УДК 069(571.17):394.3(=512.1)
DOI: 10.32340/2414-9101-2019-2-70-73

П. В. Глушкова, кандидат культурологии
Кемеровский государственный институт культуры (Кемерово, Россия)
polina-glushkova@mail.ru

Е. С. Бердикова
Кемеровский государственный институт культуры (Кемерово, Россия)
lizaberdikova@yandex.ru

ИНТЕРАКТИВНАЯ ЭКСПОЗИЦИЯ КАК ФОРМА ПРЕЗЕНТАЦИИ ТРАДИЦИОННОЙ ИГРЫ ТЕЛЕУТОВ

Аннотация. Рассмотрена методика организации в условиях современного музейного учреждения публичной презентации традиционных игр телеутов – коренного малочисленного народа России тюркской этнолингвистической группы – посредством конструирования специализированного экспозиционного пространства, открывающего посетителю музея возможность активного контакта с экспонируемым предметом. Представлено описание состава специфических экспозиционно-выставочных материалов, необходимых для создания тематической музейной экспозиции с игровой атрибутикой. На взгляд авторов, наиболее подходящей ресурсной базой для публичной презентации телеутских игр в Кемеровской области является историко-этнографический музей «Чолкой» (с. Беково, Россия); изложены авторские рекомендации по развитию этого направления деятельности музея.

Ключевые слова: нематериальное наследие, телеуты, Кемеровская область традиционная игра телеутов, музеефикация игры, презентация объекта нематериального наследия, интерактивный характер музейной коммуникации, экспозиционная деятельность музея.

Игра относится к первой категории нематериального культурного наследия и имеет материальное воплощение через игровую атрибутику. Музеефикация игровой традиции осуществляется посредством комплектования музейных предметов и фиксации информации на материальных носителях. Презентация же традиционной игры возможна как в экспозиционном пространстве, так и в рамках культурно-образовательных программ, в обоих случаях в основе должен лежать принцип интерактивности, взаимодействия посетителя с музейным предметом. Так, ряд игр, имеющих свою характерную атрибутику, наиболее полно могут быть презентованы посредством создания интерактивной экспозиции, в таком случае посетитель имеет возможность познакомиться не только с предметом материальным, но и с его смыслом, опробовать его в действии, что особенно актуально для юных посетителей.

Под экспозицией музея понимают «целенаправленную, научно-обоснованную демонстрацию музейных предметов, которые организованы композиционно, снабжены комментарием, технически и художественно оформлены, и в итоге создают музейный образ природных и общественных явлений» [1]. Она может быть реализована через экспозиционные материалы: музейные предметы и его воспроизведения, научно-вспомогательные материалы (карты, схемы, рисунки, фотоматериалы), тексты. Большая часть в музейной экспозиции приходится на подлинные музейные предметы, однако могут использоваться и различные виды их воспроизведений: реконструкция – точная копия предмета, в

том числе его материала, размера и техники исполнения; муляж, отражающий только внешние признаки предмета; макет – меньших размеров, внешне сходный с оригиналом; модель – уменьшенная копия, но которая передает не только внешние, но и функциональные признаки предмета; голограммы и 3D проекции; для плоскостных объектов можно так же выделить такие виды воспроизведений как копия и репродукция [2, с. 132].

В современных музеях традиционные экспозиции, ориентируясь на запросы публики, все чаще включают различные нововведения. Интерактивная и прикладная экспозиции относятся именно к таким инновационным видам экспозиций. Прикладная экспозиция предполагает использование экспонатов по первоначальному назначению, ее целью является получение знаний о предмете. Музейная интерактивность «осуществляется путём создания особой интерактивной среды», подразумевающей вовлечение посетителя в нее [3]. В экспозиции такая среда может быть организована посредством выделения зоны, где человек может самостоятельно разобрать тот или иной процесс, музейный предмет, через непосредственный контакт с ним. В этой зоне могут использоваться как предметы научно-вспомогательного или интерактивного фонда, так и мультимедийные технологии. Цель такой экспозиции состоит в том, чтобы предоставить возможность посетителю познакомиться с музейным предметом в увлекательной форме.

