

Мемориальный музей-мастерская З.И. Азгура

Традиции и новаторство

Первые шаги к созданию программы неформального образования

Оксана Богданова

Оксана Богданова — директор ГУ “Мемориальный музей-мастерская З.И. Азгура”.

e-mail: oksbogdanova@tut.by

Творческое наследие Заира Азгура, выдающегося портретиста XX века, является национальным достоянием Беларуси. Его творческая биография и личность связаны с самыми яркими страницами истории белорусской скульптуры, культурным феноменом “Витебская художественная школа” — студией Ю. Пэна, Витебским художественно-практическим институтом, Витебским художественным техникумом.

Азгур из плеяды художников, которые стояли у истоков формирования белорусской скульптурной секции. Он являлся свидетелем, участником и художественным летописцем ушедшей эпохи.

Мемориальный музей-мастерская З. Азгура — уникальный, единственный монографический музей в Беларуси, основанный на базе творческой мастерской художника. Творческая мастерская Академии художеств СССР в г. Минск — последняя, самая любимая, достойная таланта скульптора студия, в которой им было создано более 50 произведений. Здесь художник заявил о себе и как признанный, уважаемый педагог. Всего с 1984 по 1992 годы у Заира Азгура обучались 17 скульпторов: С. Бондаренко, В. Жбанов, А. Чигрин,

А. Ботвиненко, Н. Потапов, В. Воробьев, С. Горбунова, Ю. Поляков, Е. Колчев, Ю. Петров, В. Янушкевич, П. Лук, А. Дранец, В. Лобачевский, Г. Лойко, А. Шомов, С. Кныш.

“Мемориальный музей З. Азгура”, филиал Национального художественного музея Республики Беларусь, создан после смерти художника, в 1996 году, по указу Президента Республики Беларусь. В 2004 году музей стал муниципальным. Согласно воле художника, все произведения после его смерти были переданы семьей в дар государству.

Пакет социально-ориентированных проектов “Открытое искусство”

Переломным для музея стал 2009 год, когда определилась общая стратегия его деятельности — реализация некоммерческих и коммерческих проектов, рассчитанных на длительную перспективу. Основная задача, которая решалась в течение данного периода — найти и занять в музейной среде Минска “чистый” сегмент; манифестировать и транслировать в социокультурное пространство статус и позицию музея как публичную общедоступную институцию, центр актуальных инициатив в музейно-образовательной сфере.

В качестве приоритетной была выбрана научно-просветительская деятельность, включающая традиционные формы (экскурсии, лекции, выставки) и инновационные для академического музея культурологические и художественно-образовательные интерактивные мероприятия (творческие акции, музейно-педагогические занятия, мастер-классы, арт-проекты, презентации, авторские программы).

Ноу-хау музея-мастерской Заира Азгура являются музейно-педагогические занятия “Уроки лепки”. На протяжении трех летних месяцев в экспозиции и во внутреннем дворике музея, под руководством студентов отделения скульптуры Белорусской государственной академии искусств (О. Савич, М. Финского, О. Выгодской,

фото: <http://azgurmuseum.mebius.net>



досвед

41

АДУКАТАР • №2(18), 2010

А. Липинской, П. Куницкого) азы лепки постигали учащиеся средних общеобразовательных школ (1–4 классы), посещающие школьные лагеря. Станки, инструменты и материал (глина, скульптурный пластилин) предоставлялись музеем.

В ближайшей перспективе разовые, востребованные данной категорией посетителей сеансы лепки составят основу ежегодной каникулярной программы музея “Осторожно, искусство!”, в отдаленной — творческие мастерские и студию “Юный скульптор”.

Опыт и творческий потенциал, приобретенные в ходе проведения занятий, были использованы при разработке социально ориентированных некоммерческих проектов, составляющих цельную программу “Открытое искусство”. Локальные проекты рассчитаны на отдельные категории посетителей: людей с ограниченными возможностями, преклонного возраста, многодетные семьи. Творческие акции были выбраны музеем в качестве формы реализации мероприятий.

