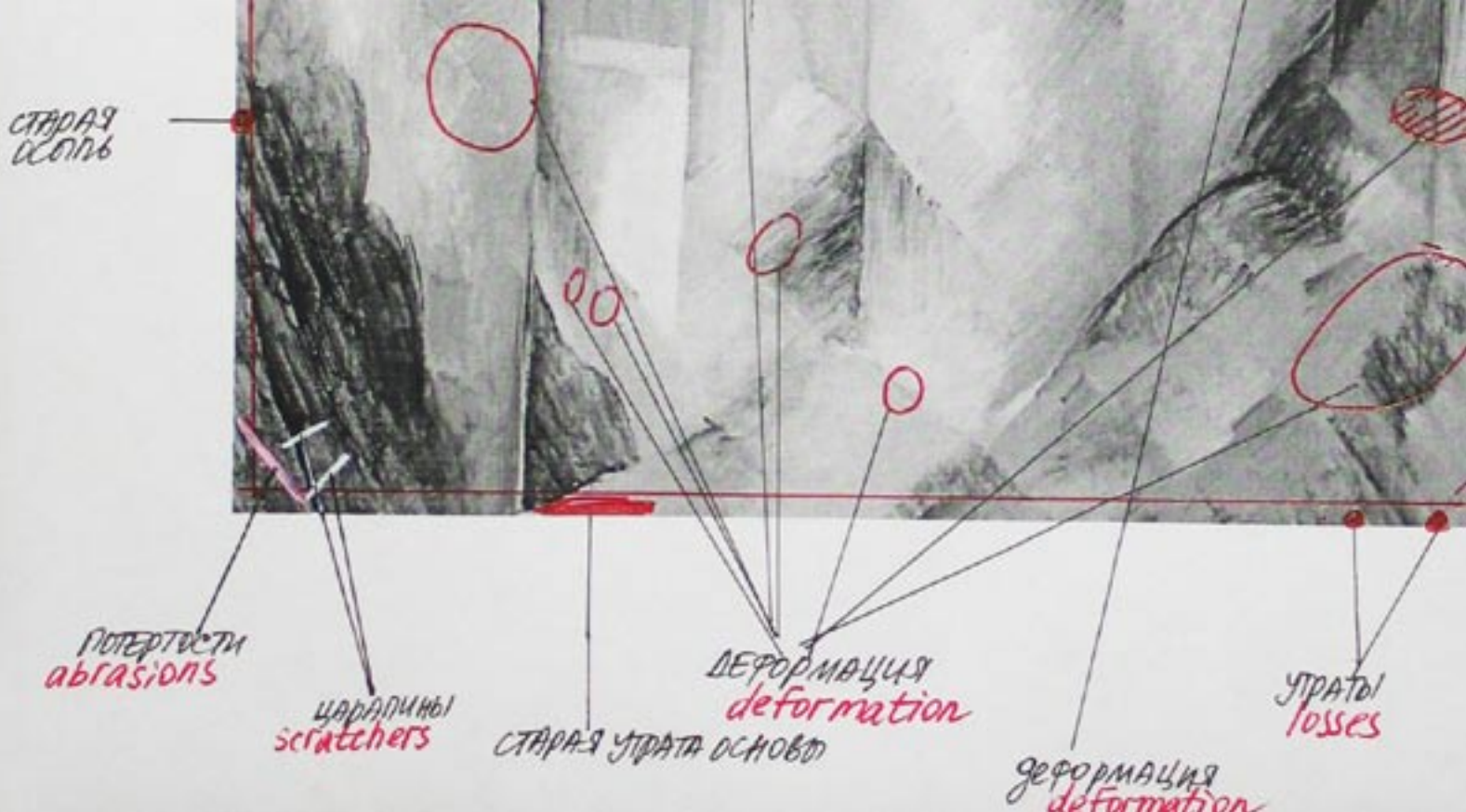


Николай Селиванов  
МУЗЕЙ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Концепция новейшего музея,  
представленная в виде книги  
художника и пересказанная  
в цифровой удобочитаемой  
форме





## ПРЕДИСЛОВИЕ

Да, искусство не вечно. Точнее, не вечна материя, несущая искусство. Деформации, царапины, потертости, сбои и утраты безжалостно уничтожают прекрасное, призванное жить вечно. Чтобы сохранять вечные ценности существуют музеи. Но у музеев есть и вторая важнейшая цель – открывать прекрасное, учить добру, рассказывать о подвигах и великих идеях. Музей должен быть открыт для людей. Но как организовать музей наилучшим образом, чтобы искусство сохранить и людям прекрасное отдавать? Ответы на этот вопрос может дать концепция новейшего музея – Музея Для Людей.



МЕХАНИЧЕСКАЯ  
КНИЖКА-ИГРУШКА  
ПРЕДСТАВЛЯЕТ  
ПРОЕКТ  
НОВЕЙШЕГО  
МУЗЕЯ

*Экспонатный проект  
«Юбка и игрушка»  
для музея «Современное искусство»*

Экспонатный проект «Юбка и игрушка» для музея «Современное искусство»	Экспонатный проект «Юбка и игрушка» для музея «Современное искусство»
-----------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------

*Экспонатный проект  
«Юбка и игрушка»  
для музея «Современное искусство»*

*Экспонатный проект  
«Юбка и игрушка»  
для музея «Современное искусство»*

**МУЗЕЙ ДЛЯ ЛЮДЕЙ**

МЕХАНИЧЕСКАЯ  
ЮБКА-ИГРУШКА  
ПРЕДСТАВЛЯЕТ  
ПРОЕКТ  
НОВЕЙШЕГО  
МУЗЕЯ

# МЕТРОЛОГИЯ МУЗЕЯ

БАРОККО

КЛАССИЦИЗМ

ПЕРЕДВИЖНИКИ

ИМПРЕССИОНИСТЫ

СИМВОЛИСТЫ

МОДЕРНИСТЫ

ПОСТМОДЕРНИСТЫ



Каждый стиль искусства в свою очередь подразделяется на различные направления, стилизации и вариации. Если посмотреть на историю искусства, то можно увидеть, что стили и направления не существуют изолированно друг от друга, а развиваются, взаимодействуют и влияют друг на друга. Поэтому искусство всегда имеет свою историю.

