

Савкина Анна Александровна

Художественное наследие и педагогическая практика музеев на примере музейной образовательной программы Санкт-Петербургского музея-института семьи Рерихов

В статье проанализирован опыт современных мемориальных и художественных музеев по актуализации художественного наследия. Рассматривается решение проблемы диалога в музейном пространстве. В экспозицию вводятся интерактивные объекты, разрабатываются образовательные программы. Автор более подробно останавливается на опыте Санкт-Петербургского музея-института семьи Рерихов, использующего в воссоздании проектов Н.К. Рериха артефакты, в частности произведения пермского звериного стиля и методические разработки на основе этнографического материала.

Ключевые слова: музейная педагогика, экспозиция, интерактивные объекты, этнография, археология.

Савкіна Г.О.

Художня спадщина і педагогічна практика музеїв на прикладі музейної освітньої програми Санкт-Петербурзького музею-інституту родини Реріхів

У статті здійснено аналіз досвіду сучасних меморіальних та художніх музеїв щодо актуалізації художньої спадщини. Висвітлено вирішення проблеми діалогу в музейному просторі. В експозицію вводяться інтерактивні об'єкти, розробляються освітні програми. Автор докладніше зупиняється на досвіді Санкт-Петербурзького музею-інституту родини Реріхів, який використовує під час відтворення проектів М.К. Реріха артефакти, зокрема твори пермського звіриного стилю та методичні розробки на основі етнографічного матеріалу.

Ключові слова: музейна педагогіка, експозиція, інтерактивні об'єкти, етнографія, археологія.

Anna Savkina

Artistic heritage and pedagogical practice of museums illustrated by museum educational program of St. Petersburg State Roerich Family Museum and Institute

The article analyzes the experience of contemporary memorial and art museums according to actualization of artistic heritage. It considers the solution to the problem of dialogue in museum environment. Interactive objects are included in the exposition, educational programs are developed. The author gives more detailed account of the experience of St. Petersburg State Roerich Family Museum and Institute that utilizes artifacts, works of Permian animal style in particular, in reconstruction of N. K. Roerich's projects and methodological guidelines based on ethnographical material.

Key words: museum education science, installment, interactive objects, ethnography, archeology.

Вопрос коммуникации обращает на себя внимание исследователей в связи с различными явлениями современной культуры. Одной из наиболее актуальных становится проблема диалога в пространстве музея. Сохранение культурного наследия требует сопровождения активной пропагандой не только современного искусства, столь же активного по своему художественному языку, но и памятников прошлого, мемориальных экспозиций. Данная статья стремится

представить экспозиционные приёмы и формы методической работы, позволяющие установить этот диалог со зрителем, посетителем музея, актуализируя художественное наследие.

Историография вопроса представляет прежде всего критические статьи, посвящённые выставочным проектам, семинары и лекции дизайнеров — авторов художественного решения. Последние являют собой интерес, поскольку позволяют увидеть авторскую концепцию.

В данной статье мы более подробно остановимся на них [1; 2; 6].

В экспозицию вводятся новые формы коммуникации со зрителем, используя интерактивные системы, позволяющие более свободно взаимодействовать со знаковыми свидетельствами истории культуры. Формы интерактивности в экспозиции многообразны. Это и специально разработанные программы, и привлечение мультимедийных ресурсов, и различные интерактивные объекты. Рассмотрим выразительные средства этих форм применительно к музейной экспозиции и её задачам.

В музейной практике наиболее активную роль играют выставочные проекты. Например, осенью 2011 г. в Художественном музее Хямеенлинны был реализован проект шотландца Чарльза Сэндисона, лауреата премии “Ars Fennica 2010”. Всё выставочное пространство представляло собой единую мультимедийную презентацию, посвящённую теме зерна, фрагменты текстов и изображений проецировались на потолок и стены, и посетитель выставки, перекрывая лучи света или отражая их, включался в предложенную художником игру, становясь своеобразным арт-объектом. Подобный опыт коммуникации оказывает на зрителя сильный эмоциональный эффект, но это форма прежде всего временных выставок.

