

МАСТЕРСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ



АНО "Мастерская художественного проектирования"

Селиванов Н.

**Предыстории.** – М.: Мастерская художественного проектирования, 2008. – 128 с. 145 ил.  
ISBN 978-5-902840-04-6

Работа над текстом:

А. Петухов, А. Селиванова, Т. Селиванова.

В книге использованы материалы

из архива Мастерской художественного проектирования.

Книга знакомит с опытом инновационной деятельности в области художественного образования.

Соединение творчества, обучения и философского осмысления явлений стали основой многих художественных проектов, осуществленных «Мастерской художественного проектирования» под руководством Николая Селиванова. Интеллектуализация художественного образования, развитие проектного мышления у детей и юношества, творческое познание мира средствами информационных технологий, вопросы актуализации культурного наследия и многие другие проблемы современной культуры определяют содержание книги. Автор раскрывает теоретические, социальные и мотивационные контексты своей деятельности.

Для широкого круга читателей и специалистов в области художественного образования, современного искусства, медиа культуры.

ISBN 978-5-902840-04-6

© АНО "Мастерская Художественного Проектирования", 2008

© Николай Селиванов, 2008

Николай Селиванов

П р е д ы с т о р и и

МАСТЕРСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ  
МОСКВА 2008



## Предыстории

о создании Мастерской -----	6
об отношении к индустриальной школе и о выставке "ИЗО-МОЁ" -----	11
о проектной культуре и выставке "Кижичи" -----	12
о медиа культуре и выставке "Московский модерн" -----	22
про Объединенные Художественные Мастерские (ОХМ) -----	26
о появлении компьютера в Мастерской -----	34
о появлении Учебной программы Мастерской -----	35
об исследовательских программах и проекте "Карта себя" -----	36
об отношении к Детскому Рисунку -----	41
о культурном наследии, его потреблении и проекте "мето-л[итности]" в Петергофском парке --	46
об игре в музее и проекте "Game Art" в Эрмитаже -----	52
о появлении в Мастерской "книги художника" -----	60
про утопии, оптимистический дизельпанк и роботов -----	69
о виртуальных конструкторах и программе "next.tretyakovgallery.ru" -----	80
про "Третьяковку - музей будущего" -----	85
про уход и утраты -----	88
про постоянство и "Арт'Ёлку" -----	90
про отношение к недалекому прошлому -----	102
про изучение вещей -----	105
про стихии и творения, про летнюю мастерскую в Паланге -----	107
про "антиLEGO" и Дары Фридриха Фройбеля -----	117
про наш "детский сад" -----	120
книжная полка -----	124



**М**ногие люди за двадцать последних лет оказались связанными с нашей Мастерской художественного проектирования. Это наши ученики, их родители, наши коллеги. Каждый соприкоснулся с каким-то определенным промежутком истории Мастерской. Кто-то был в таком возрасте, что не все понимал и многое не запомнил. Но никто не знает, почему наш творческий путь развивается именно так, а не иначе. Хотя, думаю, что все ощущают присутствие какой-то позиции, какой-то определенной идеи, направляющей этот процесс. Я хочу кратко рассказать о предыстории нашей Мастерской и о проектах, которые мы осуществили. О том, что осталось за рамками выполненных работ – в области взглядов, теорий и идей. Я попробую обнаружить связи между концепциями проектов и прокомментировать свою позицию. Это очень мозаичный рассказ. Но кусочки пазла постепенно сложатся в целостную картину.

**Ж**елание создать мастерскую для занятий художественным образованием, естественно, не было случайным. Свою мотивацию заниматься педагогикой я связываю с личностями двух замечательных преподавателей, у которых мы с Татьяной Селивановой учились. Композицию в училище «памяти 1905 года» нам преподавал Осип Абрамович Авсиян, а готовились к поступлению в Строгановку мы у Федора Федоровича Волошко. Это два друга и оппонента, которые пронесли сквозь годы идиотического оцепенения живой опыт русской культуры начала XX века. ВХУТЕМАС и ВХУТЕИН – вот источник их педагогических методов, развитых в интереснейшие системы обучения. Только после Перестройки на выставке «К. Малевич и его школа» в Третьяковке я увидел прототипы композиционных заданий, которые мы делали у О.А. Авсияна, как опыты ритмической организации изображений. А рисовальный метод, разработанный Ф.Ф. Волошко на основе традиций рисунка эпохи Возрождения, пропущенного сквозь опыт венгерского педагога Шимона

◀ *Н. Селиванов. Фрагменты учебных рисунков. 1983 г.* ▶

Холлоши (с 1886 года руководил Художественной школой в Академии художеств в Мюнхене) и развитого в творчестве ряда художников, таких как Фердинанд Ходлер и Александр Дейнека, формировал совершенно особый тип проектного мышления и необычайно яркое пространственное воображение. Этот тип рисунка Ф.Ф. Волошко определял как «аналитический рисунок». Аналитический рисунок предполагал мысленный анализ пространственных закономерностей и воссоздание их с помощью условных рисовальных приемов, не зависящих от освещения. Целью такого рисования было развитие пространственного воображения, которое позволило бы придумывать и создавать любые пространственные композиции и формы без натурального рисования. Сам Ф.Ф. Волошко прекрасно понимал силу своего метода, говорил, что в какой-то момент в процессе обучения открывается поток пространственного фантазирования. Что и происходило с большинством учащихся. Вершиной такого рисования для нас был подготовительный рисунок головы Христа к «Тайной вечере» Леонардо да Винчи, который создает ощущение пространства космического масштаба. Этот шедевр казался еще более недостижимым идеалом на фоне наших «чугунных болванок», как в действительности выглядели рисунки, создаваемые в мастерской Ф.Ф. Волошко.

В педагогической методике О.А. Авсияна, кроме композиционных заданий, особый интерес представлял так называемый «дневник впечатлений». Возникший, как я позже понял, в русле методики рисования по памяти и представлению, «дневник впечатлений» превратился в самостоятельное задание. Мы должны были постоянно выискивать в окружающей действительности художественно-пластические, в первую очередь, ритмические мотивы и превращать их в композиционные этюды. Эти «впечатления» становились основой постоянного анализа.

Мы с самого начала прекрасно понимали, что работают эти педагоги не в благоприятной среде и их педагогические методы были сознательным противостоянием. Ф.Ф. Волошко иногда прямо говорил об этом (за эту ясность позиции я остался ему особенно благодарен). Но мы не видели с





их стороны скандальных манифестаций – они спокойно и твердо проводили свою линию там, где работали. Почему же Ф.Ф. Волошко удавалось не только выживать, но и быть много лет заведующим кафедрой рисунка Строгановки? Он со смехом объяснял это тем, что кто-то же должен делать горшки, чтобы они не разваливались. А для ремесленной работы без пространственного воображения и проектного мышления обойтись нельзя, тем более, в художественной промышленности. То есть система оставляла возможность развивать самостоятельное художественное мышление только в узко функциональной сфере, рассчитывая на то, что выпускники ВУЗов, где существовали подобные методы обучения, сразу же оказываются в жестких условиях производства – далеко от художественного произвола. Я внутренне принял традиции этого противостояния, осознавая идеологическую подоплеку происходящего – фильтрацию и планомерное уничтожение всех способов обучения, направленных на развитие самостоятельного художественного мышления, и решил, что буду преподавать. Кроме того, для реализации моих художественных идей требовалась независимость и большая мастерская. Поэтому, еще до окончания Строгановки без малейших сомнений я начал искать такое место, где все это можно объединить. Но искать пришлось недолго – первый же мой визит в Краснопресненскую детскую художественную школу увенчался успехом. Причем, мне достались огромные владения: класс на первом этаже, рядом – техническое помещение с муфельными печами и огромный спортивный зал для занятий скульптурой. Эти возможности, к которым впоследствии добавились и новейшая технология «холодной керамики», подаренная нам химической лабораторией Русского музея (которой я вскоре нашел другое применение – в свето-оптических инсталляциях), а еще позже, уже в 1993 году, организация видео-компьютерной студии, позволили осуществить с самого начала масштабный эксперимент по формированию новой образовательной модели. Кроме того, открытость

◀ Гипсовые модели в натюрмортном фонде Краснопресненской ДХШ.



новому и «рисковость» директора КДХШ, Р.А. Соломахина на несколько лет оградили мою мастерскую от постоянных нападков со стороны школьных «авторитетов».

В это время в школе работало несколько молодых и творческих педагогов – это была огромная редкость. Как я узнал позже, в Краснопресненской школе годами раньше работал и Виталий Комар, и целый ряд педагогов новаторов, о которых мне известны только обрывочные сведения. В 70 – 80-е годы Краснопресненская школа воспринималась как альтернатива рутине, воспроизводимой МСХШ (сейчас Московский академический художественный лицей РАО), методам копирования и художественной муштры. Эти идеи объединяли коллектив, создавая иллюзию педагогической свободы и новаторства. Потом стало известно, что Виталий Комар из-за нападков был вынужден уйти из этой школы, как и все, кто пытался привнести в художественное образование что-то свежее и индивидуальное. И это исходило не от директора или вышестоящих инстанций – это всегда была воля «педагогического совета школы» – «авторитетных» педагогов.

Через год после меня в школу пришла Татьяна, а еще через год наша подруга, тоже бывшая ученица О.А. Авсияна и Ф.Ф. Волошко – Светлана Малышева. У нас сложилась независимая группа, которую мы в дальнейшем и стали определять как Мастерскую.

В период же с 1987 по 1990 год, когда только начиналась наша деятельность, мне удалось создать несколько крупных инсталляционных работ, которые позволили сформулировать и представить свою художественную позицию и положили начало теоретической деятельности.

*Подготовка к экзаменационному просмотру. КДХШ. ▶  
Демонстрация свето-оптических опытов в мастерской.*



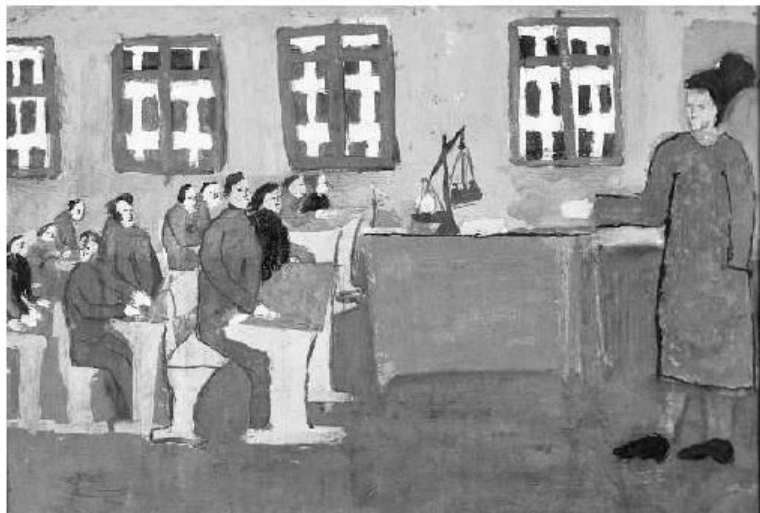


Благодаря этим работам моя мастерская с самого начала жила как совершенно необычное пространство – всюду стояли и свисали с потолка странные объекты, на холстах появлялись необычные образы, порой, во время занятий я гасил свет и демонстрировал детям светооптические произведения, которыми занимался в это время. Все эти новации с энтузиазмом воспринимались детьми и родителями – все стремились мне помочь, принять участие в процессе создания. Было очевидно, что противопоставление учителя и ученика в художественном образовании можно смело заменить творческим сотрудничеством – идея, которая сегодня является фундаментальной для нашей Мастерской.

**В** 1990 году сами обстоятельства сложились так, что мы были вынуждены осознать себя не просто как самостоятельное художественное подразделение Краснопресненской школы, но превратиться в идеологическую оппозицию группе «авторитетных педагогов», пытавшихся контролировать содержание обучения и все организационные вопросы. Речь идет о первой крупной выставке, созданной нами в ответ на предложение директора и ряда педагогов выставить «курьезные» детские работы, собранные ими за много лет. Почему эти работы считались «курьезными», я и сейчас не понимаю – это были обычные стереотипные детские рисунки, воспроизводившие идеологические штампы или добросовестно документировавшие окружающую советского ребенка действительность. На наш взгляд, эти рисунки, лишенные эстетической «поволоки», являлись выразительными документами, раскрывающими оболванивающую суть художественного образования в СССР. Авторы этих рисунков еще не научили красиво врать, а творческая фантазия у них была не развита, поэтому никаких метафор, жизненных наблюдений и чувств – только «голые факты». На основе этих рисунков нами была задумана выставка, раскрывающая мир юного художника в СССР. Мы решили показать среду художественной школы, методические пособия, игрушки,



◀ "ИЗО-МОЕ". 1990 г. Общий вид экспозиции и одна из витрин. ▶



*"На уроке", гуашь. 1950-е годы.  
Автор не известен. "ИЗО-МОЁ", 1990 г.*

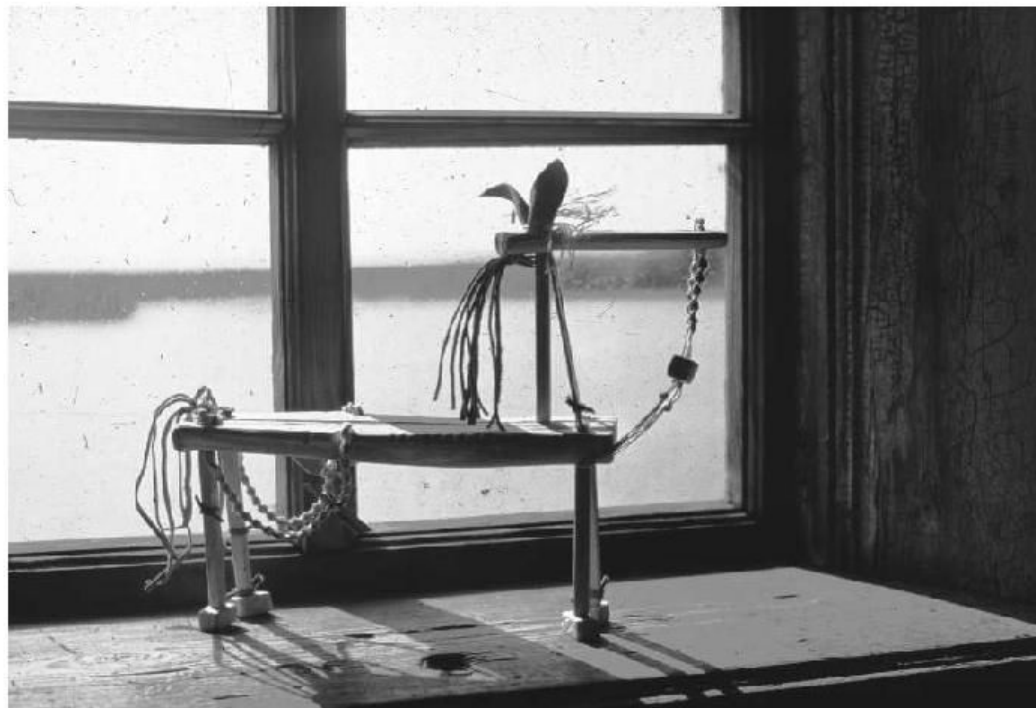
наши школьные фотографии – ведь это был рассказ о нас самих. Выставка называлась ИЗО-МОЁ. В день открытия на первом стенде выставки появился текст, написанный плакатным пером о том, что коллектив школы к этому безобразию не имеет никакого отношения. Нам также стало известно, что группа «авторитетных педагогов» куда-то уже позвонила, а в самом дизайнерском решении выставки была обнаружена зашифрованная «сионистская пропаганда»! Вновь надо отдать должное директору школы Р.А. Соломахину, который тотчас же приписал свое имя в список организаторов выставки. А мы, тем временем, в качестве «скорой помощи» пригласили несколько телевизионных групп. Через несколько дней выставку с удовольствием посмотрел известный психолог и педагог, Эльконин Борис Данилович, давно боровшийся с идиотизмом «советской школы». Встреча с ним была очень кстати – он поддержал именно такой, бескомпромиссный взгляд на тоталитарную школу. Благодаря этой выставке

мы получили большую общественную поддержку и почувствовали свою независимость.

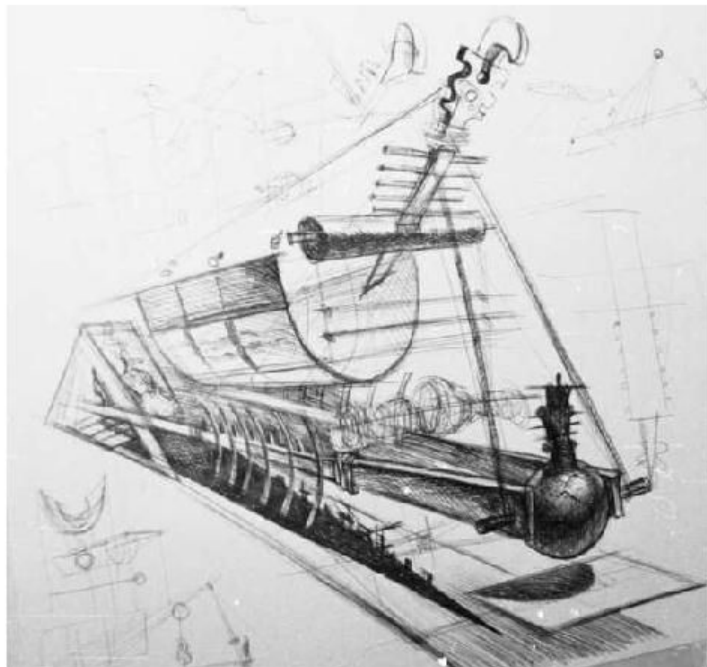
**Р**азвиваемые мной в то время идеи пространственного синтеза искусств легли в основу второго масштабного проекта, который представил художественную позицию мастерской. Этот проект 1991-92 годов состоял из двух выставок на материале поездок на остров Кижи. Первая выставка проходила в КДХШ, а вторая – на самом острове в музее. Сделать выставку о Кижах нам предложили Р.А. Соломахин и его жена, Л.А. Альгина, влюбленные в эти места. Наше знакомство с островом оказалось очень плодотворным, подарив новые идеи и художественные образы. Большое значение имело и то, что с нами в этой поездке оказался специалист –

выдающийся филолог, славист, знаток русского фольклора, профессор Гарвардского университета Ольга Йокаяма. Благодаря Ольге мы открыли для себя грандиозный мир современной гуманитарной науки, взглянув на народную культуру сквозь призму «Исторических корней волшебной сказки» В.Я. Проппа. Тогда же Ольга Йокаяма наметила для нас путь дальнейшего развития в этом направлении – это, в первую очередь, было освоение теоретического наследия московско-тартуской семиотической школы.

Выставка «Кижь» проектировалась как единый организм, в котором все части находились в визуально-пластическом и содержательном взаимодействии. Длинный коридор школы, где была собрана выставочная инсталляция, мыслился в образе строящейся лодки или изгибающегося позвоночника. Все представленные объекты были слегка развернуты к центральной оси. Я установил по диагонали и основную конструкцию, сузившую вход и зрительно расширявшую пространство в глубине. Это была первая инсталляция, в которой я использовал световые устройства.



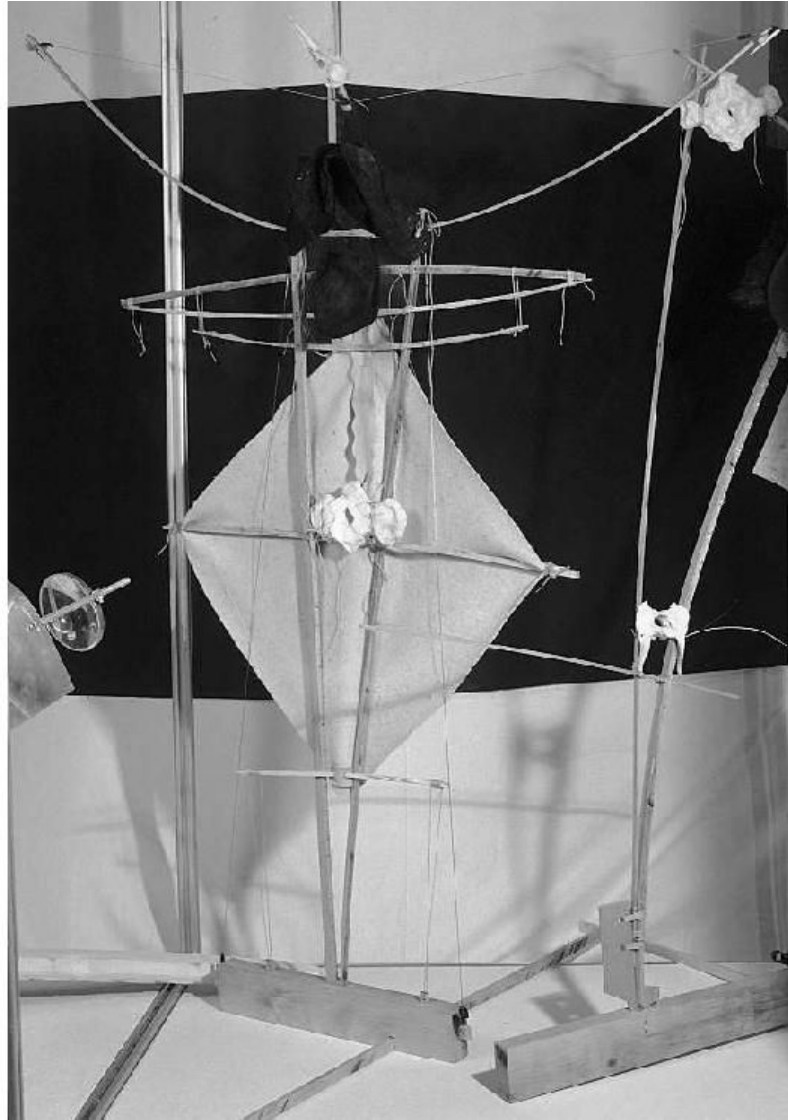
*В. Матусевич "Лошадка". "Кижь".  
Музей-заповедник "Кижь", 1992 г.*

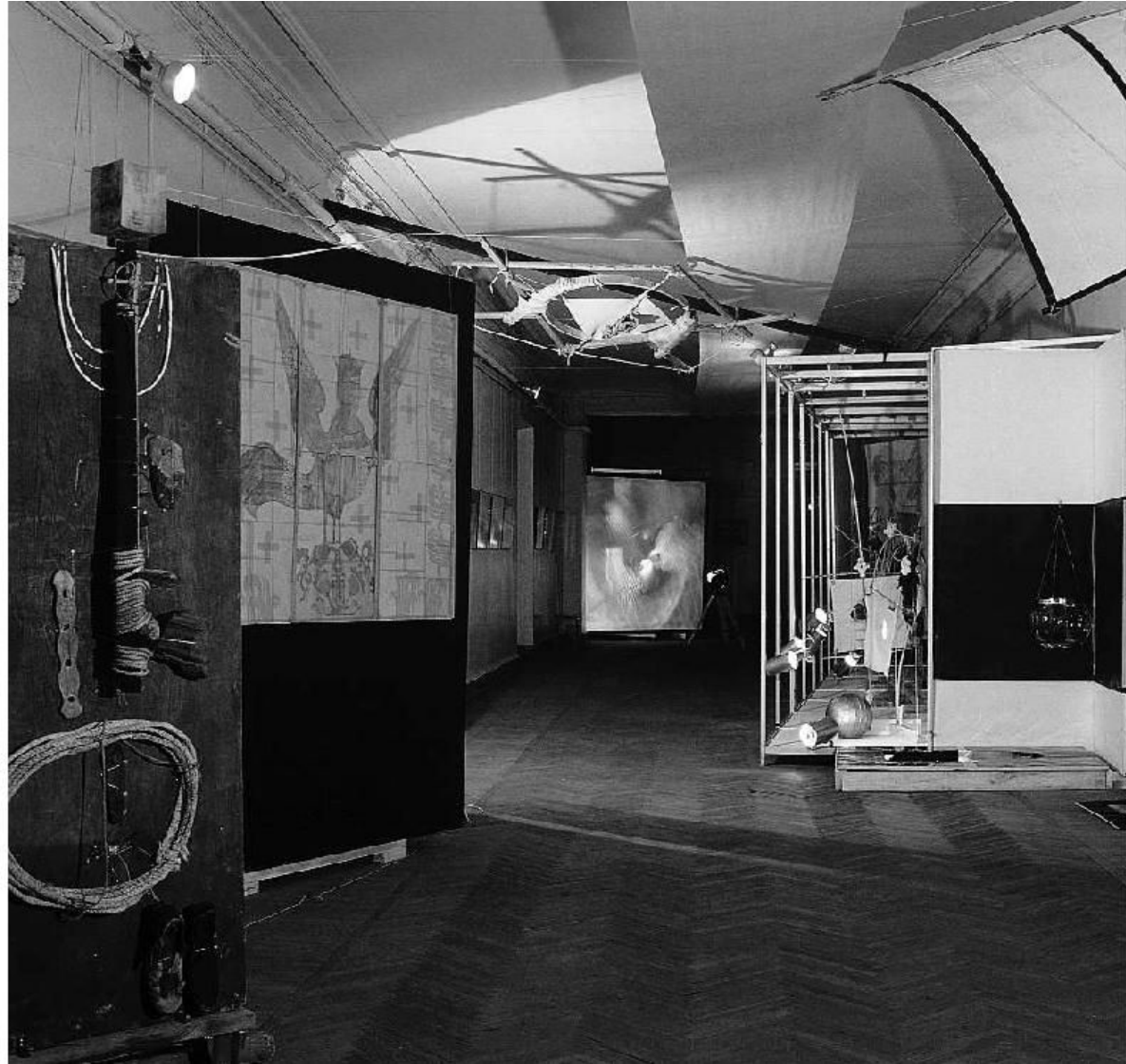


*"Кижь".*

*Н. Селиванов  
Эскиз экспозиционной инсталляции.*

*Н. Селиванов  
"Погост".  
6 объектов. Дерево, войлок, кожа, кость,  
камень, льняная веревка, фрагменты обуви,  
медная фольга, световая проекция.  
Фрагмент*





*"Кизи". 1991 г. КДХШ.  
Общий вид экспозиции.*



Световые объекты зрительно собирали всю выставку. Образ птицы – коллаж из кальки «Птица Сирин» (авт. Т. Селиванова), помещенный в самом начале выставки, получал развитие в световой инсталляции «Полет птицы» (авт. Н. Селиванов) в самом ее конце. В этом проекте мы сформулировали и решили одну из ключевых проблем мастерской – как совместить творческую и образовательную деятельность. Нам самим было интересно работать над темой «Кижь», а дети творили в русле наших художественных идей. Поэтому с самого начала выставка планировалась как смешанная – взросло-детская. Каждый из участников отвечал за свою часть, решал свои проблемы. Учащимся было предложено осуществить художественное исследование в рамках проекта. Например, мы не знаем, как выглядел «сенной дедушка» или какой-либо иной таинственный обитатель традиционного северного дома. А если попробовать пофантазировать на эту тему и «реконструировать» утраченные образы? Ребята должны были создать фигурки мифических существ, наполнявших мир народной культуры. Основу такой реконструкции я видел в отборе материалов, которые

были «под рукой» у ребенка или взрослого жителя Заонежья, решившего представить в материальной форме мифологический образ, и в анализе способов обработки и крепления этих материалов. В конечном итоге, в качестве основного способа крепления было выбрано обматывание и привязывание разных материалов и предметов друг к другу с помощью веревки. Этот способ позволял вбирать в структуру объекта разные элементы – аккумулировать материалы и предметы, ретранслирующие природные и культурные коды данного места. Из деревяшек, черных

◀ Т. Селиванова «Птица Сирин». Коллаж из кальки. «Кижь».  
Н. Селиванов «Полет птицы». Световая инсталляция. «Кижь». ▶







камней, найденных на острове, кожи, костяных и металлических фрагментов и разных видов веревки ребятами были сделаны небольшие скульптурки фольклорных существ.

Выставку «Кижь» открывала крупная скульптура «Берегиня», представлявшая найденные на острове и в окрестностях артефакты и демонстрирующая основные художественно-пластические методы и средства нашей работы. Образовательный результат проекта определился после его завершения в самостоятельном творчестве наших учащихся. Например, это работа «Птица» Володи Матусевича, сделанная через год после «Кижей».

Когда летом выставка (в сокращенном виде) показывалась на острове Кижь, и была размещена в одном из музейных домов, мы удивились, как органично наши объекты «вошли» в пространство северной избы.

Проект «Кижь» является идеологически важным для Мастерской еще и потому, что с

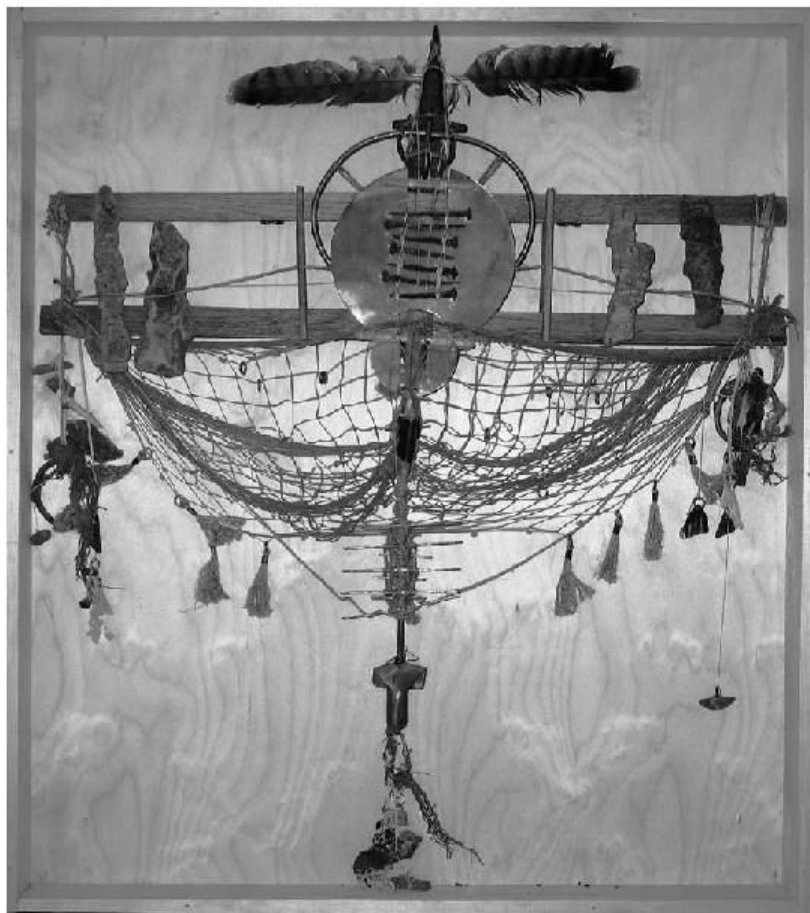
*«Кижь». Фигурки мифических существ.*



него начинается одно из центральных направлений нашей деятельности – интерпретация культурного наследия языком современного искусства.

