

Вселенная воды

АЛЕКСАНДР БОРОВСКИЙ, АНТОН УСПЕНСКИЙ



29 сентября 2008 года в Санкт-Петербурге при участии главы города Валентины Матвиенко открылся первый в городе интерактивный музейный комплекс «Вселенная воды». Созданию музея способствовали директор петербургского «Водоканала» Ф.В. Кармазинов, директор Информационно-образовательного центра В.Д. Козлов и директор музейного комплекса С.В. Пшеничная, руководитель авторского коллектива комплекса «Вселенная воды» Марина Дынай, Владимир Преснов (автор многих объектов экспозиции и графического дизайна), Александр Левченко и Антон Громов (мультимедийные интерактивные программы «Деревня» и «Город»), дизайнер Леонид Сиваш.





Валерий Кошляков. Из серии «Головы героев»
1991. Гофрокартон, темпера. ММСИ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ «МУЗЕЙНОСТЬ» перестает... да, пожалуй, уже перестало восприниматься однозначно, – в созвучии с традиционностью взглядов на предмет искусства, устойчивостью иерархической эстетической системы, консервативностью в вопросах презентации. Изменения эти произошли и с ветеранами музейного дела, но, в первую очередь, – с музеями новыми, недавно возникшими в культурном пространстве, либо расширившими, переосмыслившими свою стратегическую задачу. В чем же главные причины этих решительных, особенно на фоне привычного музейного штиля, перемен?

Один из авторов этой статьи рассматривал объемную проблему современного искусства, оказавшегося между гламурным фестивалем и социальным пособием¹. Фестивализм мышления, самым буквальным образом отразившийся на современном искусстве, утверждает и на музейной территории. У него есть теперь обязательные составляющие: аттрактивность (вплоть до аттракционности), суггестивность, завлекательность, зрелищность, медийная оснащенность, интерьерность (в смысле готовности жить в предлагаемых пространствах и обстоятельствах).

Главные музейные столицы мира переосмысливают само понятие музейной экспозиции и базовые принципы работы со зрителем. Венский музей прикладного искусства МАК поручил оформление выставочных залов нескольким известным деятелям современного искусства (Дональд Джадд, Барбара Блум) и получил свои музейные экспонаты в субъективной авторской аранжировке. Лондонская галерея Тэйт Модерн реализовала, среди прочего, проект, в котором музыканты записали звуковое сопровождение к работам Энди Уорхола, Аниша Капура и других современных художников и скульпторов. Музей Д'Орсе в Париже, располагающийся в здании старого Орлеанского вокзала экспериментировал с темой архитектурной диалектики, стремясь к тому, чтобы экспозиция представляла как бы «...городскую метафору с городским словарем улиц, площадей и фасадов».

Интересно, что художественный вэлфер, поддерживающий «левый фронт», также не забыт окончательно: художник Томас Хиршхорн движется в сторону музейного пространства в своих комплексах «монументах» - к Батаю, Спинозе, Делезу. Причем подобный, насквозь идеологизированный музейный комплекс, нам прекрасно знаком как усталая версия бодрых раннесоветских утопий (утопий в жизнестроительном, обществоорганизуемом плане – в стиле- и формообразующем

щем же они до сих пор материальны). Но на обоих флангах задействован аттракционный принцип, безупречно действенный как средство вовлечения и, не менее безупречно, – как средство развлечения.