**ГОРОДА ЭКСПОНОВАНИИ**  
Музей является центральным элементом любой выставки. При этом он должен быть не только местом хранения и экспонирования произведений искусства, но и местом, где посетитель может увидеть, услышать, почувствовать и прочувствовать искусство. Поэтому музей должен быть открытым для всех и предоставлять возможность каждому посетителю увидеть и почувствовать искусство.



# МЕТРОЛОГИЯ МУЗЕЯ

Каждая эпоха оставляет в музее определенное количество художественных произведений и артефактов. Новые поступления незначительны и редки, они не могут сильно изменить сложившуюся картину. Поэтому ресурсы музея можно легко измерить.

Так, если суммировать горизонтальные размеры произведений, созданных в конкретную историческую эпоху, то получится общая длина произведений данной эпохи.

Метрологическая схема, которая может служить основой для формирования музеев «открытых фондов», и послужила нашей разработке модели музея – Музея Для Людей.

БАРОККО

КЛАССИЦИЗМ

ПЕРЕДВИЖНИКИ

ИМПРЕССИОНИСТЫ

СИМВОЛИСТЫ

МОДЕРНИСТЫ

ПОСТМОДЕРНИСТЫ

# ПОЛОСА ЭКСПОНИРОВАНИЯ

Реальное физическое пространство накладывает свои ограничения. Путешествие по длиннейшим коридорам с размещенными произведениями утомительно и неоправданно. Логичным решением этой проблемы может являться организация замкнутого пространства. Достаточно просто замкнуть полосу размещения экспонатов. Получится замкнутый контур горизонтального слоя конкретной исторической эпохи.

Аналогию такой организации пространства мы находим в природной среде. Это камни, сформированные из осадочных пород.





# ТРАНСГРЕССИЯ

Аналогия с камнями из осадочных пород оказывается плодотворной не только благодаря внешнему сходству. Формирование структуры земной суши в процессе тектонических процессов (трансгрессии и регрессии) является прямой аналогией функционирования музея в культурной истории. Трансгрессия – это, когда море поглощает сушу, выходит за пределы своих границ. Регрессия следует за трансгрессией – море отступает, оставляя за собой пласты осадочных пород и новые границы обитаемого мира.