«Киж» были приняты с энтузиазмом – сняли фильм, показали сюжеты о выставке в нескольких телевизионных программах, что-то написали в прессе, подписали договор о сотрудничестве с музеем «Киж». Все это вдохновляло на продолжение эксперимента.

И еще очень существенная деталь: для выставки «Киж» нам пришлось изобрести себе название. Это была не просто школьная выставка, а групповая, объединяющая детей и взрослых авторов. Мы самоопределились ироничным названием «Искусство инсталляции» (как, например, «Искусство икебаны», «Искусство вышивки» и т.п.). Это было первое название нашей Мастерской.



*В. Матусевич "Птица". 1992 г.  
Объект. Дерево, металл, веревка, перья птиц.*



*Мастерская в КДХШ. После демонтажа экспозиции "Кижь". 1991 г.*



*"Кизи". Группа учащихся в процессе работы над коллажами.  
Мастерская в ҚДХШ. 1991 г.*



Следующий проект мы посвятили другой значимой для нас проблеме – технологиям искусства. Инсталляционная выставка получила название «Московский модерн».

Болезненное ожидание смены культурных эпох, слом традиционных представлений о ценностях уникального произведения искусства (о чем писал Вальтер Беньямин в своей работе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости»), агрессивные утопии индустриального мира и пытающаяся противостоящая им субъективность, выраженная в прихотливом стиле нарождающегося капитализма, определили образный строй проекта. В самом обобщенном виде можно сказать, что выставка основывалась на двух технологиях – светокинетических инсталляциях, представлявших рождение иррациональной утопии индустриального мира, и больших графических работах, выполненных в технике гравюры давлением, воспроизводящих декоративные фрагменты архитектурных памятников стиля модерн.

К сожалению, за рамками выставки осталась одна из самых интересных и существенных частей проекта, которая находилась в его образовательной части. Это процесс создания и тиражирования гравюр, который детально раскрывал существо технически опосредованного произведения искусства, чем и является тиражная графика. Поэтому большое колесо одной из световых инсталляций на выставке не случайно ассоциировалось с офортным станком. Ярko и масштабно использовать гравюру в инсталляционном проекте, создаваемом в процессе обучения, мог только большой мастер. Нам посчастливилось несколько лет сотрудничать с таким мастером-печатником – Аркадием Андреевым, работавшим в то время в мастерской Б.А. Мессерера. Каждый технологический этап работы над гравюрой был им глубоко осмыслен и организован с учетом всех возможных параметров – пространства, времени, свойств материалов, их взаимодействия, особенностей личности и многого другого. Все эти знания озвучивались и раскрывались Аркадием, превращая ремесленную работу в

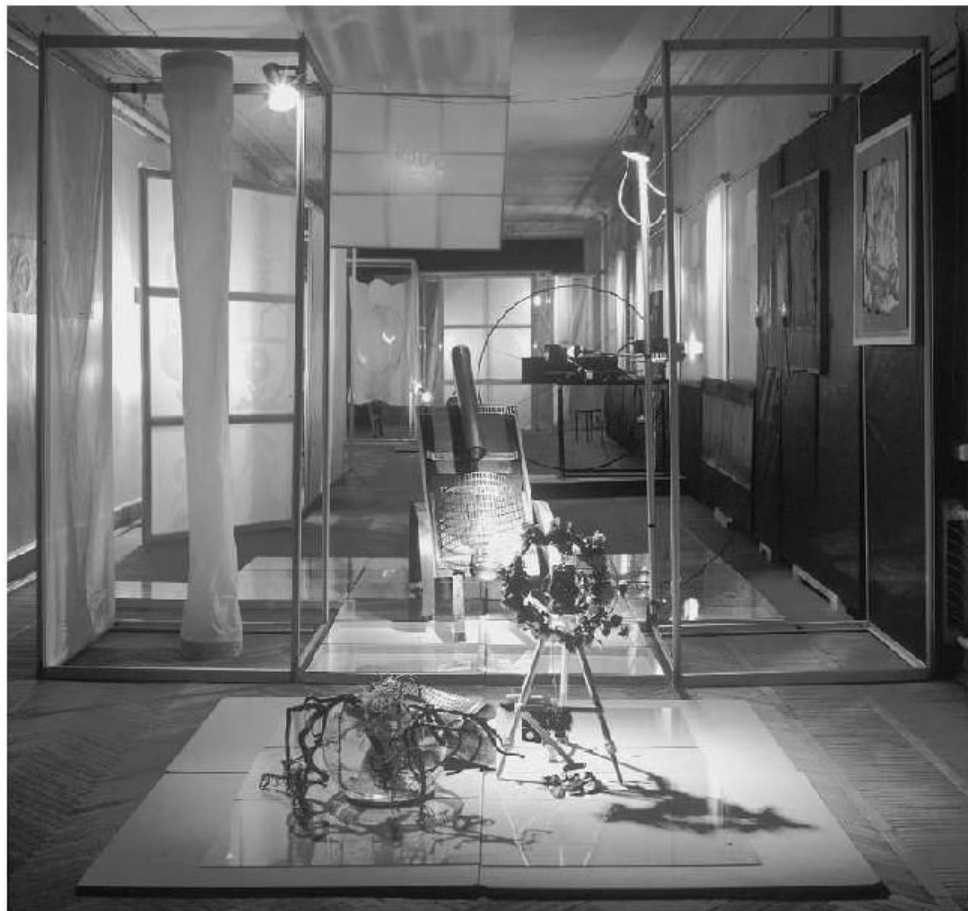
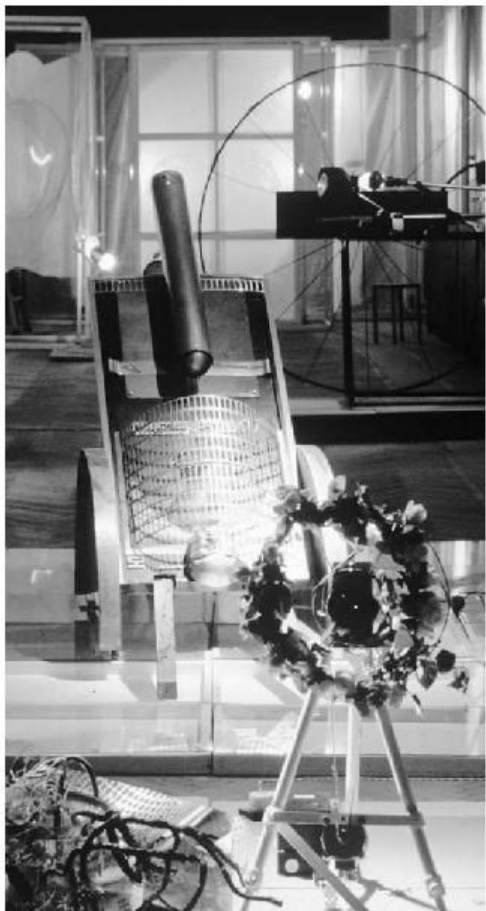
◀ Д. Мациевский. Форма для гравюры давлением. Линолеум.  
"Московский модерн".

увлекательный образовательный процесс.

Выставка «Московский модерн» открывалась в полной темноте. Сначала появлялся луч красного лазера, направленный вглубь коридора и пропущенный сквозь вращающийся оптический фильтр. Красное пятно лазерной проекции напоминало плавящуюся магму или полыхающую планету. Поэтапно включались световые инсталляции, освещающие пространство выставки. Сначала – устройство, вращающее венки из роз, надетый на мотор, затем освещалась скульптура, напоминающая орудие с человеческой головой в основании, проецировавшая на экран нежный орнамент, потом проектор с «офортным» колесом и так далее. На одной из стен коридора освещались встроенные витрины. Их мы затащили полупрозрачной калькой и поместили внутрь объекты, призванные вызывать ассоциации с чем-то научным и медицинским – это был кабинет «профессора Преображенского», в котором зарождался новый мир. Подсвеченные полупрозрачные ширмы-экраны и крупные объекты из кальки дополняли инсталляционную часть выставки. Белые рельефные гравюры висели на стенах, где-то собранные в блоки, а где-то выстроенные в непрерывную ленту. Они должны были превратиться в поверхность стен. Рельефные изображения, получаемые с помощью моих световых проекций на полупрозрачных экранах, перекликались с подсвеченными рельефами белых гравюр. Пространство создавало ощущение нематериальности, обволакивало посетителя матовой белизной. «Московский модерн» включил в нашу деятельность темы, связанные с техническими средствами репрезентации. И, что не менее существенно, это была отправная точка для всех последующих проектов, определяемых проблемами индустриальной и постиндустриальной культуры. Очень скоро именно проблематика «Московского модерна» получила дальнейшее развитие.

*Д. Стапран. Гравюра давлением. Бумага. «Московский модерн». ►*





*"Московский модерн". 1993 г. Общий вид экспозиции. КДХШ.*





*В мастерской после открытия выставки.  
На фотографии слева – мастер-печатник А. Андреев.*



**В** начале 90-х я сотрудничал с расположенным на Якиманской набережной Центром современного искусства (ЦСИ). Там вызрела идея образовательного проекта, объединяющего сразу все галереи Центра, с привлечением к преподаванию известных художников и нескольких организаций, занимающихся учебной деятельностью с молодежью на поприще современного искусства. Проект получил название Объединенные Художественные Мастерские (ОХМ), а организаторами, кроме самого ЦСИ, выступили Школа современного искусства «Свободные мастерские» (руководитель – Вера Дажина), Мастерская индивидуальной режиссуры Бориса Юхананова, Центр электроакустической музыки «Термен-центр» (руководитель – Андрей Смирнов), Институт технологии искусства (руководитель – Сергей Шутов), и, наконец, наша «Мастерская будущего» – так мы тогда назывались. Мы стали юридической организацией – ООО «Мастерская будущего» (Studio of the Future) в 1993 году и остались под этим именем до сих пор во многих зарубежных базах данных, связанных с электронными формами творчества и образования. Каждая организация включила в образовательный процесс своих учащихся. Тем не менее, для реализации задуманного участников явно не хватало, поэтому был объявлен дополнительный набор молодежи из художественных ВУЗов и училищ Москвы. Увы! Общее впечатление от пришедших к нам студентов передает зарисовка Дмитрия Пригова, сделанная во время собеседования. Мы все же открыли Объединенные Художественные Мастерские, несмотря на амбициозность

◀ Д.А. Пригов "Абитуриент". 1994 г. Рисунок шариковой ручкой.

и агрессивную конкуренцию, присущую ЦСИ. В дальнейшем в рамках ОХМ было осуществлено несколько выставочных образовательных проектов.

Первым проектом в 1994 году стал «Пиноккио» (автор идеи и куратор Виктор Мизиано), объединивший работы художников и учащихся. Богатейший контекст истории об ожившей кукле, стремившейся с друзьями попасть в волшебный мир, истории, имевшей явно дидактический характер, давал простор для художественных размышлений и интеллектуальной игры. Любопытно, что после этого проекта тема Пиноккио прочно обосновалась в творчестве одного из самых интересных современных авторов, Игоря Макаревича, тоже участника выставки.

Автором идеи нашей центральной инсталляции – «Пиноккио хочет стать настоящим мальчиком» была Екатерина Сатарова. Ее первоначальную идею мы развили и сделали работу коллективно. Я с удовольствием вспоминаю этот объект, потому что с ним связан первый опыт создания игровой конструкции. Произведение было весьма философично. Мы сделали катапульту, представляющую собой вертикальную прямоугольную стойку с направляющим желобом, оснащенный мощным жгутом. В желоб укладывалась фигурка Пиноккио (деревянный цилиндрок с вставленным в пропил треугольником «носа»). Катапульта была направлена в телевизор, на экране которого «нежились» фигуры античных богов-детей, отснятых мной в Эрмитаже. Между катапультой и телевизором установили большой лист толстого плексигласа. При ударе палкой по затвору, из катапульты с силой вылетала фигурка очередного Пиноккио (их было заготовлено много) и с громким треском



*«Пиноккио хочет стать настоящим мальчиком». Катапульта. 1994 г. ▶*

ломала «нос» о прозрачный экран. Жесткая интерпретация сказки, но очень веселая забава.

**В**скоре после «Пиноккио» в ЦСИ приехали представители Союза художников Москвы (МОСХа), организующие очередную молодежную выставку в Доме Художника на Кузнецком мосту. Нас пригласили участвовать и, более того, предоставили возможность выставить все так, как мы захотим, без выставкома (выставком – отборочная комиссия Союза Художников, осуществлявшая функции идеологической и эстетической цензуры; особенно хочется отметить, что художественные репрессии по отношению друг к другу осуществлялись самими художниками не по принуждению свыше, а по внутреннему «призванию»). Со мной говорил об участии ОХМ в молодежной выставке Павел Никонов, а в качестве «патрона» наши интересы должен был представлять Юрий Злотников. Это уважаемые художники и педагоги, много работающие с молодежью, предлагали противопоставить конфронтации сотрудничество, с целью сохранения традиции молодежных выставок, естественно, на иных идеологических основаниях, чем это было в советские времена. Я взялся за организацию этого мероприятия и тотчас же столкнулся с проблемами – неучастием в выставке большинства организаций и мастерских ОХМ по причине отсутствия работ. Все, что у нас было



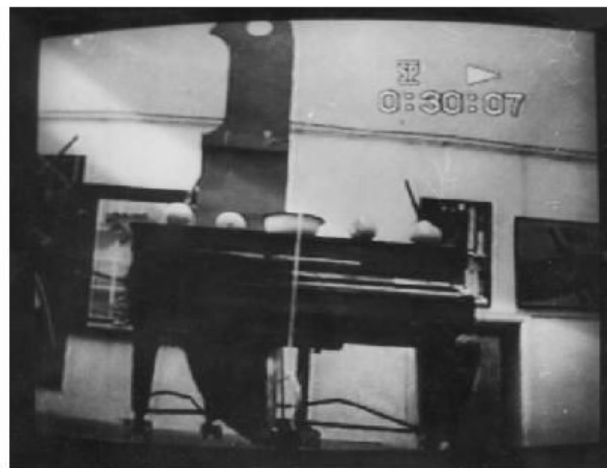
*О. Розмахова "Вечный двигатель".  
1995 г. Инсталляция.  
Дом художника на Кузнецком мосту.*

совместного – это результаты выставки «Пиноккио». Другой проблемой было то, что молодежная секция МОСХа за несколько лет практически развалилась и была не способна собрать интересную экспозицию. Но отступить было некуда.

Я позже узнал (мне об этом рассказа Елена Елагина), что в это время при МОСХе была организована секция концептуального искусства, куда вступили все, кто себя ассоциировал с концептуализмом. К сожалению, ни

эта секция, ни художники этого круга не поддержали организацию очередной «молодежки». Хотя, нет, было участие (!), или точнее его попытка. Александр Бренер, продолжавший традиции интернационального акционизма, пришел на открытие поприветствовать молодежь с баллончиком и попытался написать на полу слово из трех букв. Но был тотчас же бит. Акция не удалась.

Вся эта атмосфера, прямо говоря, не сильно помогала творческому образованию и вовлечению ребят в художественную деятельность. Болезненность и горечь характеризуют и наш проект. Мы сделали две экспозиции, разнесенные в пространстве, но которые нам удалось соединить своеобразным способом. На сцене центрального зала Дома художника я разместил дипломные работы нашей мастерской, а по флангам мы установили две крупные инсталляции, придуманные нашей ученицей Ольгой Розмаховой. Одна называлась «Вечный двигатель». Между деревянными подрамниками было укреплено колесо, которое вбирало в себя бытовые предметы, символизирующие Быт – мясорубки, утюги, кофемолки и другие необходимые вещи. Перед подрамниками Ольга поставила модель «вечного двигателя» – механического устройства, над которым работали ее бабушка и бабушка – изобретатели. Другая инсталляция называлась «Рояль для шинковки капусты» и продолжала тему бытовых вещей. На рояль, который всегда стоял на сцене выставочного зала, мы установили тазы с нашинкованной капустой и целые кочаны, а сам инструмент «проткнули» огромным картонным ножом. На открытии здесь еще работал магнитофон, воспроизводивший звук шинковки, являясь фоном для вступительных речей. Весь этот раздел получил название «Остров», так как оказался один среди моря традиционного искусства. Другая экспозиция – «Оранжевая», была размещена в длинном последнем зале Дома художника. Она включала работы проекта «Пиноккио», фотографии перформанса группы Владимира Опары и ароматическую



*О. Розмахова "Шинковка капусты".  
1995 г. Инсталляция.  
Дом художника на Кузнецком мосту.*

инсталляцию Натальи Борисовой, молодой художницы, вошедшей в нашу группу (на картонные трубы были установлены стеклянные емкости, содержащие самые разные ароматические жидкости). Именно эта инсталляция в совокупности с «Шинковкой капусты» сформировала центральный образ проекта, выраженный с помощью запаха. Когда через 10 дней мы заглянули на выставку, то ароматических инсталляций там не оказалось. Оказывается, процесс ароматизации шел так интенсивно, что превратился в серьезную проблему для посетителей и зрителей зала. Была вызвана бригада из СЭС, которая, разобравшись в проблеме, уничтожила произведения. Мы очень расстроились, что не задокументировали столь эффектное завершение этого провокационного перформанса.



Последним и одним из ключевых событий ОХМ в 1995 году стал проект «Игра» (автор и куратор – Н. Селиванов) основывавшийся на использовании технологии фотографии. Участникам проекта была предложена концепция фотографии как технически опосредованного художественного процесса. Здесь и получила дальнейшее развитие образовательная методология, сложившаяся в «Московском модерне». В первую очередь, фотопроект понимался как многокомпонентная последовательная деятельность, каждая часть которой объявлялась средой для художественного эксперимента. Так, были выделены три большие части фотопроекта: – объект съемки, его выбор в окружающей реальности, специальное создание, или



Фотомастерская «Игра». 1995 г.  
ЦСИ на Малой Якиманке.



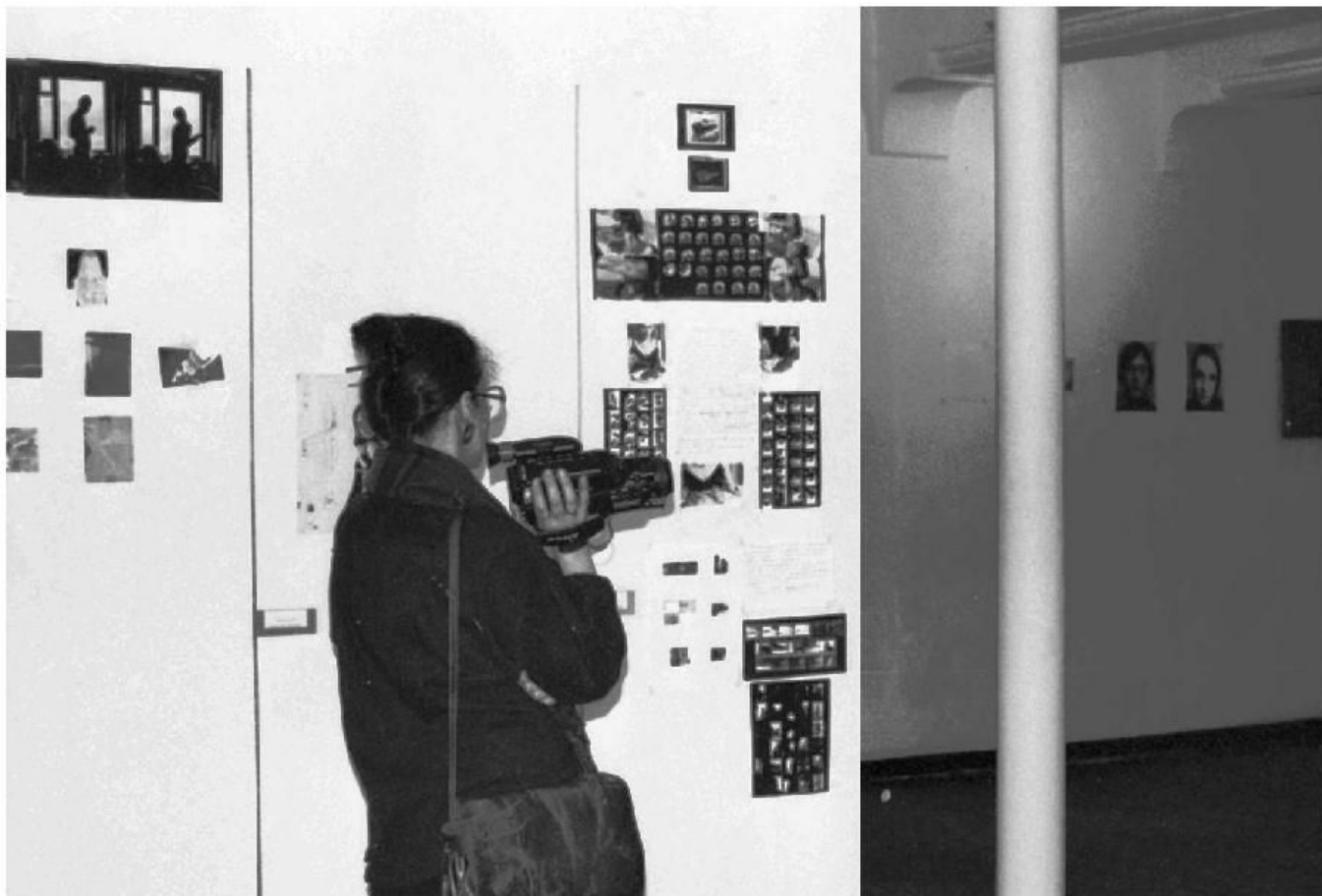
использование готовых изображений;  
– технология съемки, обработка фотографий,  
подготовка фотоматериалов для демонстрации;  
– демонстрация своего проекта, нахождение формы  
его экспонирования.

Манипуляция с фотографией, возможность  
внедрения художника в технологически закрытый,  
на первый взгляд, процесс, рассматривалась как  
игровой метод творческого познания. Это и дало  
название всему проекту – «Игра».

В качестве коммуникативной и экспозиционной  
площадки была организована «территория игры»,  
разделенная на «Ателье» (территория  
постановочной фотографии), «Павильон»  
(территория инсталляций, объектов, технических  
экспериментов), «Перформансы» (территория, где  
проходили перформансы, лекции, обсуждения,  
вечеринки, которые становились объектами  
съемки).

«Игра» осуществлялась на основе технологии  
пленочной фотографии. Постоянная проявка пленок  
и печать «контролек», увеличение удачных снимков,  
подготовка к экспонированию самых разных фото  
объектов требовали хорошей технической базы. Ею  
стала фотолаборатория лучшей галереи ЦСИ –  
«Школь» (директор – Ирина Пиганова), а лаборант





*Фотомастерская "Игра". 1995 г. Организация рабочей экспозиции. ЦСИ на Малой Якиманке.*

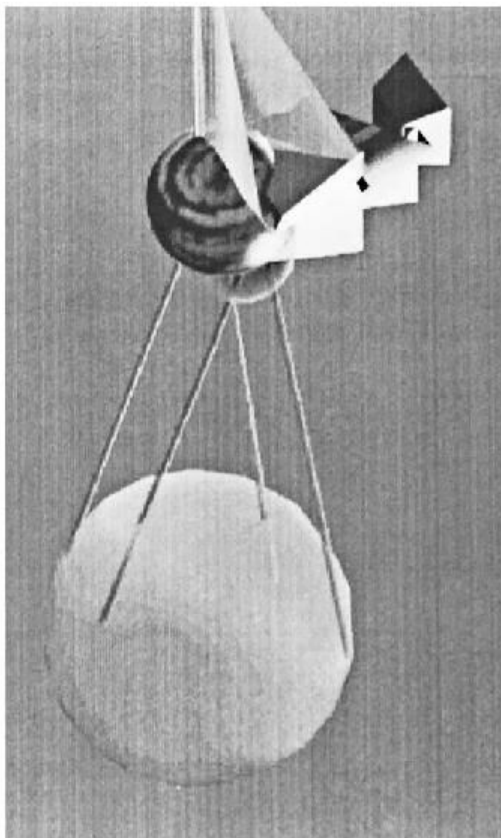


галереи, Александр Александров, обеспечил необходимые условия, позволившие реализовать эту непростую затею. Экспозиция «Игры» формировалась с самого начала проекта. Стены выставочного зала ЦСИ я разделил на одинаковые сегменты в метр шириной. Каждый из участников был полным хозяином своего куска стены и заполнял его как хотел. Здесь выставлялись пленки, объекты съемки, тексты проектов, увеличенные фотографии, фотоколлажи. Некоторые сегменты стен так и остались пустыми, где-то был выставлен только текст, а где-то не хватало места для топорщившихся пленок, фотопроб, объектов и т.п.. Получилась очень выразительная экспозиция, отражавшая реальное положение дел в жизни и в искусстве.

Опыт ОХМ оказался существенным. Особенно большое значение для меня имела попытка включить искусство второй половины 20 века в сферу художественного образования. Стало очевидно, что все традиционные подходы не работают, а новые пока не появились. Спасительным и продуктивным оказался художественный диалог, который я стремился вести с нашими молодыми авторами. Тем не менее, передовые идеи и технологии, актуальная дискуссия вокруг проблем современного искусства органично вошли в нашу деятельность. В поле этих актуальных процессов я выбрал направление, связанное с новыми художественными технологиями, в авангарде которых находился компьютер.



*Фотомастерская «Игра». 1995 г. Негатив, 6х6 см.  
Автор не известен. ЦСИ на Малой Якиманке.*



*Е. Фатеева. Первые компьютерные опыты.  
1993 г. Компьютерная студия в КДХШ.*

**В** 1993 году мне удалось организовать в Краснопресненской школе компьютерную студию (это было условием аренды одного из помещений школы). Студия – это громко сказано. У нас был только 486-й IBM, оснащенный простейшей платой для видеомонтажа и видеокамера SVHS. Еще нам подарили программу для трехмерного моделирования. В основном мы работали в Dos'овских программах. Не менее важным обстоятельством было и то, что один из моих выпускников, Виктор Костин, учился в компьютерном лицее (а потом в МИФИ) и стал нашим проводником в мир цифровых технологий. Мы попробовали пропустить через студию учащихся старших классов. Опыт оказался не впечатляющим – жалкие композиции из геометрических фигур производили убогое впечатление. Делать компьютерное кино на этой технике мы не смогли. Было непонятно, как ввести компьютер в творческий процесс. На протяжении нескольких лет я пытался изобретать какие-то разные подходы, но результат оставался нулевым. Только после моих собственных художественных поисков и активной работы в Российском государственном гуманитарном университете над проблемами включения информационных технологий в сферу образования стало как-то понятнее, что нужно делать. Определенную ясность в этот вопрос позже внес и патриарх медиа искусства, Дуглас Дэвис, с которым мне посчастливилось в то время сотрудничать и общаться. В его понимании компьютер являлся инструментом коммуникативного творчества, а не «кисточкой» для живописания «своих миров». Речь шла о совершенно иных представлениях о художественной деятельности, в которых, например, программы для трехмерного моделирования и создания так называемой «виртуальной реальности» перемещались в арьергард культурного процесса. Выводы к которым я пришел, оказались достаточно простыми. Дело в том, что для творческого использования персонального компьютера, уже на самом первом уровне необходимо сформировать у учащегося специальный интеллектуальный ресурс, включающий идеи и образы, к которым он

сможет обращаться для целей коммуникации. Далее следовало превратить этот ресурс в осмысленную структуру – проект. И только затем имеет смысл обращаться к компьютеру. Если совсем коротко, то можно сказать так: сначала проект – потом компьютер! И обучение компьютерной грамотности не может опережать интеллектуальную проектную деятельность, а должно вводиться в процесс обучения по мере необходимости.

**Н**аша активная творческая деятельность не могла не беспокоить окружающих нас «авторитетных» педагогов в КДХШ. К 1995 году ситуация в школе сложилась так, что нам пришлось искать поддержку за ее стенами. Мы изложили общее представление о своей деятельности в форме учебной программы, определив ее как «Программу Мастерской проектирования и дизайна» и, чтобы не быть голословными, сделали очередную большую выставку в качестве наглядного приложения. Выставку посмотрели многие специалисты, оставившие положительные отзывы на нашу программу. Но решающее значение имела поддержка, полученная нами в Министерстве образования у Н. М. Сокольниковой, занимавшей тогда гуманитарным образованием. У нас хранится обращение начальника Управления среднего профессионального образования Министерства Образования РФ к директору Краснопресненской Детской Художественной Школы с рекомендацией поддерживать наши начинания. Конечно, покоя достичь нам не удалось, но мы отвоевали еще один период независимости. Теперь у нас была отдельная учебная программа Мастерской с множеством рецензий и «мандат» от министерства.



*Учебный просмотр и педагогический совет в КДХШ. ►*



*Работа над "Картой себя". 1995 г.*

Но это была относительная самостоятельность. Мы могли заниматься с детьми специфическим «аналитическим рисованием» и композицией проектного типа. Но, например, ни о каких новых подходах, связанных с развитием детского художественного мышления, не могло быть и речи. Тем не менее, мы периодически проводили занятия, результаты которых оставались только в стенах мастерской, не попадая на общешкольный просмотр. Постепенно таких заданий становилось все больше.

