

ББК 85

М.В. Салтанова

Игровые стратегии современного искусства: музейно-педагогический аспект

M.V. Saltanova

Game Problems in Contemporary Art: Museum and Pedagogical Aspect

Работа посвящена проблемам игры в пространстве музея современного искусства. Автором проведены параллели между некоторыми особенностями психологического развития детей и игровыми стратегиями современного искусства. Обозначены возможности использования этой методики в реализации образовательной функции музея.

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

Отражая тенденции развития современной культуры и общества, искусство находится в непрерывном поиске новых форм и методов выражения. Стремясь к диалогу со зрителем и в то же время являясь прямой реакцией на любые колебания жизни общества и тенденций культуры, современное искусство несет в себе большой образовательный и коммуникационный потенциал. Нестандартные формы, разнообразие художественных течений и их методов выражения, непрерывные эксперименты со смыслами и пространством стали неотъемлемыми элементами искусства. Искусство XX в. еще в начале столетия подверглось изменениям и во взгляде художника на суть произведения, и в системе художественных ценностей. Художники поставили задачу не столько изображать реальный мир, обращая свой взгляд вовне (то, что вижу), а творить свой собственный мир в искусстве (то, что мыслю), глядя вовнутрь себя. Изменения, произошедшие в это время, определили дальнейший характер развития искусства на протяжении всего XX в. и по сей день. Такой подход к искусству требует новых форм репрезентации. Выставочные площадки и галереи представляют современное искусство, но не ставят своей целью осуществить диалог искусства со зрителем, поскольку их функция заключается в презентации современного искусства и создании арт-рынка. Музей же, являясь сложным социокультурным институтом, призван репрезентировать современное искусство, раскрывая и используя его образовательный потенциал.

Музей современного искусства способен помочь адаптироваться к современной социокультурной среде через развитие понимания у посетителя творческого процесса как художника, так и своего собственного.

The article deals with the game problems in contemporary art museum space. The author draws parallels between some peculiarities of psychological development of children and game strategies of contemporary art. The possibilities of using these specific relations are pointed in realization of educational function of the museum.

Key words: contemporary art, game, museum, pedagogy.

Осуществить подобный диалог призвана музейная педагогика, понимаемая автором как область научно-практической деятельности, имеющая тенденцию к саморазвитию в интегративную область знания, пограничную с музееведением, педагогикой, психологией, социологией и культурологией, и являющаяся основой реализации образовательного потенциала музея.

Отметим, что пространство музея современного искусства – это креативная площадка, открывающая новые возможности для посетителей. Его неотъемлемой частью являются игровые стратегии как искусства, так и форм его репрезентации, осуществляемые через экспозицию и различные методы работы с посетителями.

В начале XX в. произошли культурные сдвиги, обусловившие новое отношение к пониманию и восприятию произведения искусства. На первый план вышли иррациональное постижение, интеллектуальная интуиция, трансцендентные отношения человека и мира. Это отражено в философии Шоппенгауэра, Бергсона, Кьекегора, Гадамера. «На произведения искусства стали смотреть как на самостоятельный замкнутый мир, доступный только углубленному интуитивному постижению» [1, с. 113]. Новый взгляд на произведения искусства предполагал и новые варианты его существования в музее. «Целью художественного музея стала акцентировка неповторимого индивидуального художественного значения вещи, создание условий для углубленного переживания увиденного, формирование эстетического вкуса зрителя» [1, с. 114]. Но есть и «обратная сторона медали»: сами произведения искусства, вовлеченные в общую культурную тенденцию, начали стремиться привлекать к себе как можно больше внимания, произвести на зрителя наиболее сильное впечатление, зачастую