Интересный опыт включения художественных объектов в музейное пространство представила Элизабет Топсю (Дания) в своей лекции «Выставочный дизайн как драматургия для музея» (семинары и лекции, рассматриваемые в статье, организованы петербургским благотворительным фондом «ПРО АРТЕ» в рамках Петербургской биеннале музейного дизайна). Работая над дизайном выставки сюрреалиста Вильгельма Фредди в Датской национальной галерее (“Freddie: Stick the Fork in Your Eye!”, 2009 г.), она предложила ввести в экспозицию обтекаемые по форме арт-объекты. Эти экспонаты напоминали элементы картин художника, а насыщенный колорит экспозиции, построенный на контрасте зеленого, коричневого и белого, продолжал его живописную систему. Таким образом, только войдя в зал музея, зритель оказывался в мире образов датского сюрреалиста.

Для постоянных экспозиций характернее классический подход, однако, и здесь возможны эксперименты с сопоставлением музейных предметов. Реэкспозиция Рейксмузеума, завершённая по проекту Жана-Мишеля Вильмотта в 2013 г., представляет посетителю в первую очередь образ эпохи, сопоставляя в едином экспозиционном пространстве живописные произведения, предметы мебели, посуду, оружие и модели кораблей. Хронологический подход, характерный для музейных экспозиций, усиливается большими

прозрачными витринами, в которых свободно «живут» экспонаты, из них созданы инсталляции, погружающие зрителя в голландский быт. Большую выразительность образ приобретает благодаря новому решению интерьеров. Исходя из новой концепции, Ж.-М. Вильмотт предложил единое колористическое решение. Стены приобрели оттенки серого цвета — от глубокого тёмного в разделах, посвящённых средним векам, до светлых, почти белых тонов, ставших фоном для произведений современного искусства.

Большую роль играет и введение мультимедийных средств в постоянную экспозицию. Подобное решение предложил Арне Кворнинг (Дания) для проекта «Секретный туннель времен II мировой войны» в Дуврском замке, где на глубине 26 м под землёй была создана одна из самых больших в Европе аудио-визуальных инсталляций. Объекты инсталляции внесли в пространство динамику, а сами экспонаты стали частью драматургии выставочного пространства.

Формы коммуникации со зрителем применяет в своей работе и Музей-институт семьи Рерихов. Рассмотрим более подробно интерактивные объекты и образовательные программы.

Главное свойство интерактивных объектов — свободный доступ к ним посетителей, однако эти предметы экспозиции организуют предметно-пространственную среду, создают художественный образ музейной экспозиции, акцентируя внимание и становясь композиционным центром. Поэтому при разработке художественного проекта с включением интерактивных объектов особая роль принадлежит исследовательской работе, поскольку выразительные акценты не должны разрушать научную концепцию музея. Особенно важно учитывать этот момент при создании интерактивных систем в музеях мемориального характера, к которым относится и Санкт-Петербургский музей-институт семьи Рерихов.

Экспозиция музея, рассказывающего о биографии и творческой деятельности членов семьи Рерихов, при создании художественного оформления ориентировалась в первую очередь на позицию самого мастера. Вся работа художника, философа, организатора и преподавателя Н.К. Рериха на ниве культуры была направлена на самую широкую аудиторию. Он писал: «Пока Культура лишь роскошь, лишь пирог праздничный, она еще не перестроит жизнь. Может ли сознание среди каждодневности обойтись без книг, без творений красоты, без всего многообразного Музейона — Дома Муз?» [3, 11]. Таким образом, создание интерактивных систем в пространстве Музея-института семьи Рерихов необходимо, но следует также обратить внимание на темы и художественное решение.

В экспозиции присутствуют хронологический и тематический подходы, её структура

включает в себя разделы, последовательно раскрывающие различные аспекты деятельности Рерихов. Рассмотрим подробнее раздел постоянной экспозиции «Археология в творчестве Н.К. Рериха» и использование интерактивных объектов.

Тема раздела анализируется сквозь призму живописного, графического, театрально-декорационного и литературного творчества художника, а также его археологических исследований. Обратим внимание также на тот факт, что интерактивные объекты в первую очередь должны организовывать пространство, т. е. они являются архитектурными деталями или предметами декоративно-прикладного искусства.