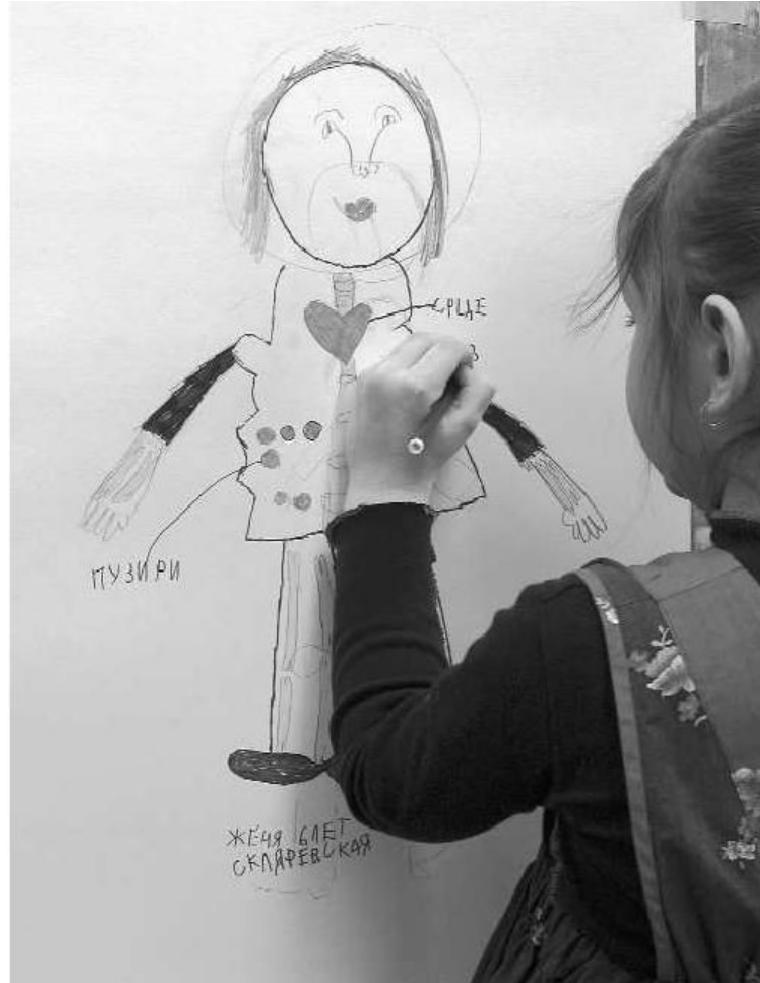
Одно из первых заданий исследовательского типа появилось в рамках проекта «Часы», который мы осуществляли совместно с часовым заводом «Слава» в 1995 году. Во время выдачи задания и объяснения, что такое «устройство», у меня возникли вопросы: что дети знают об устройстве

самих себя? Когда и как мы начинаем осознавать свое внутреннее устройство? Можно ли увидеть себя изнутри? И сразу же я придумал задание, которое должно было ответить на эти вопросы. С самого начала было понятно, что самый интересный результат будет получен при проведении задания с дошкольниками. Но как дети воспримут такую неожиданную задачу? Ребенку нужно было закрыть глаза и «заглянуть внутрь себя» – представить свое внутреннее устройство. Каждый ребенок

слышит внутри какие-то звуки, чувствует какие-то формы и процессы, понимает, что свойства, которыми наделяют его родители, тоже находятся где-то внутри, вместе с его желаниями и капризами, умом или глупостью.

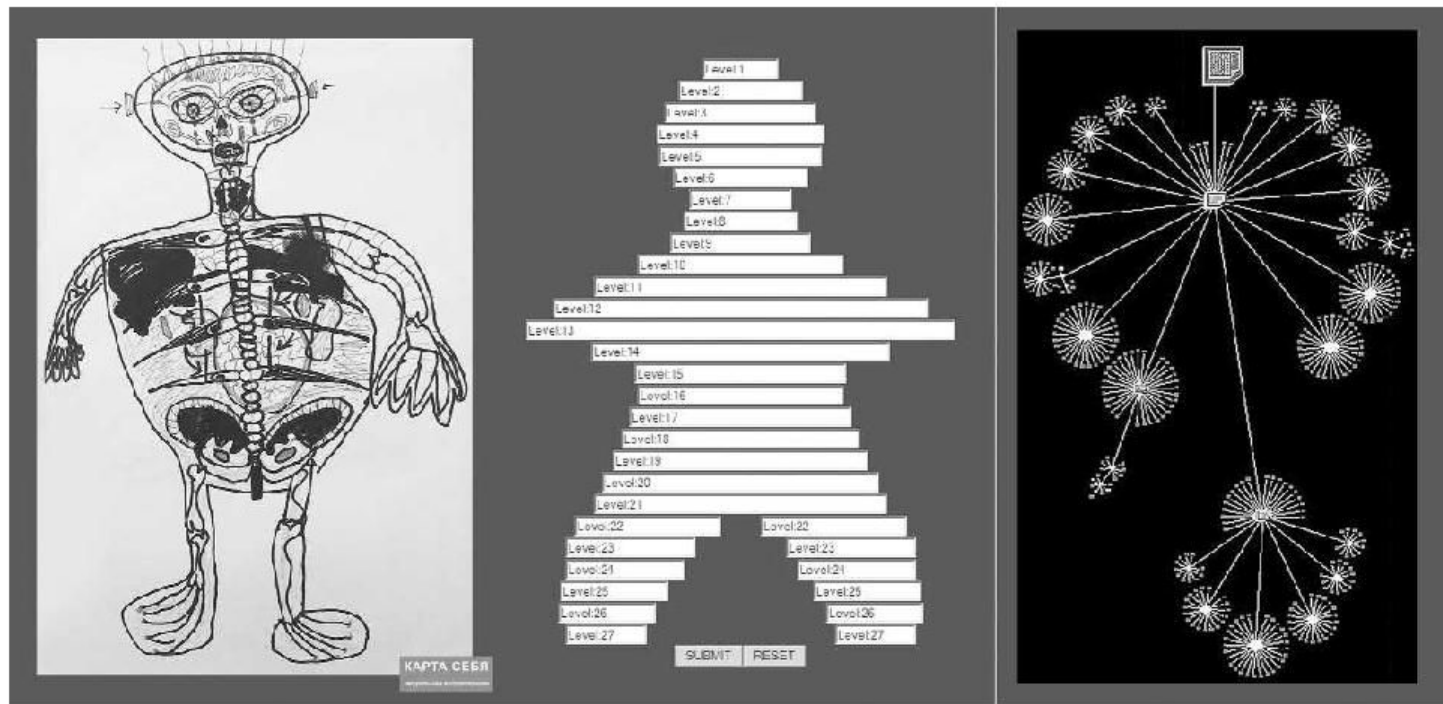
Для детей это задание выдавалось в форме серьезной и ответственной исследовательской работы. Нельзя было смотреть, что делают другие, но и нельзя показывать свое произведение. Каждый занимается только собой. Нужно постараться объяснить, что обозначают те или иные детали рисунка, а при необходимости сделать к ним подписи. Результаты этого задания были поразительными. Мы в первый раз стали свидетелями таинства самопостижения. Это задание я стал повторять с каждой новой группой малышей, анализируя рисунки и комментарии к ним. Постепенно вырос один из самых важных для меня проектов – «Карта себя».

Следующий этап «Карты себя» сложился в 1998 году. Начиная с 1996 года я стал преподавать в РГГУ. Университет на том этапе своей истории набирал силу, здесь складывался коллектив из выдающихся специалистов. Кафедра Всеобщей истории искусств, где я работал, входила в структуру Института культурной антропологии, с директором которого Г.А. Ткаченко я сдружился. Темы, связанные с пониманием закономерностей формирования человеческой личности и творческим познанием, определяли содержание нашего с ним общения. Г.А. Ткаченко, стремясь активно развивать институт, большое значение придавал репрезентативным мероприятиям. Одним из самых заметных проектов, осуществленных институтом культурной антропологии за время своего существования, стал международный



Работа над «Картой себя». 2006 г. ►

симпозиум антропологов «Модель человека в традиционных культурах Востока и Запада: междисциплинарный подход» (после ухода Г.А. Ткаченко из университета в 1999 году, Институт культурной антропологии, как выделенное подразделение РГГУ был расформирован). В рамках этого симпозиума я и показал выставку «Карта себя».



«Карта себя». 2007 г. Три образа телесности.

Мной были выделены три уровня человеческой телесности, различающихся по своей системной сложности: уровень тела как устройства; уровень символической репрезентации тела; уровень претворения своей телесности в форму социального устройства. Для каждого уровня была найдена своя форма представления в проекте.

Мы осуществили также любопытную акцию для участников симпозиума, которым раздали изображения с «телом без органов» (контурное изображение человеческой фигуры на эвенкийском коврике, без каких-либо органов) и предложили заполнить его любым способом - рисунками или надписями. Рисунки взрослых авторов разделились на две группы. Более многочисленная группа помещала в себя, в центр фигуры, символические образы: лучи, спираль, птицу и т.п. Другая группа авторов банально заполняла силуэт известным набором костей и органов.

Идеи, возникшие в процессе подготовки и проведения симпозиума, позволили мне понять значение «карты себя» уже в ином контексте. Этим контекстом явилась новая реальность культуры, сформированная новыми медиа.

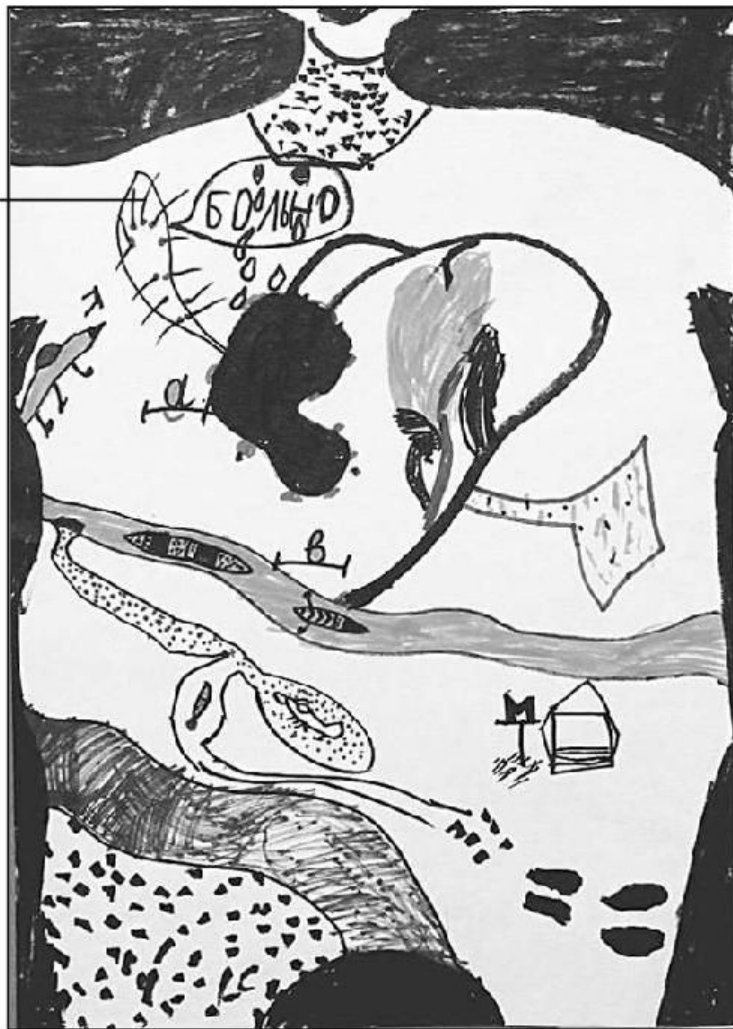
Содержание проекта «Карта себя» уводит нас от темы художественного образования в сторону общих теоретических проблем культуры. Хотя я убежден, что именно такой подход может быть сегодня продуктивным – осмысляющий художественную деятельность человека в русле передового гуманитарного знания, понимающий сложную структуру процесса творческого развития личности и не разделяющий этот процесс на два отдельных уровня – взрослый и детский (разделение, необходимое только для целей научения ремесленным навыкам). Но оказалось, что до нового понимания еще очень далеко. А стоит сейчас перед нами мощная преграда, повсеместно принятый стереотип – Детский Рисунок!



*Г. А. Ткаченко представляет проект «Карту себя» участникам симпозиума антропологов в РГГУ. Работа над картами. 1999 г.*

“БОЛЬНО”

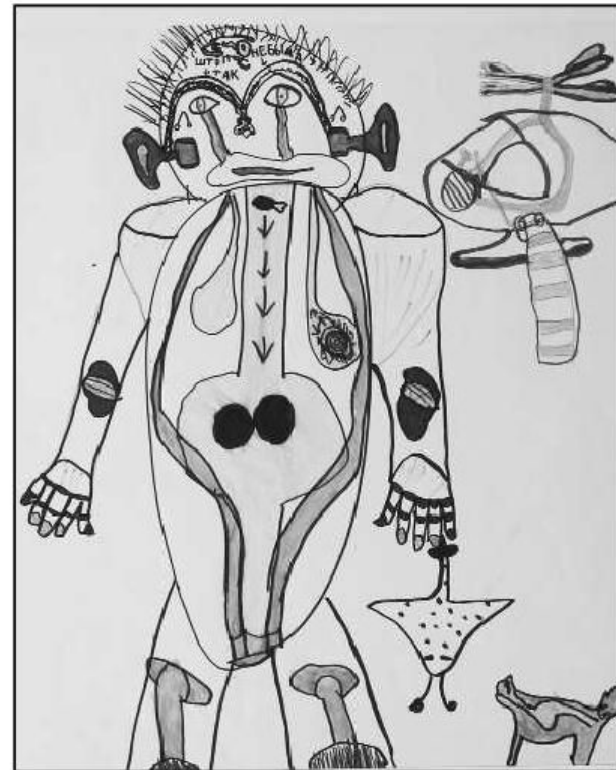
Один из самых поразительных рисунков. На карте своего тела ребенок выделил место боли.



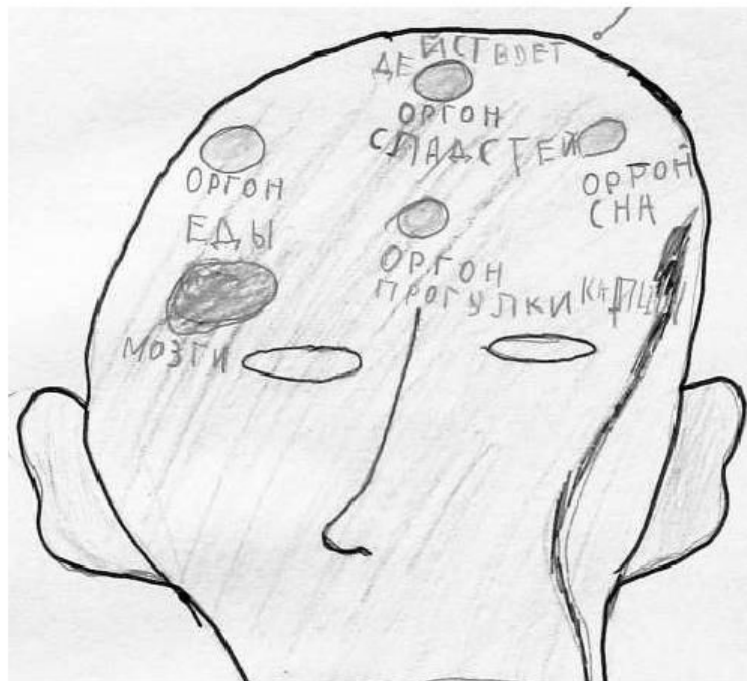
Д. Ганжинов (6 лет)  
“Карта себя”. 1995 г.



**В** 2007 году я показал «Карту себя» в Институте Культурного и Природного Наследия им. Д.С. Лихачева. Состоялось обсуждение выставки, в процессе которого выяснилось, что все прекрасно знают КАКИМ ДОЛЖЕН БЫТЬ ДЕТСКИЙ РИСУНОК! И, соответственно, КАКИМ ОН НЕ ДОЛЖЕН БЫТЬ. Неожиданный результат общения с просвещенными гуманитариями в 2007 году! Итак, детский рисунок должен быть наивным (дети – наивны!) и трогательным (дети априори добры и чувствительны), сделанным спонтанно (ребенок хочет порисовать) или в рамках предложенной темы (иллюстрация к доброй волшебной сказке). Только так и можно развивать художественное мышление и самые лучшие качества человеческой личности. А путь к совершенствованию этих качеств и переход к профессиональному обучению лежит через внимательное наблюдение за окружающей действительностью, при отборе в этой действительности исключительно позитивных образов (по предпочтениям взрослых) и их прилежное отображение (желательно – с натуры). Именно этот взгляд на художественное образование я не принимаю. Прокомментирую свою позицию, сославшись на философа и социолога Карла Поппера. В своих трудах, созданных в первой трети XX века, Карл Поппер критикует известные методы познания: «...Обсервационизм (observation, англ. – наблюдение), или бадейная теория – это теория, утверждающая, что знания могут вливаться в бадью снаружи через наши органы чувств. На самом же деле мы, организмы, чрезвычайно активны в приобретении знания – может быть даже более активны, чем в приобретении пищи. Информация не вливается в нас из окружающей среды. Это мы исследуем окружающую среду и активно высасываем из нее информацию, как и пищу. А люди не только активны, но иногда и критичны!». Эти мысли К. Поппера получили экспериментальное подтверждение позже, в 70 – 80-х годах XX века в исследовательских программах нейрофизиологии по изучению процессов восприятия.



*Все имеет свое внутреннее устройство. ►  
"Карта себя". Рисунок ребенка 6-ти лет. 1995 г.*



Органы "управления". "Карта себя".  
Рисунок ребенка 6-ти лет. Фрагмент.  
1995 г.

ощущение профессиональной компетенции тех, кто знает, каким он должен быть. «Карты себя» не являются ни детским, ни взрослым творчеством. Каждый человек в любое время может закрыть глаза и открыть для себя «свое устройство». Просто ребенок, по объективным причинам, сможет рассказать о себе интереснее в форме рисунка, а взрослый лучше использует слова и технологии.

Другая тема, обсуждаемая на фоне «Карты себя», тоже была связана с Детским Рисунком – это проблема стереотипного мышления. Само понятие стереотипа для меня является ни плохим, ни хорошим – это всего лишь

Эти идеи в корне меняют понимание целей обучения, определяя методы активной познавательной деятельности как основу нового образования, направленного на развитие у учащихся мыслительных процедур инициативного творческого характера. То есть, необходимо научить ребенка самостоятельно строить гипотезы, извлекать информацию и интерпретировать ее, а не пассивно наблюдать и ждать готовых рецептов для интерпретации увиденного, услышанного, прочитанного. Здесь же находится и ответ на вопрос, почему детские рисунки, созданные в рамках задания «карта себя» так растрожили тех, кто знает, каким должен быть Детский Рисунок.

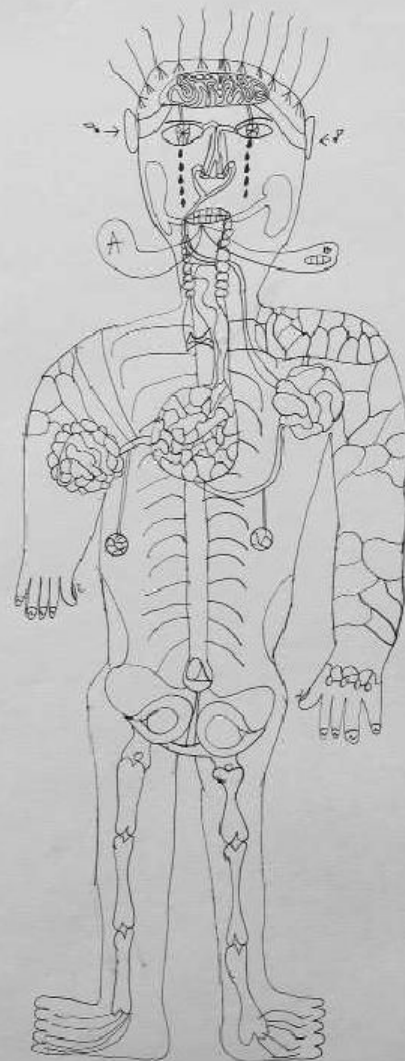
Я предложил детям другие мотивы деятельности – познание того, что ни кем другим, кроме них самих, не может быть открыто. И, что очень важно, снабдил их методом и средствами для получения результата. Этого оказалось достаточно, чтобы ребенок начал «говорить», был вынужден изобретать метафоры для явлений, которые он не может представить, но хочет показать. Собственно, этим я и разрушил общепринятое представление о Детском Рисунке, а вместе с ним и

элемент нашей мыслительной деятельности. Стереотип появляется для упрощения, схематизации сложных понятий, необходимых для эффективной коммуникации. Чтобы не вываливать друг на друга огромные описания явлений, мы просто «упаковываем» их в одно слово или словосочетание, смысл которого должен быть понятен максимально широкому кругу людей. Вот это – «понятное всем» – и есть стереотип. Основная масса стереотипов, естественно, формируется в раннем детстве родителями и педагогами. С помощью этих стереотипов мы воспринимаем мир и общаемся друг с другом. Но надо знать, что стереотипы надстраиваются над глубинными и первичными элементами структуры нашего мышления – сначала когнитивными, а затем семантическими прототипами (этими вопросами занимается наука когнитивистика). Вот эти прототипы и создают оригинальность нашего мышления и, соответственно, неповторимость нашей личности. Понятно, что когда стереотипы полностью «забивают» собой индивидуальный смысловоразличительный механизм сознания, личность перестает существовать.

По рисункам «карт себя» можно увидеть и отличить, где использован чужой стереотип, а где рождена собственная метафора. Но почему только стереотипы наполняют сознание ребенка? Можно ли как-то управлять этим процессом? Педагоги и родители много и горячо говорят о подавлении индивидуальности ребенка с помощью стереотипов, транслируемых с экранов телевизоров, журналов, интернета. Вот откуда зло!

Мне бы хотелось взглянуть на эту проблему несколько иначе. На протяжении десятилетий в СССР в «каждом рисунке солнце» было нарисовано в верхнем углу справа (реже слева). Дугой отрезался угол листа и из этой «дольки», закрашенной желтым цветом (реже красным), направлялись лучики во все стороны. Точно такие же рисунки создают дети и сегодня, но это не вызывает у взрослых никаких вопросов – это же Детский Рисунок и это Солнце! А почему и когда сложился этот стереотип? А то, что в момент формирования этого стереотипа в сознании ребенка блокируется возможность получить свое представление о солнце? Это не

*“Карта себя”. Рисунок ребенка 7-ми лет. 1997 г. ►*





*“Ворона”. Рисунок по учебной программе В.С. Кузина. 60-е годы.*



*“Свинопас”. Детский рисунок. 30-е годы.*

беспокоит? Попробуйте потом заново открыть ребенку, каким бывает солнце, какого цвета стволы деревьев, снег, асфальт, песок!

Дети часто говорят: «я не умею рисовать белку (ёлку, трактор, корабль etc.)». Это значит, что у них для этих объектов нет стереотипных схем. Символом стереотипного художественного обучения для нас является рисунок вороны по основной программе «Изобразительного искусства» в средней школе (автор В.С. Кузин), выполнение которого распределено на три занятия. Причем одно из них посвящено начертанию лапок вороны! Как контрастирует с этим тотальным убожеством рассказ одного из моих учеников, когда он маленьким мальчиком увидел ворону. «Она села на окно и... посмотрела на меня. Она меня видела!». Рассказывая это, он сделал большую выжидательную паузу – произошло что-то значительное. Ворона оказалась не абстракцией, а живым и думающим существом, с какой-то неведомой целью смотрящей не него. Произошло открытие, после которого ворона останется в его сознании значимым образом. Но это счастливое исключение. В подавляющем большинстве случаев сознание ребенка заполняется стереотипами – легко усваиваемыми, подготовленными специально для детей. Потому что эти стереотипы разрабатывались и разрабатываются во многих случаях не для развития личности, а для целей идеологических или коммерческих.

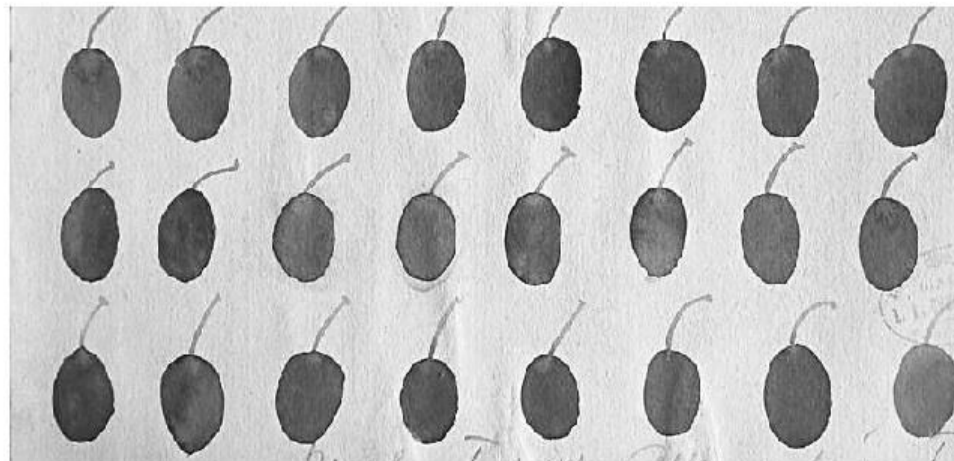
Как нарисовать дом, птицу, солнце знает каждый взрослый. Попробуйте их изобразить, и вы столкнетесь с удивительным явлением. Окажется, что ваши навыки за прошедшие с малолетства годы не изменились. Вы рисуете квадратик с треугольником крыши и трубой, хотя всю сознательную жизнь видите преимущественно многоэтажные дома! Вы воспроизводите знак домика, который вам кто-то когда-то встроил в сознание. А дома, которые вас окружают, остаются непостижимыми – для их воспроизведения у вас нет готовой схемы.

Неожиданно обнаруживаемое взрослыми убогое состояние сознания ребенка, заполненного чужеродными стереотипами, повергает их в ужас. Что делать? Но и здесь всех поджидает стереотип спасительной идеи о

«прививке». «Нужно прививать прекрасное» – клич, подымающий нас на борьбу с откуда-то взявшейся «бездуховностью» (стереотип с противоречивыми и ускользающими значениями). Что за этим следует, тоже хорошо известно. Сознание подростка заполняется стереотипами другого уровня, которые ничем не лучше предыдущих. И, самое главное, это тоже будут чужие для него схемы, оценки, открытия. Память культуры окончательно «упаковывается» с помощью стереотипов в невоспринимаемое и чужое, превращаясь, в конце концов, в объект пассивного и поверхностного потребления во время стереотипного же досуга. «Прививка» становится средством окончательного отчуждения человека от наследия культуры, оставляя после себя стереотип «высокого» и непостижимого, но очень ценного.

Что же можно всему этому противопоставить? Ответ известен – это творческое познание, которое должно пронизывать все этапы развития личности. Если с самого юного возраста ребенку предлагается открывать мир в процессе созидательной деятельности, то его сознание будет заполнять не стереотипы, а выработанные им самим схемы, понятия, собственные образы. Кстати, никогда не поздно попробовать включиться в этот процесс и, если не восполнить «упущенную выгоду», то хотя бы что-то получить и научиться делать мир своим. Этим мы и занимаемся, предлагая нашим учащимся возможность открывать и создавать свои собственные, объясняющие мир понятия и образы.

Процесс творческого познания нужно чем-то питать, искать необходимые



*“Сливы”. Учебная студия. 30-е годы.*



для этого ресурсы. В информационном обществе абсолютную ценность получают системно организованные ресурсы, которые легче осмыслить и интерпретировать. А для художественного образования таким ресурсом, в первую очередь, становится музей.

**С** 1995 года я занимаюсь особой проектной методологией, связанной с музейной деятельностью – «трансгрессией» (по названию художественного проекта «Трансгрессия», Гос. Эрмитаж – Гос. Музей Искусств Народов Востока, 1995). Суть этой эвристической методологии – в интерпретации культурного наследия средствами современного искусства. С этого времени и моя деятельность и, конечно же, проекты Мастерской все больше становились связанными с музеями. Один из проектов, основанных на методе «трансгрессии», который был целиком реализован нашей Мастерской, связан с парковым ансамблем Петергофа. Проект получил название «метолётности» (1999 г., более точное название проекта звучит на английском – Memory Flashing). Его идея, на первый взгляд, проста. Во время прогулок по парку, благодаря стечению обстоятельств, настроению и образу какого-либо места, могут возникнуть мгновенные «вспышки» культурных ассоциаций, которые можно зафиксировать с помощью фотографии. Для большинства туристов, гуляющих по парку (музею), вспышки «мыльниц» могут выхватить только существующие виды. Мы

◀ *Занятия в залах Русского музея (перед "Последним днем Помпеи" К. Брюллова). 2004 г.*

же, художники, можем сфотографировать свои идеи и метафоры, которые рождаются во время таких же прогулок. Мне хотелось показать, как память культуры может порождать новое содержание. Овеществление ассоциаций осуществлялось с помощью перформансов, акций, объектов и средовых инсталляций. Такой проект требовал взаимопонимания и заинтересованности участников друг в друге – ведь только совместными усилиями можно было осуществить за две недели около 20 проектов, отобрать и выставить на пилонах Садов Венеры 150 фотографий (по числу пилонов). Это смогла сделать только группа единомышленников – Мастерская.

Участниками «мето-лётностей» стали те же авторы, которые принимали участие в выставках Мастерской в рамках ОХМ. С тех пор прошло четыре года, и у всех назрело желание сделать что-то вместе. Так Мастерская продемонстрировала возможность своей работы за рамками образовательной деятельности, основываясь только на творческой мотивации.

Любопытно, что идею игры с культурной памятью поддержала и группа французских молодых художников, формой участия которых стал мэйл-арт, тематически связанный с Версалем. Это позволило нам присоединить к названию проекта «мето-лётности» дополнение «Петергоф – Версаль». Методология «трансгрессии» включает в себя обязательное участие в проекте знатоков ресурсов по данной теме. Для «мето-лётностей» историю садово-паркового искусства в форме вводной лекции представил



*«мето-лётности». Съемка в петергофском парке. 1999 г.*





искусствовед Б.М. Соколов, а в историю Петергофа нас посвящал сам директор музея – В. В. Знаменов, позволивший осуществить в парке все наши опусы, включая акции и инсталляции в фонтанах, ночные проекты и многое другое.

