

Администрация города Нижний Тагил
МБУК Нижнетагильский музей-заповедник «Горнозаводской Урал»
Уральский колледж прикладного искусства и дизайна (филиал)
ФГБОУ ВО «Российский государственный
художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

ХУДОЯРОВСКИЕ ЧТЕНИЯ

Материалы XI Всероссийской научно-практической конференции
Нижний Тагил, 26 – 27 октября 2023 г.

**Нижний Тагил
2023**

Чуднов А. Л.
ЦВЕТНЫЕ КАМНИ ТАГИЛЬСКОГО КРАЯ 150

СЕКЦИЯ 3. ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ КОЛЛЕКЦИИ МУЗЕЕВ. ВЫСТАВКИ. ОТКРЫТИЯ

Алексеева Д. О.
АКТУАЛИЗАЦИЯ МУЗЕЙНОЙ КОЛЛЕКЦИИ ПОСРЕДСТВОМ
МЕРОПРИЯТИЙ ИГРОВОГО ФОРМАТА 155

Баданина К. Г.
КНИЖНАЯ ГРАФИКА ТАГИЛЬСКИХ ХУДОЖНИКОВ
ИЗ КОЛЛЕКЦИИ НИЖНЕТАГИЛЬСКОГО МУЗЕЯ
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ ИСКУССТВ..... 160

Бастрикова О. А.
«НЫНЕ МОДА НА ПЛАТКИ, ВО ВСЮ ГОЛОВУ – ЦВЕТКИ»
(ОБЗОР ШЕРСТЯНЫХ ГОЛОВНЫХ ПЛАТКОВ С НАБИВНЫМИ
ОРНАМЕНТАЛЬНЫМИ УЗОРАМИ ИЗ КОЛЛЕКЦИИ «ОДЕЖДА.
ТКАНИ» НИЖНЕТАГИЛЬСКОГО МУЗЕЯ-ЗАПОВЕДНИКА
«ГОРНОЗАВОДСКОЙ УРАЛ» 168

Беззубец А.Н.
СОВЕТСКИЙ ФАРФОР УРАЛЬСКИХ ЗАВОДОВ В КОЛЛЕКЦИИ
«НИЖНЕТАГИЛЬСКОГО МУЗЕЯ-ЗАПОВЕДНИКА
«ГОРНОЗАВОДСКОЙ УРАЛ» 174

Высоцкая Н. А.
ЧАСЫ ТАГИЛЬСКОГО МАСТЕРА XIX ВЕКА
И. С. КОЗОПАСОВА ИЗ КОЛЛЕКЦИИ
НИЖНЕТАГИЛЬСКОГО МУЗЕЯ-ЗАПОВЕДНИКА
«ГОРНОЗАВОДСКОЙ УРАЛ» 178

Гилева К. А.
ФОРМИРОВАНИЕ АССОРТИМЕНТА ХУДОЖЕСТВЕННОЙ
ПРОДУКЦИИ ИЗ ЧУГУНА КАСЛИНСКОГО ЗАВОДА КАК
СЛЕДСТВИЕ ВЫСТАВОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ 183

Казакова М. Ю.
СТАРООБРЯДЧЕСКОЕ МЕДНОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ
ЛИТЬЕ В СОБРАНИИ НИЖНЕТАГИЛЬСКОГО МУЗЕЯ-
ЗАПОВЕДНИКА «ГОРНОЗАВОДСКОЙ УРАЛ» 189

2. Краснопольский А. А. Геологический очерк Черноисточинской дачи Нижне-Тагильского округа [Электронный ресурс] // Известия Геологического Комитета на 1904 год. Т. 23. – Санкт-Петербург : Типо-лит. К. Биркенфельда, 1904. – С. 335-400. – URL: <https://elib.rgo.ru/handle/123456789/224794?ysclid=llxh2fevka73896769> (дата обращения 30.08.2023).

