

А. В. Ляшко

Российский государственный педагогический университет им А. И. Герцена,
Санкт-Петербургский государственный университет,
Санкт-Петербургское отделение Российского института культурологии

МУЗЕЙ КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ

1. Музей в пространстве визуального опыта человека: к постановке проблемы.

Визуальная культура в течение последних десятилетий — востребованная в научных и околонаучных трудах проблема. Это недвусмысленный показатель социального заказа, ответа науки на теперь уже мощно заявившую о себе потребность в осмыслении и ценностном утверждении нового уклада жизни, нового типа культуры. Визуальность все чаще обсуждается на научных конференциях, иногда ей специально посвященных, избирается темой диссертационных исследований, обсуждается в периодических изданиях. Большими тиражами выходят переводные и издаются новые научные и научно-популярные работы о визуальной культуре, истории и теории вопроса, особое значение в которых обретают междисциплинарные исследования. Все это позволяет сделать вывод о том, что визуальность стала одной из центральных тем современного гуманитарного знания, в которой намечаются свои направления: история визуальной культуры, «археология визуальности», эстетика визуального, социология зрения.

Сегодня особую актуальность обретают специальные исследования институциональных форм визуальной культуры, своего рода «анатомических органов», осуществляющих ее жизнедеятельность. Музей в этом контексте представляется одним из базовых феноменов; его историко-культурный путь и современная значимость заслуживают особого внимания. При этом специальных фундаментальных исследований музея как феномена визуальной культуры не было. Некоторую теоретическую базу подобного исследования музея сформировали работы, предлагающие комплексный, культурологический взгляд на музей, заключающийся в изучении музея как органической части целостного культурного универсума; как феномена, возникшего, функционирующего и развивающегося в условиях метасистемы культуры. Разрабатываемый М. С. Каганом, Т. П. Калугиной и С. В. Пшеничной культурологический подход к изучению музея открывает возможности выявления феноменообразующих функций музея в культуре, позволяющих относить все музейные учреждения к единой «культурной форме»¹; определения места музея в структуре культуры, его специфики в ряду других культурных феноменов и, в конечном итоге, — природы музея как социокультурного феномена.

Музей — одна из немногих форм культуры, зримо ее представляющих. Он является органической частью целостного культурного универсума и формирует его *модель*, «сфокусированную на конкретной «частоте» культурного процесса»². Структура музея как культурной формы изоморфна структуре самой культуры как особой формы бытия³. Вследствие

¹ Обоснование музея как «культурной формы» разработано Т. П. Калугиной.

² Калугина Т. П. Художественный музей как феномен культуры. СПб., 2001. С. 10.

³ Каган М. С. Музей в системе культуры // Вопросы искусствознания. 1994. № 4. С. 445–460.



Ф. Л. Райт. Здание Музея современного искусства Соломона Р. Гуггенхайма, Нью-Йорк (1943–1959).

чего модель культуры, репрезентируемая музеем, системна, сложноорганизована и для своего постижения требует от посетителя всестороннего включения (рационального и эмоционального, во всей гамме чувств). Но воспринимаем музей, прежде всего, — визуально. Посетитель музея в первую очередь зритель. Музейное послание по пре-

имуществу базируется на визуальных формах, а музейное пространство разворачивается, в основном, как пространство созерцания. Механизмы трансляции культурного наследия осуществляются музеем через визуальные образы. Эта визуальная доминанта отличает музей от других социокультурных феноменов, так же направленных на хранение, передачу и моделирование культурной информации. В отличие от архивов, библиотек, различных институций системы образования, сети интернет, музей репрезентирует культурный опыт в конкретной ситуации естественного смотрения, личного зрительного контакта с подлинником, прямого погружения в реальный мир вещей, а не обращается к нему умозрительно, опосредованно, виртуально.

Каково же значение музея в пространстве визуальной культуры? Рассмотрим две (возможно, их больше) принципиальные позиции музея как институции визуальной культуры.

Первая. В музее всепроникающая «зримость ткани мира» осмысливается, каталогизируется, конструируется. Музей на протяжении всего своего существования находился внутри той стратегической машины, которая разрабатывала идеи системы и порядка в культурной, исторической и социально-государственной жизни. Музей выстраивает из предметов своего собрания непротиворечивую и строгую систему, ту самую, описанную исследователями-культурологами, универсальную «модель культуры». Принцип системности в организации музейного собрания аналогичен логике классической исторической науки, где сложность и многоплановость взаимодействий между отдельными фактами, явлениями и событиями

Ф. Л. Райт. Внутреннее пространство Музея современного искусства Соломона Р. Гуггенхайма. 400-метровая галерея-пантус в атриуме музея.