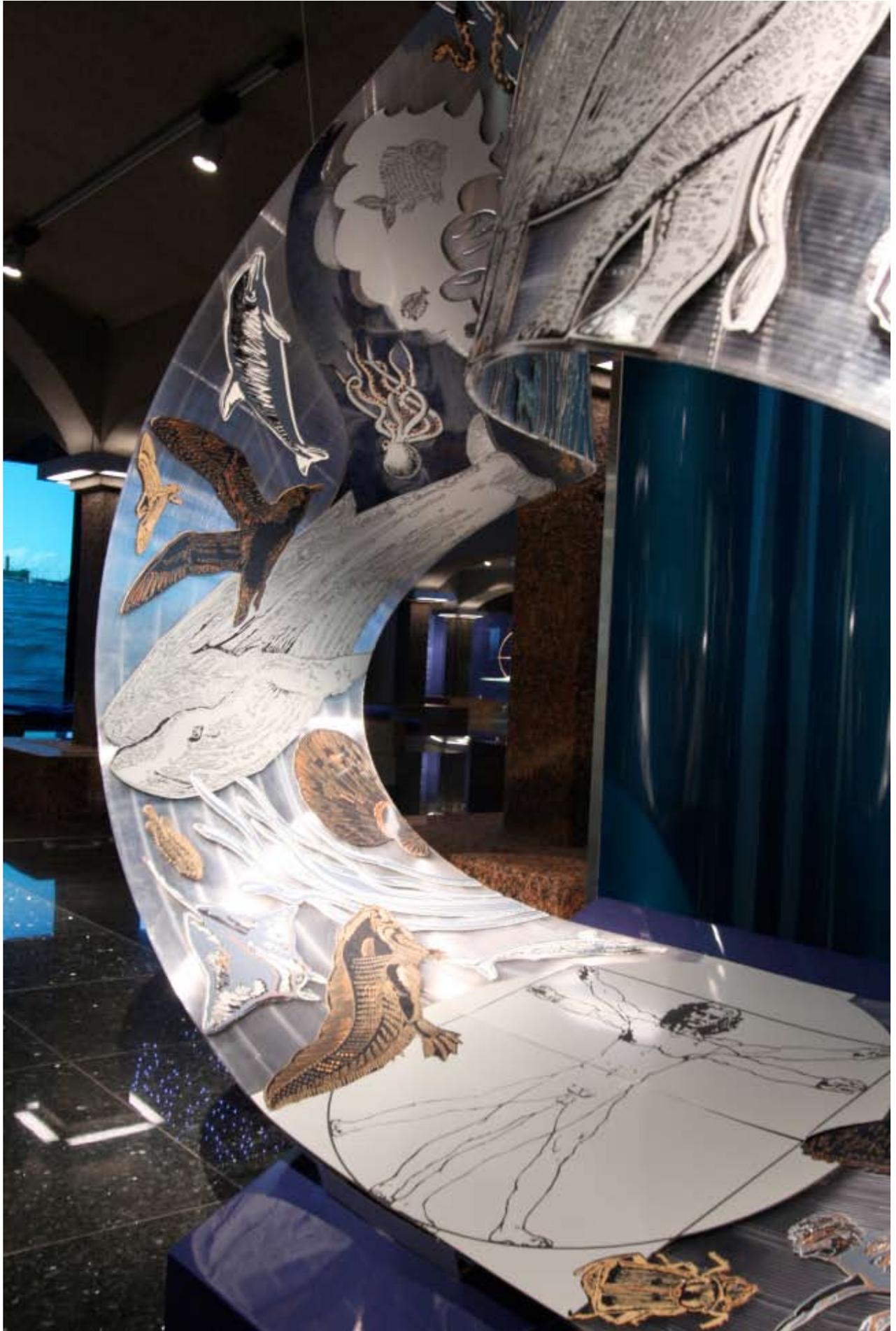
Отечественные музеи, и петербургские в частности, выглядят скромнее западных коллег. Современный музей, внедряющийся в пресловутую «Северную Венецию», по определению несет в себе некую провокативность: статус города-музея подразумевает здоровый консерватизм как сохранение традиционного образа, его хрестоматийной узнаваемости, устойчивости «торговой марки». Существует даже термин музееологическое бессознательное – то, благодаря чему происходит перенос инстинкта самосохранения с физического тела индивида на результаты его деятельности, заслуги и достижения – достижения в области культуры, науки и т.д. Соответственно, музееологическая функция задается формулой «Я – наследие»². Именно на репрезентации наследия основываются экспозиции как традиционных, так и новаторских питерских музеев. Принципиально иная стратегия была принята в единственном, уникальном уже одним этим фактом, новейшем музейном комплексе «Вселенная воды». Он был открыт недавно, осенью 2008 года, и стремительно набирает «индекс цитирования».

Новое экспозиционное пространство «Вселенная воды», появившееся как развитие комплекса существующего Музея воды петербургского «Водоканала», не только подтвердило востребованность альтернативной стратегии, но должно в скором времени привести к изменению статуса музея, его положения в петербургской музейной «табели о рангах». Мир воды, бесспорно, – весомая тема в Петербурге, где она, не говоря о прочих многоплановых аспектах, навсегда останется главной градообразующей структурой. Контраст по отношению к остальной музеефицированной территории города состоит в том, что предмет показа, а это – вода во всех ее проявлениях, требует презентации не прямой, основанной на предметном наследии (коллекции), а опосредованной. Хрестоматийный пример «от обратного» – когда в одной из первых постановок чеховской «Чайки» на сцене было сделано настоящее озеро, автору только и оставалось заметить: «Мокро».

Все материальное наполнение – объекты и инсталляции – придумывались в сценарно-

1. А. Боровский. «Между гламурным фестивалем и социальным пособием». Опубликовано 26.08.2008 на Openspace.ru.
2. Словарь терминов московской концептуальной школы. «Ad Marginem», Москва, 1999. С. 61.