Для объектов нематериального наследия интерактивная экспозиция является наиболее адаптивным способом презентации, так как их смысл сосредоточен не в самом предмете, а в определенных действиях с этим предметом. Представить мысленно игровой процесс достаточно сложно, только рассматривая игровые атрибуты, возможность же потрогать их и применить на практике способствует более глубокому погружению в музейную среду. Такой способ особенно актуален для самой младшей публики музея, которая большинство знаний об окружающем мире получает посредством тактильного контакта, сопричастности к предмету, что не может дать традиционный способ презентации в экспозиционном пространстве.

Говоря об интерактивности, стоит так же отметить использование информационных технологий в экспозиции. При отсутствии предмета-атрибута или в случае его уникальности разумно использовать современные устройства, такие как сенсорные экраны и информационные киоски, которые непременно привлекут внимание посетителя и так же позволят ему ознакомиться с предметом самостоятельно.

Применительно к традиционным играм с предметом, можно говорить об использовании предметов-атрибутов игр, имеющихся в научно-вспомогательном фонде: кости копытных животных «бабки», шкурка с прикрепленным к ней камнем (тебек), традиционный пояс (кур кагышкан). Презентовать же эти игры можно посредством создания зоны, где все эти атрибуты будут находиться в свободном доступе для посетителя, в сопровождении с подписями, схемами, раскрывающими смысл той или иной игры. Так, любой желающий сможет рассмотреть предметы, опробовать их в игровом процессе и убедиться, в том, что каждая игра требует определенной ловкости, смекалки и умений.

В Кемеровской области можно выделить два музея, тяготеющих к экомузеям и имеющих экспозиции под открытым небом, для реализации интерактивной экспозиции по традиционным играм это историко-этнографический музей «Чолкой» в с. Беково и этноэкологический музей-заповедник «Тюльберский городок». Однако музеефикация телеутской игры и ее презентация осуществляется только в музее «Чолкой», поэтому, видится возможным создание интерактивной экспозиции на базе данного музея. Музей презентует культуру телеутов во всём многообразии: помимо обширной экспозиции внутри музея, отражающей кочевой образ жизни народа, имеется так же и на открытом пространстве, которая посвящена периоду оседлости телеутов. Так, один из залов рассказывает об обрядности телеутов: жертвоприношения, похоронный и свадебный сомдор, семейно-родовые культы, игры; здесь так же представлены традиционные комплексы мужского и женского костюма, традиционные ремесла – станок для изготовления поясов. Быт телеутов иллюстрирует землянка с изображением двора для скота, инвентарь скотовода и собирателя трав и корней, различная бытовая утварь хозяйки дома: маслобойка, мукомолка, ступа. Имеются так же археологические предметы, показана природная среда: степи, лесостепи, тайга и горные массивы, и фауна, сопутствующая кочующим телеутам. Экспозиция под открытым небом построена по хронологическому принципу и отражает постепенный переход телеутов к оседлому образу жизни: на смену конусному шалашу

приходит бревенчатая шестиугольная юрта, летним вариантом жилища была полуземлянка «тер-уй», появляются хозяйственные постройки; взаимовлияние телеутов и русских отражает меновой дом и русская изба [4].

Существующую и действующую экспозицию, презентующую нематериальное наследие телеутов, в том числе и игровую традицию, логически будет дополнить интерактивной зоной, расположенной на площади напротив здания Дома культуры, в котором и расположен сам музей. Ознакомиться с подлинными музейными предметами посетитель может в экспозиции музея, а уже исследовать их с практической точки зрения в интерактивной её зоне. Здесь целесообразно будет использование воспроизведений музейных предметов-атрибутов игр: реконструкции или муляжи, а так же научно-вспомогательные материалы в виде схем игрового действия, фотокопий и текстового сопровождения.

Так, одна из наиболее распространенных телеутских игр «тебек», может быть продемонстрирована посредством муляжа игрового атрибута – шкурка с прикрепленным к ней камнем/металлической гайкой, рядом текстовое сопровождение, раскрывающее смысл игры: игрок набивает внутренней поверхностью стопы «тебек», считая удары-очки, побеждает тот, кто зарабатывает наибольшее количество очков, не уронив «тебек» на землю [5, с. 36]. И в дополнение, расположены фотокопии из архива музея «Чолкой», где запечатлен игровой процесс. Далее, традиционная игра «малакай» (в бабки) на ловкость и меткость, презентованы атрибуты – кости копытных животных и реконструированный кнут, текст, описывающий игровой процесс: на площадке отмечается «черта метания» и «коновая черта», самая большая кость объявляется битой, цель игрока состоит в том, чтобы выбить как можно большее количество бабок за меньшее количество бросков [5, с. 36]. Тот же принцип действует с использованием в качестве биты кнута. В качестве дополнения к тексту выступает схематическое изображение игры.