СЕКЦИЯ 3. ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ КОЛЛЕКЦИИ МУЗЕЕВ. ВЫСТАВКИ. ОТКРЫТИЯ

УДК 7069.02.7

Д. О. Алексеева,
заведующая отделом по работе с посетителями,
Нижнетагильский музей изобразительных искусств,
г. Нижний Тагил, dgudkova@mail.ru

АКТУАЛИЗАЦИЯ МУЗЕЙНОЙ КОЛЛЕКЦИИ ПОСРЕДСТВОМ МЕРОПРИЯТИЙ ИГРОВОГО ФОРМАТА

Статья посвящена обзору научно-просветительских мероприятий МБУК «Нижнетагильский музей изобразительных искусств», проводимых в 2021 – 2022 годах с использованием игровых элементов и содержащих знания о предметах музейной коллекции.

Ключевые слова: мероприятие в музее, игры в музее, формы работы с посетителями

D. O. Alekseyeva,
Head of the Department for working with visitors
Nizhny Tagil Museum of Fine Arts,
Nizhny Tagil, dgudkova@mail.ru

UPDATING THE MUSEUM COLLECTION THROUGH GAME FORMAT EVENTS

The article is devoted to the review of the scientific and educational activities of the MBUK «Nizhny Tagil Museum of Fine Arts», held in 2021-2022 using game elements and containing knowledge about the objects of the museum collection

Keywords: event in the museum, games in the museum, work with visitors.

Отдел по работе с посетителями Нижнетагильского музея изобразительных искусств несколько лет назад выработал стратегию расширения форм предлагаемых мероприятий и отказался от узконаправленной тематической специализации исключительно на художественной культуре. В этом отношении музеи, как и многие учреждения культуры, «предлагают образовательные и профессиональные программы развития, а также мероприятия, которые способствуют вовлечению сообщества и социальной сплоченности. Кроме того, эти учреждения могут помочь преодолеть разрыв между местным и региональным населением и повысить осведомленность о различных культурах и точках зрения» [1, с. 23]. В 2021 г. были сформированы новые междисциплинарные предложения разных по формату мероприятий: «Клуб любителей искусства «Вектор ИКС», лекторий «Режиссеры-художники», программа творческой профориентации «Дорога к творчеству», серия музыкальных встреч «Квартирник на Уральской» и др. У каждой программы появились свои постоянные посетители, чаще люди среднего и старшего возраста, но привлечь желаемое количество посетителей, в том числе молодежи, не удавалось. Все-таки в основе этих программ лежат более традиционные методы – лекция, экскурсия, концерт – уже привычные и обладающие шаблонным имиджем, схожим со школьным уроком – мало кто стремится попасть на него добровольно. Тогда было решено опробовать новый формат, который давно рассматривался как возможный, но все время находились доводы «против»: недостаточная техническая подготовка, спорное отношение к игре в стенах классического музея, сложность привлечения достаточного количества игроков и т.д. Речь идет о квизе – интеллектуальной викторине. Казалось бы – формат известный, в барах города еженедельно отыгрывают несколько разных квизов, как этот формат может привлечь народ именно в музей? Как соотносится такой формат с музейным делом? На самом деле за легким, игровым форматом кроется серьезная научная и методическая основа. Невозможно написать сценарий не изучив материалы. Полюбившийся многим формат барной викторины приобрел несколько иное звучание в стенах музея – безусловно, более сдержанное, но такое же азартное, захватывающее и познавательное. Подобная форма также дала возможность музею стать более открытым к публике и расширила способы представления культуры и искусства в промышленном городе, хотя и вызвала затруднения в ходе сбора команд – многих тема культуры и искусства еще пугает своей сложностью. Все вопросы игр творческая команда музея придумывает самостоятельно и включают разные виды искусства: литература, музыка, изобразительное искусство, кинематограф, телевидение, фотография разных эпох и стилей. Главная особенность каждой игры – это отсылка к коллекции музея и культурной жизни Нижнего Тагила. Независимо от выбранной темы и количества предлагаемых вопросов, на них закладывается около десяти процентов от общего количества. Игры состоят из нескольких туров с вопросами разного формата – текстовые на знания и логику, мультимедийные, на выбор или сопоставление, фотовопросы и блиц-вопросы. Практически в каждом туре на одном уровне с