Ф. О. Гери. Внутреннее пространство Музея Гуггенхайма в Бильбао. В музее нет ни одного повторяющегося помещения, его интерьер 24 тыс. кв. метров сплошного биоморфного пространства из белых плоскостей стен, хромированных деталей и витражных окон.

приносится в жертву линейной последовательности, которая позволяет представить их существование как историю. Представить разнообразие в виде системы, классифицировать все различные виды и поместить их в своем каталоге — таковы основные устремления музея, который обосновалась в культуре как упорядоченное собрание документов визуальности, как развернутая их классификация. Систематизация и организация отдельных объектов музеем позволяет им стать видимыми глазу наблюдателя, доступными для него, а в пределе зримость обретает и универсум культуры.

Музейное пространство — это осознанно выстроенное пространство зримости, детерминированное конвенционально принятыми в культуре правилами обращения с данными визуального восприятия. Музей формируется как целостный визуальный комплекс, строящийся на системе компонентов:

— архитектура музея, его стены, физическая оболочка музейного собрания — формируют первое представление о конкретном музее. Посетителем запоминаются фасады здания (именно они, а не отдельные экспонаты зачастую ассоциируются с музеем), он руководствуется логикой архитектурного пространства и воспринимает художественное решение интерьеров, на фоне которых разворачивается экспозиция. Располагается ли музей в специально созданном здании или в адаптированном «под музей» сооружении; взаимодействует ли экспозиция с исторической архитектурой, либо разными способами нейтрализуется их возможный диалог? Во всем этом сказываются стратегии формирования своих визуальных моделей культурой.

— экспозиция — весь грандиозный визуально-предметный ансамбль, наполняющий стены музея, выстроенный в определенном единстве.

Ф. О. Гери. Музей Гуггенхайма в Бильбао, Испания (1997).



Кроме визуальной концепции экспозиции, принципов ее наполнения (понятие/образ, подлинник/подделка, уникально/типичное, избранное/максимально полное, постоянное/временное и т. д.), здесь важную роль играет ее регламент, установленный режим восприятия музея. Правила регулируют (через этикетаж и экспликацию, путеводные листы и указатели, действия экскурсовода и присматривающего персонала) что и как смотреть, продолжительность «музейного дня», освещенность, дистанцию, время на знакомство и порядок осмотра экспонатов, а так же принципиальную возможность доступа того или иного человека к ним.

— информационная оболочка музея, информационный образ — свод многочисленных печатных, видео и электронных каталогов, альбомов, путеводителей, рекламных материалов и виртуальных представительства музея (сайт в сети интернет, виртуальный филиал, телемузей). Их наличие и количество, функции, способы презентации музея так же выполняют роль в формировании представления о музее.

На этих трех уровнях музей целенаправленно формирует специфическое визуальное пространство, основанное на моделях и представлениях, претендующих на полноту, истинность, подлинность, адекватность и т. д. Музей стремится стать школой визуального, системой полного визуального контроля, «обучения» и «воспитания» зрения. Формирование музея в современном смысле слова относится к XVIII столетию. Как показал М. Фуко, именно в это время происходит обращение к микрофизике власти, к техникам дисциплинирования, возникает множество дисциплинарных заведений. Причем, если сначала дисциплины должны были нейтрализовать опасности, с XVIII века они «все больше служат техниками изготовления полезных индивидов»; отсюда, во-первых, «постепенная утрата ими родства с религиозными правилами и запретами» и, во-вторых, «их укоренение в самых важных, центральных и продуктивных секторах общества», в том числе, в передаче знаний⁴. Пользуясь терминологией М. Фуко, музей возникает в европейской культуре нового времени как один из классических «дисциплинарных институтов». Это свое значение с ходом времени он не утрачивает. Меняются парадигмы культуры, музей же продолжает решать задачи инкультурации личности — приобщения человека к культурному коду современной ему культуры. «Соблюдение правил «культурного кода», сколь бы жесткими и иррациональными они не казались стороннему наблюдателю, гарантирует индивидууму принадлежность к определенной культурной (социальной, этнической, религиозной) общности, а также обеспечивает его включенность в заданный структурно-символическим кодом культуры смысловой универсум, то есть является жизненно необходимым для человека, стабилизирует его личное и социальное тождество».⁵ Являясь, по преимуществу, репрессивным, дисциплинарным визуальным пространством, музей унифицирует образ культуры, визуализирует некий норматив, конвенциональный формат современности.

Вторая позиция музея как институции визуальной культуры.

При восприятии музейного собрания, как и любого текста культуры, воспринимающий («зритель», «посетитель») не находится по другую сторону от собственного понимания, до взгляда, до включения в созерцание. Он не только воспринимает, но и сам становится

⁴ Фуко М. Надзирать и наказывать. М., 1999. С. 308–309.

⁵ Калугина Т. П. Художественный музей как феномен культуры. СПб., 2001. С. 20.