используя игровые стратегии. Несомненно, игра в искусстве присутствовала всегда (прочтение подтекста произведения благодаря символам, оптические обманы, игра в сюжете и пр.). Но начиная с первой половины XX в. игра выходит в искусстве на один из первых планов во многом благодаря творчеству Марселя Дюшана и с приходом эпохи постмодернизма становится неотъемлемой частью современного искусства. Постмодернизм перестраивает и интерпретирует всевозможные способы художественной репрезентации, представляя их в новых неожиданных вариациях. Художник цитирует, коллажирует, интерпретирует, играет с образами. Составляя произведение, он создает свой особый, часто ироничный тон, снимая пафос изначальных смыслов цитируемых произведений. Несомненно, нельзя не усмотреть в подобном подходе игровой стратегии, хотя мы не склонны сводить творчество постмодернизма лишь к игре. Но наличие игрового принципа в подобном интеллектуальном механизме создания произведения очевидно. Такие выразительные формы современного искусства, как инсталляция, перформанс, хеппенинг, видео-арт обладают совершенно новыми свойствами и часто требуют от зрителя не только их интерпретации, но и непосредственного участия. Игровая стратегия, заложенная в них еще дадаистами и М. Дюшаном, с новой силой заставляет работать, подчиняясь законам игры. Так, например, хеппенинг предполагает провокацию зрителя на действие, инсталляция заключает зрителя в определенное пространство, где он нередко сам становится ее частью, некоторые произведения искусства приводятся в движение нажатием кнопки, прикосновением и т.д.

Интересно, что параллели между игровыми стратегиями современного искусства и развитием детей часто выражены довольно ярко. Вовлечение художественных стратегий в решение образовательной функции музея не только интересно с искусствоведческой точки зрения, но и открывает новые возможности в работе с посетителями в пространстве музея.

Так, игровой обман, и в частности стратегия подмены ценностей, характерная для современного искусства, находит свое отражение и в ролевых играх у детей. Ролевая игра предполагает перенос значений с одного предмета на другой, что мы видим и в некоторых произведениях современного искусства. Как «все может быть для ребенка в игре всем» [2, с. 176], так и для художника любой материал и предмет может стать искусством. Курт Швиттерс создавал свои мерц-картины из подручных предметов. Энди Уорхол раскрасил BMW и представил его как произведение искусства. Клас Ольденбург известен в основном благодаря тому, что создавал гигантские скульптурные изображения небольших бытовых предметов, часто ярко окрашенных, и помещал их в пространстве города.

Интересной тенденцией в искусстве XX в. является повальное увлечение архивированием и музеефицированием. Любовь к собирательству свойственна человеку на психологическом уровне. Некоторые ученые-музеееды считают, что именно эта особенность человека (а иногда и животного) послужила одной из предпосылок возникновения музея [3]. Отчасти эта теория объясняет параллель с детской психологией. Вслед за тем, как дети придают особую ценность фантикам, бусинкам и прочему, они стремятся к их собирательству, а часто и к музеефикации. Коллекции вкладышей из жевачек, разноцветных камушков бережно хранятся в красивых коробочках и иногда выставляются на показ. Желание собирать и музеефицировать свойственно постмодернизму как никакой другой эпохе. Т.П. Калугина определяет постмодернизм именно как музеефикаторский тип культуры [1, с. 164]. Эта тенденция ярко выражена в творчестве И. и Э. Кабаковых, О. и А. Флоренских, А. Белкина (Золотое болото) и др.

Исследуя игровые стратегии современного искусства, нельзя не обратить внимание на то, как активно художники используют в своих произведениях «атрибуты детства»: игрушки, куклы, мультипликационные персонажи и пр. Екатерина Андреева в своей книге «Постмодернизм» [4] обозначила эту особенность как «детский дискурс». С конца 80-х гг. на арт-сцене начинает появляться большое число художников-игрушечников. Е.Ю. Андреева связывает это с неким разочарованием и инфантильной позицией художников. Притом интересен тот момент, что детский дискурс в некоторой степени связан с темами страхов, отвратительного. Обычно детство ассоциируется с ностальгией, с беззаботным, радостным временем. Однако многие из современных художников часто обращаются к этой теме с несколько иной точки зрения, выставляя более темную сторону детства. Этот ракурс игровой стратегии современного искусства репрезентировала выставка «Детская образность из собрания семьи Логан», проходившая на 2000–2001 гг. в Музее современного искусства в Сан-Франциско [5].