14 октября 2009 года совместно с Администрацией Партизанского района г. Минска музей осуществил творческую акцию “В музей вместе с мамой...”, приуроченную ко Дню матери. Зрителями и активными участниками действия стали десять многодетных семей, проживающих в Партизанском районе г. Минска. Акция включала тематическую экскурсию “В мастерской скульптора”, мастер-класс “Волшебная глина”, который провел старший научный сотрудник музея, известный белорусский скульптор В. Копач, презентацию произведений, созданных участниками акции, фотосессию, чаепитие.

Лучшей с точки зрения организации, содержательной части, визуальной компоненты и эмоциональной составляющей в 2009 году стала Творческая акция “Важнее слов...”, состоявшаяся 3 декабря в рамках празднования Дня инвалидов Республики Беларусь. Идею музея поддержали столичные предприятия ОАО Кондитерская фабрика “Слодыч”, КУП “Городской молочный завод №1”, ОАО “Минский комбинат хлебопродуктов”, компания “ЗІКО” и постоянный партнер — Администрация Партизанского района г. Минска.

Воспитанникам Творческой мастерской “Фарба” Специализированной общеобразовательной школы №14 г. Минска для детей с нарушением слуха была предложена насыщенная программа. Все ее элементы основывались на принципах и постулатах, изложенных в программе творческих достижений детской студии “12 шагов к себе”:

- создание адаптивной образовательной среды на основе современных педагогических технологий;
- самостоятельная творческая деятельность учащихся с нарушением слуха как один из ресурсов профессионального самоопределения;
- социальная адаптация незлышащих школьников через расширение социальных контактов в процессе организованной художественно-эстетической деятельности.

Это значит, что занятия в мастерской направлены не только на освоение художественного языка. Приобщение к изобразительному искусству для юных художников — необходимость, способ чувственного изучения, постижения окружающего мира и эмоционального, “красочного”, образного выражения своих мыслей.

Акция стартовала с открытия двух экспозиций: персональной выставки выпускника мастерской Виталия Мельникова “Марс” и групповой выставки. Всего в рамках проекта “Открывая новые пространства...” было представлено более 30 различных по жанрам работ студийцев.

Вторым действием акции стало выступление творческих коллективов: пластические этюды и импровизации Театра живого действия “Microcosmos” и неоновое шоу театра “Элементаль”. Визуальный блок завершили видеопрезентация “Портреты на фоне мастерской” (видеозарисовки об участниках акции) и своеобразное шоу — мастер-класс “От замыс-

ла к воплощению”. В пространстве Скульптурного зала синхронно над созданием произведений в мягких материалах и разных жанрах (портрет, тематическая композиция) работали современные белорусские скульпторы, имеющие опыт педагогической деятельности: И. Зосимович, А. Сорокин, В. Пипин. Воспитанники мастерской “Фарба” и многочисленные гости музея получили возможность быть приобщенными к процессу рождения из скульптурного материала художественных образов. Действие органично перешло в акт коллективного творчества — сеанс лепки “Мир на ладонях”.

Культурно-образовательные музейные программы для молодежной аудитории

На протяжении 2009 и текущего года музей является площадкой для экспериментов, что обусловлено адаптацией основных направлений музейной деятельности к современным условиям и необходимостью формировать свой контингент зрителей — круг постоянных посетителей и друзей, творческих и деловых партнеров.

Учитывая запросы и пожелания основной, активной группы потребителей музейных услуг, музеем-мастерской Азгура пересматриваются направления, формы, методы и средства взаимодействия с аудиторией. Так в 2010 году наряду с ежедневными обязательными программами (экскурсии, лекции, занятия), рассчитанными на учащихся общеобразовательных учебных заведений, для молодежной аудитории реализуется творческий проект “Программа «Игра в классики»”.