воспринимаемым. Он обретает себя в процессе смотрения, обретает себя другим. При восприятии музейной экспозиции «зритель» включается в диалог с презентуемой визуальной системой. Он осваивает новую культурную оптику в опыте понимания, «прочтения» визуальных образов, кодов современной визуальной культуры, учится оперировать ими, или, напротив, критически оценивая музейную систему, обретает собственную точку зрения.

Образ музея (в воспринимающем взгляде) также не предопределен, не задан заранее, а осмысляется в каждом новом взгляде, обретает новое свое «прочтение». Музей в пространстве восприятия, таким образом, не существует как универсальная и со-вершенная (как завершенная) система. Его архитектура незыблема, экспозиция статична и редко подлежит изменению, музей призван визуализировать свою тему, во всей ее исторической и типологической полноте, и стремится к универсальной целостности представляемого образа. Однако, вступая в диалог с каждым новым взглядом, он каждый раз осуществляется по иному, становится другим. Музей формирует в пространстве восприятия образ культуры, но он не осуществляет статичный, единожды и навсегда данный ее оттиск, а воплощает процесс о-сознания, осуществления знания человека о культуре и культуры о себе.

2. Феномен визуализации в современной культуре.

Гуманитарная наука, основываясь на данных различных дисциплин, констатирует глобальные изменения характера современной культуры приход новой ее конфигурации⁶, нуждающейся в идеологическом обосновании и поддержке, требующей теоретического осмысления.

Стремительное развитие информационных технологий существенно изменяет облик культуры последних десятилетий. Под влиянием активного распространения таких форм массовой коммуникации как телевидение, видео, компьютерные мультимедиа — происходят сложные изменения в различных сферах культуры, образе жизни и роде занятий современного человека, формируются принципиально иные способы его бытия в культуре, зрелищная ориентация мышления общества, альтернативная конфигурация искусства, — то есть складывается новая, *визуальная* доминанта мировоззрения современного человека.

Визуальные образы к концу XX столетия окончательно утратили прерогативу особенно-го, элитарного, предназначенного лишь для «храмов искусства» (дворцов, музеев, академий искусства). Еще с наступлением эпохи модернизма, в связи с активным усовершенствованием технологий создания изображений, а так же ростом скорости их массового распространения, изобразительное искусство начало уступать позиции определяющей визуальный образ культуры сферы. Легкость тиражирования и реализации, возможность производства визуальной продукции разного качества и назначения, сделали ее вседоступной. Изображение как таковое потеряло свою ценность. Об этом кардинальном изменении функции и статуса художественного образа впервые заявил Вальтер Беньямин. В своей статье «Произведение искусства в эпоху механического воспроизводства» (1935) он заложил основания целого

⁶ По А. Я. Флиеру, культурная конфигурация — композиционная неповторимость комплекса форм и черт, организующих культурную систему, их «неповторимый способ связи». Флиер А. Я. Культурология для культурологов. М.: Академический Проект, 2000. С. 150

исследовательского направления, изменившего угол зрения на проблему художественного производства и выявившего новый феномен в качестве поля культурологических исследований, определенного как визуальная культура.

Визуальность в современной гуманитарной мысли перестала восприниматься как вторичное или подчиненное измерение культурной практики. Визуальная культура обретает статус не просто части повседневной жизни современного человека, она и есть сама повседневность. Визуальные репрезентации, явленные в бесконечном разнообразии визуальных знаков и социально функционирующих изображений, стали более влиятельны. Воздействие, которое они оказывают на сознание людей, способствует выработке иного мировидения. Уже целое поколение воспитанно на культуре видео, телевидения, компьютеров. Поколение, способность видеть которого, привычно усовершенствована посредством различных аппаратов, для которого естественно визуализировано многое из того, что ранее мыслилось лишь как умопостижимое или доступное глазу специалиста. Исследования в области нейробиологии предполагают, что продолжительное использование современными технологиями — неизменно ведет к реальным физическим изменениям в нейронных структурах мозга. Философы говорят о новой антропологии, возникающей в рамках визуальной парадигмы. То есть визуальность становится предметом внимания не столько эстетического и искусствоведческого дискурсов, сколько антропологических исследований, оперирующих такими категориями как «новый визуальный опыт», «опыт восприятия», «субъект визуального опыта»⁷.

Перечислим основные черты визуального опыта современного человека с тем, что бы позже охарактеризовать то значение и смысл, которое обретает в нем музей.