Проводя параллели между игровыми стратегиями современного искусства и особенностями детской психологии, а также учитывая то, что игра является одним из основных способов познания действительности для детей, можно сделать вывод о том, что использование особенностей современного искусства и задействование его игровых стратегий при работе с детьми в пространстве музея открывает новые возможности в области музейной педагогики.

Музейно-педагогические занятия, построенные на игровом принципе, способствуют более сильному эмоциональному контакту зрителя и произведения, снятию многих психологических барьеров, более легкому и глубокому восприятию экспозиции, а также развитию собственной творческой деятельности.

Это доказывает опыт многих музейных педагогов (Н.Ю. Жвитиашвили, Л.Я. Лившиц, М.В. Мацкевич и др.).

В основе любого произведения искусства лежит творчество. Можно предположить, что ключ к пониманию искусства заложен в креативности. Автор считает, что современное искусство, не отягощенное грузом классического авторитета и временной дистанцией, способно раскрепостить посетителя и направить его к самостоятельной творческой деятельности. Соотнося работы современных художников со своими, реагируя на непривычные для них формы репрезентации, дети особенно глубоко переживают свои эмоции и впечатления, которые и выражают через собственное творчество. Таким образом они постигают суть художественного процесса, лежащего в основе любого искусства.

Данные подходы нашли практическое воплощение в работе с молодежной аудиторией, которая осуществляется отделом новейших течений на базе Музея Людвига в Русском музее (мультимедийная программа «Арт-практикум по современному искусству», театрализованное занятие «Зазеркалье», занятия, проводимые на выставке произведений Энди Уорхола).

Арт-практикум представляет собой мультимедийную интерактивную программу образовательного характера, основанную на игровых методиках, которая дает возможность познакомиться с произведениями современного искусства, историей искусств (с акцентом на искусство XX в.), попробовать себя в творческих практикумах – интерактивных творческих заданиях, нацеленных на приобретение пользо-

вателями новых аналитических навыков восприятия и оценки произведений XX в. и навыков креативного мышления в решении нестандартных задач, расширение словаря, ценностных и смысловых ориентиров, а также знаний об искусстве XX в. Данная программа содержит справочный материал, глоссарий, галерею работ, выполненных пользователями.

«Зазеркалье» – музейно-педагогическое театрализованное занятие с детьми (было опробовано автором на базе Музея Людвига в Русском музее). В музее детям в игровой форме предлагалось отправиться в «зазеркалье» работ, представленных на экспозиции, т.е. постараться проникнуть во внутренний мир художника. «Проводниками» служили два персонажа – Алиса и Кролик. Дети не только обсуждали произведения искусства и высказывали свои ассоциации и эмоции по их поводу, но и выражали свои впечатления через собственные рисунки.

На выставке Энди Уорхола занятия проводились детьми разного возраста (от 8 до 16 лет). Основной задачей занятия было активизировать игру воображения детей с помощью метода свободных ассоциаций, а также дать им возможность попробовать себя в роли художника, выполняя тематические коллажи.

При разработке методики занятий были учтены особенности и задействованы игровые стратегии произведений современного искусства, представленных на экспозиции музея. Данный опыт показал эффективность использования музея современного искусства как игрового пространства для адаптации посетителей в художественной среде и стимулирования развития креативного потенциала личности.

Библиографический список

1. Калугина, Т.П. Художественный музей как феномен культуры / Т.П. Калугина. – СПб., 2001.
2. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М., 1978.
3. Hudson, K. Social History of Museums: What the Visitors Thought / K. Hudson. – London ; Basingtone, 1975.
4. Андреева, Е.Ю. Постмодернизм: Искусство второй половины XX – начала XXI века. – СПб., 2007.
5. Childhood Imagery from the Logan Collection, San Francisco Museum of Modern Art, 2000–2001,