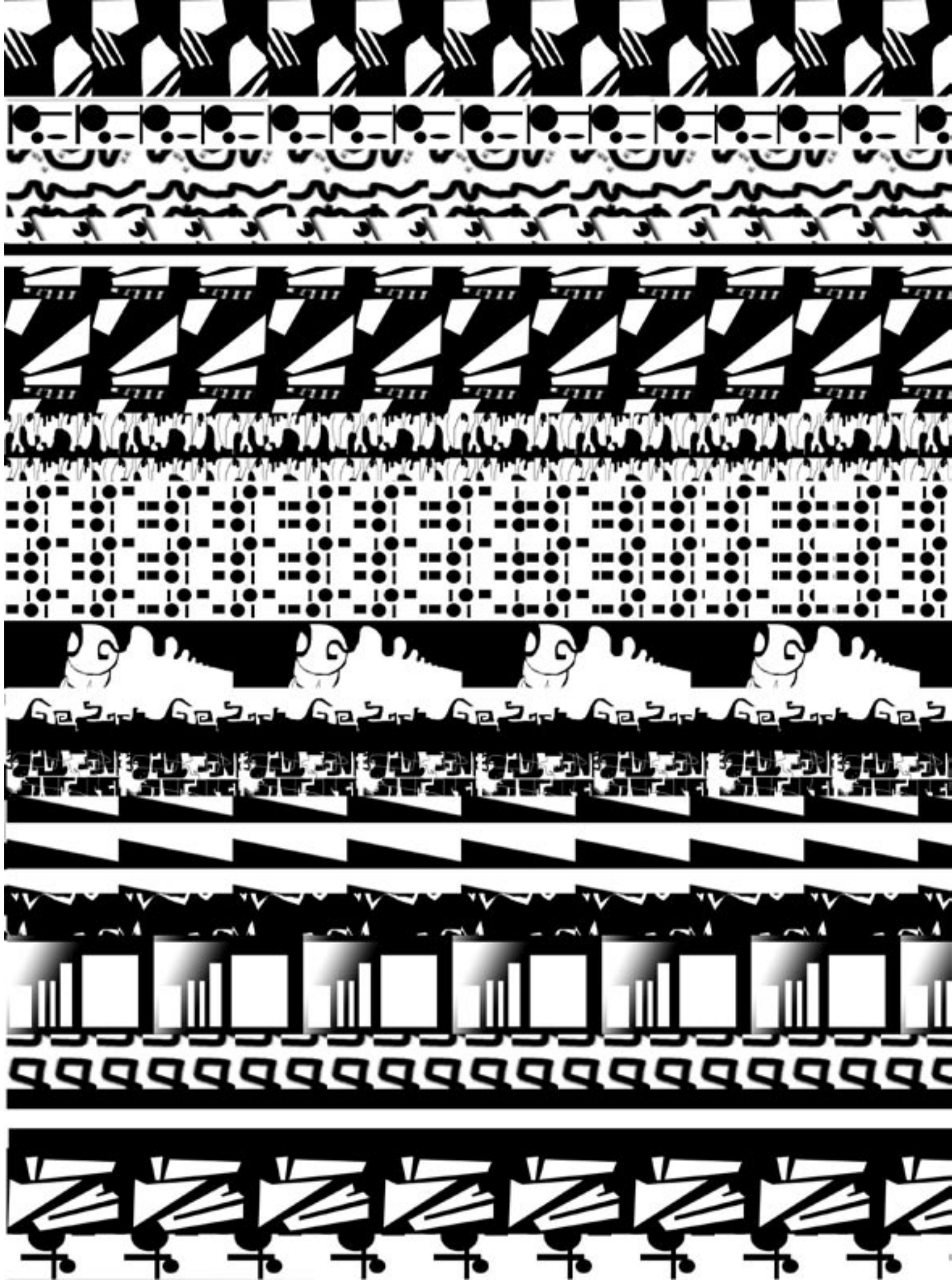


Музей осуществляет в первую очередь регрессивные функции – таксонометрическую и метрологическую.

Но в культуре действует иной, чем в геологии механизм. Воспроизводство новой информации (трангрессия), происходит за счет постоянного изучения содержимого слоев прошлого (регрессивного анализа) что и формирует новые пласты накоплений.

Поэтому образ музея, как объекта, сформированного в процессе регрессии, манифестирует идею трангрессии, то есть постоянного обновления и появления новых культурных слоев.

Среди всемирно известных музейных концепций существует похожая идея «ленточного» развертывания содержания – это музей Гуггенхайма. Но принципиальным отличием нашего проекта является то, что «лента» каждой исторической эпохи замкнута на самой себе (о взаимодействии между слоями см. далее). Тогда как музей Гуггенхайма манифестирует идею эволюции искусства – идею, которая сегодня нам представляется спорной. Безусловно, внутри локальной исторической эпохи существует эволюционный процесс развития. Но всем известно, как сильно могут отличаться самые близкие по времени культуры, имеющие свои корни в совершенно других исторических слоях. Поэтому лента, закрученная в спираль, может выполнять функцию временной выставочной структуры, представляющей процесс развития явлений внутри какой-либо эпохи.



# ВЕРХ И НИЗ

Все социальные функции музея могут быть сведены к двум основным типам.

Первый тип – это функционирование для профессиональных групп, связанных с развитием знаний, верификацией информации, творчеством, бизнесом. Второй тип удовлетворяет потребности социальных групп в досуге и развлечении.

Как совместить в одной пространственной модели эти две функции? Решение видится в использовании для музейного института концепции «верха и низа».

Следуя такой концепции, ВЕРХ музея представляет собой слои открытых депозитариев, научные и технологические лаборатории. Тем более, что наш проект предусматривает надстройку новых уровней музейных депозитариев (современные строительные технологии позволяют проектировать саморазвивающиеся архитектурные организмы).

Верх

уточнять

подкрашивать

печатать

протирать

сравнивать

просвечивать

думать

спорить

фотографировать

упаковывать

зашивать

рассматривать

проектировать

торговаться

играть

слушать

смотреть

стоять

кушать

ходить

тырить

покупать

какать

кричать

пить

целоваться

причесываться

дремать

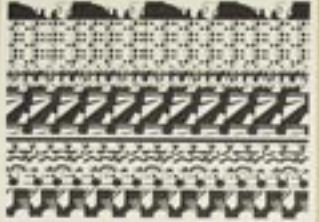
Низ

НИЗ музея реализует социальные программы музея. С нижним уровнем музей связывает свою миссию общественного влияния с целью гармонизации социальных проблем, стимулирования саморазвития личности и формирования позитивного климата в обществе. Низ музея – это среда для коммуникации с самой широкой публикой.

Верхнюю часть музея посещают посетители для решения своих профессиональных задач. Вход в эту часть музея должен быть платным.

Нижняя часть музея сформирована полностью для удовлетворения потребностей широкой публики. Кафе и магазины, игротеки и интернет кафе позволяют получить максимум удовольствия от интеллектуального досуга, проведенного в музее. Вход в нижнюю часть музея должен быть бесплатным. Любой человек всегда может подняться в верхнюю часть музея, но для этого у большинства посетителей должны существовать обоснованные мотивации.





**ТРАНСГРЕССИЯ**

Всякая область в геологическом отношении называется трансгрессивной, когда она подвергается воздействию морских вод. Морские воды могут проникать вглубь суши, выходя за пределы континентальной платформы. Это происходит в результате поднятия суши, когда морские воды вытесняются вглубь суши, или в результате опускания суши, когда морские воды проникают вглубь суши.

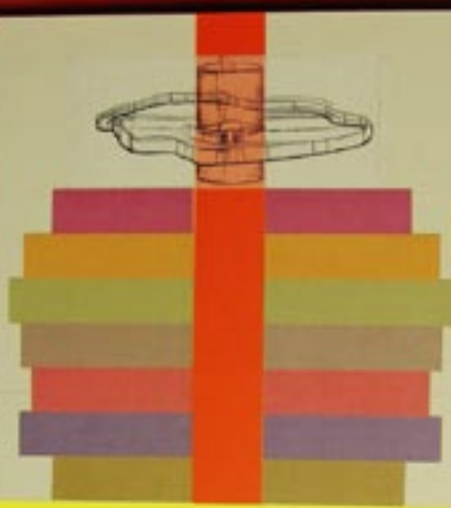
Важнейшими признаками трансгрессии являются: 1) наличие морских пород в глубине суши; 2) наличие морских организмов в глубине суши; 3) наличие морских осадочных пород в глубине суши.