вопросами о шедеврах мировой культуры стоят вопросы и о предметах из коллекции музея, и о произведениях, созданных в Нижнем Тагиле, таким образом, стирая грань между ними. Авторы их не разделяют и не ранжируют их, давая понять, что все искусство важно и у каждого есть своя аудитория, свои ценители.

В 2022 – 2023 учебном году АртКвизы активно заказывали к проведению студенты, тем более, что эта программа была им доступна без оплаты (допущена к участию в проекте «Пушкинская карта»). После каждой игры сотрудники музея опрашивали студентов, получая интересные комментарии: «мы запомнили гораздо больше новой информации об искусстве на квизе в сравнении с обычной экскурсией и лекцией, потому что каждый вопрос мы пропустили через себя, думали над ним, обсуждали», «оказывается, картины, которые мы видим в музее, могут иметь интересные истории», «не думали, что будет так азартно, придем еще». Таким образом, видно, что зрители, пришедшие провести досуг в неформальной обстановке, сами того не замечая, узнают новые факты об истории и культуре города, знакомятся с произведениями музея.

Во время формирования сценария коллекция используется в нескольких направлениях. Первый тип вопросов – на внимательность. Предлагаем фотоизображение экспоната (часто из экспонирующихся) с закрытым фрагментом. Нужно вспомнить или логически подумать и написать, что закрыто. Например, в сценарии «Еда и напитки в мировой культуре» было взято произведение З. Серебряковой «Портрет Кати на кухне» и нужно было угадать, какой корнеплод мы скрыли в левом нижнем углу (ответ – морковь), а в сценарии «Музы не молчали. Искусство Великой Отечественной войны» на картине А. Пластова «Фашист пролетел» (в музее хранится авторское повторение) был скрыт самолет, но название произведения в вопросе не звучало. Иногда подобные вопросы сопрягаются со знаниями о истории и культуре. Так, во время проведения новогодней серии игр в выставочном зале экспонировалось живописное полотно В.Калинина. Нужно было написать, как оно называется, если известно, что у славян этот зимний месяц носил наименование «студень» (ответ – декабрь).

Второй тип вопросов – параллели с другими произведениями. В сценарии «Музы не молчали» был предложен скульптурный портрет З. Космодемьянской без уточнения атрибуции и фото киноафиши фильма «Зоя» с закрытым названием, а вопрос был сформулирован так: «И эта скульптура из коллекции музея, и этот фильм, афиша к которому перед вами, посвящены ЕЙ. ОНА стала первой женщиной, удостоенной звания Герой Советского Союза (посмертно). Напишите ЕЁ имя и фамилию». В другом сценарии «О зиме, Рождестве и искусстве» был следующий вопрос: «На иллюстрации Г.Т.Стопы много «говорящих» деталей, но нет того, что Снежная Королева обещала подарить Каю. Она говорила, что подарит целый мир и еще...» [Ил. 1]. Графический лист из коллекции музея содержит много отсылок к сказке, но на нём действительно нет коньков.

Третий тип – на внимательность и логику. Часто бывает так, что посе-

тители, осматривая выставку, не замечают деталей на произведениях, которые могут многое рассказать о нем. Так в сценарии «Музы не молчали» был представлен следующий вопрос: «Владимир Ефимович Цигаль – автор многих известных мемориалов, посвященных павшим в боях Великой Отечественной войны, участвовал в боях на Малой земле. Скульптуру «Воспитанник флота» он создает сразу после войны. Образ был взят с однополчанина, сына полка Вити Савченко. По скульптуре можно судить, что воевали они в морском десанте. Какая деталь позволила сделать такой вывод?». На примере этого вопроса видно, что каждый музейный экспонат – это предмет исследования, а игрокам предлагается в нем поучаствовать. Правильный ответ – нож, но его дали не все участники.