Визуальный опыт современного человека *тотален*. По словам Поля Вирильо, в современной культуре «*публичное пространство уступает место публичному образу*»⁸. Он несравнимо доминирует над всеми другими способами чувственно-эмпирического восприятия и источниками познания. В постиндустриальном обществе подавляющее повседневное время человека проходит в среде, целиком продуманной художником-дизайнером. В интерьере офиса и дома, на улицах города и в транспорте, во время праздника или лечения он находится в пространстве специально визуальное оформленном, профессионально сориентированном на провокацию определенных состояний. В визуальном преддetermined пространстве происходит перманентное поглощение визуальной информации. Разнообразные средства визуальной информации (статичные и динамичные — экраны — различными способами транслирующие образы) настойчиво сопутствуют профессиональной и бытовой деятельности человека, во множестве модификаций окружают его в пространстве города и дома. Флюссер подчеркивает: «И специалисты в выходные дни смотрят телевизор». Почти в равной степени все социальные слои, возрастные и профессиональные категории современного общества не способны осознанно относиться к визуальному окружению, являются его активными потребителями. Окружающее пространство настойчиво привлекает к себе внимание, обязывает к себе взгляд. Поток визуальной информации избыточен, его надзор тотален, современная

⁷ Увидеть невидимое: визуальная культура и визуальная антропология. (Конференция по визуальности, Русская антропологическая школа, РГУ, Москва, 26–28 ноября 2003 г.)

⁸ Вирильо П. Машина зрения. СПб.: «Наука», 2004. С. 116.

цивилизация во власти триумфа визуальности. Как показал М. Фуко «надзор и наказание» идут рука об руку. Тюрьма — пространство паноптики, ее жизнедеятельность обеспечена центральной системой наблюдения, благодаря которой осужденные всегда прибывают под взглядом, в поле зрения охранников. Современные исследователи неоднократно указывали, что сегодня в почти подобной ситуации оказывается все общество, поставленное под постоянный, непрерываемый надзор экрана.

Другая черта современного визуального опыта — его *разорванность*. Визуальный поток, в который погружен современный человек, хаотичен, не упорядочен, не системен. Каждое, отдельно взятое визуальное послание строго сориентировано, строго направлено на достижение определенного эффекта. Однако их одновременная проекция, пересечения, взаимодействие, наложение, смысловые разрывы превращают визуальный поток в коллаж или визуальный мусор. Привычка современного «зрителя» к восприятию разорванных визуальных текстов, получила популярное определение «клипового сознания», которое, выразилось в феномене «человека кликающего», занятого «зэппингом», манипулирующего пультом переключения каналов телевизора или «мышью» компьютера, из фрагментов и кусков нескольких визуальных посланий, собирающего себе персональную информацию или развлечение. В свою очередь производители визуальной продукции, дабы удержать внимание зрителя, сохранить свой «надзор» (а в случае «зэппинга», сам «кликающий» зритель, по сути, становится автором компилированного визуального текста) активно используют эту логику разрывов, недосказанности, смысловых разломов, в ущерб стойкости и целостности субстанции сообщения, к которой стремились еще недавно.

Современный визуальный опыт *динамичен*. Б. Гройс констатирует «девальвацию чистого созерцания» в эпоху модерна⁹. Та пассивная созерцательная установка, которая в традиционных культурах была прерогативой избранных (шаманов, монахов, религиозных проповедников или философов) и считалась высшей формой жизни, сегодня утратила свою значимость. *Vita activa* (деятельный образ жизни) более привлекателен для современного человека, нежели *vita contemplativa* (созерцательный образ жизни). Грандиозной пародией на обесцененную созерцательность современного мира представляется Гройсу система кинематографа. Современные исследователи констатируют все возрастающую скорость, интенсивность зрения, детерминированную увеличением скорости трансляции визуального текста. Отсутствие языкового барьера в пространстве визуальности обуславливает высокую скорость его трансляции, рассчитанную на скорость восприятия. Объективация изображений зависит от времени их экспозиции, которое позволяет или запрещает видеть. *Время экспозиции* подразумевает сознательное или бессознательное запоминание образов и может быть очень коротким. Однако физиологические возможности скорости восприятия зрительной системы человека ограничены. В современной культуре они используются в предельном режиме. Например, скорость проекции фото- или видеogramм более 60 кадров в секунду. Утрачивая ценность созерцательного образа жизни, человек переходит, по аналогии со «скорочтением», к «скоросмотрению».

⁹ Гройс Б. Медиа-искусство в музее. // Гройс Б. Комментарии к искусству. М.: Изд.: «Художественный журнал», 2003. С. 158.