Одним из центральных мотивов «мето-лётностей» стала тема противостояния бездумному потреблению культуры, носящему разрушительный характер и не дающему ничего взамен. Некоторые из наших игр были буквально интегрированы в процесс туристического потребления. Так, например, участниками ряда проектов стали надувные персонажи мультфильмов Уолта Диснея, окрашенные нами в золотой цвет (чтобы соответствовать дворцово-парковой скульптуре Петергофа), пытавшиеся это «место радости» (по определению В.В. Знаменова)

превратить в Диснейленд. Одним из самых удачных в этом цикле стал проект «Экскурсия для Золотой Дубины» – одетый во фрак молодой человек, держащий в руках надувную дубину Геракла и болтающий по мобильному телефону, пристраивался к группам позирующих для фотографа туристов. Или многочасовой перформанс «Золотые шары», когда бесцельное скатывание золотых мячей по террасам фонтана Золотая гора собирало группы напряженно ожидающих наблюдателей. Никакого события не случалось, ожидание зрителей было обмануто. У туристов,



◀ *“мето-лётности”. Проект “Пирамида”. 1999 г.* ▶



кроме разочарования, наши действия ничего не вызывали, а для нас это был увлекательный аттракцион, в котором мы поменялись местами со зрителями – мы наблюдали и фотографировали ожидание чуда. Мне кажется, что модель Диснейленда, куда зритель приходит с целью «употребить» культуру, как гамбургер в Макдональдсе, бесперспективна и исчерпана.

Особенность «мето-лётностей» заключалась еще в том, что у каждого проекта был автор идеи и фотографы, которые могли во время съемки придумать вытекающую из реализуемого образа свою идею и работать уже над ней. Порой возникал увлекательный творческий диалог. Поэтому фотографии разных авторов одного и того же перформанса могли нести совершенно отличное друг от друга содержание. Говоря о 20 проектах, я имею в виду именно 20 исходных идей, которые превратились в 150 самостоятельных произведений, показанных на выставке.

Такая «саморазвивающаяся» сетевая структура «мето-лётностей» не была случайной. В проекте я изначально манифестировал подобие двух творческих методов и сфер деятельности – садово-паркового искусства и информационной архитектуры, как сегодня стал себя осознавать вебдизайн. Поэтому особое внимание уделялось выделению карты наших «мето-лётностей» на фоне карты парка. Все места, где мы работали, были отсняты на видеокамеру с установленными табличками, на которых значился порядковый номер «ассоциативной вспышки».

В 2001 году мы привезли в Петергоф очередную группу учащихся Мастерской на летнюю практику. Идеи, рожденные в «мето-лётностях», превратились в цикл учебных заданий, основным из которых стало проектирование парка – создание маршрута путешествия в мир художественных ассоциаций. Но жили мы с детьми уже не во Фрейлинском корпусе, как во время проекта «мето-лётности», а далеко за пределами Старого Петергофа в рабочем общежитии, которое оставило самое яркое впечатление у ребят, перекрывшее все другие

◀ *“мето-лётности”. “Золотые девочки”.*  
*“мето-лётности”. “Экскурсия для Золотой Дубины”.* ▶





образы Петергофа. К жизни были вызваны другие идеи. От этой поездки у меня в памяти осталась картина бурочерной от железистой воды душевой и звук монотонного чтения рассказов Даниила Хармса старшими девочками в туалете (чтобы не мешать спать маленьким). Результатом практики стали проекты индустриального и мрачного футуристического характера. Через год была закончена работа и над самым большим объектом из созданных учащимися за всю историю Мастерской. Им стал интерактивный макет подземного «Диггер-Парка» Даниила Ганжинова (это его когда-то поразила встреча с вороной). Макет был заполнен абсурдными техническими аттракционами, включающимися без видимого контакта «волшебной палочкой» (магнит, укрепленный на палке, замыкал электромагнитное поле и включалось очередное устройство). Этот парк – порождение уже другой культуры, совсем иначе представляющей «место радости». И у меня это не вызывает никакого внутреннего протеста, потому что и петергофский и версальский парки должны были поражать мощью и богатством, удивлять диковинками и интеллектуально развлекать. «Диггер-Парк» мы показали на выставке “Мастерская художника. 20 век” в Третьяковке как модель медиа аттракциона, не вспоминая о предыстории его появления (см. 86 стр.).



**М**узей как территория для интеллектуальной игры! Эта идея, рожденная в Петергофе, окончательно оформилась в 2004 году в проекте «GAME-ART» в Эрмитаже, а саму игру я назвал “Great Museum Game (GMG)”. Проект был осуществлен во время очередной весенней

◀ *“тето-лётности”. Съемка мест “ассоциативных вспышек”.  
Участники проекта.*

практики в Эрмитаже. Для большинства детей нашей группы (19 человек) поход в Эрмитаж должен был состояться впервые. Мы оказались перед проблемой – как за неделю показать Эрмитаж? Конечно, можно было бы ограничиться несколькими экскурсиями, но мы превратили проблему в проектную задачу. Формой этого проекта и стала ролевая игра в музее, запустившая познавательный механизм у ребят в полную силу. Более того, они не только познакомились с Эрмитажем, но и стали чувствовать себя в нем, как «рыба в воде», вычисляли кратчайшие маршруты к нужным им произведениям (не то, чтобы заблудиться!), самостоятельно планировали работу и могли рассчитать время, чтобы собраться вовремя перед закрытием музея. Конечно, каждый день мы начинали с совместной прогулки по залам, после которой ребята готовились к очередному этапу игры уже самостоятельно. Это замечательное ощущение для педагога – бродить по Эрмитажу, то тут, то там встречая своих учеников, которые знают, что им делать и только стремятся поделиться с тобой каким-нибудь удивительным открытием. Разве это не прекрасно?!

Опишу процесс подробнее. Сама игра представляла собой гибрид настольной и ролевой формы. Настольная форма развивала игру – каждый участник, делая очередной ход, бросая кубик и перемещаясь по клеткам, получал очередное задание. А ролевая форма развивала и определяла содержание игры – каждая роль вбирала в себя всю, связанную с ней, информацию.

Западноевропейское искусство в Эрмитаже находится на двух уровнях. На нижнем уровне представлено наследие античности, а на верхнем размещено искусство, вырастающее над античным, интерпретирующее найденные следы «Атлантиды» уже в эпоху Возрождения. Лоджии Рафаэля лучше всего иллюстрируют эту ситуацию – они расписаны художником, отталкивающимся от образов, раскрытых во время раскопок в римских гротах (отсюда и название – гротески). В соответствии с этим, ролевые персонажи представляли образы античности. А действовать каждому персонажу надлежало на другом уровне, в другое время, среди миров,

*“GAME-ART”. В Лоджиях Рафаэля. Гос. Эрмитаж. 2004 г. ►*





созданных западноевропейскими живописцами, начиная с Возрождения.

Игра начиналась в Лоджиях Рафаэля, а конечным ее результатом должны были стать новые гротески. Сначала мы разыграли маски. Каждый участник получил карточку своего персонажа. Затем, после первой обзорной прогулки по Эрмитажу, мы предложили ребятам выбрать по своему предпочтению какой-либо зал, чтобы стать его хранителем. Организационной особенностью игры была необходимость выполнения каждым участником двух функций – маски и хранителя.

Каждый зал был представлен в игре отдельным игровым полем, прямоугольником с рамкой из квадратиков. В центры этих прямоугольников хранители каждый день выкладывали новые рисунки, представляющие контексты, с которыми должны были взаимодействовать маски. А взаимодействовать они могли, только детально зная все о своей роли, и выбирая те или иные нужные свойства. Поэтому каждая маска пыталась найти все, связанное со своей историей на античных вазах, монетах, скульптурах, саркофагах. Попасть на свое игровое поле можно было из Лоджий Рафаэля, вводного распределительного раздела, обеспечивающего случайное распределение игроков по полям.

◀ "GAME-ART". Игровые поля – залы музея.

Задания выдавались трех видов: представление ситуации в форме комбинации атрибутов маски и мира, куда она попала (1), изображение сцены, раскрывающей происходящее в иллюстративной форме (2) и, собственно, гротеска, в котором персонаж, как кентавр, включает в себя значимые элементы мира, с которым взаимодействовал (3). Интригой игры GMG является неожиданность столкновения разнородных образов (семантических организмов), сложившихся в разные эпохи. А их смысловая и художественная гармонизация, претворение в органичную систему являлись ответом на задание.

Например, Тритон (морское божество) находится в зале художника Ф. Снейдерса, а конкретным заданием для него является показать в форме сценки попадание в натюрморт с пойманной рыбой. В ответ на эту провокацию, в рисунке Тритон превращается в бывалого рыбака, помогающего грузить рыбу. Что делать Немезиде в картине нидерландского художника «Менялы», как не обещать возмездия «злым стяжателям». Как показать символические атрибуты встречи Медузы Горгоны и охотника с картины кого-то из малых голландцев? Эрмитаж переполнен примерами, которые позволяют научиться искусству



*Л. Гусева "Тритон, попавший в картину Ф. Снейдерса". "GAME-ART".*



объединять несоединимое по декоративным рельефам и росписям интерьеров, гобеленам, мебели, посуде, украшенным трофеями, гербами, аллегориями. Такое задание заставляло включать в круг своих интересов и декоративно-прикладное искусство. И, наконец, гротеск раскрывал возможность изобретать сложнейшие изобразительные ребусы.

Каждому шагу по клеткам игрового поля соответствовало очередное изображение. В зависимости от игровых обстоятельств получилось от 6-ти до 8-ми рисунков (каждый участник сделал 6-8 шагов). Участники, в соответствии с последовательностью своего продвижения по клеткам, склеили рисунки в вертикальные полосы и объединили арабесками или декоративными элементами. Получились новые гротески. Ребята подняли их вертикально, держа в руках. Мы сфотографировали эту импровизационную выставку в Лоджиях Рафаэля и на этом собирались закончить игру. Но запущенный процесс остановить уже не могли. «Маски» продолжали играть, а после приезда в Москву стали собираться и ждать продолжения! Но, увы, продолжить игру в Москве мы уже не смогли.

Впечатление этот проект произвел на всех нас сильное и, даже сейчас, спустя несколько лет, мало кому известное слово «гиппокамп» (название одной из масок, *Hippocampus*, мифологический морской конь с рыбьим хвостом) вызывает бурную реакцию и поток эмоциональных воспоминаний у бывших игроков.

Проект «GAME-ART» и саму игру «GMG» мы неоднократно представляли на различных конференциях специалистам – музейным педагогам. Нам видится большое будущее у такой формы творческого познания, осуществляемой на основе музейных собраний. Но надо понимать, что в каждом конкретном музее может складываться только уникальная игровая форма – универсальной схемы здесь быть не может.

Почему-то конструирование символов, создание аллегорий и гротесков остаются за рамками художественного образования. На первый взгляд, все понятно – к этим формам относятся осторожно, потому что за ними

◀ *Монтаж гротесков в Лоджиях Рафаэля (Т. Головки). "GAME-ART".*



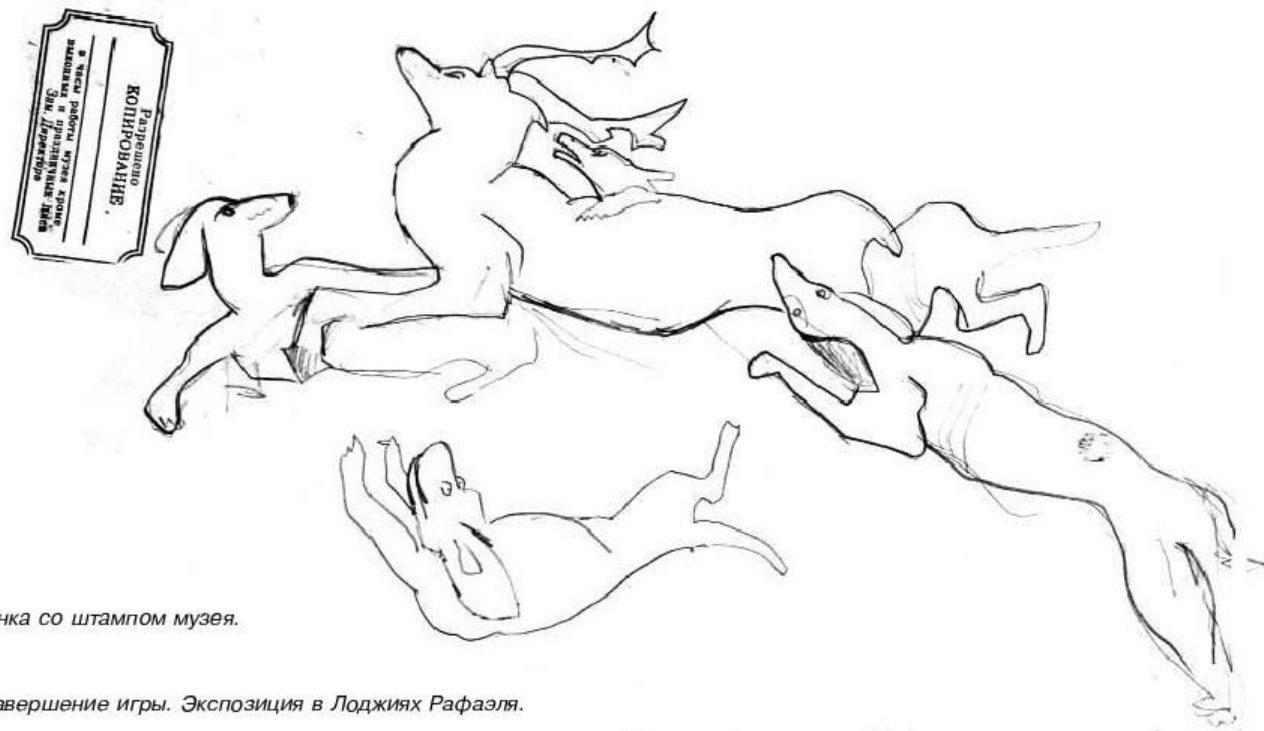
просматривается угрожающая фигура отвратительной Эклектики, олицетворяющей собой безвкусицу и бессмысленное нагромождения разнородных частей. А если это нагромождение не бессмысленное? Опыт искусства XX века, дадаизм и сюрреализм, поп-арт и концептуальное искусство используют именно такой метод смыслообразования – невероятное, порой абсурдное сочетание предметов. Не художественно-пластическое воплощение образа, а игра со смыслами, интеллектуальное творчество определяют существо этих направлений художественной мысли. Но тогда, если говорить об интеллектуализации современного художественного процесса и соответствующего ему образования, только обращение к гротеску и аллегориям позволяет различить традицию интеллектуального творчества, рожденного в глубокой древности. Например, открытый еще в Римской империи способ демонстрации победы – трофей (столб, украшенный отбитым у врага оружием, устанавливаемый на поле боя). В композициях, составленных из доспехов, утвари, цветов и фруктов, самое главное – это ценность материалов и качество обработки, их происхождение, то есть их значения, а не впечатления, создаваемые светотенью. Другой, не менее интересный пример – это так называемый композитный ордер (лат. *compositum* – составной, сложный), изобретенный там же, в Древнем Риме, объединяющий два других ордера – коринфский и ионический, и дополненный скульптурными деталями. Таких примеров в Древнем Риме и на эллинизированном походами Александра Македонского Востоке можно найти множество. Для европейской цивилизации именно тогда складывался опыт объединения в единую структуру изначально не связанных объектов, продолжавший развиваться уже в эпоху Возрождения. Но только в начале XX века удалось выявить фундаментальную основу порождения смысла таким методом. Оказалось, что здесь нужно стремиться не к соподчинению, а к противопоставлению. Так мы вообще воспринимаем и понимаем что-либо: белое будет абсолютно белым, только на абсолютно черном фоне.

*“Симплициссимус”. Гротески М. Курцер. “GAME-ART”. ►*



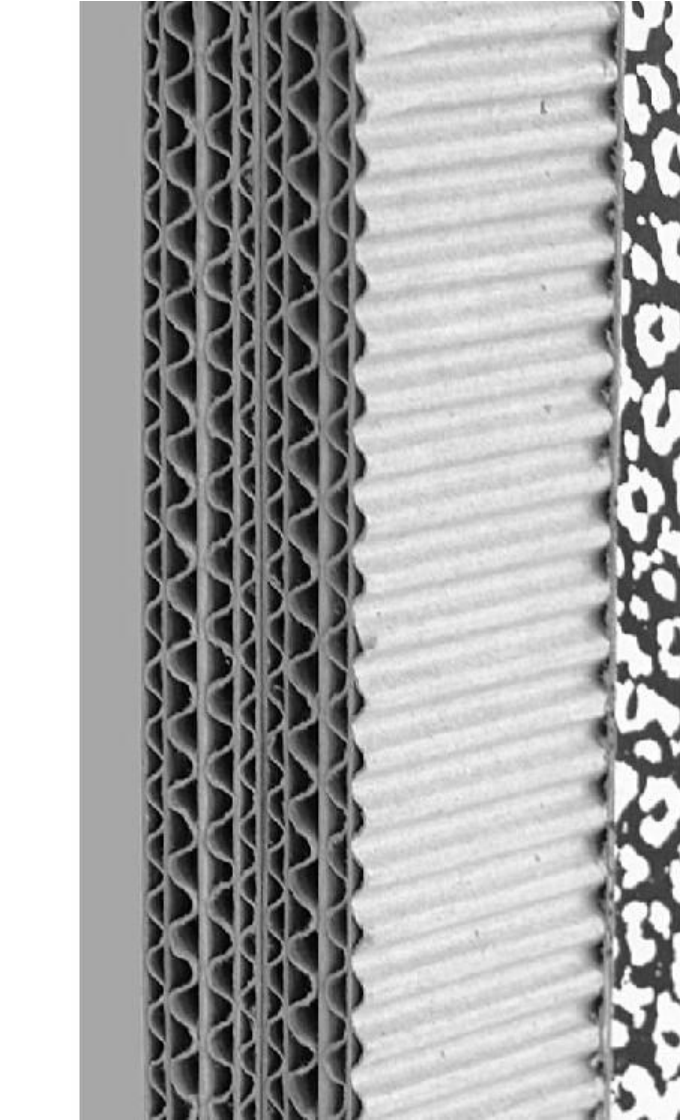


А как вообще работает познавательный механизм? Каким образом создаваемое художником содержание воспринимается зрителем? Это направление мысли приводит нас в сферу семиотических знаний, кибернетики и других «умных наук», которые создают основы нового миропонимания, необходимого для любой профессиональной деятельности (продуктивной и ответственной) в современной культуре.



Фрагмент рисунка со штампом музея.  
"GAME-ART".

◀ "GAME-ART". Завершение игры. Экспозиция в Лоджиях Рафаэля.



**З**десь мы подходим к одному из наших основных проектных направлений, тоже имеющему характер интеллектуальной игры, и непосредственно связанному с опытом организации разнородной информации в единую систему. Я лично для себя определяю это направление как кибернетическое творчество (в современном понимании кибернетики – науки о «связи и управлении в машинах и живых организмах»), хотя это может быть и достаточно уязвимое определение. Символом этого художественного направления я вижу кентавра, одного из ключевых персонажей античной мифологии. Глядя на него, мы можем легко определить известные нам части – вот лошадиная, вот человеческая, но вместе они составляют совершенно новую сущность, для которой есть только одно объяснение – это кентавр. Такая же проблема существует и с направлением творчества, соединяющим большинство известных и новых форм художественного выражения в единую информационную форму – «книгу художника».

Меня познакомил с этой формой в 1996 году Андрей Суздаlev, участник ОХМ, занимавшийся в «Свободных мастерских» у Веры Дажиной, а потом принимавший участие в проектах нашей Мастерской. На меня это занятие Андрея не произвело особого впечатления – ну интересные макетные игрушки, не более того. На следующий год в рамках проекта «Музейная Лаборатория», который я пытался осуществить с помощью Центра Современного Искусства Сороса в Москве, я собирал интересные инициативные проекты музейного характера. В одной из заявок был «Музей-мастерская книги художника», который предлагал создать художник Леонид Тишков. Я отправился к нему – смотреть музей. В мастерской Тишкова при входе на слегка покосившемся стеллаже лежали и стояли неопрятными группами объекты – самодельные книжки. Проект музея был тоже «самодельным». В электронный депозитарий Музейной Лаборатории этот проект вошел, но не более того. А вот идея

создания книг из разных материй мира (Тишков увлеченно рассказывал о книгах из льда и лепестков сливы...) мне показалась грандиозной! Но пока это было только впечатление от идеи.

Вскоре после этого А. Суздаев принес мне новые опыты с книгой художника, сделанные из гофрокартона. И тут мне в голову пришла идея – не лепестки сливы и лёд составляют сегодня мировую ткань, а информация, находящаяся в постоянном процессе превращения из реальной, осязаемой в электронную, виртуальную и обратно,

информация, воплощаемая в самых невероятных формах и материях. И с ней, с этой основной материей современного мира, надо учиться работать. Было найдено направление, куда развивать идею книги художника, которое и определило все наши дальнейшие опыты.

Очень скоро подвернулся случай, позволивший закрепить эту идею в материальной форме. Готовилась выставка в Манеже, и меня пригласили сформировать молодежный раздел (мы назвали его "Мульти"; проект осуществлен не был). Я попросил Андрея сделать каталог из гофрокартона и включить в него дискету с описанием проектов, разделив информацию – часть на картонно-бумажном, а часть на электронном носителях. Так у нас появился первый картонно-электронный гибрид. Это был 1997 год.

Вскоре я предложил Андрею показать его способы работы с картоном учащимся в нашей Мастерской. Он согласился и провел показательное занятие с группой старшеклассников, готовящихся к дипломной работе.





*Е. Комарова "Книга-шар". 1998 г.*

После этого у нас и началась работа над книгой художника. Самым существенным было то, что книга художника стала реальной основой интеллектуального творчества в нашей Мастерской.

Один из учащихся этой группы, Родион Черниевский, сделал дипломную работу, значительно развившую технологию и методологию, показанные А. Суздалевым. Его дипломом стала серия книг–трансформеров. Получились очень удачные, философские работы, которые мы постоянно показываем на выставках.

Но не только с гофрокартоном работали наши авторы. Постепенно стали появляться полихромные и полифактурные произведения, объекты, включающие в себя медианосители, или «навороченные» синтетические произведения инсталляционного характера.

**П**ервую нашу выставку книги художника мы организовали в 2001 году в Краснопресненской школе. За несколько лет, с 1997 по 2001 год, у нас скопилось много работ, появилось новое понимание значения этого направления, и мы предложили сделать выставку. Идею поддержали все педагоги школы с условием, что выставка будет включать в себя ретроспекцию учебных заданий за 50 лет, связанных с книгой – книжных иллюстраций и макетов, хранящихся в музее школы. Это была отличная возможность сложить выставку музейного дидактического типа. К двум основным разделам – ретроспективному и «книге художника», мы добавили еще один – «народную книгу», состоящую из девичьих дневников, песенников, дембельского альбома, разукрашенных тетрадок и т.п.. Выставку объединял информационный раздел, рассказывающий об истории книги.

Эта выставка позволила нам поместить книгу художника в русло истории книгопечатания, в контекст основной информационной технологии человечества, и, следовательно, продемонстрировать, что книга художника – это явление информационной культуры, а не перманентная форма

современного искусства. В этом смысле раздел «народной книги» демонстрировал глубинные основания «нарративного» творчества, в рамках которого развивается книга художника. Собственно, выставка 2001 года сложилась в достаточно эффективную форму показа книги художника, которая требует большой разъяснительной работы, продуманного позиционирования на фоне разных контекстов, специальных экспозиционных усилий.

Эту выставку посмотрела Ольга Сеницына, в то время заведующая Залом литературы по искусству ВГБИЛ им. М.И. Рудомино, увлеченная книгой художника. О.Сеницына предложила нам провести творческое занятие на эту тему для детей у нее в зале. В ответ мы предложили совместить этот мастер-

класс с семинаром для специалистов в области художественного образования. Так и сделали. Проект с книгой художника вступил в новую фазу. Перед нами стояла задача провести занятие для смешанной группы детей – разного возраста, разной художественной подготовки, из разных студий. Была определена продолжительность занятия – 2 часа 30 минут, время, за которое мы должны были получить результат и выставить его для

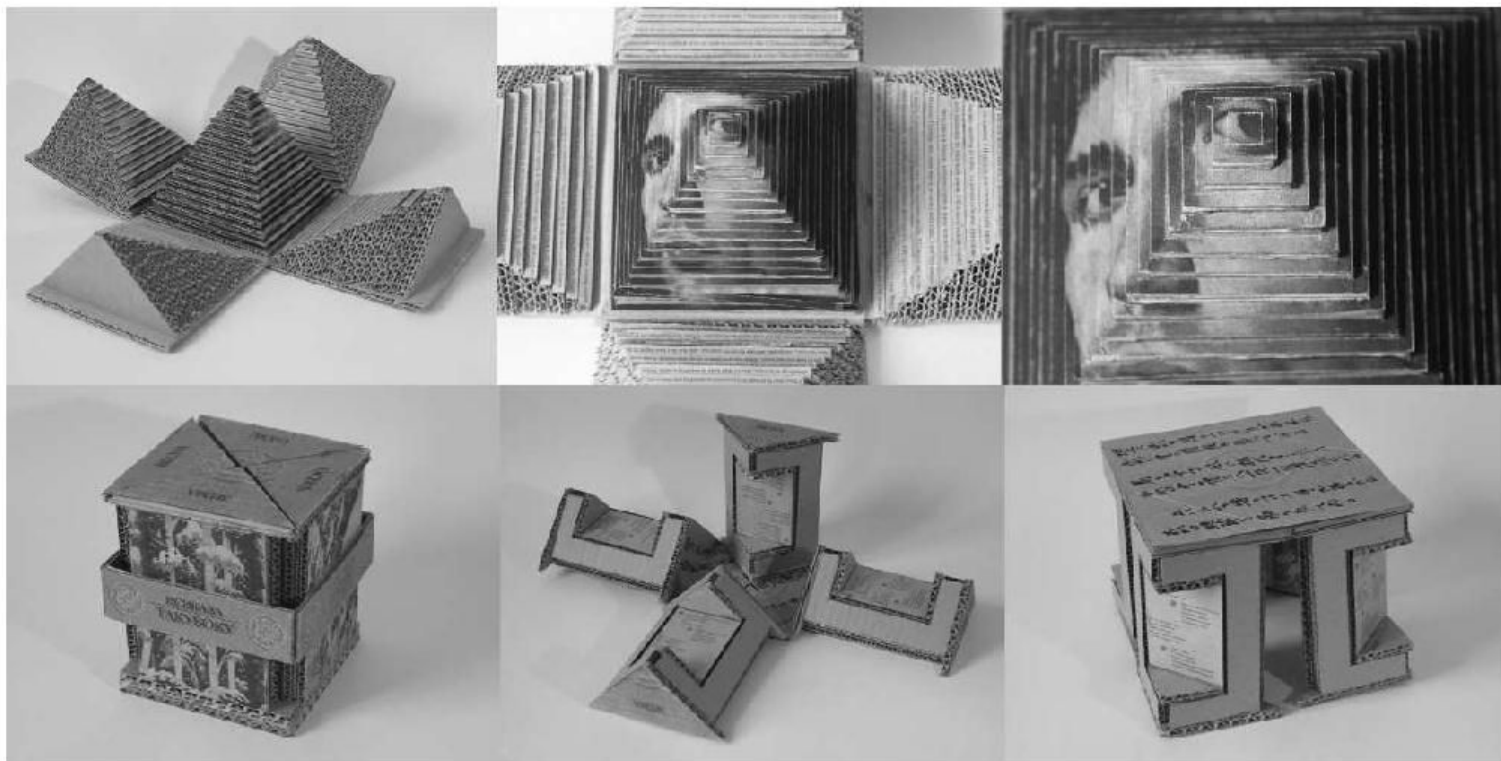


*Выставка «Книга художника». 2001 г. КДХШ*



Выставка "Книга художника". КДХШ. Витрина с "народной книгой".





*Р. Черниевский. "Вавилонская башня" и "Поэзия И. Такубоку". Книги-трансформеры. 1998 г.*



обсуждения, так как сразу же начинался семинар для специалистов.

Для введения учащихся в проблематику и выдачи задания я решил использовать электронную презентацию. Время презентации я рассчитывал на 30 – 40 минут, за которые нужно было сформировать творческую мотивацию у ребят, дать самые общие представления о семиосфере, коммуникации, истории книги, проблемах современного информационного дизайна, цветовой символике. Заканчивалась презентация выдачей задания и установкой на экране часов, полный оборот стрелок которых составлял 90 минут. Сегодня эта презентация знакома уже многим – она легла в основу электронной образовательной системы «Книга художника», которую мы с Татьяной Селивановой издали на CD в 2004 году. Тема формулировалась так – «Я – книга». «Карта себя» превратилась в более сложную информационную структуру. Авторам предстояло рассказать о себе с помощью символической системы, состоящей из знаков, изобретенных ими и палитры своих цветовых предпочтений. Эту символическую систему нужно было организовать в виде пространственного объекта, разворачивающегося в продуманной последовательности (последовательность чтения книги художника). Эксперимент получился – мы уложились во время, собрали урожай книжек и выставили их в витрины. Мы показали, что книга художника является не просто оригинальным проектом, а «многофункциональной» формой, включающей в творческое образование наиболее актуальное содержание современной культуры. Состоявшаяся следом беседа о проблемах современного художественного образования не стала заметным событием и не имела

◀ Н. Селиванов, Т. Селиванова "Книга художника".  
Образовательная система на CD. Экраны. 2004 г.

никакого конструктивного продолжения, хотя была очень многолюдной и представительной. Но прозвучавшие выступления свидетельствовали о наблюдаемом всеми процессе изменения творческой мотивации детей. Я бы оценил ситуацию в художественном образовании в тот момент, как время начала осознания сложившейся за предыдущие десятилетия стагнации. До анализа, понимания и критики еще не дошло, но кризис почувствовали все.

