

КРЕАТИВНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ В МЕМОРИАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

“Музей – это посредник между обществом и принадлежащим обществу наследием”

М.Е. Каулен

Человек живет в материальном мире вещей и в духовном мире смыслов. “Мир смыслов – это своего рода “вторая Вселенная”, создавая и развивая которую, человек создает и развивает себя.

Чтобы расшифровать смыслы артефактов, каждому новому поколению необходим посредник, поскольку обретение смыслов находится в сфере социального наследования и культурной среды”².

Именно таким посредником, дающим установку на освоение культурного наследия и включение его в контекст собственной жизни, и выступают музеи.

Особую роль в этом процессе играют музеи мемориальные. Они не только хранят предметы определенной эпохи, но и воспроизводят в сознании человека исторические фазы – картины мира на его определенных временных стадиях развития. “И именно поэтому ценность хранящегося в музее подлинника не только в его материальном облике, но и в возможности через этот предмет соприкоснуться с многообразным пластом нематериальной культуры, где такой предмет лишь ступенька”³.

Таким образом, историческое время вплетается в нашу действительность, и особенно ярко это проявляется в тех случаях, когда музейный предмет становится композиционным элементом креативной составляющей мемориального пространства.

Имеющее ярко выраженное английское происхождение слово “креатив” в переводе на русский означает “творческий”, “созидательный”.

Сегодня многие связывают понятие креатива только с рекламой. Как правило, эта услуга, которая продается рекламным агентством клиенту, либо разработка идеи, способной донести рекламное послание до целевой аудитории.

Однако этим понятие креатива далеко не исчерпывается. Креатив имеет жесткую привязку к понятию “творческой деятельности”, причем в любых ее проявлениях. Но, очевидно, подобная деятельность в современных условиях должна быть еще и востребована. Креатив, как процесс – это творческое осмысление прикладной задачи, решение которой должно привести к достижению определенной цели.

Понятно, насколько важны в современном мире креативные составляющие в любых видах деятельности. Не обойтись без них и в жизни музея.

Казалось бы, мемориальное пространство имеет четко очерченные границы: хронологические, событийные, связанные с достоверным воспроизведением атмосферы жизни конкретных исторических персоналей. Возможно ли расширить эти строго обусловленные мемориальностью рамки? Какие перспективы таит в себе креативный путь познания мемориального пространства и его интерпретации?

Эти вопросы стали для нас основными на протяжении нескольких последних лет. Некоторыми соображениями по этому поводу и результатами практического поиска в этом направлении мне бы хотелось поделиться.

Современный посетитель, приходя в музей, ждет, что его пригласят не в мир статичных, часто малопонятных предметов, находящихся на недоступном расстоянии, – “ему нужно некое действие, в котором он лично мог бы принять участие, он нуждается в активном освоении музейного материала”⁴.

Учитывая вышеизложенное, музейный креатив призван способствовать активному освоению посетителем памятной историко-культурной среды. И арсенал средовых погружений в мемориальное пространство очень велик.

Особенностью Дома-музея В.И. Ленина в г. Самаре является то, что это городская купеческая усадьба последней четверти XIX века, сохранившая до наших дней не только жилой дом, надворные сооружения, но и дворовую территорию в исторических границах.

Наличие последней и позволило нам обратиться к теме городской игровой культуры, характерной для того времени, к играм и забавам, бытовавшим в родовых, семейных усадьбах. Две трети посетителей нашего музея составляют дети, т. е. представители того поколения, которое наиболее нуждается в расшифровке артефактов прошлого. Заявленной теме решено было посвятить детскую летнюю игровую программу на усадьбе музея “Билет в детство”. В рамках подготовки Самарской Ассамблеи 2005 г. министерством культуры и молодежной политики Самарской области были выделены средства на реализацию проекта.

Подобная затея имела вполне логичное историческое обоснование. На рубеже XIX–XX вв. спорт, активный досуг стали заметным явлением общественной жизни. Для этого периода было характерно возрождение забытых Олимпийских игр, создание первых образцов спор-

тивной одежды, что несомненно нашло свои отголоски и в организации досуга горожан⁵. Наиболее прогрессивные семьи в Российской империи начали устраивать на своих усадьбах игровые площадки, где с увлечением сражались в городки, теннис, крокет; устраивали гигантские шаги; использовали такие забавы, как серсо, диаволо, ходули, волан, бильбоке, лук и стрелы, прыгалки; играли в традиционные русские подвижные игры. Все это превратилось в замечательный вид семейного отдыха. Увлекались организацией досуга на усадьбе и Ульяновы. Известно, что в Симбирске у них была площадка для игры в крокет. Источниками этой информации «послужили воспоминания членов семьи Ульяновых, архивные материалы, печатные публикации»⁶.