Скорость современного зрительного восприятия опосредует и его *поверхностность*. Обыденное зрение сегодня не направлено на глубокое, внимательное, вдумчивое постижение смыслов визуальных образов. Эта привычка поверхностному восприятию, чтению «по верхам» опосредована броскостью (бросаются в глаза) транслируемых визуальных текстов. Легкому восприятию способствует броскость содержательная. Взгляду зрителя предлагаются либо визуальные шаблоны, либо, напротив, некие экстраординарные, шокирующие, поражающие воображение изображения. Шаблоны визуализируют хорошо знакомые ситуации, знаковые облики, конвенционные формы «красивого», «доброе», «страшного», «желанного» и т. д. Это одномерные образы, в которые не закладывается даже возможность иного их прочтения, содержательного развития. Для их полной экспозиции взгляду зрителя необходимо и достаточно нескольких секунд. Другой вариант — шокирующие изображения. Непрерывный поиск новых ощущений характеризовал жизнь западного общества уже в XIX веке. Уже тогда «режим скандала», «ритм микрошоков» были направлены на то, что бы «удержать внимание скучающего обывателя, создать выемки и шероховатости для его бессмысленно скользящего взгляда, ищущего, за что бы зацепиться»¹⁰. Здесь применяются противоположные «штампам» стратегии: «слом стереотипов», нарушение запретов, снятие табу, эпатаж. Эксплуатируются нормы «этического», «эстетического» и т. д.

«Броскости» содержательной сопутствует доступность, и даже *навязчивость* визуальной формы. Грамматика нового визуального языка, используемая для конструирования и построения визуальных повествований с высокой силой воздействия, прозрачна. Образы строятся на ярких, контрастирующих, «разогнанных» цветах. Часто используется активно направленная на зрителя, динамическая композиция, высокое качество изображений, четкость, обессточивающие сверхреальную пространственность, объемность картинки, гигантские форматы, вызывающая деформация, гипертрофированность элементов, световые и иллюзионистические эффекты. Это «высокое качество» изображения делает его более реальным самой изображенной реальности, подменяет, замещает ее. Виртуальное первенствует над реальным. Человек привыкает к восприятию этого мира высококачественного изображений. Образы реальности (природа) и классические художественные образы, не заряженные визуальной броскостью, воспринимаются с большим трудом. Сегодня изображение само смотрит на зрителя, обязывает себе взгляд. Вследствие чего, зритель превращается в пассивного, ленивого потребителя визуальных продуктов.

Зрение современного человека характеризует так же *подчиненность технике* и доверие к ней. Получение достоверной информации — насущная необходимость современного человека, воспитанного на ценностях и идеалах новоевропейской культуры, где главенствует разум над чувством, а условия выживания в обществах современного типа навязывают только одну стратегию — холодную калькуляцию целей и средств. Человека магнетизируют темп развития технологий, он верит в их всемогущество и непревзойтость. «Мир вступил в эру господства «визуального синтаксиса», где отдельно взятое «визуальное слово» (теле и

¹⁰ Ланская Л. Фигуры pathos'a // sinijdivan.narod.ru/sd5rez4.htm

кинообраз, фотоизображение) всегда правдиво — ибо механически зафиксировано неодушевленным прибором»¹¹.

Все это порождает в современном человеке своеобразную визуальную зависимость, которая делает его объектом манипулирования. Удобная для восприятия визуальная нарезка воплощает вполне очевидный информационный посыл, не требующий глубокого осмысления. Клиповый стиль повествования магнетизирует внимание зрителя, заставляет его неотрывно следить за развитием картинки — глаз, тело, разум человека находятся под контролем изображения. Американский режиссер Годфри Реджио в восьмиминутном фильме «Evidence» (название можно перевести как «свидетельство», «доказательство» или «очевидность») 1995 года неотрывно показывает детей обездвиженных, заторможенных, скованных неестественными позами. Возможно, это следствие тяжелой болезни или лекарств? Оказывается, что режиссер заглядывает в глаза детям, сидящим перед телевизором, где идет диснеевский мультфильм, и отслеживает психопатологический шлейф этого телесмотрения в обыденной жизни. Выводы авторов короткометражки коррелируют со свидетельствами психологов: у современного поколения детей «короткая память», слабая способность к длительному, внимательному созерцанию и серьезная зависимость от динамических изображений.

В ситуации визуальной избыточности человек перманентно испытывает визуальный голод. Постоянный и необходимый процесс общения с экраном (телевизионным, компьютерным), стремление к новому зрительскому опыту, все более замещает живое общение, сказываясь на духовном, психическом, физическом здоровье человека, раскрывается как онтологическая «монодрама изолированного человека».

Итак, в современной визуальной культуре изображение в реальном времени первенствует над изображаемой вещью. Телеприсутствие вещи или живого существа, трансляция их образов с помощью различных коммуникационных технологий, «прямой эфир» отсутствия, подменяет собой их существование здесь и сейчас, непосредственный контакт с ними. Виртуальность приобретает первенство над актуальностью.

