса начального народного училища: письмо, арифметика, русское чтение. Оказывается, сколько восторга у наших современников может вызвать попытка написать свое имя на грифельной доске или перьевая ручкой с помощью обычных чернил! И, конечно, каждому захотелось научиться складывать и вычитать, перемещая костишки на счетах (как оказалось, современные дети совсем не умеют этого делать). Или решать старинные замысловатые задачки, например, такие: «Летела стая гусей, а навстречу им гусь. Он сказал: «Здравствуйте, сто гусей!». «Нас не сто! - был ответ. - Если бы нас было столько, как сейчас, да ещё столько, да ещё полстолько, да ещё четверть столька, да и ты, гусь, нас бы было сто».



**Фрагменты спектакля
«И снова здесь, 120 лет спустя...»**

Сколько было гусей? Или: «Из тарелки, в которой лежит дюжина яиц, 12 мальчиков берут каждый по одному яйцу; и все же в тарелке остается одно яйцо. Почему? Каким образом?» Как хочется найти правильный ответ...

А потом всем классом составлять устное сочинение по старинным картинкам, или читать трогательные стишкы о домашних животных, которые учили наизусть крестьянские ребятишки сто лет назад! И каждый буквально рвется к доске!

Что это? Таинственная магия игры даже самых нерадивых современных учеников превращает в активных и деятельных. Как это объяснить? Театрализованная игровая деятельность – это свободное пространство, где играющий ребенок чувствует себя в безопасности и лишается многих своих страхов, что, впрочем, иногда переходит и в обычную жизнь. Ребенок самоутверждается – т.е. отстаивает перед миром свое «Я», и это не зависит от того, окажется ли ролевой опыт успешным или нет. Своей многомерностью, своей многогранностью и синтетической природой такая игра способна помочь ребенку раздвинуть рамки постижения мира, увлечь его желанием делиться своими мыслями, умением слышать других, развиваться, творя и играя. В конечном же итоге с помощью такой игры решаются очень важные задачи:

1. Юные посетители музея знакомятся с артефактами бытовой среды своих сверстников, живших в далеком прошлом;

2. Активизируется мыслительная деятельность и познавательный интерес;

3. Развивается внимательность, наблюдательность по отношению к музейной экспозиции;

5. Воспитывается бережное и уважительное отношение к предметам материальной и нематериальной культуры русского народа.

Особое внимание хочется уделить использованию техники театральной игры в работе с посетителями музея. Поскольку Дом-музей В.И. Ленина в г. Самаре – это, в определенном смысле, музей семьи, т.к. его стационарная экспозиция воспроизводит обстановку и атмосферу жизни семьи Ульяновых, этой теме был посвящен еще один музейный проект, реализованный в год 120-летия приезда Ульяновых в Самару (2009 год). Он назывался «И снова здесь, 120 лет спустя...»

Впервые в мемориальных интерьерах квартиры Ульяновых была осуществлена постановка спектакля на тему самарского периода их жизни, что явилось своего рода историко-художественной инсталляцией на основе самарских воспоминаний членов семьи Ульяновых, их современников и переписки самарского периода. Художественными средствами удалось достичь музейного «эффекта присутствия» посредством включения в мемориально-бытовую экспозицию историко-художественных образов – персонажей членов семьи. Проект наглядно продемонстрировал современному зрителю внешний облик героев, характер, элементы костюма, образа жизни непосредственно в бытовой среде последней

четверти XIX столетия. Несомненно, это позволило создать у посетителей завершенное представление о бытовом укладе и традициях семьи Ульяновых и городской интеллигентной семьи последней четверти XIX века в целом. Проект был адресован, в первую очередь, молодежной аудитории.