Таким образом, идея создания игровой площадки на усадьбе И.А. Рытикова не противоречила ни общим веяниям эпохи, ни отношению к этой увлеченности Ульяновых. Принцип же музейной условности представлялся нам в данной ситуации вполне оправданным, поскольку опирался на сравнительно-документальный анализ архивно-мемуарных источников и представлял в предметно-образной форме. Но, что самое главное, воплощение идеи такой площадки в жизнь, с нашей точки зрения, должно было расширить границы мемориального пространства музея, насытить его новым содержанием.

Все вышеизложенное и стало основанием для реализации проекта детской игровой интерактивной площадки «Билет в детство». Площадка была открыта 10 июня 2005 г. Ее основная цель – возрождение интереса к старинным и традиционным играм на воздухе, целевая аудитория – дети дошкольного, младшего и среднего школьного возраста. Однако, опыт работы на площадке на протяжении двух сезонов показал, что она вызывает интерес и у других возрастных категорий посетителей – старшекласников и студентов.

В зависимости от возрастного состава аудитории и ее интересов в ходе проведения занятий на площадке возможен выбор различных забав, игр и развлечений, восстановленных по старинным образцам. Командный, соревновательный момент в организации работы с аудиторией предполагают площадки для игры в городки и крокет. В ходе рассказа экскурсовода происходит знакомство с историей, правилами и особенностями старинных игр, обретение практических навыков обращения с соответствующими забавами: бильбоке, калечина-малечина, ходули, серсо, диаволо, чижик, лук и стрелы, катушки, прыгалки. У юных посетителей музея особой популярностью пользуются подвижные игры-«ловишки»: «Яков и барин», «Гуси-лебеди», «Кошки-мышки», «Хромая во-

рона», а также хороводные игры: «Колечко», «Колпачок» и др. На собственном опыте дети осваивают игровую культуру предшествующих поколений.

Возрождение на усадьбе И.А. Рытикова такой игровой площадки позволяет дать детальное представление о быте и досуге жителей Самары последней четверти XIX века, а также способствует удовлетворению потребности детской аудитории в двигательной активности.

К открытию нового сезона интерактивной площадки в 2006 г. решено было включить в игровую программу на усадьбе музея детские игры начального этапа истории советского периода. И это тоже не случайно. В советский период истории вплоть до 1960 г. в доме И.А. Рытикова располагалась сначала библиотека Политпроса публичного пользования, а затем детская библиотека. Логично предположить, что приходившие в нее за книгами дети и подростки вполне могли играть в расположенном рядом сквере в популярные в те годы игры. Сотрудники музея остановили свой выбор на коллективных играх юных пионеров 20-30-х гг. XX в. Это связано с тем, что в это время игре придавалась особая общественная роль, проблема игры была возведена в ранг государственной политики (Постановление ЦК ВКП (б) и ЦК РКП от 26 августа 1933 г.), а в 1932 г. в Загорске был создан Всесоюзный научно-экспериментальный институт игрушки.

Как известно, игры – своеобразные документы, свидетели старого и нового, высокого и житейского, героического и будничного. Введенные в структуру игровой программы подвижные и занимательные игры советского периода несут на себе печать огромных трудностей, которые переживала наша страна. Молодая советская республика должна была постоянно доказывать враждебному империалистическому окружению силу и превосходство, мощь и боевую готовность. Страна восстанавливала разоренное гражданской войной хозяйство, проводила электрификацию, развивала тяжелую индустрию, покоряла небо и горные вершины. Решению этих задач были подчинены даже детские игры: «Кто сильнее?», «Слушай лучше», «Составь поезд», «Затерявшийся в горах», «Проложи линию электропередач» и др. (в программе площадки более 10 подобных игр).

Знакомство с этими играми позволяет современным посетителям понять, что игры их сверстников в недалеком прошлом должны были воспитывать в детях любовь к своей стране, чувство коллективизма, вырабатывать инициативу и творческую самостоятельность.