3. Музей в пространстве визуального опыта современного человека

Безусловно, тенденции тотальной визуализации современной культуры поразили и музей. В последнем столетии часто звучали пессимистические предсказания, о том, что музей как культурная форма умирает, его заместят электронные копии, виртуальные представительства. Вместе с тем, количество музеев по всему миру неуклонно растет, современная культура переживает настоящий музейный бум. Музей наравне с другими институтами культуры вступил в «конкурентную борьбу» за зрителя, а значит и за право на существование. Проследим основные направления мимикрии музея на этом пути.

Традиционное музейное пространство настроено на патетический лад, лирику, либо дидактическую серьезность. Все это в целом приводит к однородности эмоционально-эстетического амплуа музея. Задачи привлечения массового зрителя и активизации музейной среды потребовали более богатой палитры выразительности с включением как драматической

¹¹ Колосов А. В. Социологическая реконструкция визуальных образов в средствах массовой коммуникации // Массовая культура и массовое искусство. «За» и «против». М., 2003. С. 394

образности, так и динамичных игровых моментов. Современная музейная практика насыщается театрализованными приемами, происходит усиление внимания художественному оформлению экспозиции, его декорированию, когда выставка превращается в некое синтетическое, художественное по своей сути действо. Само музейное пространство выстраивается как целостный художественный объект, по законам композиции произведения искусства, с применением тех же художественных средств. Музей выступает как художественный проект. Экспозиция может быть рассмотрена как своеобразная *инсталляция*, пространство, организованное по воле художника и требующее зрительского со-действия. Образное раскрытие темы облегчает восприятие и запоминание, образы обладают большей информационной емкостью. Но главное, образное решение экспозиции создает определенный настрой, способствует «погружению» зрителя в тему музейной репрезентации. Даже естественнонаучные музеи в XX веке оказываются не чужды театрализованной игре. Уже не заспиртованные животные и гербарии составляют основу экспозиции музеев естественной истории, а тематические подборки, действующие модели и уголки живой природы (аквариумы и террариумы). Интерактивные методики биологических процессов позволяют подробно изучить то или иное явление. Например, можно войти в огромный макет пищеварительной или кровеносной системы и изнутри разобраться, что как действует. Подобные подходы характерны для европейских и американских естественнонаучных музеев, чутко реагирующих на потребности тех, кто приходит в музей¹².

Другая важная тенденция активизации музейного пространства — это эксперименты по превращению экспозиции в *интерактивное пространство*. Музейное пространство изначально отличалось от других репрезентирующих институтов художественной культуры (театр, концертный зал, кинотеатр) тем, что предоставляло зрителю самому выстраивать свой путь осмотра, сценарий знакомства с экспозицией, выбирая направления движения и создавая потенциально бесконечное сочетание различных последовательностей. «Если в театре движутся символы, то в музее сами люди. Они создают свои собственные пространства восприятия»¹³. Сегодня привыкшему к интерактивному выбору в пространстве телеэфира или интернета человеку музей предлагает не только свободу передвижения в интерьерах музея, не только возможность созерцать экспонаты в произвольной последовательности, но и самостоятельно трансформировать выставочное пространство. Знаменитый исторический пример — выставка 1962 года «Дилаби» (динамический лабиринт) в Стеделик-музее в Амстердаме, где посетителям было разрешено не только прикасаться к произведениям искусства, но и манипулировать ими. Это будило фантазию и позволяло реализовывать давнее стремление искусства стать ближе к жизни. Современная музейная жизнь Петербурга демонстрирует популярность этой стратегии. Выставка «Touch me» (Музей А. А. Ахматовой; 2003) объединила арт-объекты, обретавшие полноту значений только в случае прикосновения к ним зрителя. Проект, направленный на поиск нового художественного языка, расширил не только границы видов искусств, но и саму ситуацию выставочной презентации, потребовав «в обязательном порядке» активных, обычно запрещенных, действий зрителя. В 2006 году

¹² Игровое пространство культуры: Материалы Форума. СПб.: Евразия, 2002. 372 с.

¹³ Волкова Е. В. Зритель и музей. М., 1989. С. 31.



Даниэль Споэрри. «Дилаби», Стеделийк музей(1962). К участию в проекте «DuLabu» (динамический лабиринт) были приглашены Жан Тингели, Роберт Раушенберг, Понтус Хультен, Ники де Сент Фалль и другие художники. Идея проекта заключалась в том, что каждый художник преображал привычную музейную среду, экспериментируя с пространством, звуком, светом, запахом. Даниэль Споэрри построил комнату, где динамические и статичные объекты, были повернуты на 90 градусов, расположены в горизонтальной плоскости, тогда как посетитель продолжал двигаться вертикально.

Эрмитаж презентовал программу «Прошлое на кончиках пальцев» — археологический «полигон» для слепых и слабовидящих детей, где можно вести раскопки самостоятельно, изучая реплики музейных предметов из идентичных материалов. В этом же году петербургский Музей истории религии

показывал интерактивную выставку для детей и взрослых «BESTIARIUM CONSTRUENDUM: мифологический конструктор» художника Александра Райхштейна (Хельсинки), на которой посетители могли «работать» с настоящими арт-объектами — частями будто бы найденных археологами древних существ, воссоздавая их облик.