Четвертый тип – на сопоставление произведений и их названий. В них также нужно подключать и знания, и логику, но правильный ответ уже звучит в вопросе, и его нужно просто определить. Например, вопрос из сценария «Недавнее далёко. Искусство СССР»: «Элий Михайлович Белютин (1925 – 2012) – руководитель объединения «Новая реальность». После скандальной выставки 1962 г. в Манеже получил всемирную известность. Создал свой уникальный художественный стиль – «модульную живопись», то есть язык символов. «Модули» отображают ощущения от предмета на плоскости и их взаимодействие в пространстве. Попробуйте сопоставить названия с произведениями художника из коллекции музея: а) «Венера»; б) «Война»; в) «Толстый мальчик»; г) «Обиженная женщина».

Пятый тип – использование имеющихся уникальных архивных, исследовательских работ по коллекции. Например в сценарии «Музы не молчали» был включен фрагмент интервью, а вопрос звучал так: «В этом видеоролике тагильская художница Наталья Бортнова рассказывает, как её отец, живописец Петр Степанович Бортнов, работал над картиной «Мать. Звезды сыновей». Образ матери долго не рождался и пришел к художнику только после нескольких случайных событий... ». Далее включалось видео, а после была дана еще небольшая текстовая подсказка, т.к. данный сценарий готовился для старших школьников и студентов: «В том числе, облик матери подсказала ОНА: Петр Степанович Бортнов увидел, как ОНА рождается из куколки на берегу Нижнесалдинского пруда. ОНА является ведущим образом рассказа Михаила Пришвина о Первой мировой войне, а наблюдения за ЕЕ полётом стали толчком к изобретению вертолета».

На приведенных примерах видно, что коллекция музея является бесконечным источником для придумывания вопросов, которые, в свою очередь, познакомят зрителей с небольшой частью музейной работы.

Опытные игроки уже знают о наличии подобных вопросов и перед игрой и в перерывах между турами идут внимательно осматривать выставочные залы на предмет возможных вопросов по теме игры.

Программа «Арт-Квиз» успешно закрепилась в музее, появились постоянные участники, в том числе активно стали записываться студенческие группы. За год существования игры ее посетили больше тысячи участников. В мае 2023 г. презентация программы была отправлена на конкурсный

отбор на Всероссийский методический форум музейных проектов для молодежи «Не дети» и после этапа онлайн-защиты вошла в двадцать пять лучших программ и была представлена в очном этапе форума в г. Екатеринбург в августе 2023 г. [Ил. 2]. Это безусловное достижение подчеркивает актуальность, возможность и даже необходимость проведения игровых форматов в музейных стенах.

