

МУЗЕЙ, КОТОРЫЙ ИГРАЕТ В ИГРЫ

В нашей предельно рациональной жизни иногда кажется, что настоящие чудеса остались только в музеях. Музей - это вообще странное место. Здесь загадочным образом переплетаются различные науки и искусства, скрещиваются временные пласты, разделенные тысячелетиями. Вещи приобретают иное, надбытовое значение, они говорят на своем языке, изначально, на уровне подсознания, понятном каждому.

Непостижимое, глубинное, подсознательное - вот та страна, где каждый может обрести себя. И войти в эту страну помогают музеи. Ибо это место мифологическое, сакральное, это перекресток эпох и искусств, науки и фантазии.

Однако, какими бы гениальными ни были музейные инсталляции, наступает неизбежное утомление, предметно-художественная среда кажется однообразной, тяжелой, если отсутствуют рекреационные паузы. Необходимо создавать "зоны общения". В уникальном экспозиционном пространстве должна зародиться новая жизнь, должны ставиться спектакли. Так мы подходим к понятию живого музея, решающего проблемы маркетинга, и, одновременно, сохраняющего философско-поэтические, эстетические и собственно музейные принципы освоения темы.

Другими словами, живой музей - это творческий синтез духовного и плотского, истоки которого можно обнаружить в традиционной культуре любого народа.

Одной из таких форм исконного соединения духовного и плотского в культуре нашего народа несомненно является игра. Игра вообще парадоксальна по самой своей природе: она сочетает свободу, творчество, непринужденность с жестким требованием выполнять совершенно определенные правила.

Все мы время от времени, отринув серые будни, со страстью предаемся игре - в подкидного или преферанс, тонким психологическим играм по Бернсу или шахматам по самоучителю.

В этой стране все не так, все пьянит и будоражит, здесь все можно вернуть вспять и всех победить...

Мы пришли постепенно к убеждению, что фундамент культуры закладывается в благо-

родной игре и что культура не должна терять это игровое содержание, дабы развить свои самые высокие качества в стиле и достоинстве. Подлинная игра исключает всякую пропаганду. Ее дух и ее атмосфера - радостное воодушевление. Учитывая выводы психологов и культурологов, можно принять их за условия создания игр для детей и взрослых, то есть попытаться создать атмосферу радостного воодушевления, придумать образы и сюжеты для игр и научить людей в них играть. Лучшим исполнителем этих очень непростых условий может быть музей, особенно музей провинциальный, "отягощенный" простором и только этой местности присущим ландшафтом.

Действительно, где, как не в музее можно найти море образов и сюжетов для игр, исходя из того конкретно-исторического материала, который в изобилии имеется в каждом музее, и не может вместиться ни в какие самые пространственные экскурсии.

Итак, задачи поставлены, и первые игры на историческом материале родились в Усольском музее Истории края. Это "Усольская соляная ярмарка" и созданная совместно с Народным театром Сельского дома культуры поселка "Волжский утес" интерактивная историко-этнографическая игра "Хазарские дозоры - X век". Проекты создавались при поддержке министерства культуры и молодежной политики Самарской области (социально-творческий заказ 2004 года).

Музей играет с посетителями, взрослыми и детьми, давая им возможность окунуться в атмосферу игровых исторических времен, попробовать их на "вкус и цвет", ощутить себя внутри игры и внутри истории.

Список литературы:

Нескучные музеи. Сборник материалов научно-практической конференции. Усолье, 2004.

Поляков Т.П. Мифология музейного проектирования. М., 2003.

Уоткинс М. Движения в воображаемом пространстве // К.Г. Юнг и современный психоанализ. Хрестоматия по глубинной психологии. Вып.2. М., 1997.