Илья Пиганов
Без названия
1991
Фотография,
смешанная техника
ММСИ





Валерий Кошляков. Из серии «Головы героев»
1991. Гофрокартон, темпера. ММСИ

метафорической привязке и заказывались с нуля. Сказать, что дизайнерская концепция и ее реализация предопределили успех начинания – недостаточно, поскольку, как известно, дизайн в России – больше, чем дизайн. Исходных данных при начале работы было два: осушенное помещение водохранилища и пожелание заказчика, которое сводилось к названию будущего музея – «Вселенная воды». Таким образом, Марина Дынай начала с чистого листа и стала автором не только музейной концепции, но и идеологом сценарной фабулы, координатором действий разноплановых смежных специалистов, декоратором и прочая, и прочая. Отсутствие привычных единиц хранения раскрепощает дизайнерское мышление, приводит к «чистому креативу», но это же стартовое условие многократно повышает творческую ответственность и персональный риск. Здесь гарантией успеха послужил многолетний опыт создания разнохарактерных музейных экспозиций, знание специфики экспозиционного пространства, подбора современной технологической начинки, и – доверие заказчика (Музей воды был создан несколько лет назад также по проекту творческой группы Дынай). Есть расхожие стереотипные представления о музее: замерший зритель, бездвиженный экспонат, остановившееся время – образ классического древле- и памятиохранилища. Современная же музейная концепция, с одной стороны, не позволяет застояться посетителю; с другой – может обойтись без реального экспоната, с третьей – симулирует управление течением и направлением времени. Для описания такой стратегии принято пользоваться словом интерактивность, которое почти утратило смысл – сейчас с юзером готова вступить в контакт любая реальная и виртуальная система. А вот понятие «игровая стратегия» устареть не может, именно на нем и основывают свои концепции современные музейные идеологи. Причем вне игровых форм уже не мыслится ни репрезентация, ни коммуникация, как замечает исследователь этого вопроса: «практически все музеи и центры современного искусства проводят различные занятия и мастер-классы, основанные на игровых принципах» (М. Салтанова). Британские преподаватели давно проводят игры-уроки в стенах лондонского Музея есте-

ственной истории, сотрудники Музея науки им. Блюмфильда в Иерусалиме вокруг каждого экспоната разработали целую систему для работы с ним и приведения его в действие посетителями.

Для экспозиции было выбрано промышленное сооружение, почти прилегающее к существующему музею в бывшей водонапорной башне на территории петербургского «Водоканала». Огромный подземный резервуар для хранения воды – памятник промышленной архитектуры XIX века – оказался прекрасной естественной основой для строительства музейного комплекса. Регулярная структура сводчатого зала, опирающегося на гранитные колонны, была выгодно обыграна в экспозиционной концепции. Главные материалы (они же стихии), создавшие этот город, – вода и камень – сошлись здесь самым органичным образом. Подбор отделочного материала – в напольном покрытии зала использован полированный гранит, зрительно увеличивающий пространство и дающий мультиплицированные отражения, – исходил в равной степени из оптической и поэтической концепции: визуализировать эпитеты, связанные с водой, – прозрачный, отражающий, текучий, подвижный, изменчивый, – и сделать это одновременно изящно и убедительно, чтобы зритель начал «входить в воду».

«Показать значение воды на планете Земля и в жизни каждого человека», – такой масштаб задачи потребовал не только максимально отчетливо выстроенной концепции, но и использования новейших технологических и мультимедийных ресурсов. Принцип увлекательного путешествия по придуманному лабиринту позволил соединить бесконечную вариативность темы воды в единое сценарное решение. И, конечно, не обошлось без элементов шоу, без упомянутой аттрактивности и зрелищности – ведь такой теме, как вода, противопоставлен сухой научный метод. С самого начала экскурсии, с буквальным погружением в мир воды, т.е. со спуском внутрь бывшего резервуара по ступеням из лабрадора с эффектными мерцающими синими вкраплениями, появляется особая атмосфера. Слышен шум воды по стеклу, неожиданно сверху летит снег, и – вспышка молнии с громом. Таким эмоциональным вступлением посетитель сразу вовлекается в происходящее, перестает чувствовать свою отстраненность

– он уже внутри стихии. Дальнейшему погружению помогает демонстрация на огромных экранах фильма о воде на планете Земля. Диапазон природных явлений и событий, связанных с водой, разворачивается от меланхолического дождя до трагического цунами.