Обратимся к принципам формообразования предметов мебели в теоретических публикациях и художественном творчестве Н.К. Рериха. В начале XX ст. перед мастерами встает проблема стиля, оригинальности и выразительности художественных произведений, адекватного выражения образа через выразительные средства. Русское прикладное искусство эпохи модерна переживает период поиска новых форм, мотивы, заимствованные из арсенала народного искусства выступают как элементы декора, не создавая новую конструкцию. С целью решить проблему стиля, найти универсальные средства художественной выразительности проводятся две выставки: «Архитектура и художественная промышленность нового стиля» в Москве (с ноября 1902 по январь 1903 гг.) и «Современное искусство» в Санкт-Петербурге (в 1903 г.).

Особый интерес вызывает синтез теоретической мысли и практическое применение концепции в художественных произведениях. Примером могут служить размышления Н.К. Рериха о проблеме стиля в прикладном искусстве. В 1899 г. в журнале «Искусство и художественная промышленность» была опубликована его статья «Нехудожественность наших художественных магазинов», в которой он, анализируя прототипы формообразования в произведениях декоративно-прикладного искусства, предлагает использовать археологические материалы. Н.К. Рерих писал: «Прибегать к самой естественной помощи в исканиях орнаментаций, к помощи натуры — у нас не принято, точно так же, как мало принято искать мотивы в области древностей. Между тем, если извлечение орнаментов из природы требует значительной подготовительной работы, то памятники старины дают вполне готовый материал (о чём мне раньше приходилось уже говорить в статье «Искусство и археология»). <...> Ещё недавно, при чтении новой, весьма интересной работы Д.Н. Анучина (М., Д. Анучин, 1899), меня невольно остановили на себе иллюстрирующие её древности, по своей непосредственной пригодности для мотивов мебели. Большая часть этих древностей словно

была вырезана специально именно с такой целью и могла бы идти в дело без каких бы то не было изменений. Например, для спинок к сиденьям или бочку люльки» [2, 914–918]. Художник проиллюстрировал статью собственными проектами мебели, использующими произведения пермского звериного стиля в качестве декоративных элементов.

Обращение к вопросам стиля, поиски выразительных средств и возможных прототипов в формообразовании произведений декоративно-прикладного искусства для Н.К. Рериха не случайны. В 1898–1899 гг. в Археологическом институте он читал оригинальный курс лекций «Художественная техника в применении к археологии». Программа курса объединила теорию и практику, искусствоведение, сведения о правовом и социальном положении художников в Древней Руси, знакомство с художественными техниками и обучение слушателей азам художественной грамоты. Вероятно, Н.К. Рериха, как автора курса и преподавателя, интересуют методы создания эффектных и выразительных произведений и возможные прототипы. Поскольку природные мотивы требуют стилизации, он предлагает использовать археологические находки в качестве образцов.

Следует отметить, что Н.К. Рерих был знаком с произведениями пермского звериного стиля (или «шаманские изображения», «чудские образки», «культовое литьё», как иначе называют эти произведения). Это художественная бронзовая металлопластика культового характера, распространённая у племен финно-угорской группы в Верхнем Прикамье [6, 249]. Исследователь языческой культуры Б.А. Рыбаков приводит датировку этих предметов: «По А.А. Спицыну, бляшки этого типа датируются X–XV вв., по И.А. Талицкой — VI–IX вв., а по А.П. Смирнову — до XI в.» [5, 58]. В этих произведениях отразились языческие представления о мироздании, «антропоморфные» существа представляют божеств и духов верхнего яруса (копытные, лоси и олени, и птицы), нижнего (пресмыкающиеся) и среднего мира (человек). В пластике бляшек образы переплетаются, тело человека, например, может «змеиться», а на груди птицы появляется человеческое лицо.

Пермский звериный стиль привлекал Н.К. Рериха своей пластической выразительностью, художественным потенциалом и сакральной символикой его мотивов, о чем свидетельствует калька с двенадцатью изображениями «чудских бляшек и пронизок» (1902–1906 гг.). Но, кроме этого, он видит в них еще и замечательные источники для формообразования предметов современной мебели, что и подтверждает в иллюстрациях к своей статье 1899 г.