Для большой компании посетителей будет интересна игра «кур кагышкан» («бить поясом»), где так же в экспозиции представлена реконструкция элемента традиционного костюма телеутов, используемого в игре, – пояса, в тексте и схематически обозначены следующие правила игры: игроки расположены по кругу; водящий с поясом в руке – вне круга. Приметив «жертву», он легонько ударяет одного из игроков, и тот убегает от водящего по кругу, за спинами других игроков. Догнав свою «жертву», водящий легонько ударяет ее поясом и встает в круг на ее место, а водить начинает тот, кто убегал. Если же убегающий успевает встать в круг перед каким-нибудь игроком до удара поясом, то водящий должен догонять того, перед кем встал ранее убегавший [5, с. 37]. Другая игра для компании – «сыргат’ажыргар» (спрятанное кольцо/серьга), относилась к зимнему циклу, может быть презентована посредством использования муляжа перстня или серьги, текстового сопровождения: игроки делятся на две команды, старший одной из команд незаметно для другой прячет атрибут, затем старший команды противников должен отгадать, у кого он находится [5, с. 38]. Уместно так же дополнение копиями архивных фотоматериалов.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что презентация традиционной игры в рамках экспозиционного пространства наиболее полно возможна посредством создания интерактивной экспозиции, основанной на взаимодействии посетителя с музейным предметом, его самостоятельном исследовании. Такой метод презентации особенно актуален для самой младшей публики музея, так как он позволяет заинтересовать и презентовать культурное наследие в увлекательной форме. Музеи Кемеровской области не имеют опыта создания интерактивной экспозиции по телеутской игре, но потенциалом для этого обладает историко-этнографический музей «Чолкой»: в фондах музея имеются материалы по традиционной игре, осуществляется ее презентация в экспозиционном пространстве, поэтому видится возможным внедрение интерактивной зоны в данном музее.

Список литературы

1. Музееведение. Музеи исторического профиля : учеб. пособие для вузов / под ред. К. Г. Левыкина, В. Хербста. – Москва : Высшая школа, 1988. – 431 с. – Текст : непосредственный.
2. Каулен, М. Е. Музеефикация историко-культурного наследия России : [монография]. – Москва : Этерна, 2012. – 432 с. – Текст : непосредственный.
3. Словарь музейных терминов. – Текст : электронный / Российская музейная энциклопедия : [сайт]. – Москва, 2002 – . – URL: <http://www.museum.ru/rme/dictionary.asp> (дата обращения: 21.01.19).

4. Историко-этнографический музей «Чолкой»: [сайт]. – URL: <http://cholkoi.ru/> (дата обращения: 21.01.19). – Текст, изображения : электронные.

5. Кимеева, Т. И. Традиции и ремёсла бачатских телеутов : [учеб.-метод. пособие] / Т. И. Кимеева, Л. И. Тыдыкова. – Кемерово : ООО Примула, 2011. – 120 с. – Текст : непосредственный.

Polina V. Glushkova, Ph. D. in Cultural Studies
Kemerovo State Institute of Culture (Kemerovo, Russia)
polina-glushkova@mail.ru

Elizaveta S. Berdikova
Kemerovo State Institute of Culture (Kemerovo, Russia)
lizaberdikova@yandex.ru

PRESENTMENT OF TELEUTS' TRADITIONAL GAME IN AN INTERACTIVE EXHIBITION

Abstract. The article discloses practices for public performance of games of Teleuts, one of indigenous minorities in Russia from Turkic ethnolinguistic group, in a modern museum through creation of a peculiar exhibition space that lets to a museum visitor to have a close contact with an exposed item. Description of things necessary for an issue-related exposition with game attributes is given. On the authors' view, the most suitable resource base for performing Teleuts' games in Kemerovo Oblast can be named local Ethnographic Museum «*Cholkoy*» (Bekovo village, Russia); the authors offer their own guidelines for the museum workers concerning developing this sort of activities.

Key words: *intangible heritage, Teleuts, Kemerovo Oblast, traditional game of Teleuts, museification of a game, presentation of an intangible heritage object, interactive museum communication, exhibition activities of a museum.*