Постановка спектакля была осуществлена по сценарию, разработанному сотрудниками Дома-музея В.И. Ленина и скорректированному режиссером-постановщиком и актрисой Самарского академического театра драмы им. М. Горького А.В. Скивко. Роли членов семьи Ульяновых исполняли студенты Петербургской академии искусств, молодые актеры Самарского театра драмы им. М. Горького (куратор курса А.В. Скивко).⁶

Действие спектакля разворачивалось в комнатах, где жили Ульяновы. Посетители-зрители, оказавшись непосредственно включенными в сценическое пространство, перемещались вслед за актерами, по мере развития действия, из одной комнаты в другую. Согласно режиссерскому замыслу, все они тоже исполняли роль – роль гостей семьи Ульяновых. Это их прихода здесь сегодня ждали, для них накрывали стол, готовили угощенье, пекли пироги. Но, прежде чем гости соберутся в гостиной, дойдут до нее, перед ними развернется панorama одного дня из жизни Ульяновых самарского периода. Но какого дня! Как много он в себя вместил: вот на кухне Мария Александровна с прислугой готовит угощенье, ей помогают самарские знакомые Ульяновых – М.П. Голубева-Яснева и М.И. Лебедева. А вот Маняша в своей комнате с детской непосредственностью пишет письмо сестре Ольге в Санкт-Петербург. Неожиданно из Александровской публичной библиотеки возвращается Марк Елизаров с четырьмя толстыми журналами в руках, на которые подписываются Ульяновы. В его кабинете собирается веселая компания самарской молодежи, которая живо общается, шутит. Переместившись, вслед за актерами, в комнату Анны, зрители узнают, что ее перевод с итальянского романа Анны Цукаты «Завтра» опубликован в «Самарской газете», и это большая радость, которой Анна Ильинична охотно делится с друзьями. И, конечно, непременный шахматный турнир, где победу одерживает молодой Владимир Ульянов! А еще сцены из домашнего спектакля и задушевное слаженное хоровое пение... И, в заключении, совместное чаепитие Ульяновых и гостей-зрителей с непременными пирогами со знаменитой «ульяновской» начинкой – капустой и яблоками. Именно на этой стадии спектакля происходит самое невероятное: наши современники получают возможность адресовать свои вопросы героям совсем другого времени, пусть и в актерском исполнении. И опять продолжается игра, молодым артистам откровенно жаль выходить из образа, и они отвечают на вопросы зрителей от лица Ульяновых... Театральная игра раздвигает границы музеиного пространства и переносит тех и других из наших дней в иную эпоху, на сто двадцать лет назад.

Театр во все времена был способом прожить



На выставке «Их имена на карте области...»

много жизней. И каждый, зритель или актер, мог при этом примерить на себя жизнь того или иного персонажа, ощутить ее во всей полноте, понять, как она соотносится с его собственной личностью и его собственной жизнью.

Формат театральной игры в музее, с нашей точки зрения, позволяет решить следующие задачи:

- нахождение креативных путей постижения информации;
- расширение горизонта исторического сознания посетителя;
- «проживание» той или иной «альтернативной жизни» как более быстрый и менее затратный (по сравнению с аналитическим) способ создать воображенную модель прошлого;
- повышение осознанности, включенности в общий исторический процесс.

Вряд ли кто-либо будет отрицать, насколько важно сегодня найти эффективные формы передачи знаний и чувств новому поколению. Как много говорят сейчас об особом музейном пространстве, которое специалисты называют интерактивным или игровым. Первостепенная задача такого пространства – «погружение ребенка в стихию игры и приключений, помогающих незаметно для себя приобретать знания и делать открытия»⁷. Несомненно, игровые методы выходят там на первый план.

Таким игровым пространством стал один из последних выставочных проектов музея, который был посвящен 160-летию образования Самарской гу-

бернии и назывался «Их имена на карте области...» (2011 г.). Он вылился в создание историко-художественной инсталляции на тему исторических, памятных, достопримечательных мест Самары и Самарской области.

В экспозиции были представлены работы известной самарской вышивальщицы Л. В. Тыриновой в технике лоскутного шитья и вышивки, начиная от строительства крепости Самара, древних вех ее истории, связанных с этим исторических персонажей и памятных мест; официальная символика Самарской губернии (политико-административная карта Самарской области, герб РФ, герб Самарской губернии, герб города Самары; воспроизведение флага и текст гимна Самарской области); работы на тему значимых исторических событий прошлого Самарского края; легенды о предводителях народных восстаний и мест, связанных с их пребыванием; социальные слои и народности Самарской губернии; достопримечательности Самары и области (архитектурные сооружения; памятники, скульптурные композиции, памятные знаки; музеи; места, связанными с пребыванием деятелей культуры); история космонавтики и «космические» мотивы на карте города.