За выставкой 2001 года и мероприятием в библиотеке Иностранной литературы последовала выставка в Государственном Центре Современного Искусства и ежегодные проекты на ярмарке интеллектуальной литературы «non-fiction» в Центральном Доме Художника. Но самую масштабную акцию мы осуществили на Летнем Книжном Фестивале там же, в ЦДХ в 2006 году, где за неделю мы провели серию мастер-классов, дискуссий и занятий для всех желающих посетителей Дома Художника. Наша экспозиционная инсталляция занимала все фойе. Но содержательную часть в этот раз мы не изобретали, а использовали то, что сформулировали на выставке 2001 года. Так, традиционную деятельность художника (как иллюстратора книги) мы представили в форме дискуссии, посвященной книгам для детей. Мастер-классы проводились «по образу и подобию» мероприятия в ВГБИЛ. «Народная книга» стала предметом специальной программы для публики – я проецировал на экран образцы этого жанра, увеличивая их во много раз. Кроме того, социальную открытость идеологии книги художника представлял проект «Трафареты».

«Трафареты» стали объединяющей дизайнерской идеей для всей нашей экспозиции. Книжки-раскладушки, собранные из трафаретных изображений, стена из металлических трафаретов и листы картона с



*Экспозиция "Книги художника"  
на Летнем Книжном Фестивале в ЦДХ.  
Общий вид. 2006 г.*



наслоениями трафаретных проб, обозначение разделов выставки, наконец, «Книга-город», объединяющая фотографии трафаретных изображений сделанных в городе, несли простую, но, как мне кажется, актуальную идею – «краски меньше – смысла больше». Из всех жанров искусства улицы трафарет является самым интеллектуальным. Если нет идеи, не ставится задача игры с контекстом, то нет и смысла делать трафарет.

Создание знаков и символов требует не только ясности мысли, но и лаконичности выразительных средств. Таким средством и является трафарет – одноцветное силуэтное изображение – знак. Трафаретные образы наносятся распылением краски из баллончика или тампоном через прорезанные отверстия в форме. Что особенно приятно – этот образ можно многократно воспроизводить в разных комбинациях, сочетая с другими трафаретами или любыми элементами, попадающими в одно поле зрения. Собственно, трафарет придумали с целью предельно упростить процесс множественного воспроизведения образа. Очень ясно можно определить и эстетические критерии для оценки трафаретных изображений, основу которых составляют выразительность графического силуэта и особенности, привносимые способом нанесения краски. Но главным критерием для оценки трафарета является его идея.

Я преднамеренно обратился к средству, которое стирает границу между жанрами и масштабами. Один и тот же трафарет может существовать в книге и в городе. Хотя смыслы, которые транслируют эти одинаковые изображения, при изменении контекста будут совершенно разными. Работая над трафаретами, мы провели одно

◀ Мастерская «Книги художника» на Летнем Книжном Фестивале. «Трафареты». Рабочая съемка. «ПРОЕКТ\_ФАБРИКА» 2006 г.

тематическое задание на тему «Автопортрет». В этом задании вместо ситуации «я – книга», формулировалась ситуация «я внутри книги». Здесь автор не держал в руках объект, на который проецировал свои зашифрованные идеи, а сам попадал внутрь объекта – в город, и на его «страницу» помещал образ себя самого.

«Трафарет» стал первым большим проектом нашей Мастерской, обращенным к темам индустриального мира. Проект был организован в жанре художественного workshop'a в индустриальной среде. Местом для его осуществления стало пространство бывшей фабрики, преобразованное в выставочный комплекс «ПРОЕКТ\_ФАБРИКА».

Техногенная среда обитания, в которой существует современный человек, определила содержание другого крупного проекта нашей Мастерской – «Роботы. Оптимистический дизельпанк». Проект сложился так. В 2006 году мы все соприкоснулись с творчеством Велимира Хлебникова, предвосхитившим цифровое будущее мира, в очередном тематическом проекте в жанре книги художника «ДВА/ТРИ», предложенном Андреем Суздалевым. Для этого проекта я сделал объект «+ или Книга памяти манифеста футуристов», включающий в себя компьютерные платы, шлейфы, работающий жесткий диск и множество других элементов. И, конечно же, всем ребятам тоже захотелось сделать что-нибудь из компьютерного лома. Другой частью предыстории «Роботов» стала работа учащихся над иллюстрациями к хлебниковской утопии – «Лебедия», которые делались в

М. Эрнандес "Автопортрет". Трафарет. 2006 г. ►





жанре традиционных для советской школы рисунков на тему «Город будущего». Творчество Хлебникова принесло нам образы футуристической техногенной утопии. Но форма проекта «Роботы» сложилась несколько позже, когда в одном из парижских книжных магазинов Татьяна увидела книгу-каталог коллекции японских роботов-игрушек 50 – 70-х годов. Наивное искусство японских дизайнеров и прикладников, в сочетании с миром технической утопии, синтезировало колоритные образы заводных «героев» и неунывающих «покорителей космоса», так напоминающих наших родных «Самоделкина», «Рама и Рума». Вот эта книжка и указала нам путь во времена нашего детства, оптимистические и наивные 60-е.

Идеология проекта «Роботы. Оптимистический дизельпанк» находится в среде утопических идей и размышлений, связанных с процессом преобразования мира с помощью науки и техники. Для нас, определяющих проектирование основой своей образовательной и художественной деятельности, понятие утопии объединяет многообразную историю проектных идей и опытов, разрабатываемых человечеством на протяжении всей своей истории. История утопии как выделенная проективная деятельность цивилизации, опирается на философию, социологию, дизайн, изобретательство, науку и технику, художественное творчество. Столь многообразный и продолжительный опыт выработал разные концепции отношения к будущему и его проектированию. И, в первую очередь, утопическим идеям, представляющим будущее как лучезарную справедливость, сложившуюся благодаря мудрой рациональности. Этому была противопоставлена антиутопия, раскрывающая тупики насилия и угрозу самоуничтожения цивилизации, развивающейся в таком направлении. «Мы рождены, чтоб сказку сделать былью», пелось в известной советской песне. Мы, потомки певших эту песню, знаем, что сказка превратилась в страшную явь. Поэтому обращение к утопии для нас еще и возможность построить отношения с собственной историей. Основным средством разработки и представления антиутопии становится художественное творчество – литература и кинематограф,

◀ Н. Селиванов "±. Или Книга Памяти Манифеста Футуристов". ▶  
Медиа инсталляция. Фрагменты и общий вид.

рассказывающие истории с позиции личности, попавшей в этот возможный вариант будущего. Естественно, антиутопия, как форма аналитически аргументированной рефлексии, использующей проектные методы, явилась практически единственным средством регулирования социальных программ развития. Внутри антиутопии техногенной цивилизации, в сфере научной фантастики постепенно сложилось идеологическое направление «киберпанк» – критикующее чудовищный мир реализованной техногенной сказки, выработанной индустриальным обществом. А уже внутри киберпанка в последние десятилетия выделилось стилистическое направление, обращенное к истории индустриального общества – «дизельпанк» (или его разновидность «стимпанк», steam, англ. – пар, «паропанк»), стремящееся с ироничной интонацией преодолеть





*Человек в шлеме. Фотография из немецкой технической энциклопедии. 30-е годы XX века.*

инновационной проектной деятельности, создающей продукты, которые далеко не сразу станут объектами товарно-денежных отношений (а могут и не стать вообще – достаточно вспомнить судьбы огромного количества изобретателей и художников, не получивших признания и достатка при жизни), нужна убежденность в исключительном значении твоих усилий. Иначе сделать ничего нельзя! Мы осознаем свою деятельность именно как инновационную, не включенную в какую-то сложившуюся форму рыночного обмена. Рынок творческих познавательных инноваций только складывается и пока остается утопической идеей. Поэтому нашу ироничную игру в дизельпанк, как и все другие начинания, поддерживает убежденность в абсолютном значении творчества как основы выживания цивилизации. Но

негативное отношение к технике. Вот игру внутри этого направления мысли мы и устроили в своем проекте. Но концептуально существенной для понимания нашей работы стало дополнение – «оптимистический», говорящее о нашем отношении к проектной деятельности в данных стилевых рамках. Дело в том, что для любой созидательной деятельности необходимо иметь мотивацию, которая опирается на чувство оправданности твоих усилий. В сфере артбизнеса эта оправданность определяется экономическим результатом. В современном искусстве, ориентированном на перманентные явления в политике, творческая мотивация определяется формулой – «я вам покажу!» (игровые мотивации по Э. Берну). А вот для

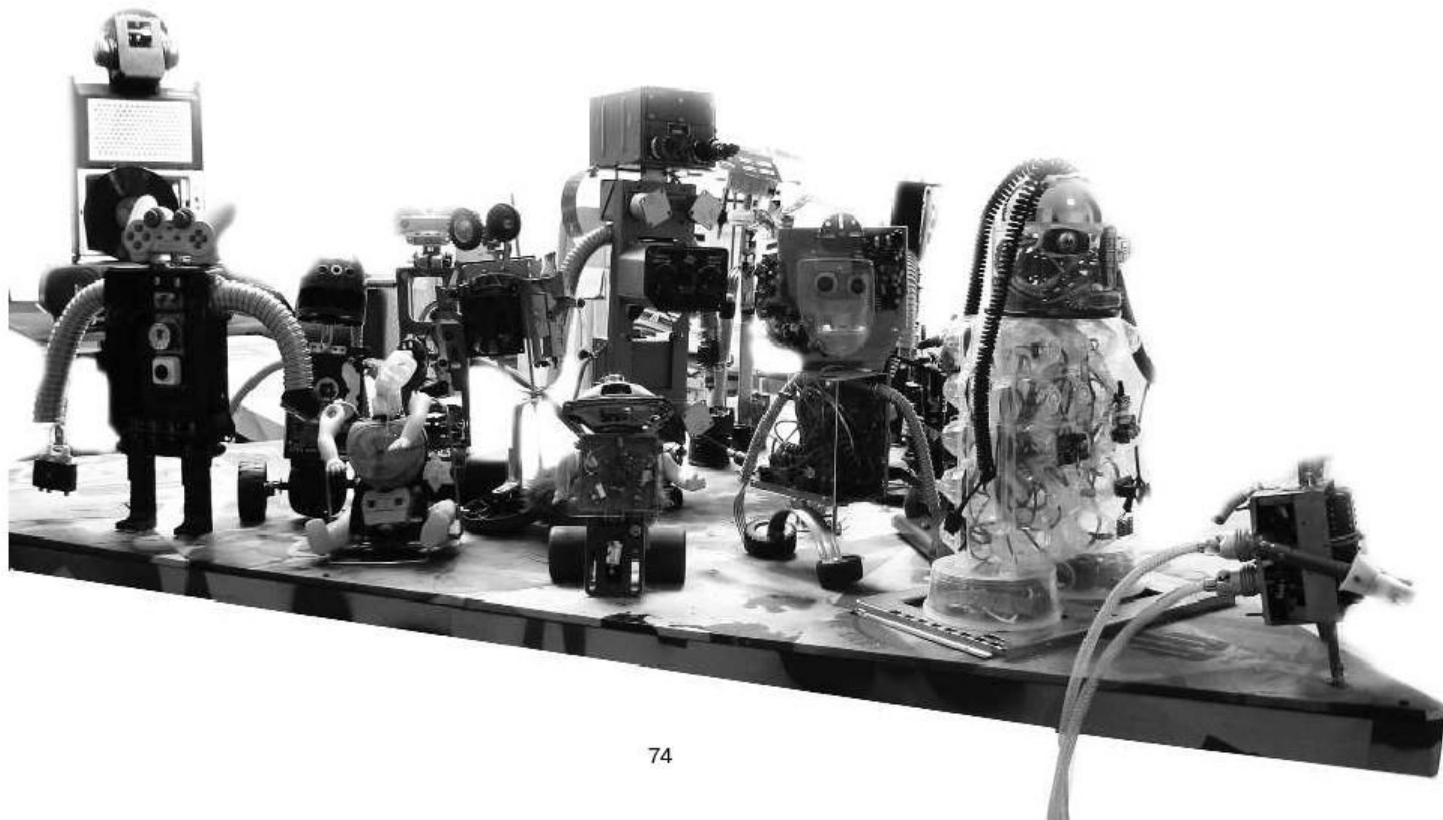


не творчества ради самоутверждения, саморепрезентации, навязывания себя и своего взгляда на мир любой ценой. Я убежден, что это – не актуальная сегодня позиция художника, загоняющая зрителя в угол непонимания, репрессивная по отношению к нему и бесперспективная для своего собственного развития. Я говорю о творчестве, регламентированном моральной ответственностью за следы своих художеств перед обществом и историей. Как и все «выходцы из СССР», я терпеть не могу слова «ответственность», но для художественного проектирования оно имеет вполне конкретное значение и исторический смысл. «Оптимистический дизельпанк» – ирония, объясняющая наше художественное кредо – проектирование, опосредованное культурно-исторической рефлексией. Не могу здесь не вспомнить о моей старой идее – «оптимизации иллюзий». Идеал иллюзорен и недостижим, но проектными средствами мы оптимизируем процесс его достижения, и только это процесс проектирования реален и продуктивен. «Оптимизация иллюзий» – так называлась инсталляционная выставка 1991 года в московском Дизайн-Центре на Пушкинской площади, на которой я показал оптические устройства, «оптимизирующие» световой поток в голографические образы. На буклете выставки – изображение человека в шлеме-противогазе с автономным источником кислорода, сидящего за письменным столом и, как ни в чем не бывало, занимающегося своими делами. Человечество построило индустриальный мир, и это делалось целенаправленно. Процесс техногенного развития вступает в новую фазу. Художник должен найти здесь свое место. Но не безумные футуристические фантазии или дискредитирующая любое проектирование критика будут определять его деятельность. Что-то другое – «оптимистический дизельпанк», например. Проект «Роботы» состоит из нескольких самостоятельных частей. Первое задание для ребят – придумать полезного робота и представить его в виде рекламного плаката с названием и девизом. Этот плакат мы затем фотографировали, и его уменьшенное изображение превращалось в обложку брошюры-инструкции по использованию робота. Ребята приняли



*Н. Селиванов "Робот ID: NAM 1932-2006"  
(памяти художника Нам Джун Пайка).  
Медиа скульптура. 2007 г.*

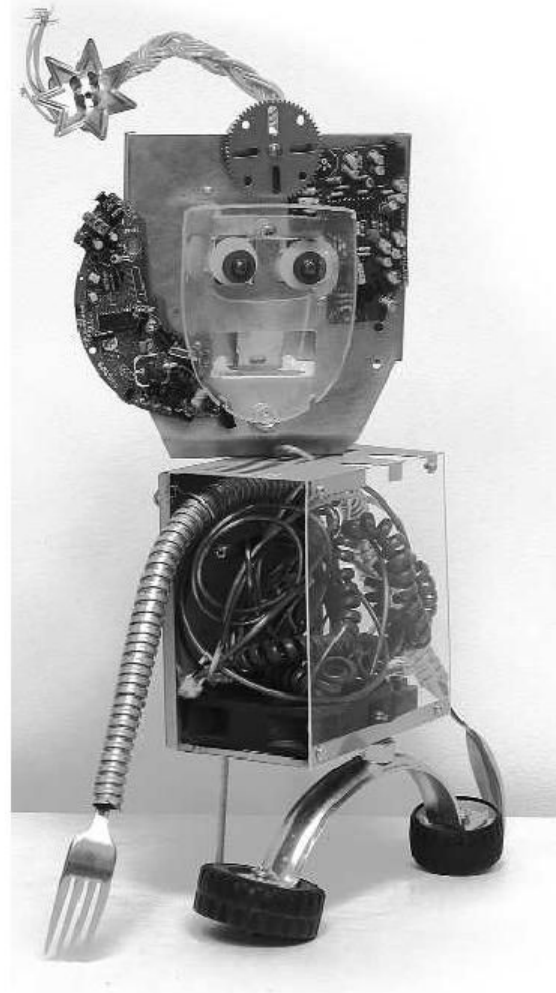
условия игры и изобрели группу спасателей галактики от космического мусора, разных «улучшателей» для сферы сервиса и образования. Некоторые проекты получились очень остроумными и неожиданными. Например, многоногий робот для обучения балету «Балероба» в 40 «волочковых» сил, или робот по имени «ЖРЯ» (Робот Живого Русского Языка), обучающий инопланетян правильно говорить по-русски. Интересное наблюдение. Маленький мальчик 6-ти лет из американской



семьи нарисовал робота, производящего продукты на конвейере. Он знает, что робот является частью конвейера. Любопытно, что индустриальное и социальное значение конвейерного производства для современных российских детей малопонятно! А для американского ребенка промышленный конвейер с раннего детства является частью картины мира. Для Инструкции нужно было описать функциональные свойства робота, разработать графический дизайн оформления, сделать иллюстрации и схемы. Эти Инструкции мы воспроизвели небольшим тиражом.

Следующее задание никак не пересекалось с плакатом и брошюрой. В центре Мастерской я положил на пол десятка полтора больших листов картона, на которые на протяжении нескольких недель собирался лом – детали электромеханических бытовых устройств, компьютерные платы, части игрушек и кукол, технические детали неизвестного предназначения и происхождения. Эта большая куча мусора все время своего существования представляла собой отличную игротеху и тренажер для фантазии. Из собранного постиндустриального хаоса ребятам предстояло достать своего «первочеловека», сложить его так, как подсказывала им конструктивная логика, эстетический вкус и фантазия. Подобный опыт мы уже осуществляли – из общей кучи кусков разных материалов и технических деталей нужно было собрать свою палитру, используя какой-то один принцип отбора – по подобию или контрасту, по цвету, по характеру поверхностей или очертаний, а затем из этой палитры сложить ассамбляж (я называю – рельеф). Это задание называлось «Татлин», прямо отсылавшее к первоисточнику – контррельефам Владимира Татлина. Критерием здесь выступал сознательно мотивированный отбор и эстетические характеристики сочетания элементов. В «Роботах» мы использовали тот же критерий.

Для экспозиции из объектов этой же кучи (из магнитофона и школьного проигрывателя) я сам собрал крупного робота, стараясь вторить образам Нам Джун Пайка, обаятельного и ироничного художника, в память о котором этот объект получил название – ID: NAM 1932-2006. Проигрыватель



◀ *“Роботы. Оптимистический дизельпанк”. Объекты. 2007 г.*  
*М. Карчевская “Робот-девочка”. Объект. 2007 г.* ▶

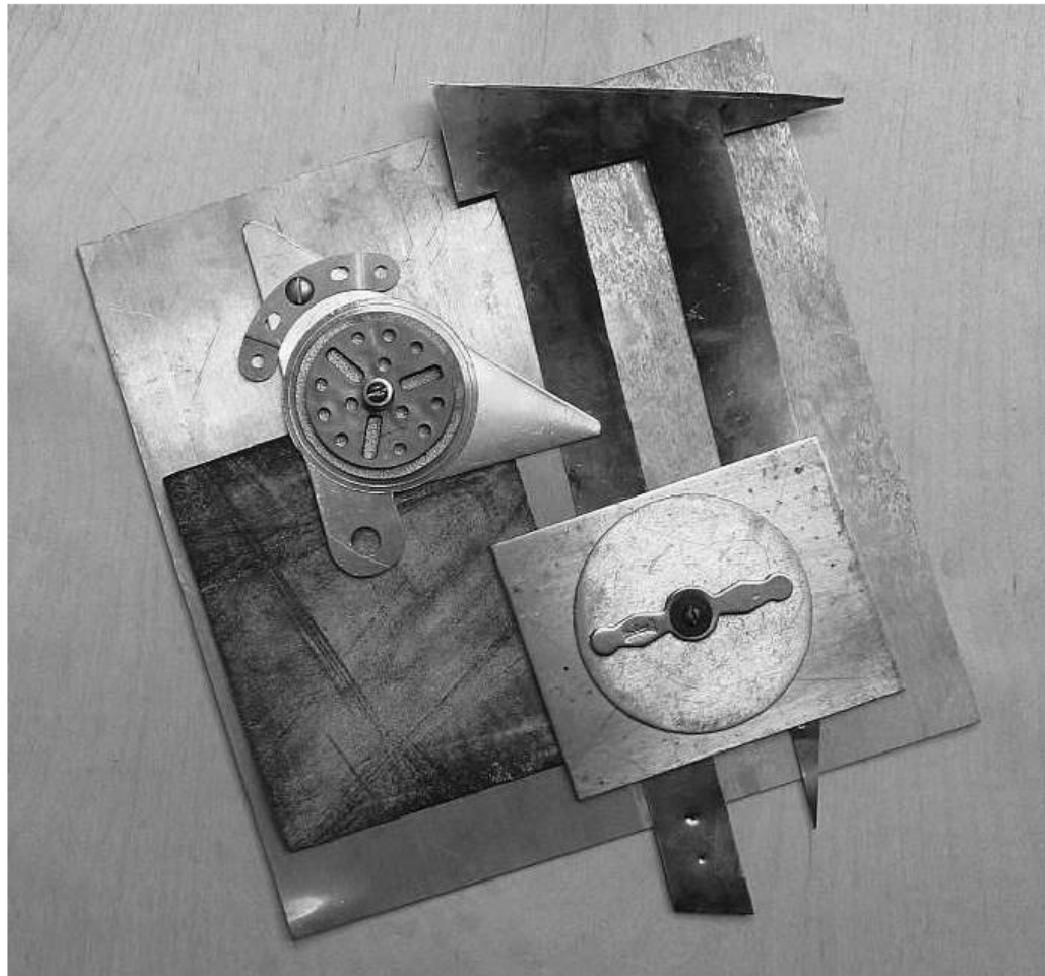


вращает виниловую пластинку, воспроизводя шуршание и щелчки – забытые звуки (а для наших учащихся и неизвестные), возвращающие нас в до-цифровой мир.

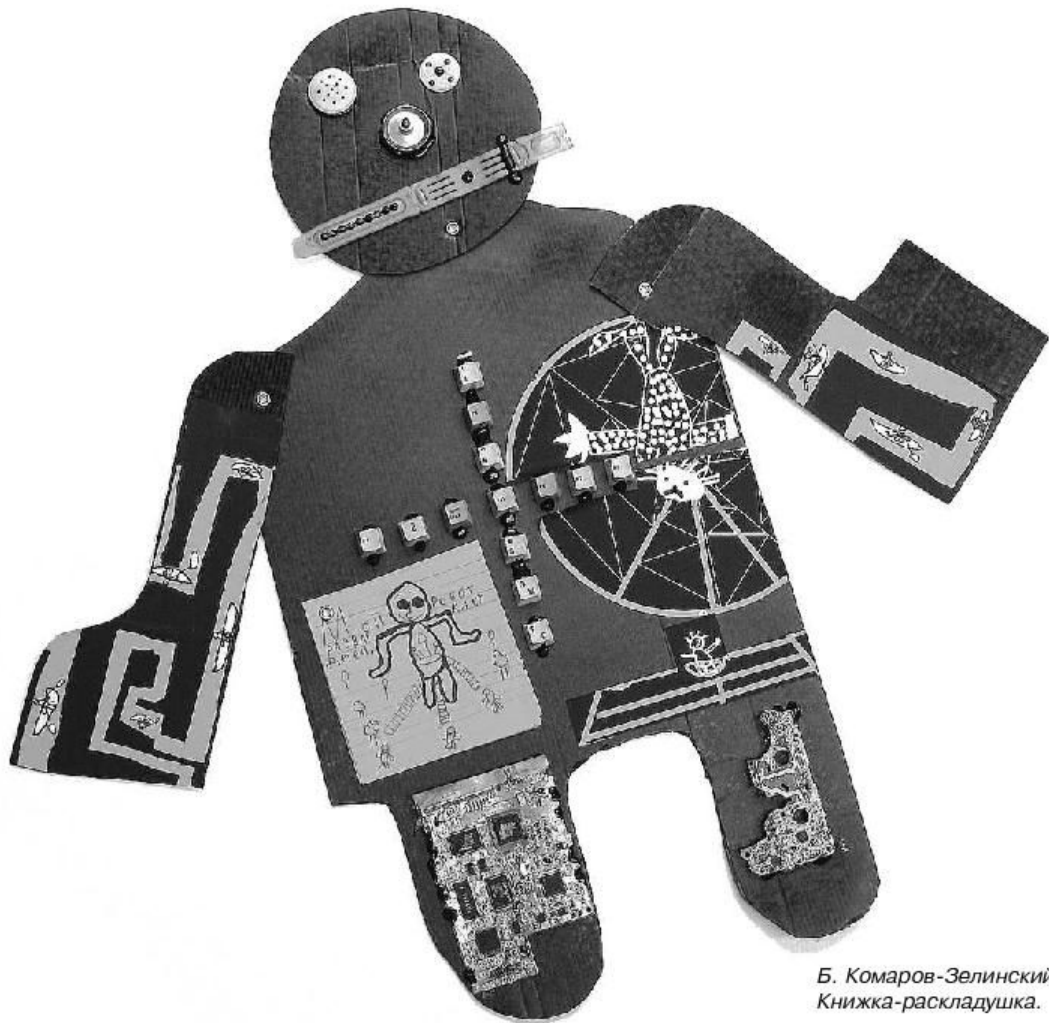
Все это я собрал в единую инсталляцию, которую мы и показали на очередной ярмарке «non-fiction'2007». А так как я рассказываю предыстории, то любопытной особенностью инсталляции стал кубический каркас из алюминиевых труб, когда-то являвшихся частью другой инсталляции, сделанной для художественной ярмарки АртМиф в Манеже (1993 г.), в центре которой вращалась электромеханическая скульптура – бронзовая кукла, символизирующая собой машинерию арт-бизнеса.

Наконец, младшие участники проекта сделали еще одно самостоятельное задание – книжку-раскладушку, объединяющую фигуру робота с его описанием. Эти книжки основывались на разработанном мной «осевом» принципе крепления – в одной точке. Например, на болт надеваются круглые страницы через отверстия, расположенные у края круга. Это позволяет развернуть страницы веером вокруг оси. Описанный мной объект – это «Блокнот дизайнера» с эскизами проекта, который я сделал в 1993 году – мой первый опыт сделать книгу художника. Я заменил болты люверсами, буквально повторив придуманный когда-то принцип в «Камушках» (о проекте «Паланга» см. ниже). А потом «Книжки-звери» (проект «Пера-ма – дальняя земля» 2006 года был посвящен пермскому звериному стилю) развили эту идею: люверсами я стал соединять картонные плоскости между собой за края, как у марионеток, чтобы была возможность поворачивать их в разные стороны. Появилась возможность разворачивать книжку в силуэтное изображение. Можно сказать, что книжки-роботы (как и «Книжки-звери») – это картонные марионетки, несущие на себе текст, изображения, мелкие технические детали и включающие в себя автономные книжки с описанием робота. Такая форма организации разнообразной информации хорошо согласуется с младшим возрастом авторов. Персонафикация образа и игровые свойства «марионетки» преодолевают естественную проблему создания сложного

◀ *“Роботы. Оптимистический дизельпанк”. Материалы для работы.*



*А. Колодяжная. Рельеф.  
Проект "Татлин". 2004 г.*



*Б. Комаров-Зелинский (8 лет). "Робот-аттракцион".  
Книжка-раскладушка.*

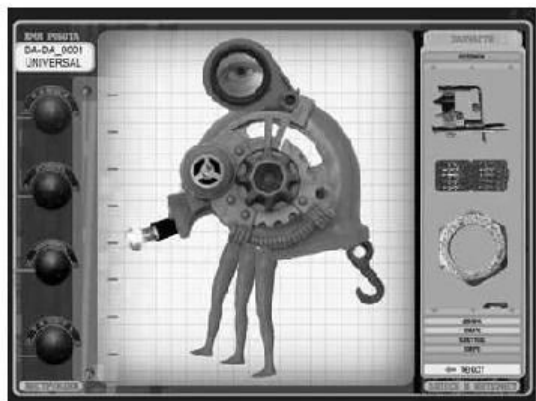
объекта – многоступенчатость и длительность работы над одним и тем же заданием.

На завершающем этапе проекта «Роботы» на свет появился виртуальный конструктор роботов. Мы с группой ребят уехали на весеннюю практику в Сиену, а занятия в мастерской остались проводить Федор Михайлов и Александра Селиванова, когда-то наши ученики, а теперь преподаватели. И у них возникла идея сделать виртуальный конструктор роботов – компьютерную программу, позволяющую собирать роботов из самых невероятных деталей. Что и было тотчас начато. В этом им помогал Василий Мулин, а потом и мы сами. Федор писал код и делал анимацию, Александра разработала дизайн, все искали нужные детали, чтобы их ввести в библиотеку конструктора. Но работа была закончена только осенью, после летних каникул. В своем законченном виде конструктор получил несколько библиотек деталей – неподвижных и движущихся, коллекцию звуков, которые можно присоединить к деталям, символических элементов. Стало возможным распечатать изображение собранного робота в виде обложки брошюры или плаката. Самым увлекательным получился процесс отправки робота в интернет на виртуальную выставку роботов. В момент «запуска» роботу присваивается идентификационный номер, который можно распечатать. И робот оказывается на выставочном конвейере. Найти его среди сотен других можно сразу по его номеру. Это очень увлекательно – сделал и тотчас же опубликовал!

Скорость обновления предметной среды, утрата близких вещей, составляющих древнейший культурный феномен – дом, обеспечивавший установление связей между поколениями, а вместе с ними и ощущение защищенности, идентичности личности и жизненной мотивации, поставили техногенную цивилизацию в ситуацию острого кризиса и выбора. Принимать свою историю, а вместе с ней взваливать на себя груз памяти и ответственности за своих «стариков», сохраняющих нас в границах человеческой истории или освободиться от этого груза и встроиться в

*Н. Селиванов "Блокнот дизайнера". Книга художника. ▶  
Фрагмент. 1993 г.*





качестве «микрочипа» в пост-гуманистическую мегамашину потребительской цивилизации? Не хочется превращаться в «микрочип»?! Поэтому мы, в рамках своей деятельности, стремимся преодолеть этот кризис с помощью доступных нам средств. Виртуальный конструктор роботов призван включить в сферу представлений ребенка предметный мир ушедшей эпохи, близкий его родителям.

Предметная среда, выраженная в наборе элементов для сборки виртуального робота, и дизайн рабочих окон демонстрируют общую эстетическую и идеологическую программу проекта «Роботы. Оптимистический дизельпанк», обращенную к 60-м годам XX века - времени, сформировавшему нас, но не известному современному ребенку.