В отличие от современных компьютерных игр, в ходе которых ребенок находится наедине с собой, упомянутые выше игры учили детей досуговому общению в коллективе.

В 2007 г. на усадьбе музея реализован проект "Шаг к чистому сердцу", который расширил возможности уже созданной детской интерактивной площадки. Этот проект осуществлен в рамках областного "Плана мероприятий по профилактике сердечно-сосудистых заболеваний на территории Самарской области" министерства здравоохранения Самарской области.

На площадке оборудован специальный детский спортивно-оздоровительный игровой мини-комплекс, включающий всевозможные снаряды и приспособления, позволяющие тренировать и укреплять различные группы мышц тела, выполнять упражнения, направленные на оздоровление организма ребенка.

На площадке предусмотрены игры для развития координации движений, для развития вестибулярного аппарата; оборудование для упражнений, укрепляющих позвоночник; специальные игровые дорожки для профилактики плоскостопия у детей. Территория огороженного озелененного двора Дома-музея В.И. Ленина в г. Самаре со всех сторон защищена от непосредственного влияния прилегающей жилой и административной зоны микрорайона города. Организация подобной площадки обусловлена необходимостью чередования умственных и физических занятий в музее при работе с детскими и подростковыми группами посетителями с целью профилактики гиподинамии, а следовательно, и сердечно-сосудистых заболеваний у представителей этой возрастной категории.

Таким образом, креативный поиск новых возможностей мемориального пространства музея провел нас от площадки на усадьбе в стиле XIX века через игры советского периода к попытке решения современных проблем профилактики заболеваний у детей.

Еще один проект, который также является собой креативный подход к возможностям мемориального пространства и толкования музейных артефактов - выставка, посвященная 120-летию юбилею СОИКМ им. П.В. Алабина "Знакомые незнакомцы". Ее экспозиция представляла детской аудитории музейные экспонаты (предметы повседневной жизни людей), с названиями которых учащиеся встречаются на страницах произведений классической русской литературы, и которые принято считать в современном русском языке архаизмами и историзмами.

Проблема состоит в том, что современные дети не представляют, как выглядит и для чего предназначен тот или иной предмет из хрестоматийных сочинений Л.Н. Толстого, И.С. Тургенева, Н.В. Гоголя, А.П. Чехова и др. (например, пресс-папье, грифельная доска, башлык, гусарки, коромысло, кочерга, лорнет и т.д.).

К 120-летию музея в основном здании на выставке "120 лет - 120 раритетов" были пред-

ставлены уникальные экспонаты из фондов СОИКМ им. П.В. Алабина, мы же для "диалектического равновесия" показали самые утилитарные предметы повседневной жизни людей прежних времен, хранящиеся в музейных фондах. Но сделали это избирательно, руководствуясь изложенной выше идеей архаизмов с литературных страниц.

Экспозиция представляет собой определенный ритмический ряд из музейных экспонатов, объединенных в условные тематические комплексы: "Бытовые предметы городской среды" (ломберный стол, венский стул, абажур, канделябр, веер, сюртук и др.), "Вещи и письменные принадлежности гимназистов" (перьевая ручка, пресс-папье, перочистка и т.д.), "Предметы одежды" (порты, кушак, косovorotka, лапти и т.д.), "Предметы крестьянского обихода" (коромысло, корчага, ухват, прялка, рубель и т.д.).

Каждый из указанных комплексов включает интерактивные элементы: вопросы, задания, загадки.

Условия музейной выставки позволяют вернуться в прошлое, где эти музейные предметы - современники, участники и живые свидетели событий.

Все они вполне могли бы жить в мемориальный период в среде, аналогичной воспроизводимой в нашем мемориальном музее, и, следовательно, обращение к ним вполне оправдано.

Специфика же их интерпретации заключается в использовании приемов интерактива, который вынуждает посетителя активно включиться в своего рода исследовательскую работу на экспозиции.

Особый интерес и азарт вызывает у учащихся задание отгадать название и предназначение старинных предметов, функции и внешний вид которых требуют определенной работы мысли. Исследуя предложенный их вниманию материал, дети на время становятся отчасти и музейными сотрудниками, пытающимися определить, оценить и описать эти предметы. В процессе такой своеобразной интеллектуальной игры у многих возникает неподдельный интерес к прошлому, к тому времени, когда наши предки пользовались подобными удивительными вещами. Таким образом, музей выполняет важную задачу передачи культурного опыта, становится посредником между посетителем и культурной средой⁷. Подобная практика не только расширяет кругозор детей, развивает их эрудицию, но и увеличивает их словарный запас.