Задачи проекта включают приобщение посетителей музея к страницам культурного наследия Беларуси; адаптацию основных направлений музейной деятельности к современным условиям; развитие новых форм, методов и средств взаимодействия с активной группой потребителей музейных услуг; развитие интеллектуальных, культурных и творческих способностей молодежной аудитории; поддержку и лоббирование принципиально новых идей в сфере культуры; создание междисциплинарных художественных и культурологических объединений, ассоциаций, творческих союзов и др.

Концепцию проекта кратко можно охарактеризовать следующим образом:

- синтез художественного наследия XX века (скульптурные произведения З. Азгура, 1939–1992 годов) и современного искусства через презентацию креативных авторских проектов в существующем пространстве академического классического музея;
- неклассическая интерпретация классического и неклассического искусства;
- поиск и продвижение представителей современного белорусского синтетического искусства;
- ревизия и легитимизация основных тенденций и явлений современного новаторского или актуального в плане идей, технических средств и приемов белорусского искусства;
- систематизация и классификация прогрессивных магистральных направлений национального художественного и в целом культурологического процесса эпохи постмодернизма (конец XX—начало XXI веков).

Деятельность в рамках проекта включала творческие акции и манифестации в экспозиционном пространстве Мемориального музея-мастерской Заира Азгура:

- театральные, театрализованные постановки и мультимедийные хореографические проекты (contemporary dance, Release-technique, контактная импровизация, аутентичное движение, пластические перформансы и т.д.);

- музыкальные постановки, концерты с музыкально-сценическим сюжетом, вокальные и инструментальные микроспектакли, цветоконцертные демонстрации (аутентичная музыка, авангардная музыка, шумовая музыка и т.д.);
- презентация арт-проектов (прото-медиа искусство, видео- мультимедиа — интерактивные инсталляции), дигитальное искусство (произведения традиционного искусства, перенесенные в новую среду, на цифровую основу, имитирующую первоначальный материальный носитель или созданные изначально с применением компьютера), кинетическое искусство (динамическая пластика) и т.д.

К авторским проектам предъявлялись требования оригинальности и возможности интеграции в пространство постоянной экспозиции музея. Участниками проекта были художники, музыканты, артисты, танцоры. Целевой аудиторией являлись воспитанники средних и высших учебных заведений, творческая интеллигенция. Представления проходили ежегодно с периодичностью в два месяца. Первые авторские проекты, воплощенные в рамках программы весной 2010 года — это пластический перформанс “1200 секунд под землей” (“Театр живого действия”) и инструментальный спектакль “Sator” (Инструментальный театр “Fratrez”).

“Театр живого действия” — это поиск новых возможностей и форм в танце, движении, выступлении, это исследования и эксперименты. “Живое” действие рождается, развивается и наполняется содержанием непосредственно в момент выступления танцора-перформера на площадке перед зрителем. Для своего развития в танце и пластике “Театр Живого Действия” использует идеи и техники из таких современных направлений и течений, как контактная импровизация, contemporary dance, Release-technique, аутентичное движение, танцевально-двигательная терапия.

Действие музыкально-пластического перформанса “1200 секунд под землей” происходит в метро; 1200 секунд (время прохождения поезда между станциями). Тема перформанса — минчане, разные характеры, судьбы. Бесконечная суета, поток, в котором человек чувствует себя одиноко. Представление состоит из ряда мизансцен, основанных на реальных сюжетах, которые ежедневно можно наблюдать в минском метрополитене. Это срез современного общества прекрасного и ужасного одновременно.

Инструментальный театр “Fratrez” — творческое объединение музыкантов-актеров, основанное в апреле 2008 году четырьмя единомышленниками — С. Ключковым, А. Евдокимовым, А. Поповой, О. Поляковой. Цель проекта — экспериментальное совмещение двух видов искусства — музыки и театра. “Fratrez” — это вокал, инструментальная музыка, актерская игра, пластическая импровизация.