И снова она содержала многочисленные интерактивные компоненты: кроссворды, загадки, творческие задания. Но, что самое главное, путешествие по выставке юные посетители совершили вместе с Иваном, не помнящим родства (костюмированный сотрудник музея), потерявшимся во времени и пространстве. Знакомясь с экспозицией, необходимо было вернуть Ивана в его эпоху и определить его социальную принадлежность. Вот пример одного из интерактивных заданий проекта, позволяющих определить при сопоставлении экспонатов выставки, изображающих представителей различных сословий Самарской губернии, и внешнего облика Ивана, его социальную принадлежность:

Задание. Угадай, кто они?

Подсказку ищи среди экспонатов

По настроили ...

Там торговые ряды:

Птичий, пряничный, колачный,
И суконный и башмачный...

(Н. Кончаловская)

К	у	п	ц	ы
---	---	---	---	---

Жили в городе ...,
Ну, а проще – горожане.

м	е	щ	а	н	е
---	---	---	---	---	---

Землю русскую пахали,
Хлеб растили, убирали.
Кто они узнать сумей
И в кроссворд впиши скорей!

к	р	е	с	т	ь	я	н	е
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Разгадывая кроссворд, юные посетители с нескрываемым удовольствием констатировали, что их

спутник Ваня – выходец из крестьян, и жить он мог примерно во второй половине XIX столетия.

По замыслу авторов, экспозиция и игра внутри нее должны были вызвать у посетителей чувство сопричастности к историческому прошлому края, бережного отношения к историческим, культурным и природным памятникам города и области; способствовать воспитанию патриотического сознания у представителей подрастающего поколения, молодёжи; в нестандартной форме (лоскутное шитье и вышивка) поведать музейной аудитории о выдающихся персоналиях и памятных местах, с ними связанных.

Таким образом, экспозиции и программы последних лет, построенные на креативной основе, с применением принципа интерактивности, игры носят полифункциональный характер, открывая перед посетителями свободное пространство выбора поведения в музее, детального изучения экспонатов, соучастия в программе, сотрудничества с музейщиками, общения между собой.⁸

В заключении хочется обратиться все к тому же исследователю феномена игры Тимофею Бокареву, который дает удивительно емкое определение значения игры, что вполне может быть отнесено и к практикам использования игры в музее: «Создавая игру или ее новую модификацию, человек создает целый мир. Мир, который живет по своим законам, мир, в котором может быть своя физика и система ценностей, мир, для которого он же создает легенду и историю, мир, в который будут заглядывать, а, возможно, и жить от десятков до миллионов игроков... А ведь нет ничего на свете интереснее, чем создавать новые миры».⁹

Примечания:

¹ Демидов А.Б. *Феномены человеческого бытия*. Минск: ЗАО Издательский центр «Экономпресс», 1999. С.1.

² Тимофей Бокарев. 2006. Info[at]ludology[dot]ru (дата обращения: 10.11.2011 г.)

³ Там же.

⁴ Юхневич М.Ю. *Я поведу тебя в музей*. М., 2001. С. 128.

⁵ Короткова М.В. *Путешествие в историю русского быта*. М. 2003.

⁶ Образцова М. А. *Креативная составляющая в мемориальном пространстве* // Журнал «Мир музея» № 6 (274) июнь 2010. С. 38-42

⁷ Гильмутдинова Г.М. *Детский музей как фактор формирования исторического мышления детей в контексте современных проблем музейной педагогики (зарубежный и отечественный опыт)*. Детский досуг. 2009. № 4. С. 7-24.

⁸ Галкина Т.В. «Живой» музей и детский музей: аспекты созвучия и уникальности // Сб. трудов творческой лаборатории «Музейная педагогика» кафедры музеиного дела. Вып. 4. М., 2005. С. 79

⁹ Тимофей Бокарев. 2006. Info[at]ludology[dot]ru (дата обращения: 10.11.2011 г.)