Следующая тенденция — все возрастающий темп музейной жизни. Динамика музейных проектов удовлетворяет стремления зрителя к новым визуальным впечатлениям. Музей в современной культуре как место художественной коллекции, призванной визуализировать ход универсальной истории искусства, все более отчетливо становится местом сменяющихся друг друга выставок. Организация временных выставок становится сегодня одним из доминирующих направлений деятельности музея. Так же заметно возрастает динамика выставочных проектов, время их жизни — подготовки, проведения, смены одного другим — ускоряется. Русский музей в последние годы готовит более 40 выставок в год, тогда как в конце 1980-х — начале 1990-х в музее проходило в среднем за год только 17¹⁴. Эрмитаж сегодня показывает около 100 временных выставок за год за рубежом и в музеях России¹⁵, треть из которых демонстрируются в самом музее. ЦВЗ «Манеж» последние пять лет проводит около 20 художе-

¹⁴ *Потапова М. В.* Публика художественного музея в ракурсе социальных перемен // Триумф музея? СПб., 2005. С. 218–226.

¹⁵ *Торшина Л. Е.* «Вокруг выставки». Временная выставка как культурно-образовательная акция // Управление музеями: Музейная деятельность в XXI веке. СПб.: Изд. Государственного Эрмитажа, 2005. С. 46–47.

ственных выставок в год¹⁶. Выставочный зал Петербургского Союза художников — до 40¹⁷. Каждую неделю в городе работает примерно 10–15 художественных выставок. Средняя продолжительность выставки в галерее — одна, две недели, в музее — от 3-х недель и редко превышает 4 месяца. Петербургские выставочные залы никогда не пустуют, они работают как хорошо отлаженный конвейер по подготовке и выпуску очередного выставочного продукта.

Здесь сказываются законы рынка, не позволяющие простаивать музейным помещениям, отведенным под временные выставки, а так же имиджевая политика музеев, некоторая соревновательность в значимости и количестве представляемых ими проектов. Другая причина, — сильно возросшая в XX столетии скорость самого художественного производства. Произведение в искусстве последнего столетия, по мысли Б. Гройса, не создается, а предъявляется, «художнику в наше время достаточно назвать искусством случайный фрагмент реальности, чтобы он тем самым стал художественным произведением»¹⁸. Спустя почти век после реди-мэйда Дюшана границы репрезентации продолжают включать в себя новые средства выражения. Художник может воспроизвести фрагмент мира, разложить его на части и заставить их функционировать, выставить имитацию или прототип и т. д. Работа в классических видах и жанрах изобразительного искусства, произведения которого на сегодняшний день все-таки являются основным материалом петербургских выставок, так же значительно интенсифицируется, игнорируя классическую последовательность действий и технологические требования материалов.

Темп музейной выставочной жизни связан и со скоростью производства выставок. Сегодня продолжают экспонироваться проекты, являющиеся итогом долгой, иногда многолетней коллекционерской, научной, реставрационной или менеджерской работы, представляющие сложное художественное и техническое решение. Наряду с этим появляются выставки, не отягощенные ни предварительными исследованиями, ни внимательной разработкой экспозиции, достаточно легковесные, порой элементарные. Минимализм экспозиционного решения и аскетизм средств, особенно распространенные в небольших выставочных залах, далеко не всегда оказываются оправданы. Остро ощущается отсутствие выверенной, профессиональной развески, найденной драматургии света, продуманного, со-образного тематике выставке этикетаж, визуального и содержательного качества сопутствующих текстов и раздаточных материалов, то есть «деланности» экспозиции. Выставка часто держится исключительно на идее — оригинальной, остроумной, порой скандальной или популистской теме — определяющей выбор материала.

Темпу выставочного производства сопутствует и темп его потребления. Необозримость характеризует музейное пространство; музей больше не является местом абсолютной видимости и «просматриваемости». Большинство представляемых проектов и не требуют проникновения, внимательного погружения в смысл увиденного. Зрителю необходимо усвоить концепт выставочного мероприятия и проследить его развитие в экспозиционном

¹⁶ Официальный сайт ЦВЗ «Манеж» — <http://www.manez.spb.ru>

¹⁷ Северюхин Д. «Выставочная проза» Петербурга. Из истории художественного рынка. СПб.: Изд. им. Н. И. Новикова, 2003. С. 54.

¹⁸ Гройс Б. Скорость искусства// Мир дизайна. 1999. № 33. С. 19.