“Sator Arepo Tenet Opera Rotas” — буквосочетание, составленное из латинских слов и обычно помещенное в квадрат таким образом, что слова читаются одинаково справа налево, слева направо, сверху вниз и снизу вверх. Наиболее ранние изображения магического квадрата в виде фресок на колонне и в доме местного чиновника были обнаружены на раскопках древнеримского города Помпеи. Квадрат Сатор мог служить как талисман или заклинание и начинал действовать при активизации идей, выраженной словесно или мысленно, во много раз усиливая потенциальную преобразующую мощь высказанного пожелания. Подобно кристаллу, Сатор способен расти в разные стороны. В свете последних исследований квадрат отражает в себе принцип мирового устройства и магически посредничает между Макрокосмом и Микрокосмом.

Из множества существующих переводов мистической формулы “Sator Arepo Tenet Opera Rotas” “Fratrez” приняли расшифровку, в которой фигурирует символ мироздания — Колеса Судьбы: “Тот, кому есть, что сказать, заставляет работать Колеса Судьбы”. “Sator” — это музыкальная интерпретация магического квадрата.

Каждое представление, показанное в рамках программы “Игра в классики” органично сочетало строгую конструкцию, завершенную композицию с элементами импровизации и в финальной части трансформировалось в живую дискуссию, неформальное общение и игру со зрителем.

Соучастниками проектов инструментального театра “Fratrez” и “Театра живого действия” практически на всех подготовительных стадиях являлись сотрудники музея. На данный момент сотворчество закреплено в условиях реализации программы.

Первыми зрителями программы “Игра в классики” стало 140 человек. На осень 2010 года запланированы как минимум три представления: инструментального театра “Fratrez”, группы “Первомир” и заслуженных преподавателей Балтийской Педагогической Академии, дипломантов первой степени международного конкурса “Современная мировая культура и искусство” (ЮНЕСКО) 2010 года О. Анисимовой и Г. Парфеновой (хор Обертония, Санкт-Петербург, Россия).

Проект имеет дальнейшие перспективы развития:

- Преобразование локального проекта в постоянно действующий на базе музея театр звука и пластики (без литературной составляющей), с выделением программы “Игра в классики” в автономную сопутствующую экспериментальную площадку для апробации новых образно-пластических форм, пространственных интеллектуальных конструкций, формирования труппы и определения репертуарной политики театра;
- Разработка каникулярной программы для учащихся начальной школы “Осторожно, искусство!” в формате цикла практических музейно-педагогических образовательных развивающих занятий: уроки живописи, рисунка, лепки, пластики и танцевальной импровизации и т.д.;
- Создание на базе музея студии “Юный скульптор” и студии пластики;
- Создание системы творческих лабораторий-мастерских.

Открытие и популяризация новых имен, предоставление музейной площадки для реализации креативных идей начинающим авторам привело к созданию комплексных мероприятий-шоу: презентации творческого проекта О. Кривец “Концепция четырех” и “Ночь музеев”.

В основе представленного в музее в декабре 2009 года творческого проекта — образы и пространственные модели, открытые и апробированные автором ранее. Ансамбленость основывалась на концепции четырех — четыре времени суток, четыре времени года, четыре стихии, четыре стороны света. В экспозиции демонстрировались графические и живописные работы, светоживопись. В озвучении и оживлении тем, заявленных автором, 23 декабря принимали участие музыканты, театральные и цирковые артисты. В результате найдена структура выставок в постоянной экспозиции музея-мастерской Азгура — художественно-театрализованные представления с использованием современных технологий, с введением в изобразительное поле музыкальных, пластических и поэтических образов.

Отдельные наработки и приемы, в том числе создание синтетических образов (живой звук, визуальные компоненты — пластика, видео, слайд-шоу) использовались в проведении акции “Ночь музеев” 15–16 мая 2010 года.

Таким образом, отдельные творческие проекты, реализованные в 2009–2010 годы явились пробными шагами к созданию на базе Мемориального музея-мастерской З.И. Азгура программы неформального образования. Практику проектной деятельности предстоит структурировать и перевести на четкую методологическую основу.