Еще один смелый игровой формат, который был опробован в 2023 г. в рамках первого музыкального фестиваля «Звуки МУзея» – музейное караоке. Казалось бы, как связать коллекцию художественного музея с песнями? Конечно, очень условно, но возможно. За основу составления викторины – караоке были выбраны 25 произведений из музейной коллекции, а к ним «в пару» – знаменитые песни отечественных исполнителей, которые разными ассоциативными связями с ними перекликались. Для проведения игры была составлена презентация, на главной странице которой располагались все произведения без подписей. Участникам нужно было выбрать одно и попробовать угадать песню, которая за ним «скрывается». За успех с первой попытки участник получал 10 баллов. Если верной версии не звучало, тогда на экран выводилось это произведение уже в более крупном размере с атрибутивными данными и небольшими комментариями ведущего. За угаданную песню на этом этапе давалось 5 баллов. Это вносило соревновательный элемент и пробуждало азарт. Угаданную песню исполняли все вместе, без особых стеснений, во многом благодаря тому, что помогали в этом вокалисты – студенты Нижнетагильского социально-педагогического института. Таким образом, посетители провели полтора часа в расслабленной обстановке, спели любимые песни, но в то же время, узнали о двадцати пяти музейных экспонатах, часть из которых находится в основной экспозиции, часть можно было увидеть в это время на выставке «Линия искусства. Рождение таланта», а часть и вовсе в запасниках и увидеть их – большая удача, но теперь участники музейного караоке знакомы с коллекцией музея немного ближе, чем остальные. Стоит отметить, что мероприятие проходило в музейном сквере и было бесплатным, но после него большинство посетителей приобрело билеты в музей и пошли прогуливаться по залам, с удовольствием обнаруживая те картины, которые совсем недавно «звучали» на улице. Может показаться, что данный формат является легкомысленным для музея, отчасти это так и есть. Но во-первых – это сугубо наше, внутреннее, музейное, отношение к нему, ведь посетителей оно никак не смутило, а во-вторых, время и место тогда полностью соответствовали, и никакого диссонанса не произошло. Во всяком случае, «задвигать в стол» этот формат не будем и повторим его снова при первой возможности.

Описанные мероприятия ни в коем случае не заменяют традиционные формы работы в музее, а лишь дополняют предложения для посетителей, расширяют аудиторию, привлекают новых посетителей. Таким образом, музей становится местом культурного притяжения людей разных вкусов и пристрастий, ведь «учреждения культуры также могут помочь сохранить важные культурные традиции и обеспечить платформу для обучения

будущих поколений важности понимания и принятия различных культур» [2, с. 102].

Список источников и литературы:

1. Березина, О. Н. Концепция развития учреждения культуры – составная часть стратегического планирования / О. Н. Березина // Материалы международного научного форума обучающихся «Молодежь в науке и творчестве»: Сборник научных статей в 6 частях, Гжель, 14 апреля 2021 года / Гжельский государственный университет. Том Часть 5. – Гжель: Гжельский государственный университет, 2021. – С. 23-25.

2. Тлехурай, А. К. Планирование в учреждениях культуры / А. К. Тлехурай // Материалы студенческой научно-практической конференции «студенческая наука: взгляд молодых», Майкоп, 25–29 апреля 2022 года / Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Майкопский государственный технологический университет». – Майкоп: Майкопский государственный технологический университет, 2022. – С. 102-103.

УДК 769.2

К. Г. Баданина,
заведующий отделом
«Региональное искусство Урала»
Нижнетагильский музей
изобразительных искусств,
г. Нижний Тагил,
ksusha-badanina@mail.ru

КНИЖНАЯ ГРАФИКА ТАГИЛЬСКИХ ХУДОЖНИКОВ ИЗ КОЛЛЕКЦИИ НИЖНЕТАГИЛЬСКОГО МУЗЕЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ ИСКУССТВ

Статья посвящена книжной графике (преимущественно иллюстрации) тагильских художников из коллекции Нижнетагильского музея изобразительных искусств. Рассмотрены печатные и оригинальные листы, созданные в период 1960 – 2010-х гг. такими графиками, как Леонтий Зудов, Владимир Истомина, Евгений Бортников, Татьяна Баданина, Владимир Зуев, Петр Болюх, Владимир Наседкин.

Ключевые слова: книжная графика, иллюстрация, графика тагильских художников, книжная графика тагильских художников, экслибрис.



Ил. 1. Слайд презентации из сценария «О зиме, Рождестве и искусстве»



Ил. 2. Проведение демо-версии игры «АртКвиз» на Всероссийском методическом форуме музейных проектов «Не-дети»



Ил. 1. Слайд презентации из сценария «О зиме, Рождестве и искусстве»



Ил. 2. Проведение демо-версии игры «АртКвиз»
на Всероссийском методическом форуме музейных проектов «Не-дети»