**ВЕРХ И НИЗ**

Всякая область в геологическом отношении называется верхней, когда она подвергается воздействию морских вод. Морские воды могут проникать вглубь суши, выходя за пределы континентальной платформы. Это происходит в результате поднятия суши, когда морские воды вытесняются вглубь суши, или в результате опускания суши, когда морские воды проникают вглубь суши.

Важнейшими признаками верхней области являются: 1) наличие морских пород в глубине суши; 2) наличие морских организмов в глубине суши; 3) наличие морских осадочных пород в глубине суши.



**КАНАЛИЗАЦИЯ МУЗЕЯ**

Всякая область в геологическом отношении называется канализационной, когда она подвергается воздействию морских вод. Морские воды могут проникать вглубь суши, выходя за пределы континентальной платформы. Это происходит в результате поднятия суши, когда морские воды вытесняются вглубь суши, или в результате опускания суши, когда морские воды проникают вглубь суши.

Важнейшими признаками канализационной области являются: 1) наличие канализационных труб в глубине суши; 2) наличие канализационных коллекторов в глубине суши; 3) наличие канализационных очистных сооружений в глубине суши.

**ПЛАН ОДНОГО УРОВНЯ**

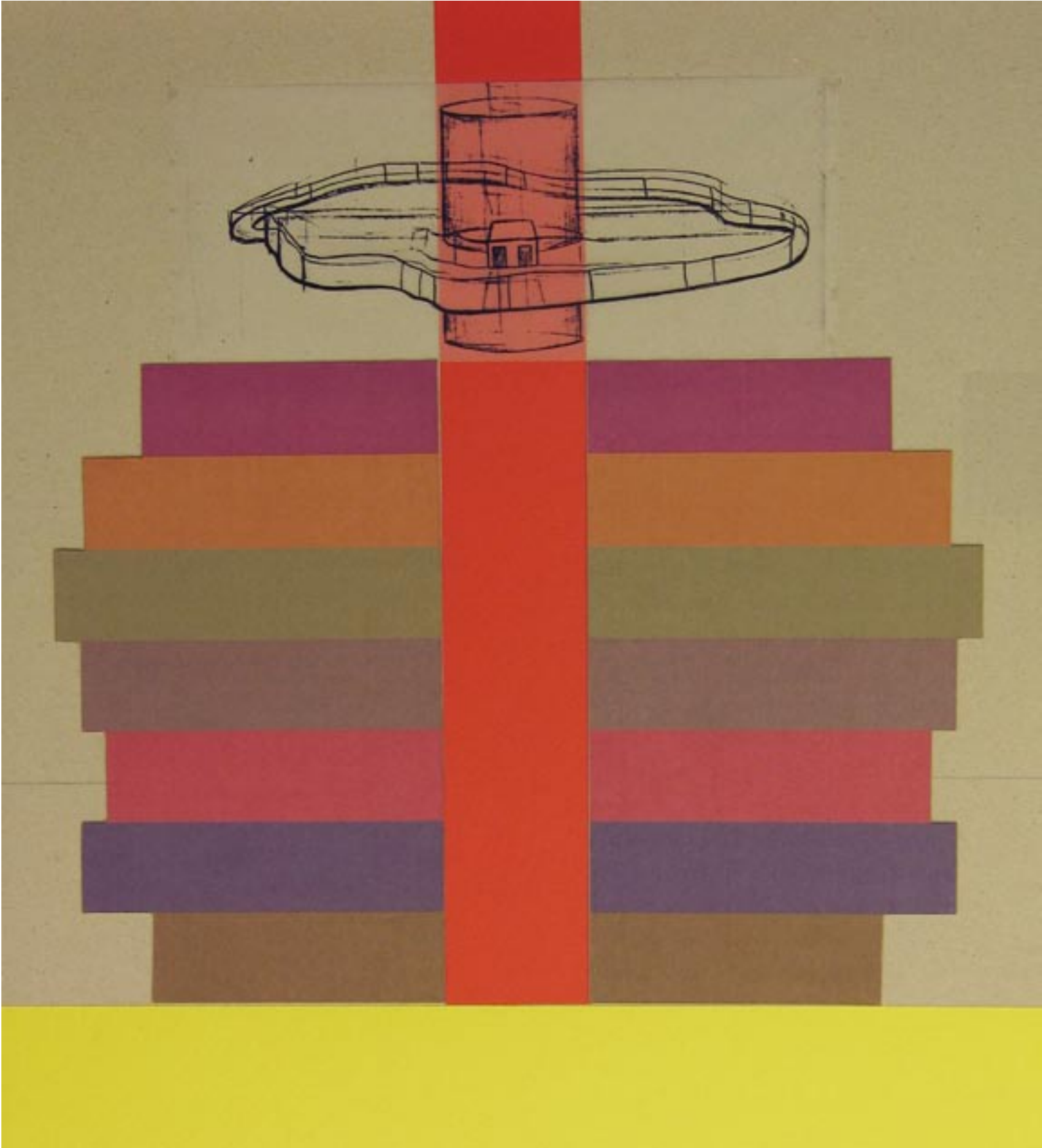


Всякая область в геологическом отношении называется планом одного уровня, когда она подвергается воздействию морских вод. Морские воды могут проникать вглубь суши, выходя за пределы континентальной платформы. Это происходит в результате поднятия суши, когда морские воды вытесняются вглубь суши, или в результате опускания суши, когда морские воды проникают вглубь суши.