**К**онструктор роботов находится в ряду других виртуальных конструкторов, создаваемых в Мастерской на протяжении последних нескольких лет. Это, наверное, наше главное ноу-хау в компьютерных технологиях. Суть идеи виртуального конструктора можно сравнить с древнейшим проектным инструментом – ящиком с мокрым песком. На песке можно делать наброски будущей постройки или конструкции, легко стирая и выравнивая поверхность для нового варианта. Такая легкость и необязательность проектного поиска, не сохраняющая промежуточных решений, и, тем самым, не превращающаяся в механизм навязывания самому себе траектории развития проектной идеи, становится колыбелью оригинального и глубоко осмысленного проекта.

Виртуальный конструктор так же, как и ящик с мокрым песком, позволяет делать множество вариантов, не фиксируя их. Но, в отличие от ящика с песком, цифровой конструктор дает возможность понравившийся вариант распечатать или, как конструктор роботов, отправить на выставку в интернет.

Ясная концепция виртуального конструктора сформировалась для

◀ Ф. Михайлов, А. Селиванова "Виртуальный конструктор роботов".  
Экран и объект из библиотеки конструктора (паяльник). 2007 г.



обучающей электронной системы «Книга художника», о которой я рассказывал выше. Там были разработаны несколько конструкторов, дающих возможность подумать над формой трехмерного объекта, конструировать символы, моделировать колористическое решение, включить в модель движущиеся детали и, наконец, просто поиграть сразу со всем этим в конструкторе «Свалка».

Все эти конструкторы являются маленькими программками, созданными для выполнения очень небольшой, но четко определенной задачи. Цель каждого конструктора – раскрыть смысл какого-либо аспекта художественной деятельности.

Особое направление для развития наших виртуальных конструкторов сложилось в творческой образовательной программе, посвященной искусству русского авангарда «next.tretyakovgallery.ru». Здесь целью конструкторов стало раскрытие творческого метода конкретного художника. Оказалось, что виртуальные конструкторы – единственные на сегодняшний день интерактивные инструменты, позволяющие как-то понять искусство авангарда, закрытое для восприятия молодежи. Участвуя в «next.tretyakovgallery.ru», несколько наших учеников разработали виртуальные конструкторы «Родченко», «Татлин», «Чернихов», «Чашник», «Агитплакат», программное обеспечение для которых разработал Федор Михайлов. Каждый из конструкторов демонстрировал особенности художественной методологии, становящейся понятной и «осязаемой» в процессе творческой деятельности, создания своих собственных образов в русле какого-то определенного языка искусства авангарда.

Программа «next.tretyakovgallery.ru» была придумана и реализована Еленой Герасимовой (руководителем детской творческой мастерской ГТГ), Татьяной Селивановой (как руководителем группы по информационным технологиям Института художественного образования РАО) и мной в 2006 году в рамках празднования 150-летия

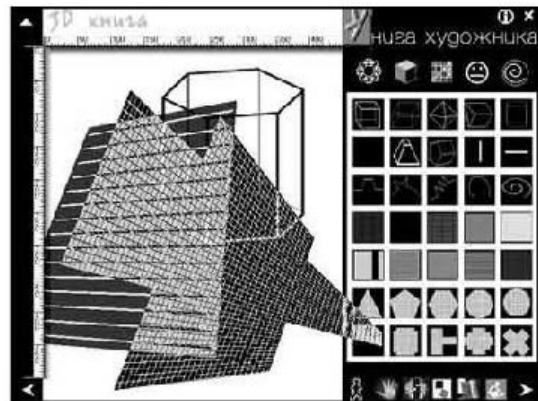


Рисунок на мокром песке. ►  
CDRom "Книга художника". Один из виртуальных конструкторов.



Третьяковской галереи. Это один из первых крупных музейных образовательных проектов для молодежи у нас в стране, построенных на основе медиа технологий. Суть программы – интерпретация произведений русского авангарда в медиа формах. Молодые авторы приглашались нами не на искусствоведческую программу, а в тематический художественный проект, включающий теоретический образовательный модуль.

Этот модуль знакомил с двумя историями – историей русского авангарда (автор курса – Е.Герасимов) и историей медиа технологий (автор и куратор – Н.Селиванов). Работа над историей медиа технологий в программе «next.tretyakovgallery.ru» стала важнейшим этапом для меня и для проекта развития Мастерской, она позволила увидеть нашу

деятельность совершенно в ином свете.

Вдохновила и поддержала меня на этом пути профессиональный историк, увлеченно занимающаяся историей технологий, в первую очередь, историей диафильма, Анна Котомина, подготовившая основные лекции по истории до-индустриальных медиа. Я же собрал лекции, связанные с информационными технологиями. Прочитирую вступление ко всему циклу лекций «МЕДИА», которое раскрывает наше понимание медиаобразования.

«Человеческий опыт создавать образы и звук с помощью сложных технических устройств имеет удивительную и многовековую историю. Это история идей, которые находили свое воплощение с помощью остроумных устройств, гениальных изобретений, предприимчивости, творческой страсти и случайностей. Эти устройства изменили мир,



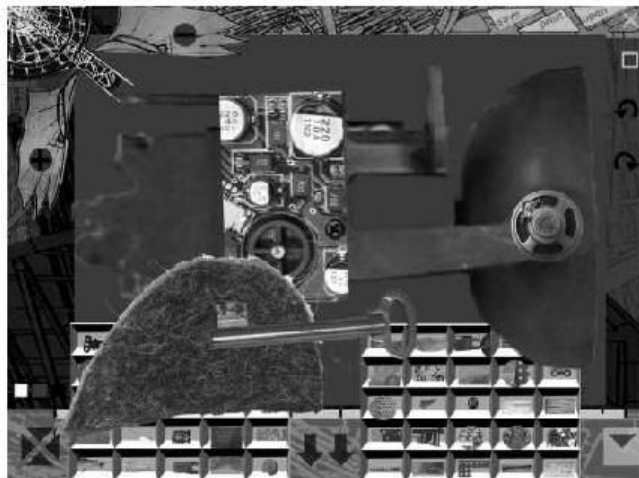
◀ Программа "next.tretyakovgallery.ru". Занятия в залах Третьяковки. На экране каталога проекта "Илья Чашник" Н. Филиппова.

изменили людей. Компьютер – часть этой истории.

“МЕДИА” – цикл лекций и мастер-классов, ориентированных на формирование историко-культурного контекста для творчества с использованием новых технических средств представления информации. Соотнесение в рамках единой программы двух историй: истории искусства авангарда начала XX века и истории технических средств воспроизводства изображения, звука и форм, их представления публике, обнаружило общую идеологическую платформу этих культурных феноменов, которую можно определить как культуру проектного типа (в отличие от культуры рефлексивно-критического типа, развивавшейся с конца XIX века, и продолжающую свое инерционное существование). Это имеет огромное значение для понимания современной культуры, связанной с информационными коммуникационными технологиями, проще говоря, с появлением компьютера в сфере художественного творчества. Новые цифровые технологии требуют проектных творческих методов, так как иначе не удастся управлять сложными информационными процессами. С другой стороны, важным условием для медиа творчества является обнаружение непосредственной связи между особенностями и возможностями технических устройств и тем содержанием, которое эти устройства воспроизводят».

Программа «next.tretyakovgallery.ru» получилась большой, многоплановой и результативной. Кроме виртуальных конструкторов были созданы компьютерные и видео фильмы, фотопроекты, презентации, трехмерные «бродилки», пазлы и анимационные ролики – всего более 60-ти работ (для заключительной выставки отобрали меньше).

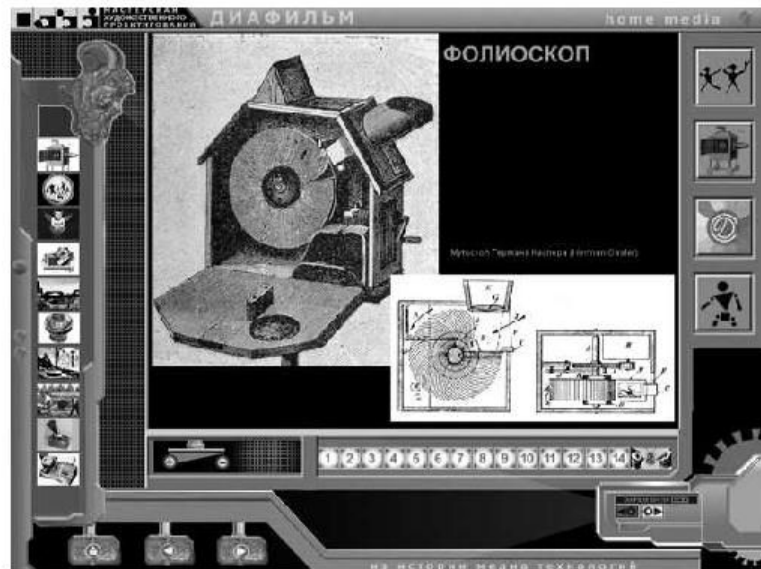




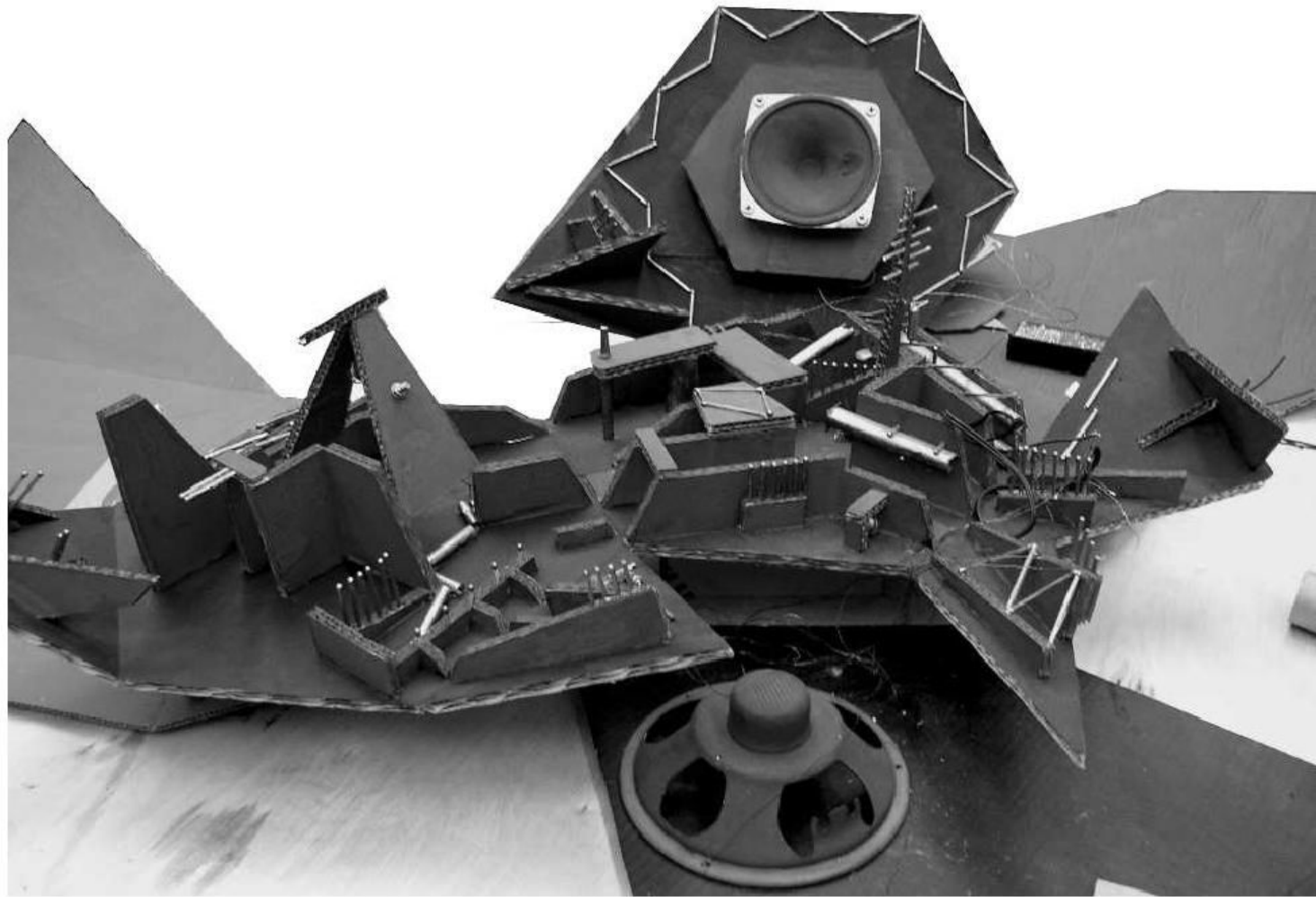
После завершения программы работа над историей медиа технологий была продолжена. Оттолкнувшись от лекций Анны Котоминой, я постарался детально разобраться в исторических и технических особенностях до-индустриальных медиа, преимущественности и развитии идей, в конце концов, изменивших наш сегодняшний мир. К истории медиа технологий добавились разделы с теорией нарративного искусства, с советскими диафильмами и раздел, представляющий некоторые опыты освоения медиатеchnологий детьми. Для каждого из четырех разделов были разработаны оригинальные виртуальные конструкторы. А все вместе превратилось в образовательную систему по теории и истории медиа культуры, изданную на CD – «Диафильм». Это название было выбрано в связи с тем, что именно структура диафильма, сочетающая сложное изображение (которое надо рассматривать) и текст, с процессом покадрового просмотра, является лучшим введением в нарративное творчество с использованием цифровых медиа.

Программа «next.tretyakovgallery.ru» была не первым опытом нашего сотрудничества с Третьяковкой. В 2003 году мы приняли участие в проекте Е.Герасимовой «Третьяковка – музей будущего». Очень близкая нам тема «игра в музее», превратилась в тему «игра с музеем». Утопическая задача – изобрести возможный музей – тоже была созвучна нашим идеям. Над «Музеем будущего» работали ребята разного возраста, в том числе и выпускной класс – последний выпуск в стенах Краснопресненской школы.

◀ Экраны виртуальных конструкторов Э. Менабде, В. Мулина, Ф. Виноградова, Н. Авдеевой. Программа "next.tretyakovgallery.ru".



Н. Селиванов. Образовательная электронная система «Диафильм». Один из экранов. 2007 г.



Старшие авторы изобретали архитектурно-дизайнерские формы будущего музея, а младшие трудились над оригинальными музейными сувенирами. Проект одного такого сувенира мне представляется не только оригинальным, но и символизирующим непростые взаимоотношения современных детей с хранилищем стереотипов под названием музей. Автор предлагал изготовить сувенирные брекеты для исправления прикуса с эмалевыми репродукциями шедевров Третьяковки – «Вся Третьяковка на зубах». Предусматривался выбор разных коллекций. А среди работ старших выделялся проект Володи Большакова, превращавший Третьяковку в грандиозный медиа музей, образ которого отталкивался от башни Татлина.

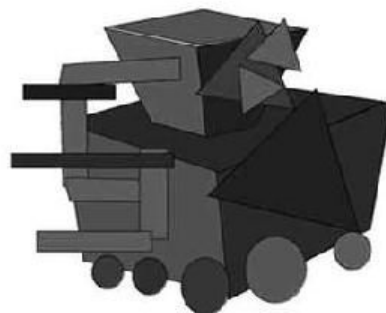
*А. Федорова "Проект игрового конструктора".  
Программа "Третьяковка - музей будущего". 2003 г.*



## ТРЕТЬЯКОВКА - МУЗЕЙ БУДУЩЕГО

автор: Федорова Анна (12 лет)

игровые объекты и компьютерный конструктор  
для залов советского искусства (20 - 50-х годов)



◀ *Д. Ганжинов "Диггер-парк". Интерактивный объект.  
Фрагмент. 2002 г.*



Наша работа над проектом «Третьяковка – музей будущего» проходила на фоне тяжелого кризиса в Краснопресненской школе, вызванного многими объективными и субъективными причинами. Директор терял способность управлять процессом, а группа «авторитетных педагогов» рвалась к власти любой ценой. Мой проект реорганизации школы в образовательный и научный центр художественного образования, которым я попытался преодолеть кризис, поддержали в управлении образования. Но именно это начинание спровоцировало такое сопротивление и истерику у кандидатов в руководство, втягивавших в конфликт всю школу, включая родителей, что работа с детьми была парализована! Мы решили просто уйти. Никаких перспектив для развития в сложившейся обстановке здесь больше не было. А бороться за власть, чтобы реорганизовать школу, превратившись в очередных «авторитетов», мы не хотели. Да и, в конце концов, есть управляющие образованием структуры, которые несут прямую ответственность за выбор путей развития своей отрасли.

Морально и физически тяжелые сборы стали причиной уничтожения многих работ, какие-то сохранилось только частично. После нашего ухода, не без помощи коллег уволился и директор, Р.А. Соломахин, а друзья, проработавшие вместе с ним более 40 лет, продолжили топтать друг друга и всех окружающих. Один из них стал на очень короткое время директором школы, но не справился. Хочется верить, что новое руководство школы сможет вернуть дух бывшей «Краснопресненской», открытой свежим творческим идеям.



Самая большая утрата этого времени – скульптура “Снеговик”. Его мы были вынуждены оставить в школе. К сожалению, мне не удалось осуществить с ним и задуманный перформанс – воскресную прогулку по Москве. “Снеговик” являлся частью цикла так же не сохранившихся крупных работ, связанных с образом старой школы – “Школьные рубашки” и “Светильники для школьного гардероба”.



*Н. Селиванов “Школьные рубашки”.  
Свето-кинетическая инсталляция. 1993 г.  
Не сохранилась.*





После ухода из Краснопресненской, новый этап нашей истории начался с создания «Мастерской художественного проектирования». С этого момента мы превратились в самостоятельную организацию. В этом нас поддержали родители наших учеников. Эта поддержка оказалась решающим фактором для того, чтобы мы продолжили интенсивную образовательную деятельность. Мы постарались во многом сохранить параметры «школьного обучения», рассчитанные на многолетний образовательный процесс. Но определяющей для нашего обучения стала проектная форма. Каждый учебный творческий проект включает в себя набор компонентов, необходимых для художественного развития ребенка в соответствии с его возрастом, но позволяет комбинировать учебную работу, гибко управлять ею. Самое главное достоинство проектной формы – творческий результат.

Организационная форма изменилась, но нам удалось сохранить Мастерскую, как творческую организацию. Это получилось естественно и неслучайно. Мы всегда осознавали себя как взаимосвязанное сообщество творческих индивидуумов и старались поддерживать заинтересованность друг в друге и ответственность во взаимоотношениях между учащимися разного возраста, разных групп и выпусков. Младшие сталкивались со старшими в работе над разными проектами и в творческих поездках. Но образовательные проекты собирают не всех. Нужна была универсальная форма художественного проекта, который стал бы объединять всех с определенной регулярностью. И в 1999 году Татьяна придумала такую форму. Ею стала ежегодная новогодняя выставка Арт'Ёлка.

◀ На этюдах. Осень 2004 г.

Арт'Ёлка – это художественный тематический проект встречи Нового Года в Мастерской.

Для участия в нем у всех нас и наших учеников (бывших и нынешних) есть несколько оснований. Это повод встретиться и пообщаться, и при этом, сделать творческую работу для большой праздничной выставки. При этом, каждая Арт'Ёлка предлагает оригинальную проектную идею, обращенную к актуальным художественным и культурным проблемам. Важно и то, что твою работу увидят те, для кого ты небезразличен, и кто будет радоваться твоей творческой удаче! С Нового 2001 года Арт'Ёлка стала регулярным проектом нашей Мастерской. Первые проекты мы проводили в Краснопресненской школе, заполняя весь выставочный зал инсталляционными объектами. В последние годы организационная форма Арт'Ёлки несколько изменилась. Сначала мы показываем работы непосредственно в мастерской для родителей и друзей. Но это скорее не выставка, а презентация. А потом выставляем их в Третьяковке на Крымском валу, позаимствовавшей у нас эту идею и название для новогодней выставки, объединяющей художественные студии и школы, развивающие инновационные методы художественного образования.

Первая «Арт'Ёлка'2001» была самой масштабной. Темой работ стала сама новогодняя ёлка. Объекты и инсталляции, интерпретирующие образ праздничного дерева, заполнили весь выставочный зал школы. «Арт'Ёлка'2001» демонстрировала самые разные, подчас невероятные, фантастические елки из стекла, бумаги, бисера, металла, старых фотографий.

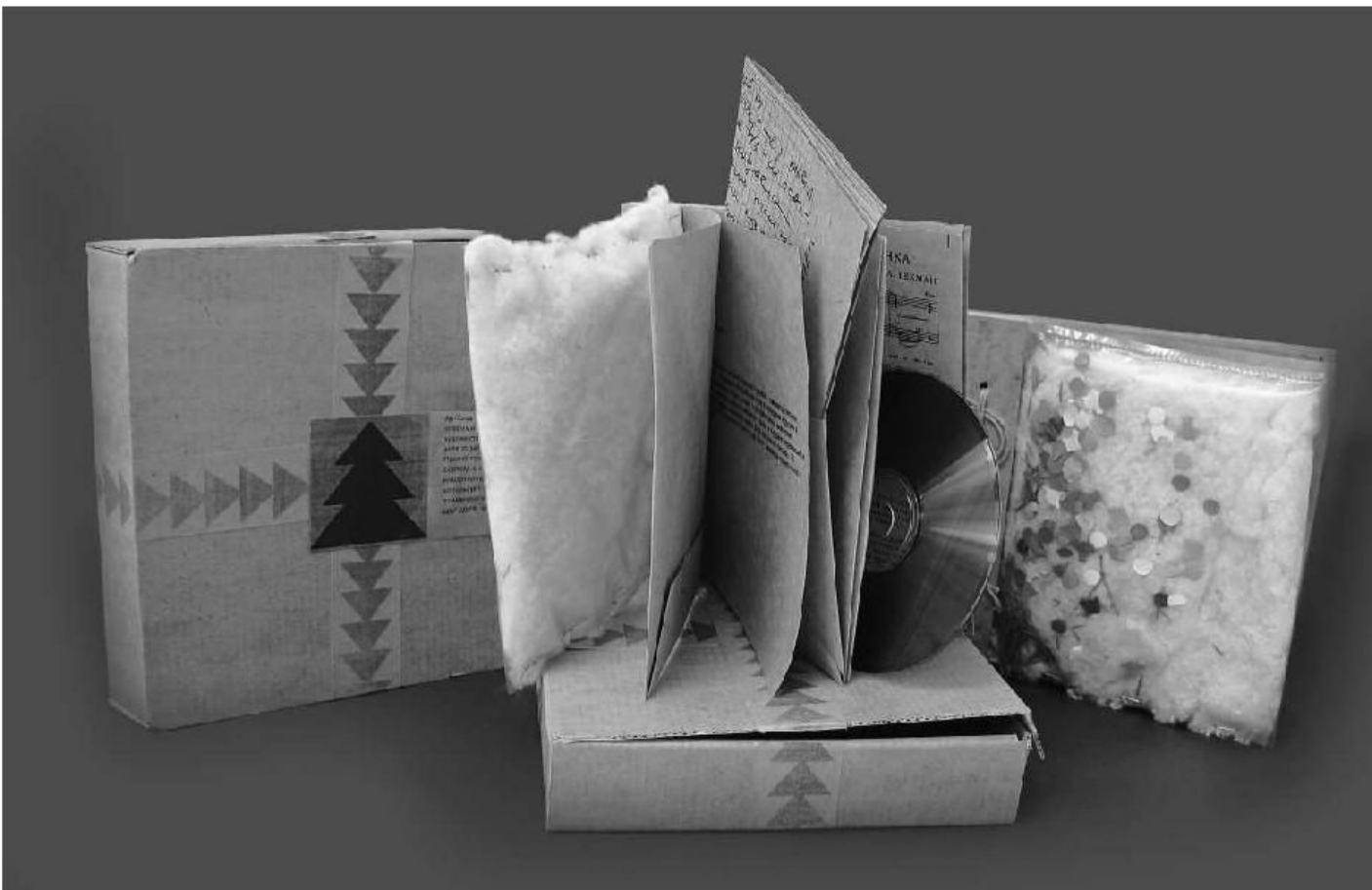
Выставочный зал превратился в лес художественных фантазий, где произрастала елка «Мулен Руж», елка «Конструктивизм», елка «Дорога жизни», семейство елок в стиле минимализма из лопат и электрических лампочек, елка из воздушных шаров,

*Арт'Ёлка 2001. И. Бокун "От пинеток - до сношенных ботинок". ▶*

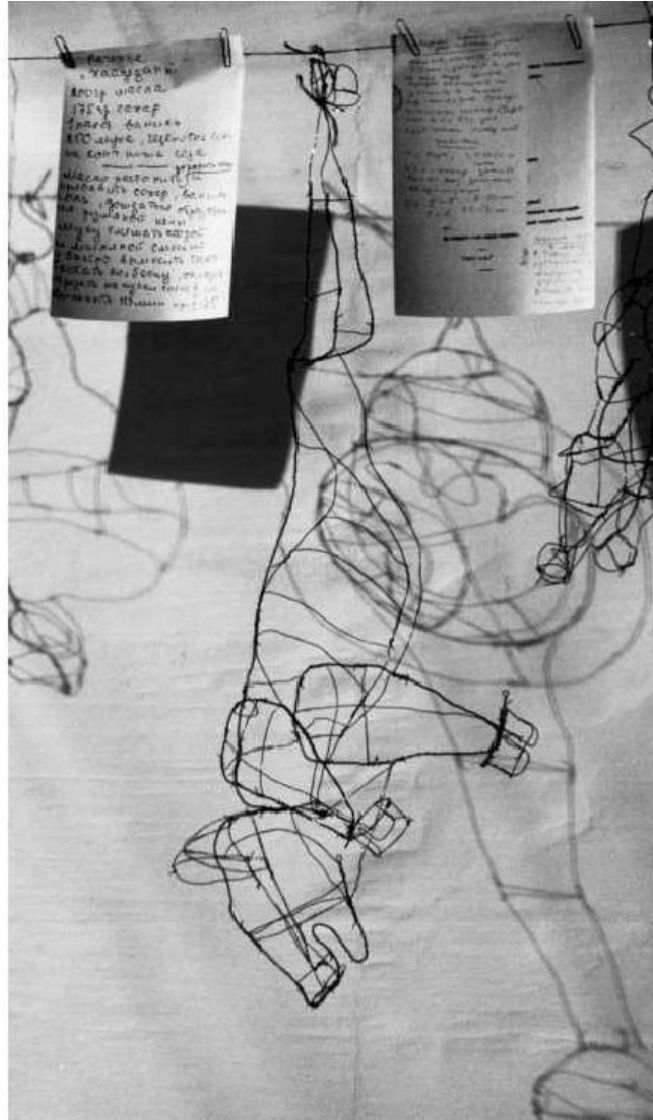




*Арт'Ёлка 2001. Общий вид экспозиции.*



*Т. Селиванова, Н. Селиванов. "Арт Ёлка".  
Каталог выставки в жанре "книги художника". 2001 г.*



елка-лестница, украшенная флажками «Третьяковская галерея» и много других удивительных вариаций. В самом центре экспозиционной чаши сидел снеговик и грустно смотрел на экран монитора с вечерним, тихо падающим снегом.

К этой Арт'Ёлке мы с Татьяной сделали каталог в форме книги художника. Страницы этой книжки представляли собой: пакет с упаковочной ватой, хвоей и мишурой, письмо с перечислением событий прошедшего года, которое по семейной традиции укладывала в ящик с елочными игрушками мать наших знакомых, текст и ноты песенки «В лесу родилась ёлочка» и, наконец, CD Rom с каталогом выставки и историей праздника Нового Года и священного дерева.

Следующая Арт'Ёлка'2002 собрала большую и удивительную коллекцию снежинок, флажков и гирлянд. Снежинки, от самых маленьких до гигантских, заполнили все выставочное пространство, а стены были покрыты рядами гирлянд и флажков. Татьяна сделала огромную снежинку из байковой ткани цвета прошлогоднего снега, присыпанную еловыми иголками и конфетти и торжественно возлежащую на красной бархатной скатерти. На подиумах лежали и висели снежинки из прозрачного плекса, металлических банок, металлолома, дерева, ниток, стекла, из чего-то прозрачного, легкого и пушистого. Гирлянда «Семейный альбом», гирлянда, иллюстрирующая законы линейной перспективы, гирлянда «Инструменты художника». Гирлянда «Новогодний стол» Александры Ивановой, перемежавшая кулинарные рецепты из великой «Книги о вкусной и здоровой пище» с изображавшими эти блюда прозрачными проволочными объектами – рождественского поросенка, гуся, курицы, щуки и других забытых яств.

На следующий год Арт'Ёлка была посвящена Ангелам. Ангелы парили, мерцали, вращались, были прозрачными и светящимися, большими и маленькими, похожими на подарочных кукол и

▲ А. Иванова "Новогодний стол. Гирлянда". Арт'Ёлка 2002 СНЕЖИНКИ И ФЛАЖКИ.

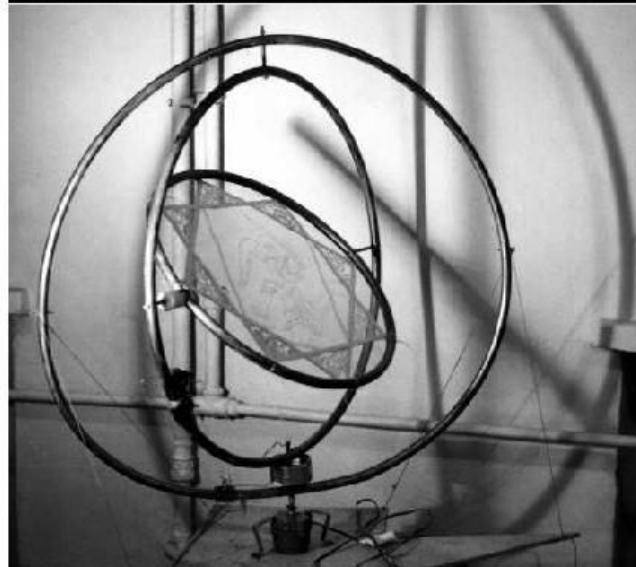
абстрактными, нарисованными гуашью, сшитыми, склеенными, слепленными из глины.