пространстве, выявить смысловые нити и пройти по ним. То есть выставка чаще требует заинтересованного и неперменного соучастника, провоцирует посетителя на действия, нежели на «чистое» смотрение. Навык *созерцания* оказывается не востребован и постепенно девальвируется. Художественная выставка воспринимается и потребляется легко и быстро, как одно из многих зрелищ, которые в избытке поставляет современная визуальная культура. Темп выставочной жизни — скороспелость экспонатов, скорость подготовки и потребления — иногда сообщает ей черты культурного фаст-фуда.

Так же значимые изменения в музейной среде связаны с интеграцией в нее *технологий*. Различные аудио-визуальные системы обеспечивают организационную, информационную, образовательную, коммуникативную сферы деятельности музея. Можно констатировать активную *экспансию экрана* в музейное пространство. Экран постоянно сопутствует зрителю на все этапах его общения с музеем. Во-первых, экран — это информационная упаковка музея, он обеспечивает видимость музея в обществе. Зритель знакомится и начинает взаимодействовать с музеем посредством его интернет-представительства. Во-вторых, часто расположенные в фойе музея экраны выполняют декоративную, информационную, навигационную, образовательную функции. Наконец, экран становится музейным экспонатом. И это касается не только десанта медиа-арта в музеи современного искусства, экранные образы становятся привычными экспонатами естественнонаучных и исторических музеев. Идет ускоряющийся процесс музейфикации движущихся образов. Б. Гройс полагает, что с появлением в музее движущихся образов «музейные устои неизбежно расшатываются». «Музей, и вообще выставочное пространство, где выставляется неподвижный образ, получает свои полномочия в первую очередь благодаря тому, что там автономия рассматривающего, понимаемая как его способность управлять временем своего восприятия, гарантируется системой музейной презентации и хранения. (...) движущиеся образы сами начинают диктовать зрителю время их рассматривания, лишая его приобретенной им ранее автономии»¹⁹.

Таким образом, музеи целенаправленно развиваются в ключе основных тенденций современной визуальной культуры. Они стремятся стать более открытыми, привлекательными и доступными для широкой публики, постепенно пересматривая свои, оказывается, устаревшие, элитарные претензии. Музеи активно включатся в большие медиальные структуры и начинают жить по их законам.

Несмотря на рассмотренные выше метаморфозы в мире музея, на сегодняшний день он продолжает оставаться одной из немногих лакун, визуальных «убежищ» в современном социокультурном пространстве.

Ключевое место в музее занимает *подлинник* истории, культуры, искусства, противостоящий бесконечному числу копий, теней, отражений современной экранной культуры. Более того, сегодня музей остается последним культурно защищенным местом индивидуального общения с неброским, обыденным, с повседневной нормой. Современная массовая культура посвящает себя эффектным образам и сюжетам (инопланетным нашествиям, мифам гибели и спасения цивилизации, персонажам сверхчеловеческих сил и т. д.), человек обречен

¹⁹ Гройс Б. Медиа-искусство в музее. // Гройс Б. Комментарии к искусству. М.: Изд.: «Художественный журнал», 2003. С. 149.

на шок, на то, чтобы поражаться необычному, удивляться. Музей осеняет собой и принимает в своих залах тривиальное, повседневное, то есть то, что не находит признания в большом мире, теряется вне музейной действительности. Тишина музейных залов выступает своеобразным антиподом натиску аудио-визуальных средств и компьютерных технологий. В наше время музей и есть последнее средство отличить искусство от не-искусства²⁰. Один и тот же образ, независимо от того, является ли он традиционно-живописным или произведенным технически, может функционировать как в контексте масс-медиа, так и в музейном контексте. Музейный контекст — традиционная, естественная, по сравнению с современным полем информационной или социальной коммуникации, среда обитания образов. Именно в музее складывается возможность осознать, как различаются между собой те два контекста, в которых обычно и встречаются присущие современной цивилизации образы. В художественном музее, опосредованные художником, они могут крайне индивидуально сравниваться друг с другом, а также и с образами, созданными в другие эпохи. А знание основ социального функционирования визуальных знаков современной культуры и их влияния на общественные процессы способно доставить мыслящему человеку большую степень свободы для активной, осмысленной жизни, вывести его из ситуации инфантильной зависимости по отношению к средствам информационного воздействия. Музей сегодня требует и формирует понимающего зрителя.

А. В. Lyashko

Museum as the Phenomena of Modern Visual Culture

Museum is understood as an institution of visual culture one of essential «anatomy organs», which organizes its life. The museum space is a specially created visual space; determined by the conventional cultural rules and the application of the facts of the visual perception. This approach allows for the understanding of all the changes of modern museum world in its entirety.

²⁰ Гройс Б. О музее современного искусства. // Гройс Б. Комментарии к искусству. М.: Изд.: «Художественный журнал», 2003. С. 141.