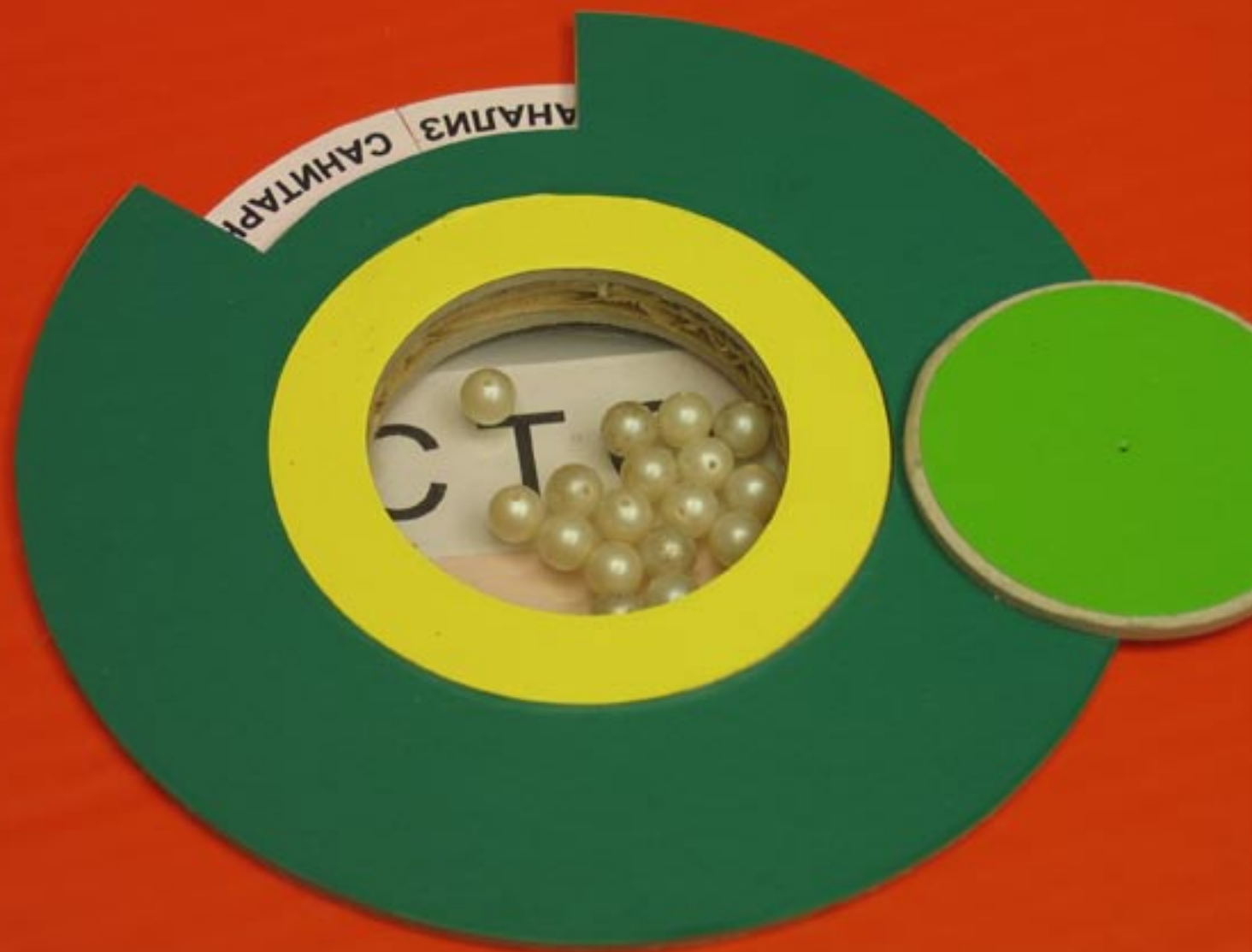
Важнейшими признаками плана одного уровня являются: 1) наличие плана одного уровня в глубине суши; 2) наличие плана одного уровня в глубине суши; 3) наличие плана одного уровня в глубине суши.

# КАНАЛИЗАЦИЯ МУЗЕЯ

Слоистая структура музея остро ставит проблему взаимодействия между слоями. Нашим проектом предлагается создание единой музейной канализации – центральной оси, пронизывающей всю музейную структуру сверху вниз. Этот канал предназначен для движения всех видов музейной информации – цифровой, бумажной, предметной. Собственно, вектор перемещения музейных предметов сверху вниз позволил нам сформулировать главную идею и дать название проекту – Музей Для Людей.