Самым необычным на этой Арт'Ёлке стал кинетический объект семьи Даниила Ганжинова с плавно поворачивающимися большими золотыми кольцами, зрительно создающими эффект вращающегося шара, внутри которого было помещено иконописное изображение архангела. Еще несколько запоминающихся образов: скульптуры ангелов, собранных из деревянных обрезков, крашеных реек и золотого резного багета по принципу конструктора, фигурки ангелов, сделанные из арматурной сетки, наконец, ангел, сваренный из железного профиля (автор – Ирина Бокун, упросившая ей помочь сварщиков на стройке; в дальнейшем студентка отделения металла в Строгановке).

Последней в стенах Краснопресненской школы была Арт'Ёлка'2004, посвященная лампочкам и свету. Ее нам удалось разместить в выставочном зале школы только на один вечер! Я превратил этот вечер в лекцию о световом искусстве, которую продолжила презентация работ участников и интерактивное световое представление для самых маленьких. Недавно ребята, бывшие в то время малышами, и участвовавшие в этой Арт'Ёлке, вспоминали о ней, как о «крутом лазерном» шоу.

Эта Арт'Ёлка должна была поддержать одно из наших технологических направлений – работу со светом. Предыдущим и очень удачным опытом работы со светом была летняя практика в Суздале (2003 г.) на тему «Свет как инструмент для творчества». В Суздале ребята должны были создать самоценный объект-скульптуру, от которого получалась бы интересная и «объемная» тень-проекция. Поэтому объект включал в себя прозрачные или полупрозрачные материалы, позволяющие получить такую тень-проекцию.

*Арт'Ёлка 2002 СНЕЖИНКИ И ФЛАЖКИ. Общий вид экспозиции. ►  
Д. Ганжинов "Архангел". Арт'Ёлка 2003 АНГЕЛЫ*





*О. Пешков "Всадник без головы". Радиоуправляемое дефиле. Арт'ёлка 2004 ВАЛЕНКИ.  
К. Поляничев "Валенок - бронепоезд". Арт'ёлка 2004 ВАЛЕНКИ.*

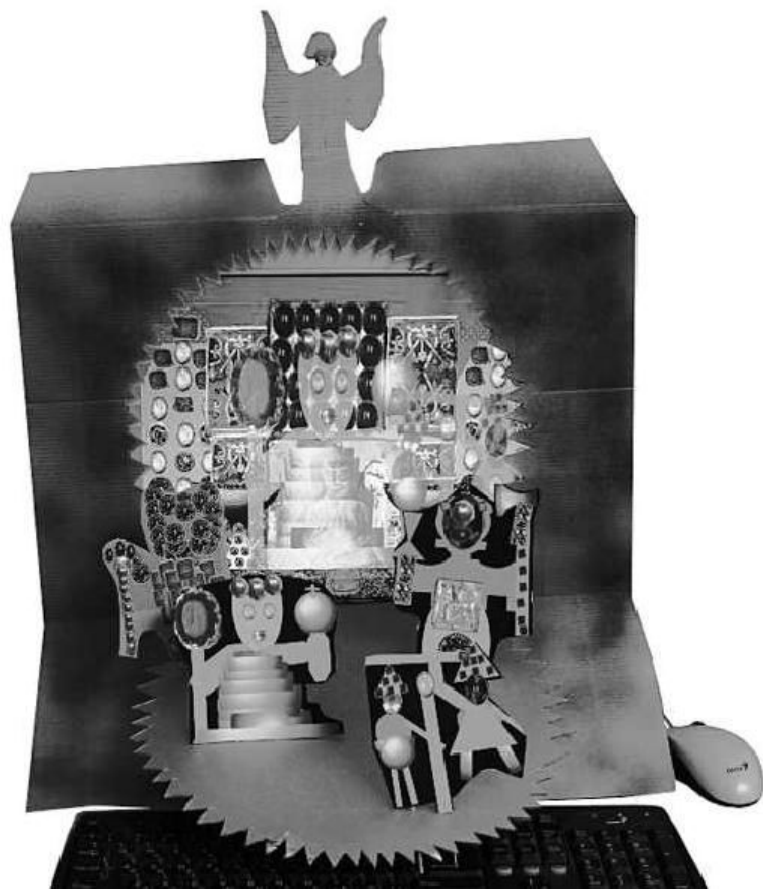


Первой Арт'Ёлкой уже в «Мастерской художественного проектирования» стали «Валенки». Мы закупили несколько десятков валенок и предложили превратить их в художественные объекты. Валенки понимались как древнейшая вещь, сохранившаяся в нашем быту, исторически связывающая поколения и народы. Валенки должны были превратиться в «машину времени», в образ, транслирующий историческое содержание. Эта Арт'Ёлка развивалась в русле проектного направления, которое мы определяем как философия вещи, и о котором я расскажу ниже. В ответ на такую задачу мы получили «Валенок-Всадник», «Валенок Бронепоезд», «Валенок Крестьянский», «Валенок Первобытный» и еще несколько десятков философских метафор. Самым мощным валеночным объектом стал «Старый «пень» – валенок», в котором системный блок компьютера, интегрированный с валенком, демонстрировал на мониторе анимационный фильм (автор – Дмитрий Мошкин; имеется в виду процессор компьютера Pentium I, называемый компьютерщиками «пень»). Здесь соединилась древность бытовой вещи с древностью компьютерной.

В 2005 году мы разработали и издали электронный проект «Возвращение волхвов», ставший завершением многолетней работы нашей бывшей ученицы и друга Ольги Розмаховой. «Волхвы» появились у Ольги в курсовой работе, которую она делала у меня во время обучения в РГУ. История эта продолжала развиваться и усложняться, пока, наконец, мы не решили превратить ее в электронное издание. Одной из частей электронного



Д. Мошкин "Старый Пень - Валенки (Pentium I)".  
Арт'Ёлка 2004 ВАЛЕНКИ.



проекта стал виртуальный «Конструктор даров», предоставляющий в качестве элементов для конструирования изображения драгоценных камней, украшавших средневековые манускрипты. Конструктор позволял создавать как дары, так и любые другие формы. Этот конструктор мы взяли за основу для создания рождественских вертепов, определивших тему Арт'Ёлки'2006 – «Рождественский вертеп». Основой нашего вертепного театра стал компьютер. Ребята с помощью «конструктора даров» сделали орнаментальные анимационные задники для сцены. На компьютерный монитор надевалась картонная конструкция со сценой и прорезями, сквозь которые был виден экран с анимационной декорацией. На плоскость сцены и на ее боковые части укреплялись персонажи рождественской драмы, сделанные тоже в «конструкторе даров», распечатанные на принтере и вырезанные по силуэту. Превращение экрана монитора в художественный объект стало первым нашим заданием в жанре медиа инсталляции. Игра с монитором, включенным в художественную работу, решает фундаментальную психологическую проблему, с которой сталкивается каждый автор, работающий с медиа технологией. Монитор как вещь – это «ящик», прямоугольная форма которого влияет на характер инсталляции. Мы попробовали изменить эту ситуацию, подчинив «ящик» пространственному решению. Демонстрация вертепов осуществлялась в двух режимах – при свете и в темноте, потому что с самого начала проектная задача предусматривала использование художественных свойств экрана как осветительного прибора.

◀ В. Тамразова "Вертепный театр". Арт'Ёлка 2005 ВЕРТЕП.

Игру со светом мы продолжили в следующей Арт'Ёлке. Таинственное и торжественное настроение рождественского вечера лучше всего создает свет от свечей, а любимыми формами развлечения для детей на семейных праздниках становились в разные времена теневого театр, представление волшебного фонаря, просмотр диафильмов, наконец, мультфильмы. Красочные волшебные истории рассказывались с помощью экрана.

«Волшебный фонарь» стал темой этого новогоднего проекта. А содержанием представлений для «волшебного фонаря» стали истории о великих путешественниках – Одиссее, Синбаде-мореходе, Гулливере и ... Колобке (Колобок идеально сформирован для путешествий).

Каждый эпизод путешествия создавал и представлял один автор, а из этих отдельных эпизодов складывалось общее повествование. Задачей авторов было представить свой сюжет, как динамичный процесс, состоящий из ряда визуальных событий, продуманных в сценарии.

Выглядело это так. На стекло оверхед-проектора («волшебный фонарь») выкладывалась прозрачная пленка с нанесенным изображением. Это была декорация сцены. На эту сцену авторы выкладывали своих персонажей, вырезанных из бумаги или прозрачной пленки, и, озвучивая происходящее комментарием, двигали их с помощью палочки с иголкой на конце. В процессе развертывания повествования на сцену могли что-то сыпать,



*Арт'Ёлка 2006 ВОЛШЕБНЫЙ ФОНАРЬ. Е. Попченко ►  
показывает свой фрагмент истории о Гулливере.*



*Арт'Ёлка 2006 ВОЛШЕБНЫЙ ФОНАРЬ.  
Демонстрация истории в четыре руки.*

использовать тень от собственной руки, воды, налитой в стеклянное блюдце, то есть, оживлять происходящее с помощью подручных средств. Не меньшее значение имел произносимый комментарий, придуманный текст, темп, голос и интонация.

Эта Арт'Ёлка была обращена к истории до-индустриальных медиа. Мы включили историю медиа культуры в свою образовательную практику и получили опыт создания и демонстрации экранного произведения без кино-видео-компьютерной техники.

Последней по времени к моменту написанию этих записок стала Арт'Ёлка'2008 – «Живой музей Нового Года». Идея проекта заключалась в рассказе о традиционном «советском» праздновании Нового Года. Формой Арт'Ёлки стал перформанс, а его изобразительной основой – расписанные всеми учащимися Мастерской майки. Мы выделили ряд стереотипных символов, из которых сложился праздничный ритуал за последние пятьдесят лет, и разработали сценарий, определивший последовательность их появления на сцене. Каждый символ должен был обрести изобразительную метафору и превратиться в роспись на майке.

Сложнейшая художественная задача могла быть решена только с помощью конкретно-образного мышления ребенка. Там, где взрослый попадает в тупик, ребенок ни на секунду не «тормозит», предлагая поразительные образные метафоры. Например, как изобразить пробку, вылетающую из бутылки шампанского? Чем старше автор, тем больше его усилия будут сосредоточены на логичном отображении происходящего – вот горлышко бутылки, вот траектория, по которой летит правильно нарисованная пробка. А в сознании ребенка, хоть раз наблюдавшего громкий вылет пробки, она будет, во-первых, страшной (все взрослые тоже внутренне собираются,

когда кто-то откупоривает шампанское, ожидая хлопок), но веселой (это всегда связано с праздником и радостью окружающих) и очень энергичной (вон куда улетела!).

Для создания изображения на майке мы предложили ребятам совмещение двух технологий – трафарета и росписи специальными красками с использованием кисти и трубочки для резерва, оставляющей тонкую рельефную графическую линию. Трафаретный силуэт, являясь подосновой росписи, объединял композицию. А роспись кистью и трубочкой приносили в изображение экспрессию и информативность. Самые маленькие авторы делали только роспись.

Разработанный нами сценарий стал текстом «экскурсии» по «Живому музею Нового Года», определяющим очередность появления и характеристику очередного объекта. Сценарий зачитывал и руководил происходящим на сцене конференсье «Улыбка» (Василий Мулин, самый старший из наших учащихся на этот момент, обладающий артистическими талантами). Услышав упоминание о своем объекте, каждый из 50-ти участников выходил в собственноручно расписанной майке, демонстрируя ее со всех сторон и обыгрывая свое появление какими-то действиями. «Елка» занимала свое почетное центральное место на верхней ступени стремянки, «Старый Год» с залатанным рюкзаком прощался со всеми за руку, «Снежинки за окном» кружились и грациозно «падали», «Гирлянда лампочек» включалась не сразу, а только после «подкручивания», «Селедка под шубой» дефилировала, демонстрируя меховое манто, «Салат оливье» торжественно сидел на столе вместе с «Мандаринчиком», чистящим мандарины, «Пробка от шампанского» стремительно закатывалась под стол, «Фужеры» звенели, «Стрелки часов» двигались, «5 минут» танцевали под свою знаменитую мелодию, а внезапно появившаяся песенка «В лесу родилась елочка» вытащила «Плюшевого зайца» читать стишок как

*А. Тамразов "Пробка от шампанского". ▶  
Арт-Елка 2007 ЖИВОЙ МУЗЕЙ НОВОГО ГОДА.*





принято – стоя на табурете. Телевизор имел несколько воплощений, созданных разными авторами – «Иронию судьбы», «Поздравление из Кремля» и «Голубой огонек». Когда практически не осталось места между зрителями и «экспонатами музея», в узкий проход между ними, громыхая лыжами и приветствуя окружающих, ввалился «Новый Год» – «экскурсия» была завершена.

**П**очему появился этот проект? Его предысторией является идеология, которая развивается в нашей Мастерской, и о которой я уже говорил, рассказывая об «Оптимистическом дизельпанке». Это обращение к нашей недавней истории, объединяющей живущие сейчас поколения. «Живой музей Нового Года» стал игровой формой знакомства с нашим недавним прошлым. Нужно ли включать стереотипы советского времени в память ребенка? Так, многие из элементов новогоднего праздника уже не воспроизводятся в новых семейных ритуалах, а какие-то пока сохраняются. Какие и почему? Какая позиция позволяет корректно заниматься творческой интерпретацией истории? Попробую сформулировать свое понимание и подход к этим проблемам.

Для нашей сегодняшней деятельности тема принятия своей истории, ее осмысление является актуальной. Это нерешенная проблема и для всей России. Я понимаю свою задачу как программу формирования концепции личной истории, основанной на знании генеалогии и традиций своей семьи. Рассмотрение ее в контексте синхронных исторических процессов. Это центральная этическая, этническая и культурная проблема всей пост-индустриальной цивилизации, оставившей людей без сложившихся самоидентификационных систем – традиционного дома, хранящего генеалогическую память в форме вещей, многопоколенной семьи, устно воспроизводящей личную историю, этнической и языковой общности, соотносящей личную историю с историями тех, кто живет рядом. С помощью этих идентификаторов можно было осознать, кто ты и зачем

◀ Д. Шевченко "Телевизионное Новогоднее Поздравление". Арт-Ёлка 2007 ЖИВОЙ МУЗЕЙ НОВОГО ГОДА.



*Арт Ёлка 2007 ЖИВОЙ МУЗЕЙ НОВОГО ГОДА. Участники перформанса.*



живешь. «Суррогатная семья» советской империи последовательно и успешно стремилась заменить людям семью родную. Был «отец», «дом» и была «история», «наша биография». Но мир изменился, советскую семью мы потеряли, и теперь не знаем, кто мы.

В наших жилищах, за редкими исключениями, не сохранились вещи наших предков, старые фотоальбомы заполнены лицами людей, имен которых мы не знаем (или забыли, а спросить уже не у кого). Получается, что нам придется вновь начинать свою историю с белого листа? А опыт выживания и сохранения человеческих качеств в условиях морального насилия, подлости и провокаций, массового террора, труда в самых тяжелых природно-климатических условиях, этот опыт стереть из памяти? И вместе с этим опытом забыть замечательные утопии об интернационализме, постижении вселенной с помощью науки, бескорыстии, гуманистических идеалах равенства возможностей, сочувствии и взаимовыручке, многое другое, что наполняло жизнь и поддерживало «человека советского»? Или стоит это знание переместить в актуальное поле культуры и образования и начать переосмыслять опыт, в первую очередь, своей семьи и близких, а в процессе этого осмысления и обрести свою историю? Мне этот путь кажется единственным, оправданным исторической рациональностью – знать для того, чтобы жить, понимать и оценивать происходящее, определять свое место в этих процессах. Поэтому ряд проектов, которые я иницирую в последнее время, обращены к нашей недавней истории – истории семьи, истории художественного развития детей, фото и кино архивам, следам межличностной коммуникации, наконец, к истории вещи.

◀ Фотография мальчика из папки «Выбывшие дети». Архив Краснопресненской ДХШ.



Любая вещь является универсальным ретранслятором культурной истории. Но не только историческое содержание нас интересует в вещах. Художественное проектирование вещей не может осуществляться без философского осмысления самого понятия вещи. Философия вещи – это еще одно из наших проектных направлений.

«Когда придут вещи как вещи?» – вопрос Мартина Хайдеггера, определивший идеологические рамки этого направления. Интерпретируя идеи хайдеггеровской «Вещи», я задаю вопрос участникам очередной нашей весенней практики 2006 года в Эрмитаже – «чем является глиняный горшок?». Ответ на него многозначен: это сосуд для хранения воды и зерна, для приготовления пищи, для сбора нечистот, для украшения жилища, это урна с прахом и ваза с цветами. Для разных целей «горшок вообще» превращается в конкретную «вещь». Но у каждой вещи еще и своя судьба. Она может быть рождена великим мастером, в разных местах она создается из особых материй с помощью особых способов соединения, ее путь всегда пролегает через особые художественные эпохи и стили, она может стать частью другой вещи, превратившись в деталь канделябра Пиранези. В этот раз нас интересовало, как появляется сама вещь и складывается ее судьба.

Проектное задание предусматривало изучение «жизни вещи», выбранной каждым автором из огромного многообразия музейной коллекции. Нужно было исследовать понравившуюся вещь во множестве аспектов – начиная с информации на этикетке, и кончая своими гипотезами, касающимися технологии изготовления и возможной траектории попадания в Эрмитаж. Осуществить такое исследование нам помогли неформальные контакты со специалистами музея.



*«Сны о будущем». Фрагмент коллективной школьной фотографии. 1930-е годы. Проект «Выбывшие дети».*



Для этого исследовательского проекта мной был разработан метод описания вещи, основанный на классификации традиционной японской чайной чашки – одного из самых совершенных способов выявления уникальности вещи, творческого познания и эстетического ее потребления. Проектный лист этого задания был организован по подобию житийной иконы – в центре помещалось изображение предмета, а по периметру листа в квадраты вносились рисунки и подписи, раскрывающие «житийные» особенности этой вещи. Количество и названия «житийных клейм» соответствовали рубрикам классификационного списка, они заполнялись в соответствии с ним.

После завершения исследовательской части мы приступили к творческому проектированию, осуществляемому в игровой форме, продолжившей традицию создания гротесков, начатую в проекте «GMG». Каждый участник переписал и схематически перерисовал на отдельные карточки «житийные клейма», мы собрали их по рубрикам, перетасовали каждую пачку, как колоду карт и раздали ребятам. Все получили новый набор карточек – свойств, которые нужно было объединить в проекте невероятной вещи. Новый проектный лист полностью повторял схему предыдущего: в центре – образ новой вещи, а по периметру – «клейма» из разных источников. Мы прошли путь от органики японской чашки – к игровой эклектике канделябра Пиранези, наблюдая рождение, жизнь и исчезновение вещи.

Этот эрмитажный проект являлся частью программы, связанной с проблемой создания вещи, осуществляемой в основном в рамках нашей летней школы.

Первый раз мы обратились к проблеме создания вещи во время нашей первой летней школы в 2000 году в Албене (Болгария), в задании «Подарок». Рассказ о подарках, как особом типе вещей, включал в себя множество разных аспектов, ведь подарки бывают разными и дарятся с разными целями.

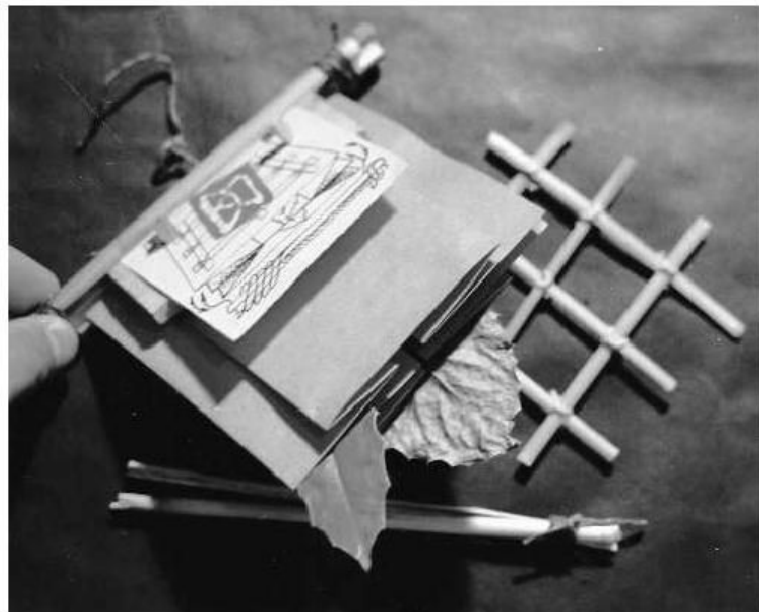
◀ *Упаковка для кипарисовой шишки. Задание "Подарок". Албена. 2000 г.*

Задание состояло из двух частей. В первой части учащимся нужно было сделать упаковку для круглой кипарисовой шишки из листа какого-либо дерева и тростниковых палочек, скрепленных льняной веревкой. Вторая часть предусматривала создание собственно подарка. Самым главным в подарке становилась упаковка – особым образом сложенная бумага, скрепленная теми же тростниковыми палочками и веревкой, запечатанная печатью. В комплект подарка входила и небольшая инструкция с чертежом, объясняющая последовательность открывания упаковки. Эстетически мы ориентировались на опыт традиционной японской упаковки.

Надо сразу сказать, что способы конструирования и крепления, используемые в этом и последующих летних проектах, основаны на технологии, сформированной еще в «Кижях». Мы только модифицируем и приспособливаем ее к конкретным задачам.

Через несколько лет – в 2005 году, уже в Паланге мы продолжили тему создания вещей. Только теперь меня интересовала проблема не изготовления, а сотворения вещи. Мне показалось интересным заменить традиционные материалы, используемые для изготовления вещей, на стихии, а для их воплощения в вещи использовать интеллектуальные средства. Поэтому я решил отказаться от определения функции вещи, которую нужно сделать, и поставил задачу авторам создать вещи, представляющие собой четыре основные стихии – воздух, воду, землю, огонь. В качестве способов сотворения этих вещей я предложил воспользоваться Прикосновением, Песней, Крепом, Заклинанием.

Прикосновение – единственный жест или действие, след которого



*Задание "Подарок". Албена. 2000 г.*



выражает свойства данной стихии. Песня – ритмически повторяющееся действие или ритмическая организация объектов. Креп – соединение элементов, разных объектов (по своей природе, состоянию, свойствам) в новое целое. Заклинание – последовательность, создающая целое с помощью знаков и символов.

Естественно, что такая постановка задачи принципиально меняет отношение к художественной и дизайнерской деятельности. Я попробовал обратиться к самой глубокой древности, в которой человек обрел основные способы выделить себя из мира дикой природы с помощью продуктов своей интеллектуальной деятельности.

Метафоры, которыми я определил онтологически разные способы создания культурной среды, позволили нам оказаться в ситуации первозданного творческого открытия мира. Оказалось, что прикосновение ступни к песку или бросание камушка в воду являются актами творения. Так, мы выстроились на берегу, и каждый из нас бросил в воду по камню. Каждое попадание камня в воду отличалось от другого по звуку, но вместе они составили многоголосую «песню» (проект «Бульк», методы – Песня и Прикосновение; автор – Филипп Виноградов). А колышки, соединенные веревкой, которыми отмечалась линия приобя, демонстрировали фундаментальное свойство человеческого мышления – схематизацию, важнейшую творческую способность нашего интеллекта, воплощенную в правильной геометрии египетских пирамид («Линия приобя», метод – Песня и Креп; автор – Никон Филиппов).

Эти и многие другие проекты родились в рамках

◀ *М. Эрнандес в проекте Ф. Виноградова "Бульк". Акция. Паланга. 2005 г.*

кратковременных упражнений, которые осуществляли ребята в самом начале работы. Местом наших интеллектуальных забав был песочный пляж или дюны, в которых мы прятались от ветра. Природа располагала к философскому настрою, поэтому, чем дальше, тем больше идеи ребят получали характер философских притч. Так, таран, сооруженный из бревен, потребовал от нас много физических усилий только для того, чтобы ударом соприкоснуться с морской волной. Он превратился в яркую метафору неоправданных усилий («Таран», методы – Прикосновение и Креп; автор – Дмитрий Мошкин). Чем-то этот «Таран» перекликался с катапультой из проекта «Пиноккио», о существовании которой автор знать не мог.

Один из самых парадоксальных объектов в Паланге стали «Крылья/Костыли» метод – Креп (автор – Анна Федорова). Стремясь сделать крылья, чтобы выразить стихию воздуха, автор непроизвольно создал костыли. Удивительное превращение в какой-то момент было переосмыслено в поразительную метафору как «крылья/костыли». Ребята по очереди бегали по пляжу с костылями, пытаясь взлететь. Это было запоминающимся зрелищем.

И еще один проект, о котором хочется сказать отдельно. Это «Топор» (автор – Филипп Виноградов; методы – Креп и Прикосновение). Осуществлением проекта тоже, как и для большинства работ, стал перформанс. Для соприкосновения с Землей автор изготовил первобытный топор – привязал к дубинке камень. На голову он надел шляпу, усиливая свое неуловимое сходство с Йозефом Бойсом, идеи которого должны были являться контекстом этого действия, и отправился на пляж. Путь его пролегал между мусорными баками и автомобилями. На пляже автор опустился на колени, размахнулся и со всей силой ударил по песку. После этого он наклонился и стал слушать, что ему ответит Земля. Но Земля ничего ему не ответила. Яркая метафора невозможности восстановления естественной и непосредственной связи с природой для современного человека.

Завершилась наша летняя школа в Паланге большим перформансом,

*Ф. Виноградов "Каменный топор". Перформанс . Паланга. 2005 г. ►*



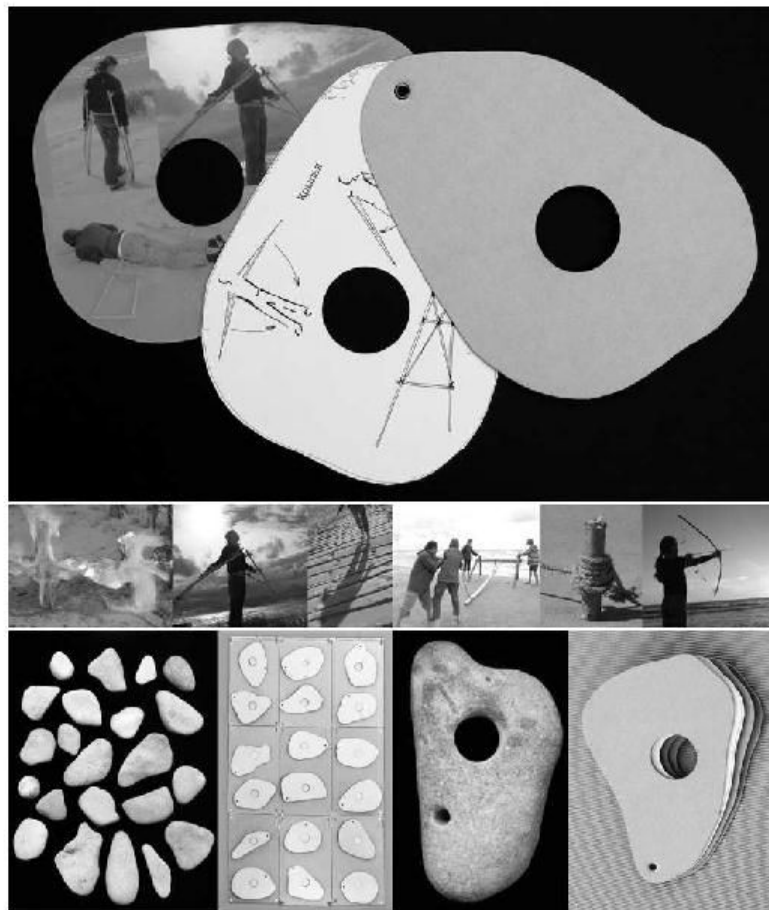


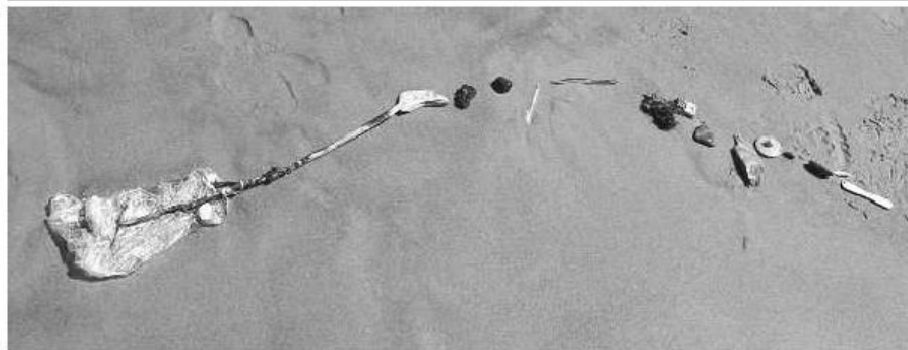
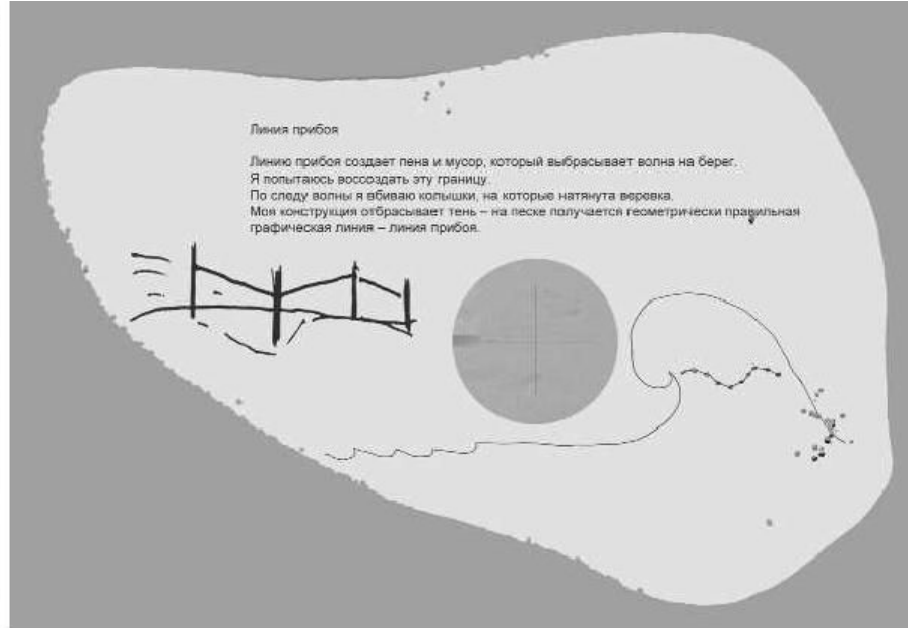
посвященном огню («Шаман», методы – Креп и Заклинание; автор – Василий Мулин). Костер, хранящий огонь, являлся центром ритуального пространства – местом жизни, заполненным знаковыми и символическими объектами. «Шаман» выходил из своего жилища и в танце последовательно демонстрировал эти знаки. Этот образ так сильно повлиял на автора, что он не расстается с ним и теперь, сохраняя внутри себя это ощущение тайной связи со стихиями. После этого перформанса в нашей мастерской поселился звук варгана. Вот такая игра в «демиургов» на пляже.