Контакт со зрителем музейная среда устанавливает не напрямую, а согласно системе информационных отражений, трансфера образов через систему многоканальных потоков. Вначале тема воды буквально ускользает и рассеивается, подавляет своей полифоничностью. В экспозиции расположены 32 современных просветных проекционных экрана, для которых специально были созданы три десятка фильмов, посвященных многообразию аспектов водной темы – от физических свойств жидкостей до экологической нравственности водопользования (работы кинокомпании «Золотой Телец»). Фильмы выдержаны в востребованном сегодня научно-популярном формате, нацеленном на самую разную аудиторию и увлекающем как детей, так и профильных специалистов. Широта информационной тематизации позволяет наметить множество вариантов сценарных задач и экскурсионных траекторий. Затем происходит «сужение русла», материализация визуального и виртуального, инсталляции утверждаются в трехмерном пространстве и опредмечивают увиденное.

Движение по экспозиции происходит согласно проложенному маршруту с тематическими остановками – по полированному полу ведет инкрустированная в камне дорожка-река, с многочисленными притоками и рукавами. Экскурсионные акценты отмечены настенными панно из контрастного фактурного гранита. «Перетекая» вместе с рекой, вспоминаешь то детские настольные игры, то страшилку «Джуманджи» – интрига сохраняется до конца. Перед взглядом появляется большой стеклянный глобус, наполненный водой, и рядом – маленькая хрустальная капля – наглядный пример соотношения водных запасов вообще и воды пресной, питьевой. На другой остановке демонстрируют опыты с перенасыщенным раствором из занимательной физики – на глазах жидкость становится кристаллом. Сюжетная и метафорическая емкость темы не ограничивала возможную вариативность и количество инсталляций, главной же задачей была сценарная дисциплина, выстроенность экскурсионного маршрута. Здесь грань между психологически оптимальным путем движения покупателя по супермаркету (существуют проверенные формулы) и путем посетителя по музейному пространству стирается, – презентация информационного ассортимента также должна быть комфортной и увлекательной.

Отдельная внутренняя тема – мир воды в Санкт-Петербурге. Вся история создания города, вся его жизнь – от легендарных наводнений до праздников на воде проиллюстрирована не только хроникальными видеопленками, но и подлинными экспонатами – от антикварных кукол до громадного якоря, поднятого со дна Невы. Запоминаются замечательные макеты кораблей и гидротехнических сооружений, например, разводная часть старого Литейного моста, необычность механизма которого состояла в том, что часть пролета поворачивалась вдоль реки, а не поднималась над ней.

Многомерность возникающего вокруг тебя реально-виртуального мира, прозрачность множества экранов, полифония звуковых и световых эффектов соединяются в запоминающуюся ситуативную цепочку не только впечатлений, но и переживаний. Удачен найденный устройствами баланс между информационной и эмоциональной составляющей экспозиции, что подтверждается не только профессионалами музейного дела, но и постоянным потоком посетителей. Здесь сработал традиционный интерес питерцев к самому предмету музеефикации: от «водного мира» этот город зависим, как никакой другой мегаполис в России. Надо отметить продуманное физическое передвижение экскурсионных групп, которые не только не мешают, но и почти не видны друг другу благодаря реальным и виртуальным ширмам. Мультимедийная технология адекватна теме экспозиции – в диапазоне от физики до поэтики, и работает со всеми каналами человеческого восприятия – от

визуальных до кинестетических. Впрочем, можно обнаружить и информационные стенды, «наглядную агитацию», но – в новом формате. Сохранные гранитные колонны декорированы стеклянными панелями с литературным «контентом» – тексты, изречения, поговорки, связанные с водой. Так, внимательный зритель сможет прочесть поданную в деликатной форме незнакомую цитату из В. Бенямина или известную поговорку – суггестивность вымещает дидактику.

Оживление событий на музейной сцене произошло по классическому сценарию: благодаря появлению «бога из машины» – «Deus ex machina», и это – музеологическая машина, использующая новейшую экспозиционную технологию с применением наукоемкой техники, высококлассных материалов, сложных современных систем искусственного освещения, мультимедийной техники. Конечно, любую машину «дергает за ниточки» конкретная рука, в нашем случае – это волевая рука умелого дизайнера. Рассматривая и разбирая всю сложную начинку нового музейного пространства, появившегося в Петербурге, оказываешься в роли мальчика – персонажа Одоевского, рассказывающего, как устроен «Городок в табакерке» и отчего возникает дивная мелодия. А зритель просто получает удовольствие от замечательных впечатлений во «Вселенной воды», причем делает это легко и непринужденно, играючи. Вот так, играя, мы и переходим от музейного прошлого к будущему музея, которое уже – настоящее.

Фотографии предоставлены ГУП «Водоканал Санкт-Петербурга»

Валерий Кошляков. Из серии «Головы героев»