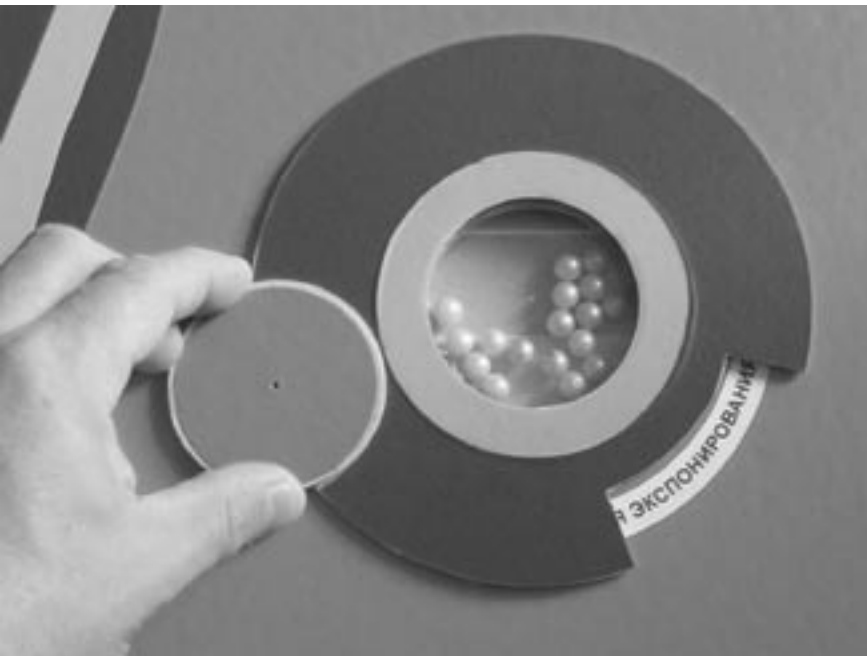


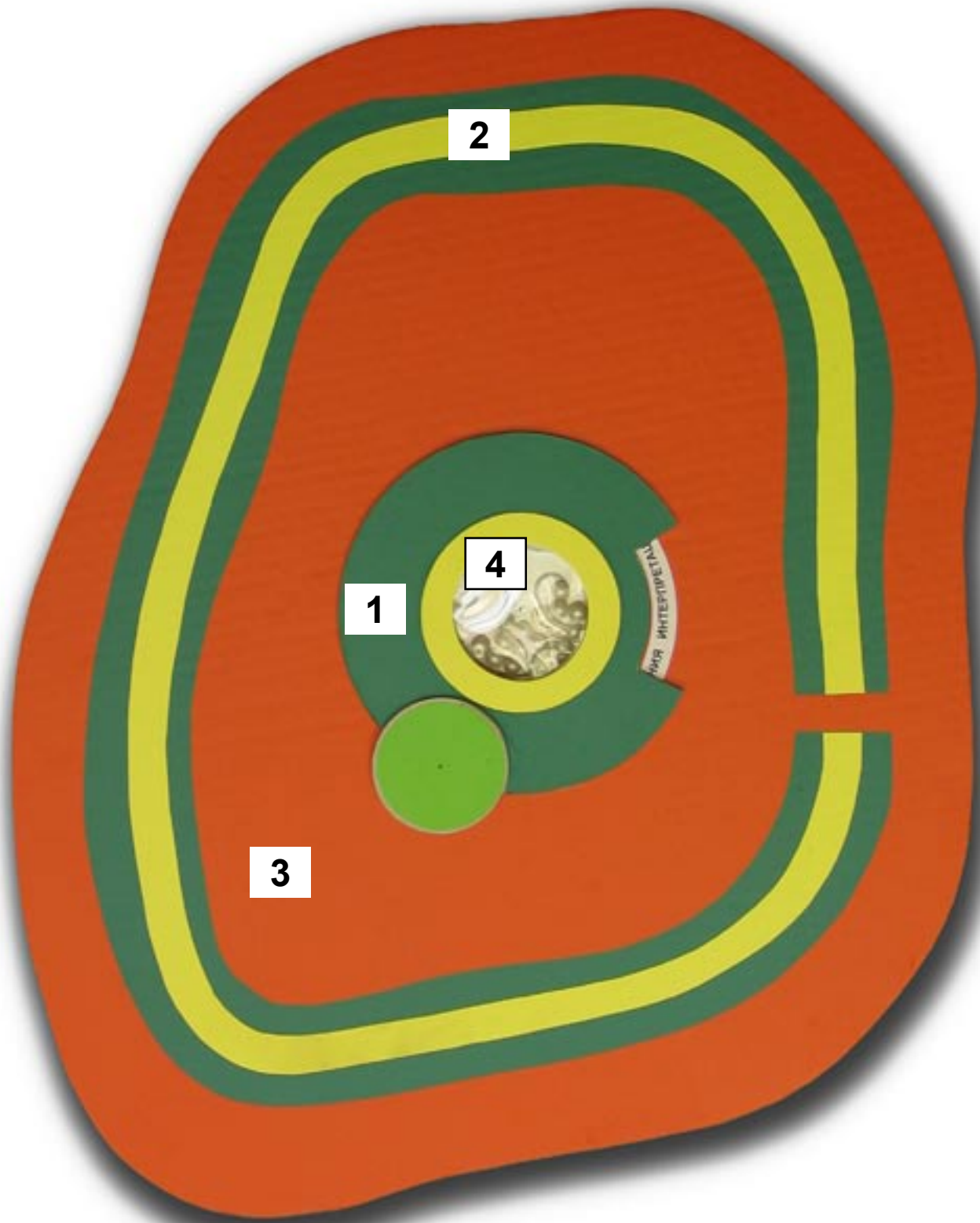
Все предметы из музейных фондов можно определять как уникальные, даже, если в процессе отбора это были образцы, а не уникамы. Эти предметы находятся в музее, и теперь только они замещают собой ряды артефактов, растворившихся в хаосе бытия. Поэтому отношение к ним особое, как к драгоценностям. Такое понимание музейного предмета позволило нам использовать в своем проекте метафору «жемчужина», которая помогла найти и оригинальное решение для инновационных методов проектирования выставки и экспонирования произведений в Музее Для Людей.



# ПЛАН ОДНОГО УРОВНЯ

- 1 Научные лаборатории, мастерские, отделы
- 2 Лента застекленной витрины депозитарии
- 3 Пустое пространство, используемое для разных целей
- 4 Центральный канал музейной коммуникации, по которому перемещаются жемчужины коллекции из лабораторий вниз.