Однако приведенные примеры скорее утрированно археологичны. Мы видим здесь прямые цитаты, комбинацию из различных предметов древнего культа, и, кроме того, они остались только проектами. Эти эскизы — в первую очередь концепция, новый взгляд на археологические мотивы.

Более значимы воплощенные в материале произведения — предметы мебели для имения княгини М.К. Тенишевой в Талашкино [1]. Когда Н.К. Рерих переходит к созданию реальных, а не умозрительных проектов, перед ним встают задачи прочности и эргономичности конструкции, которые, очевидно, не ставились в проектах 1899 г.

Логическим завершением темы пермского звериного стиля в декоративно-прикладном творчестве Н.К. Рериха становится эскиз к симфонической сюите А.К. Лядова «Кикимора» (1910 г.). В этой работе «чуждые бляшки» наполняют всё пространство, организуя его. Это продолжение концепции художника 1899 г. В композиции исследователи выделяют пятнадцать цитат произведений пермского звериного стиля [6, 273–276]. Так, мы видим, что Н.К. Рерих, создавая ясные конструкции мебели для Талашкино, не забывает о своей идее соединить археологию и искусство, возвращаясь к ней в приведенном выше эскизе.

Декоративно-прикладные произведения Н.К. Рериха, как оставшиеся в проектах, так и выполненные в материале, имеют разную пластическую систему, но и эскизы, и сами предметы вводят в арсенал формообразования модерна археологические мотивы, обогащая не только его тематику, но и художественный язык.

Музей-институт семьи Рерихов, создавая раздел постоянной экспозиции «Археология в творчестве Н.К. Рериха», обратился к этим проектам как к выразительному источнику, обладающему огромным творческим потенциалом. Художники музея создали из пенопласта театральные декорации по мотивам эскиза Рериха «Терем Кикиморы», предполагающие взаимодействие с музейными объектами. Из дерева были вырезаны и стулья по проектам мастера 1898 г. Для интерактивных программ воссозданы и мужской, и женский ансамбли по мотивам эскизов Н.К. Рериха к «Весне священной» 1912 г. как, пожалуй, наиболее яркого отражения архаических образов. Так пространство современного музея обогатилось уникальными экспонатами, созданными на основе научных изысканий художника, его теоретическими положениями о месте артефактов в современности и творческом наследии мастера.

Другая форма работы — образовательные программы. Как правило, они сопровождают экспозицию, но могут и организовать художественное

решение выставочного проекта. Весной 2014 г., с апреля по 18 мая, в Санкт-Петербургском музее-институте семьи Рерихов проходила выставка современных художников-нонконформистов Санкт-Петербурга. Это мероприятие объединило в одном пространстве известных мастеров объединений «Храмовая стена», «Школа Сидлина», «Кочевье» и молодых художников, создающих детализированные декоративные произведения. Были представлены живописные работы и скульптуры Ю.А. Нашивочникова, В.Д. Юзько, С.И. Сиверцева, В.В. Гарде, Д.Б. Маркуля, А.В. Визиряко, С.В. Московской, В.В. Суздальцева, В.А. Курляндского, Г.Г. Зубкова, О.С. Моисеевой, А.В. Кондратьева, А.А. Голомазова, керамика И.И. Мартыновой, графические листы на темы монгольского эпоса И.В. Гришечкиной и витраж В.И. Румянцева. Это сосуществование разных форм художественного языка стало возможно благодаря концепции выставки, объединившей художественные произведения по основным методам композиционного решения.

Главными акцентами стали «Форма», «Цвет», «Свет», «Линия» и «Текст». Исходя из доминирующей в композиции идеи, пространство зала включает в себя разделы, посвященные информации о художественном методе. Искусствоведческий экскурс ставил целью привлечь посетителей не только к эмоциональному восприятию произведений искусства и изучению содержания, но и к анализу художественного решения. Обычно посетитель воспринимает полотна и скульптуры, отвечая для себя на вопрос: «Что хотел сказать художник?» Экспозиция предлагала зрителю проанализировать «художественную кухню».

Центральной идеей выставки стала её интерактивность. Посетители привлекались к сотворчеству и могли создать собственное произведение, используя в работе основные методы изобразительного искусства. Выставочный проект представлял собой и экспозицию художественных произведений, и образовательную программу. В целом проект предлагал зрителю отправиться в путешествие в мир художественного творчества.