К примеру, выясняя, без какого предмета представленного на выставке, не мог обойтись в XIX в. аккуратный ученик, пишущий чернилами, дети знакомятся с таким предметом, как пресс-папье.

С большим удовольствием юные посетители расшифровывают каждую строчку русских на-

родных загадок, характеризующих тот или иной экспонат.

О гусином пере народ сочинил такую историю:

*“Носила меня мать,
Уронила меня мать.
Подняли меня люди,
Понесли в торг торговать.
Отрезали мне голову,
Стал я пить
И ясно говорить”.*

Здесь описан весь процесс подготовки гусиного пера к работе и его использование. Разбирая эту сложную загадку, непонятную на первый взгляд, построчно, постепенно раскрывая ее смысл, современные дети чувствуют себя настоящими первооткрывателями.

Бурный восторг вызывает знакомство с устройством многих представленных в экспозиции вещей. Отвечая на вопрос “для какого предмета начинку подарила лошадь?”, посетители узнают, что незаменимый в прошлом предмет - перочистку - набивали настоящим конским волосом.

Не менее оживленно происходит постижение раздела, рассказывающего о предметах крестьянского обихода, народной утвари.

И опять проводниками, лоцманами на пути к старинному предмету для наших современников служат загадки. Удивительно меткие, лаконичные, они дают исчерпывающее объяснение особенностей предмета, например:

*“Черныш-загарыш,
Куда поехал?
Молчи, Кручено-верчено,
Там же будешь!”*

Несколько раз вчитываясь в загадку, дети догадываются, что “Черныш-загарыш” - прозвище чугуна с перепачканными сажей боками, а “Кручено-верчено” - глиняный горшок-кашник, сделанный с помощью гончарного круга. И оба они едут в печь!

Так, с помощью произведений устного народного творчества, которые также вполне могли быть частью мемориального пространства, музей интерпретирует предметы материальной культуры предшествующих поколений. И это тоже креативный способ постижения материального пространства! Способ, который позволяет не только полнее ощутить мир музейных ценностей, но и сократить дистанцию между экспонатом и посетителем, установить доверительную атмосферу музея и индивида.

Таким образом, экспозиции и программы, построенные на креативной основе, с применением принципа интерактивности, носят полифункциональный характер, открывая перед детьми свободное пространство выбора поведения в музее, детального изучения экспонатов, соучастия в программе, сотрудничества с музейщиками, общения между собой⁸.

“И чем более вариативна музейная программа, предлагающая детям широкий ассортимент профессиональных инструментов, импровизационных ситуаций индивидуального или коллективного труда, игры, приключений, тем больше возможностей у музея стать местом открытий, новых знаний, первых умений и навыков, местом, где всем интересно и весело”⁹.

Примечания:

¹ *Теория и практика. Движение навстречу // “Мир музея”, № 12. 2006. С. 4.*

² *Мастеница Е.Н. Наследие в музее: границы и горизонтальные интерпретации // Музей и нематериальное культурное наследие. Вып. 6. М., 2005. С. 63-64.*

³ *Гуральник Ю.У. Нематериальное культурное наследие в восприятии музейных посетителей // Музей и нематериальное культурное наследие. Вып. 6. М., 2005. С. 27.*

⁴ *Там же. С. 25.*

⁵ *Перевезенцева Т. Билет в детство. Музей игрушки в Загорске // “Советский музей”, №4. 1984. С. 66.*

⁶ *Брыляева Т.М. Мемориально-бытовая экспозиция: диалог с эпохой или мир впечатлений? // “Историческая истина и “момент гипотетичности в мемориальном музее”. Материалы научно-практической конференции, посвященной 60-летию Дома-музея В.И. Ленина в г. Самаре. Самара, 2001. С. 34.*

⁷ *Кожевникова С.Л. Элементы интерактивности на занятиях с детьми в Государственном музее К.А. Федина // Сб. трудов творческой лаборатории “Музейная педагогика” кафедры музейного дела. Вып. 4. М., 2003. С. 116.*

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

⁹ *Там же.*