# АНТИВАНДАЛЬНАЯ КАПСУЛА «ПУЗЫРЬ»

В основе наших инновационных технологий лежит идея интерактивной экспозиции, предлагающей посетителям буквальное соприкосновение с произведениями искусства. Решением этой идеи стала антивандальная капсула – упаковка для произведений искусства в форме прозрачного пузыря из пуленепробиваемой и пылеотталкивающей пленки, заполненного газом гелием.

Произведения искусства, упакованные в такие пузыри можно трогать, перекачивать с места на место, пинать ногами, царапать ногтями и другими острыми предметами, пачкать, задувать краской из баллончика. Эти следы станут ценным свидетельством зрительского интереса.





Опускание капсул

Предъявление публике гигантского пузыря 18 сентября 2005 года в ГТГ

# АНТИВАНДАЛЬНАЯ КАПСУЛА «ПУЗЫРЬ»



Опускаем капсулу



Предъявление публике содержимого капсулы 18 сентября 2005 года в ГТГ

# АНТИВАНДАЛЬНАЯ КАПСУЛА «ПУЗЫРЬ»

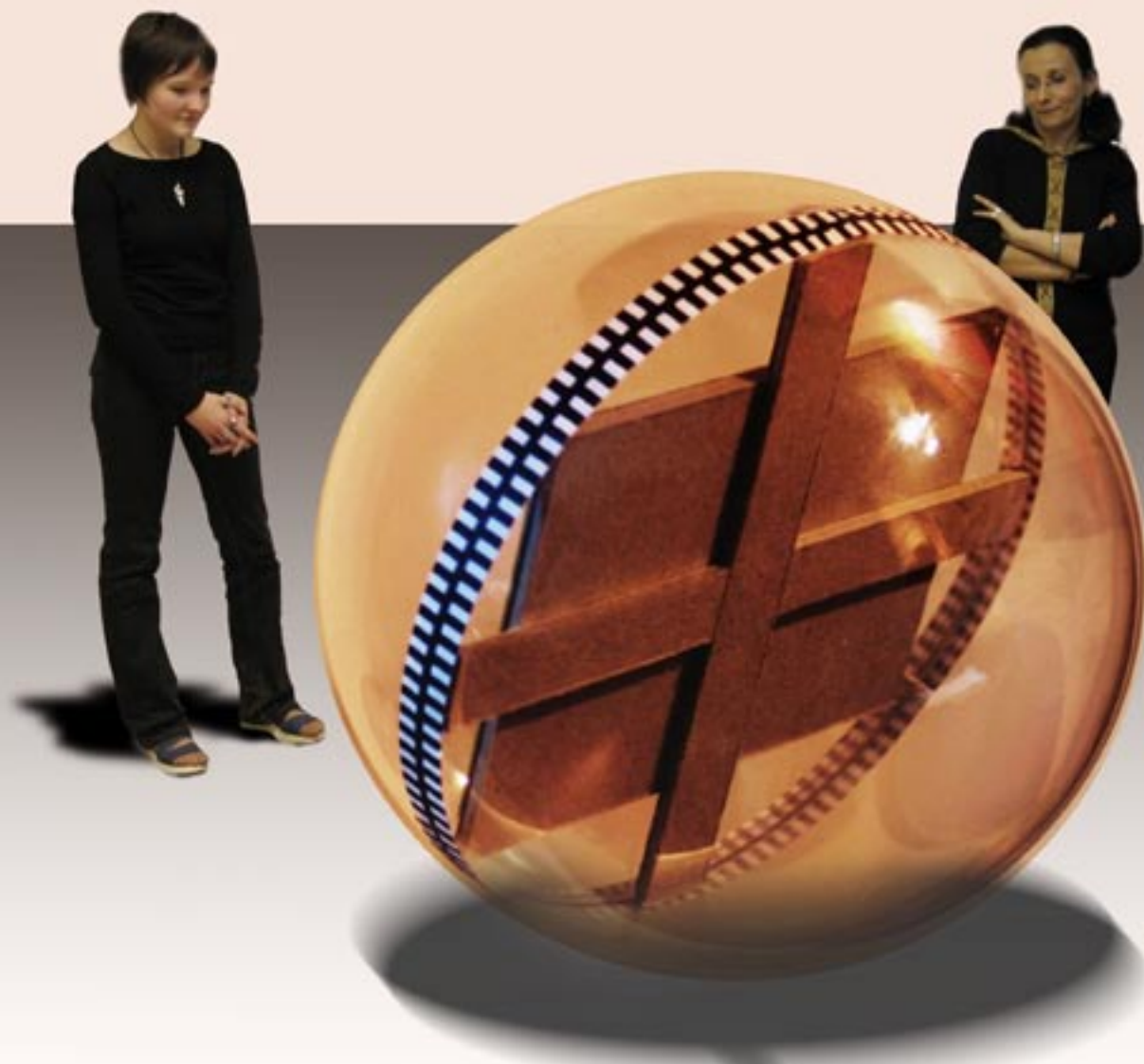




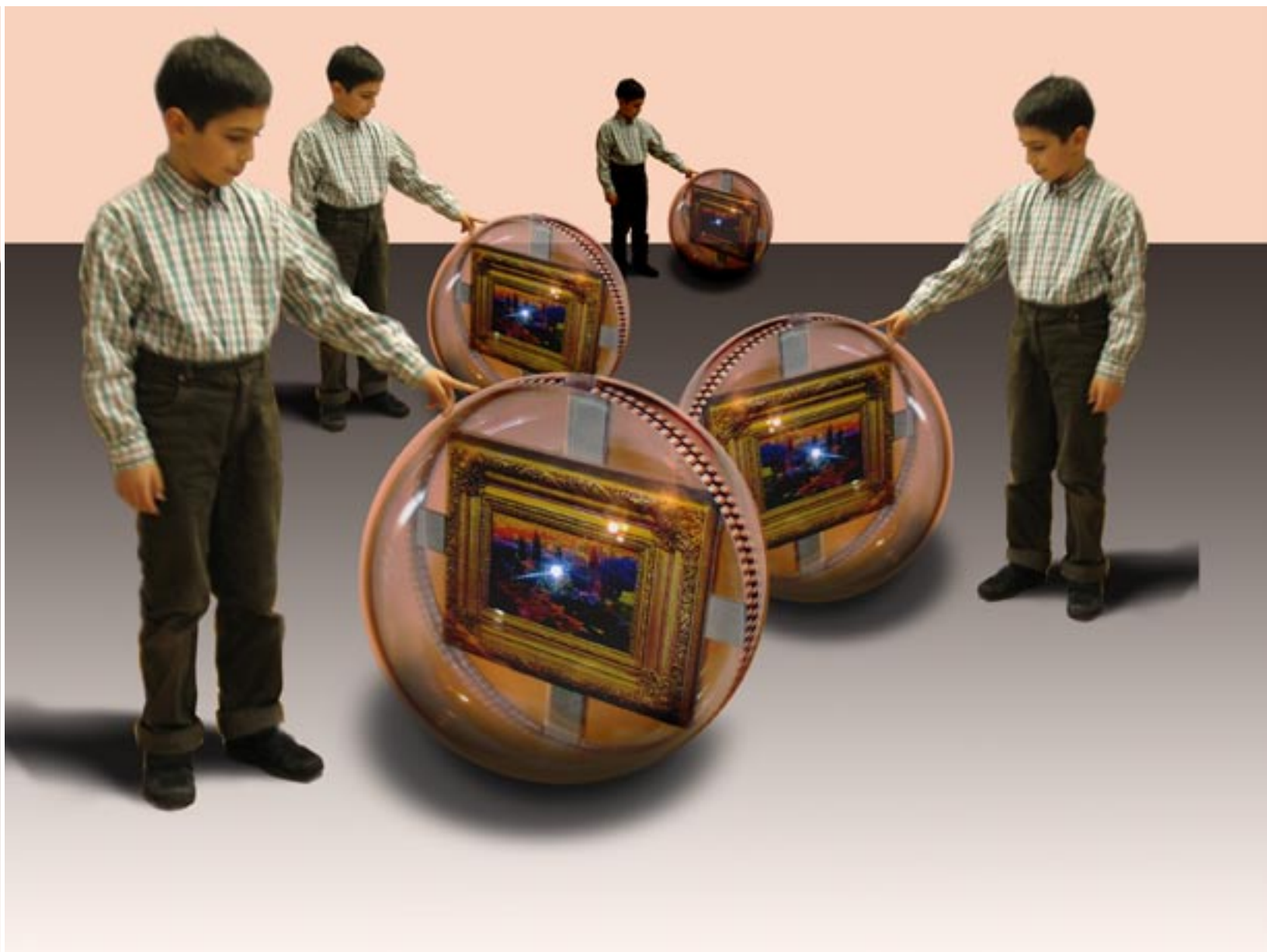
МОЖНО ПРОСТО СМОТРЕТЬ



А МОЖНО И ТРОГАТЬ



МОЖНО ПРОСТО СМОТРЕТЬ



А МОЖНО И ТРОГАТЬ

# ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КУРАТОРА

проектная таксонометрия музейного ресурса



сделение части музейного ресурса для упаковки в антивандальные пузыри



модели выставочных объектов в универсальном масштабе



планирование расстановки пузырей

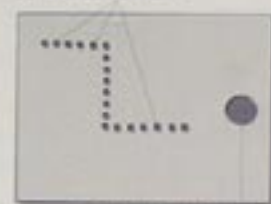


перфорирование проектных карт



перфорированная карта проекта

шаблон для упаковки объектов



шаблон в карте для легкой упаковки