Ребятами было осуществлено много других необычных работ, из которых мы отобрали восемнадцать для создания объекта в жанре книги художника – «Камушки». Я отснял горсть камушков, собранных в Паланге. По их увеличенному силуэту были выкроены из картона книжки-раскладушки, скрепленные люверсами. Книжки можно разворачивать относительно точки крепления. Каждая такая раскладушка рассказывает о каком-то одном проекте.

Другой книжный проект – «Водоем», начатый Татьяной в Паланге, получил свое воплощение в Москве. В большое бетонное кольцо на пляже, в которое мы бросали камушки, была запущена «флотилия воспоминаний». Это знакомое многим занятие – бродить по пляжу и собирать необычные камушки, ракушки, деревяшки. Многие из них попадают потом в дом и валяются среди других памятных вещей – билетиков, монеток, карандашей... Предназначение этих кусочков известно – напомнить о чем-то приятном и значимом. Из таких объектов и

Н. Селиванов. "Камушки". Каталог проекта. 18 книжек. 2005 г. ▶  
◀ Камушки". Идея проекта.





Н. Филиппов "Линия прибой". Лэнд-арт. Паланга. 2005 г.  
Фотодокументация, страница книги, граница прибой.



Д. Мошкин. "Таран". Объект и акция. Рабочая съемка. Паланга. 2005 г.

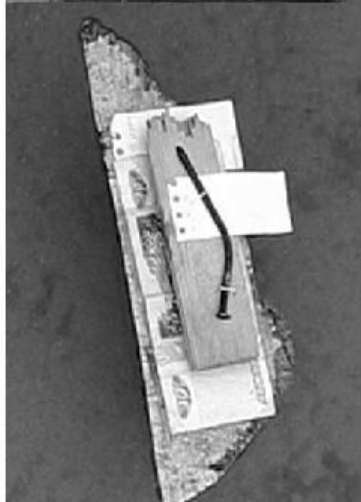
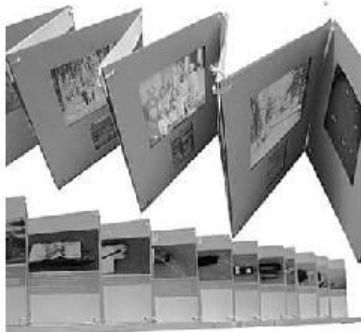




А. Федорова "Крылья-костыли". Перформанс. Паланга. 2005 г.

В. Мулин. "Шаман". Объекты и перформанс. Паланга. 2005 г.





состояла «флотилия воспоминаний». Перформанс назывался «Я отпускаю свои воспоминания». Автор поочередно переносил объекты из закрытого бассейна в море, отпуская в бесконечное плавание. Фотодокументация этих объектов и самого перформанса стала основой книги, дополненной предметами, связанными с детством, проведенным в Прибалтике.

Но и на этом тема, начатая в Паланге, не закончилась. На следующее лето мы с Татьяной сделали еще один проект, связанный со стихиями. Этим проектом стали «НЕкниги». Вот как мы сформулировали концепцию этой работы:

«Проект «НЕкниги» (или «Книги стихий») посвящен существованию книги после ее смерти. Мы старались «выхватить» каждую книгу из потока разрушающей ее стихии, остановить мгновение, чтобы увидеть момент перехода из бытия в небытие. И оказалось, что эти новые сущности продолжают рассказывать истории.

НЕкнига Огня рассказывает о завершении страстей и романтических порывов.

НЕкнига Воды – об утрате смысла, и иллюзии удержаться на волнах силой интеллекта.

НЕкнига Земли о том, что «каждому воздастся по вере его».

НЕкнига Времени о том, что история справедлива в своей беспощадной необратимости».

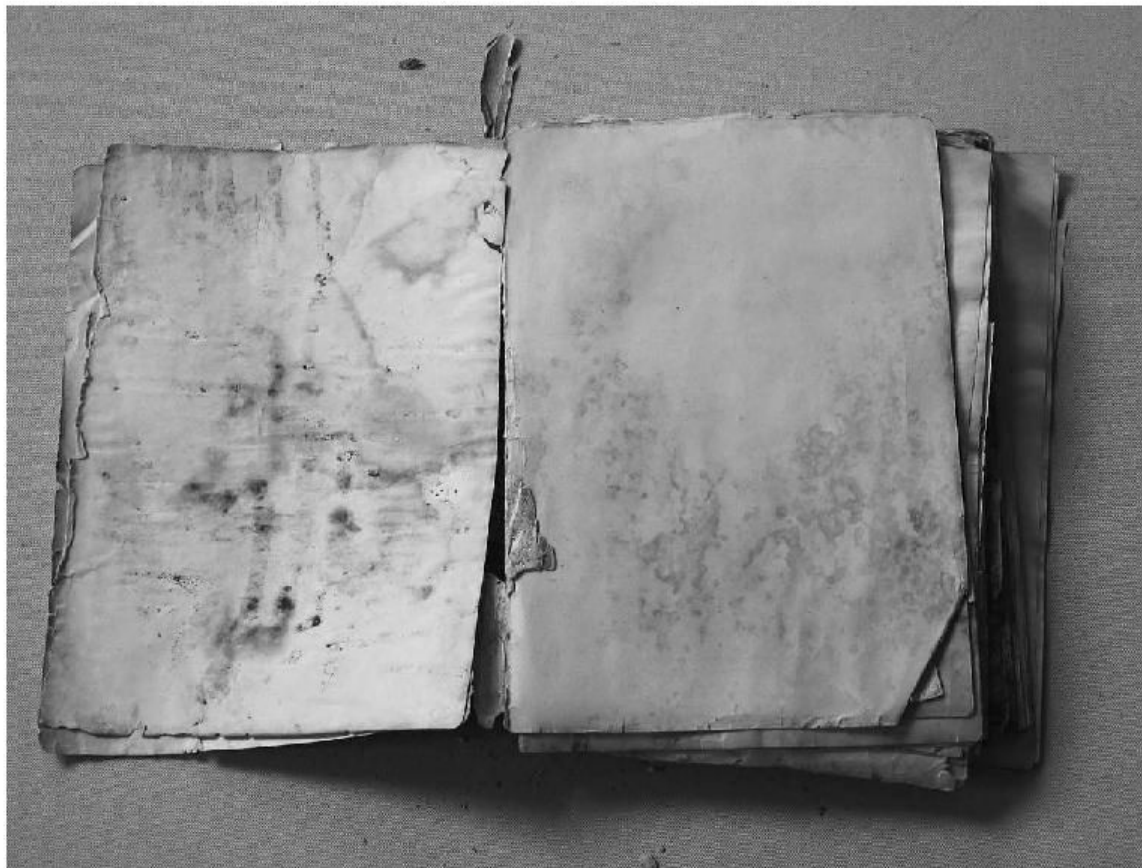
Эти философские метафоры рождались в процессе соотнесения темы, облика и содержания книги с той стихией, которая ее уничтожала. «НЕкнига Огня» («Байрон», сборник поэм, Кельн, 1885 год), полыхала на камне среди фантастического покоя морской глади на побережье латвийского местечка Айнажи. «НЕкнига Воды» («Евангельские истории», переложение для младших школьников, Вильно, 1901 год) были привязаны к самодельному поплавку, который нещадно болтали волны Рижского залива. «НЕкнига Земли» («Наука о Земле», научно-популярная брошюра, 1968 год)

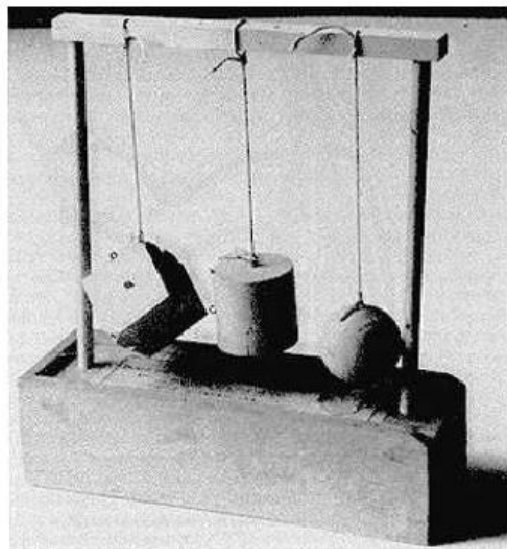
◀ Т. Селиванова. «Водоем». Объекты, акция, книга художника.  
Паланга. 2005 г.

впитывала глину садового участка в окрестностях города Чехова. «НЕкнига Времени» (сшитая подборка журналов «Искусство» за 1937 год) сырела много лет, оставленная за ненадобностью в сарае подмосковного деревенского дома. «НЕкниги» – это истории о знании, превращенном в вещи.

**П**аланга подарила нам еще одну идею. Эта идея, зародившаяся во время интеллектуальных игр на балтийском берегу, и связанная с методологией развития проектного мышления, постепенно обретает форму. У нее есть очень красноречивое название – «АнтиLEGO», отправляющее нас с интеллектуальной ревизией в область развивающих конструкторов и игрушек для детей. Приставка «Анти» выражает мою позицию не только по отношению к конструкторам LEGO, но и ко всем индустриальным методам формирования стереотипного мышления. В этом ряду LEGO как раз

*Н. Селиванов, Т. Селиванова.  
«НЕкнига Времени» (сшитая подборка журналов «Искусство» за 1937 год).  
“НЕкниги”. Фото - видео проект. 2006 г.*





*Ф. Фройбель. Второй Дар.*

является примером постоянно совершенствующейся и развивающейся методологии.

Играя с камушками на морском берегу, мы общались с целым миром, с прошлым цивилизации и с ее настоящим, находя пути для осуществления своих самых невероятных идей. А, изготавливая из пластикового конструктора потрясающего по своей красоте монстра или звездолет, оснащенный компьютером и действующим электрическим двигателем, мы ничего кроме инварианта монстра и инварианта звездолета получить не можем. Во всех индустриальных игровых развивающих системах заложен непреодолимый ограничитель. Они рождены индустриальной цивилизацией! В принципе, здесь ничего дурного нет, просто можно развивать ребенка двумя путями – как «читателя» или как «писателя». Вот для «писателя» LEGO – тормоз. Но «писателей» много не бывает. Когда они рождаются, их родители, понимая, что это одаренный ребенок, начинают искать пути для его развития. Вот для таких детей мы и пытаемся придумывать способы творческого освоения мира.

Размышляя о методах развития ребенка и говоря о конструкторах, я опираюсь на опыт австрийского педагога Фридриха Фройбеля. В начале XIX века Фройбель изобрел первый в истории развивающий конструктор для маленьких детей под названием «Дары». Это система из нескольких самостоятельных частей на основе абстрактных геометрических форм, с помощью которого взрослый получает возможность управлять развитием мышления ребенка. А необходимым условием для образовательной игры на основе конструктора становится присутствие матери (или любого взрослого), раскрывающего ребенку с помощью этих «даров» основы мироздания. «Судьба наций гораздо в большей степени находится в руках женщин – матерей – чем у властей... Мы должны вырастить женщин, которые являются педагогами человеческого рода...» Для реализации этой идеи Фройбель и придумал Детский Сад.

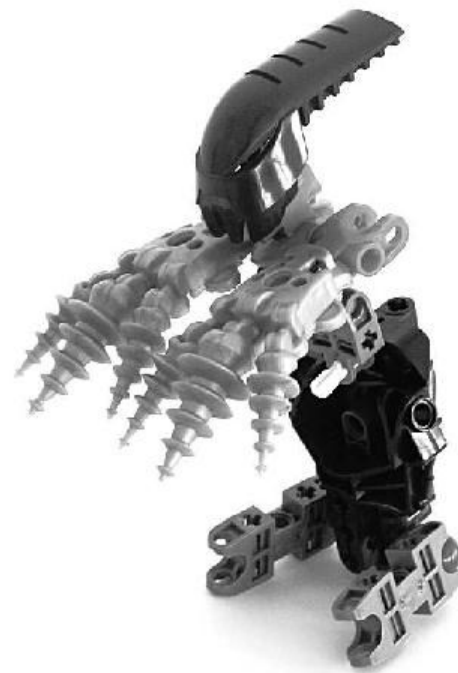
Один из самых известных архитекторов XX века Фрэнк Ллойд Райт, понимавший влияние на все свое творчество конструктора Фройбеля,

писал: «Мать узнала, что Фридрих Фройбель учил, что детям нельзя разрешать случайно узнавать закономерности Природы, пока они сначала не познакомились с основными формами, находящимися в скрытом виде позади этих закономерностей. Космические геометрические элементы были тем, что сначала должно стать видимым детскому мышлению».

Сегодня известно о влиянии идей Фройбеля и на Василия Кандинского, Пауля Клее и многих других теоретиков художественных методов познания XX века. Я бы добавил сюда и Казимира Малевича, который под руководством Михаила Матюшина соприкоснулся с первоисточником этих идей на лекциях по минералогии (идеи Фройбеля оформились после его работы в минералогическом музее; «Что духовный глаз видит внутри в мире мысли и мнения, то можно увидеть в мире кристаллов», – писал он). В результате на свет появились «Черный квадрат» Малевича и «Кристалл» Матюшина. Но связь между идеями Фройбеля и творчеством Малевича весьма опосредованная, трудно доказуемая и документально не подтвержденная. Хотя для меня – совершенно очевидная.

Постепенно усложняющаяся система «даров» от самых простых геометрических форм до многосоставных блоков, позволяющих создавать динамичные объемные композиции, развивала пространственное воображение и проектное мышление ребенка. «Обдумывайте проект здания сначала в воображении, не на бумаге, но полностью в уме. Позвольте зданию, живущему в воображении развиваться постепенно, принимая все более определенную форму перед воспроизведением его на чертежном столе» – писал Райт.

Следствием влияния конструктора Фройбеля стала и теория органической архитектуры, разработанная Райтом. Вот как он описывает свою концепцию. «Понятие «Природа» означает связь между частями, частями и целым, где часть связана с частью так же, как часть с целым, с Целостностью. ... «Природа» есть живое внутреннее качество свободы». Создавая этот текст, Райт мысленно представлял один из «Даров» Фридриха Фройбеля.



*А. Григорьев. Бионикс.  
Конструктор LEGO. 2007 г.*



Вот здесь, собственно, и заключается различие конструктора Фройбеля, развивающего внутреннюю творческую свободу, от конструктора LEGO, формирующего навыки конструкторского мышления, привязанного к индустриальной технологии. «АнтиLEGO» – это программа-позиция.

Я не случайно оставил разговор об идеях Фридриха Фройбеля на окончание моих предысторий. Собственно, предысторией всех проектов является мировоззрение. Вот мировоззренческую позицию Фройбеля, критикующую концепцию образования Джона Песталоцци, основанную на принципах наблюдения за природой и обучения с помощью наглядных примеров (вспомним «бадейную теорию» познания, которую критиковал Карл Поппер), я полностью разделяю.

**Н**аш «детский сад», куда попадают самые маленькие учащиеся Мастерской, тоже имеет свою предысторию. Эта предыстория началась, кажется, в 93-м году, когда в Краснопресненской школе организовали подготовительные классы для дошкольников. Татьяна стала работать с малышами с момента организации этих классов. В задачу дошкольных групп входила подготовка малышей к включению в образовательную деятельность школы по традиционным направлениям – рисунок, живопись, композиция. Но совершенно очевидно, что для маленьких детей такое разделение не имеет никакого смысла.

Поэтому для работы с дошкольниками Татьяна разработала целый ряд оригинальных художественных методов. Я назову лишь некоторые из тех, что становятся базой для дальнейших проектных методов обучения. Это цветная или монохромная композиция на цветной бумаге, вводящая в сознание ребенка понятие основы, фона. Во вторых, я бы назвал работы, создаваемые с ограниченной палитрой цветов, формирующие у ребенка фундаментальное понятие художественной культуры – отбор средств выражения. И, наконец, целый комплекс заданий, который можно было бы назвать «цвет и миф», устанавливающих в сознании ребенка прямую

◀ С. Ганжинова (6 лет). "Лесовик". 2001 г.



зависимость между смыслом, художественным образом и культурной традицией разных народов.

Ведь это очевидно – дети что-то создают в своем воображении и хотят рассказывать об этом с помощью красок или форм. Так они познают мир и развиваются. Они хотят творить – это их мотив прихода в художественную школу. А мотивация учиться ремеслу формируется значительно позже, и то, если удастся сохранить главное – желание творить. Поэтому Татьяна с самого начала видит свою основную задачу в развитии и утверждении именно творческой мотивации ребенка. Осуществлением этой задачи стало насыщение процесса обучения интересным и значимым содержанием. Но не интересным «вообще», чтобы занять и развлечь, а таким, которое помогло бы детям естественно включиться в процесс дальнейшего художественного развития. Это содержание можно было найти только в культурном наследии человеческой цивилизации, в истории художественной культуры. Включение в структуру занятий с такими маленькими авторами визуального материала, представляющего сложнейшие символические системы, требует от педагога большого мастерства для их корректной интерпретации. Занятия с малышами особым образом организованы – чтобы их ничто не отвлекало. Поэтому, я, пожалуй, являюсь единственным постоянным наблюдателем процесса, в котором детям открываются пути для восприятия самых невероятных смысловых построений – мифологических образов, ритуальных объектов, символов и знаков самых разных культур, народов и эпох. Эти «удивительные звери» и «сказочные герои» прямо на глазах превращаются в проводников в



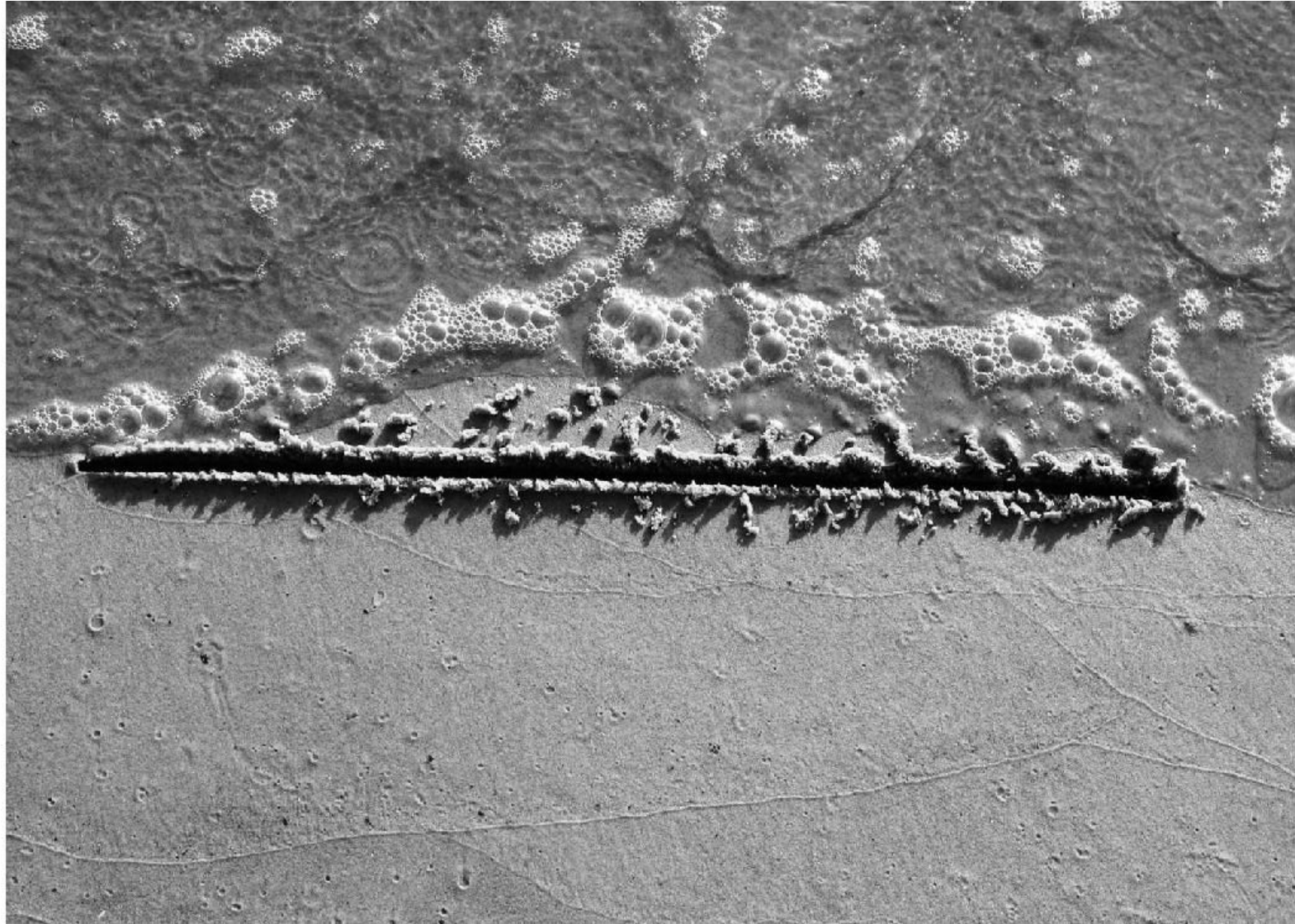
*Занятия в дошкольной группе. ►*



самый интересный из миров, созданных человеческим гением. «Детский сад» нашей Мастерской можно уподобить планетарию, в котором Татьяна знакомит малышек со Вселенной художественной культуры. Эти задания в дошкольных группах составляют общую предысторию для многих бывших и настоящих учащихся Мастерской. Конечно, дети не сохраняют в памяти многие детали – названия и конкретные признаки явлений, о которых им рассказывалось, но освоенное в процессе творческой продуктивной работы знание становится частью их мышления.

**Я** не знаю, «как наше слово отзовется». Самым «старым» нашим ученикам еще нет тридцати – это еще юный возраст для художника. А многие и не пошли в эту область, хотя продолжают ценить время, проведенное вместе с нами. Двадцать лет работы Мастерской – слишком маленький срок, чтобы различить результаты художественного развития. Но двадцати лет вполне достаточно, чтобы нам определить свою позицию, разработать свои инструменты и научиться их применять. Думаю, что и эти записки, и выставка, и диск проясняют, для чего я заварил всю эту кашу под названием Мастерская художественного проектирования и почему все эти годы ее расхлебывает вместе со мной Татьяна. А в последние годы к нам еще присоединились искусствовед Ольга Розмахова, архитектор Александра Селиванова, программист Федор Михайлов, фотограф Виктория Майорова, культуролог Наталья Глебкина.

Многие проекты рождаются благодаря творческой инициативе родителей наших учеников, их увлечениям, знаниям и поддержке. Нам всем – просто интересно. Нам понятно, зачем мы живем. И у нас есть ответ на один из самых «проклятых» вопросов: «Что делать?» Творить!



- Banksy. Wall and Piece. — London, UK: 2006.
- Rubin J. Intimate Triangle: Architecture of Crystals, Frank Lloyd Wright and the Froebel Kindergarten. — USA: 2002.
- Анкерсмит Р. История и тропология: взлет и падение метафоры. — М.: 2003.
- Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М., 1994.
- Белый А. Душа самосознающая. — М.: 2004.
- Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. — М.: 1996.
- Бюхер К. Работа и ритм. — М.: 1923.
- Выготский Л. Психология развития человека. — М.: 2006.
- Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию. — М.: 1988.
- Грейвс Р. Мифы Древней Греции. — М.: 1992.
- Дизайн в общеобразовательной системе. — ВНИИТЭ: 1994.
- Каган М. Философская теория ценности. — СПб.: 1997.
- Калугина Т. Художественный музей как феномен культуры. — СПб.: 2001.
- Капп Э., Нуаре, Л. Роль орудия в развитии человека. — Л.: 1925.
- Краткий словарь когнитивных терминов / Кубрякова Е., Демьянков В., Панкрац Ю., Лузина Л. — М.: 1996.
- Кун Т. Структура научных революций. — М.: 2002.
- Курьерова Г. Итальянская модель дизайна. — ВНИИТЭ: 1993.
- Лаврентьев А. Лаборатория конструктивизма. — М.: 2000.
- Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем. — М.: 2008.
- Леви-Строс К. Путь масок. — М.: 2000.
- Лиотар Ж-Ф. Состояние постмодерна. — СПб.: 1998.
- Лотман Ю., Цивьян, Ю. Диалог с экраном. — Таллинн: 1994.
- Лотман Ю. Избранные статьи по семиотике культуры. Т. 1. — Таллинн: 1992.
- Мак-Люэн М. Галактика Гутенберга. Сотворение человека печатной культуры. — Киев: 2004.
- Мак-Люэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. — М.: 2003.
- Найсер У. Познание и реальность. Смысл и принципы когнитивной психологии. — Благовещенск: 1998.
- Ноосфера и художественное творчество. — М.: 1991.
- Органика. Беспредметный мир Природы в русском авангарде XX века. — М.: 2000.
- Перельман Я. Межпланетные путешествия. — Л.: 1934.
- Поппер К. Логика и рост научного знания. — М.: 1983.
- Пропп В. Исторические корни волшебной сказки. — М.: 2007.
- Рикер П. Память, история, забвение. — М.: 2004.
- Сибрук Дж. Nobrow. Культура маркетинга. Маркетинг культуры. — М.: 2005.
- Стругацкий А., Стругацкий, Б. Киносценарии. — М.: 2001.
- Субъект, познание, деятельность. (Сборник статей к 70-летию В. Лекторского). — М.: 2002.
- Жан Тенгли. Альбом выставки в Москве. — Echandens, Швейцария: 1999.
- Утопия и утопическое мышление: антология зарубежной литературы. — М.: 1991.
- Хайдеггер М. Время и бытие. — М.: 1993.
- Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. — М.: 1997.
- Хокинг С. Краткая история времени. — СПб.: 2003.
- Хоркхаймер М., Адорно, Т. Диалектика просвещения. — М.- СПб.: 1997.
- Шартье Р. Письменная культура и общество. — М.: 2006.
- Эйзенштейн С. Мемуары. Том 1. — М.: 1997.

*В работе Объединенных Художественных Мастерских (ОХМ) принимал участие немецкий художник Райнер Ганал (Rainer Ganahl). Он привез проект "Переносная импортируемая библиотека". Это был многодневный перформанс в форме совместного чтения книг, установленных им на полке. Для каждой страны, где проводился этот перформанс, наполнение полки было разным. Сами названия книг и имена их авторов включали участников в ту проблематику, которую хотел актуализировать автор проекта. Я решил позаимствовать эту отличную идею и собрать на полку книги, которые мне близки и развивают темы, затронутые в этих записках.*

Полка, которую мы заполняем сами

Селиванов, Н. "Я - архитектор". Рабочая тетрадь. — М.: 2001.  
"ArtNavigator". Обучающая система. CDRom. РГГУ, 1998 - 2000  
"Университет нового поколения". Презентация новой образовательной модели (науч. рук. академик Ю. Афанасьев). CDRom. РГГУ, 2001  
"Трансгрессия". Архив проекта 1995-2001. CDRom.  
"Книга художника". Обучающая система. CDRom, АНО "Мастерская художественного проектирования", 2004  
"Возвращение волхов". Обучающая система. АНО "Мастерская художественного проектирования" CDRom, 2004  
"text.tretyakovgallery.ru". Архив и каталог проекта. АНО "Культурное наследие в цифровых технологиях.АДИТ-ПРЕМИЯ".Рабочая тетрадь и CDRom, 2006.  
"Диафильм". Обучающая система. АНО "Мастерская художественного проектирования". CDRom, 2007  
"Роботы. Оптимистический дизельпанк". Виртуальный конструктор (CDRom) и интерактивная выставка в интернете. АНО "Мастерская художественного проектирования". 2007



## Мастерская художественного проектирования

**«Мастерская художественного проектирования»** осуществляет образовательную и издательскую деятельность в сфере творческого образования и культуры.  
Находится в Москве.

### **Образовательная деятельность.**

Мастерская формирует сознание учащихся для творчества в сферах дизайна и архитектуры, медиа искусства и медиа дизайна, в информационных технологиях, для самореализации на территории современного искусства.

**Проектные направления:** философия вещи, интерпретация культурного наследия, создание информационной структуры, медиаобразование, нарративное искусство.

**Образовательные направления:** проектное мышление, пространственное воображение, медиакомпетенции, художественно-пластическое мышление, метафорическое мышление, вербальное мышление

### **Издательская деятельность.**

Мастерская разрабатывает и издает электронные издания по направлениям: творческое образование для детей и юношества, современное искусство, история культуры, методология проектирования.

<http://www.art-edu-studio.ru>

## **Николай Селиванов**

Художник, куратор, теоретик, преподаватель.

Направления деятельности: художественные проекты, проекты в области художественного образования, теория и практика музейного проектирования, когнитивная семантика, инфо-коммуникационные технологии, теория и практика медиа искусства, методология проектирования. Генеральный директор АНО "Культурное наследие в цифровых технологиях. АДИТ-ПРЕМИЯ", куратор ежегодного Музейного Компьютерного Фестиваля, художественный руководитель и директор "Мастерской художественного проектирования".



## **Татьяна Селиванова**

Художник, педагог, специалист по развитию проектного мышления в художественном образовании, кандидат педагогических наук. Участник российских и международных художественных выставок и проектов. Руководитель проблемной группы по интеграции информационных технологий в художественное образование в Институте Художественного Образования РАО, куратор официального сайта института и электронного журнала "Педагогика искусства".





Место для "первобытных кроликов"

---

Селиванов Н.  
**Предыстории**

АНО "Мастерская художественного проектирования"  
Климентовский пер. 11/9, Москва РФ  
<http://www.art-edu-studio.ru>

ISBN 978-5-902840-04-6



9 785902 840046