В результате работы выставка обогатилась произведениями, созданными посетителями, активно откликнувшимися на предложение о сотворчестве. Состав репродукций, иллюстрирующих разделы, менялся, посетители самостоятельно помещали необходимые на их взгляд примеры использования художественных методов. В «Ночь музеев» в пространстве выставки проходили мастер-классы художников В.В. Суздальцева и А.В. Визиряко, а в завершение были представлены творческие работы зрителей. Музей-институт семьи Рерихов, проведя эксперимент, когда образовательная интерактивная

программа организовала экспозиционное пространство, получил ценный опыт и творческий заряд для дальнейшей экспозиционной и методической работы.

В 2014 г. Санкт-Петербургский музей-институт семьи Рерихов начал реализацию образовательной программы для детей на основе художественного творчества и теоретических исследований Н.К. Рериха. Программа базируется на принципах гуманной педагогики Ш.А. Амонашвили и использует методы и приёмы программ по изобразительному искусству Б.М. Неменского. Программа создана в связи с появлением в музее нового арт-объекта «Терем кикиморы», воспроизводящего эскиз декорации Н.К. Рериха 1910 г. к музыкальной сюите А.К. Лядова «Кикимора». Пространство арт-объекта, включающее в себя и деревянные стулья по проекту мастера, предполагает интерактивные контакты посетителя с элементами экспозиции, привлекает зрителя к активному художественному процессу. Эскизы Н.К. Рериха, объединяющие проблемы современного декоративно-прикладного искусства и формы и символику археологических памятников, стали результатом научных исследований художника.

Теперь обратимся к содержанию программы. Проект создаст благоприятную обстановку для развития учащихся в условиях синтеза искусств. Занятия изобразительным искусством не только содействуют их художественному развитию и приобщению к эстетической культуре, но и способствуют расширению и обогащению

сферы представлений ребёнка. Образовательная программа Музея-института семьи Рерихов рассчитана на детей в возрасте от семи лет. В неё входят творческие, интерактивные, игровые задания, лекции по истории искусства, которые проведут ребёнка в мир образов народной культуры. Дети занимаются художественным творчеством, знакомятся с мифологией и фольклором, народным костюмом и старинными музыкальными инструментами, творческими методами Н.К. Рериха и его современников, выразительными средствами произведений мирового искусства. В ходе уроков ребята создают композиции на темы сказок и былин, знакомятся с основами дизайна и разрабатывают эскизы костюмов, учатся создавать народную игрушку и ставят кукольный спектакль. Занятия сопровождаются просмотром произведений искусства по теме, мультипликационных фильмов, снятых по мотивам сказок и былин, фрагментов документальных фильмов. Завершает урок беседа об увиденных произведениях, созданных работах и особенностях выразительных средств искусства.

Таким образом, программа, реализуемая в Санкт-Петербургском музее-институте семьи Рерихов, не только использует интерактивное пространство, воспроизводящее произведения Н.К. Рериха, но и изучает особенности народной культуры и мастеров, посвятивших ей своё творчество. В первую очередь это художники XIX–XX вв.: В.М. Васнецов, И.Е. Репин, И.Я. Билибин и Н.К. Рерих.

ИСТОЧНИКИ

1. Маковский С. Талашкино. Изделия мастерских кн. М.К. Тенишевой / С. Маковский. — СПб. : Содружество, 1905. — 76 с.
2. Маточкин Е. Пермский звериный стиль в творчестве Н.К. Рериха / Е. Маточкин, В. Мельников // Материалы конференции [Рериховские чтения]. 3–6 ноября 1997 г. — Новосибирск, 2000. — 568 с.
3. Рерих Н. Искусство и археология / Н. Рерих // Искусство и художественная промышленность. — 1898. — № 3. — С. 185–194.
4. Рерих Н. Нехудожественность наших художественных магазинов / Н. Рерих // Искусство и художественная промышленность. — 1899. — № 11. — С. 914–918.
5. Рерих Н. Твердыня пламенная / Н. Рерих. — М. : Сфера, 1999. — 457 с.
6. Рыбаков Б. Язычество древних славян / Б. Рыбаков. — М. : Наука, 1994. — 610 с.