Благодаря антивандальным пузырям более гармоничный характер получает деятельность музейных кураторов и экспозиционеров. Теперь проектирование выставок не будет связано с проблемами художественного заполнения стен. Проектирование достаточно будет собирать, упаковывать и опускать вниз, где их раскладывает по плану, который куратор предлагает публике для знакомства с экспозицией.

Эти планы могут иметь очень разнообразный семантический характер (см. «Перфорированные карточки куратора»). Естественно, этот порядок просуществовал очень недолго. В целом, такая кураторская деятельность может быть удобна восточной традиции создания и разрушения мандалы.

примеры шаблонов для экспозиционных решетчат



ПРОЕКТНЫЕ ПЕРФОКАРТЫ

## ИГРА С ЖЕМЧУЖИНАМИ



### ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Цель игры — установить большее количество жемчужин в отверстия перфорации.



1 Достаньте перфорацию.



2 Вставьте перфорацию в щель ящика с жемчужинами.  
3 Удерживая перфорацию указательным пальцем за большее отверстие, быстро поднимайте ее вперед/назад так, чтобы жемчужины закатились в отверстия перфорации.

# ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КУРАТОРА

Благодаря антивандальным пузырям более гармоничный характер получает деятельность музейных кураторов и экспозиционеров. Теперь проектирование выставок не будет связано с проблемами художественного заполнения стен. Произведения достаточно будет отобрать, упаковать и опустить вниз, где их расставят по плану, который куратор предлагает публике для знакомства с экспозицией.



проектная таксонометрия  
музейного ресурса



отделение части музейного  
ресурса для упаковки  
в антивандальные пузыри



модели выставочных объектов  
в универсальном масштабе



планирование расстановки  
пузырей



перфорирование проектных карт



перфорированная карта проекта

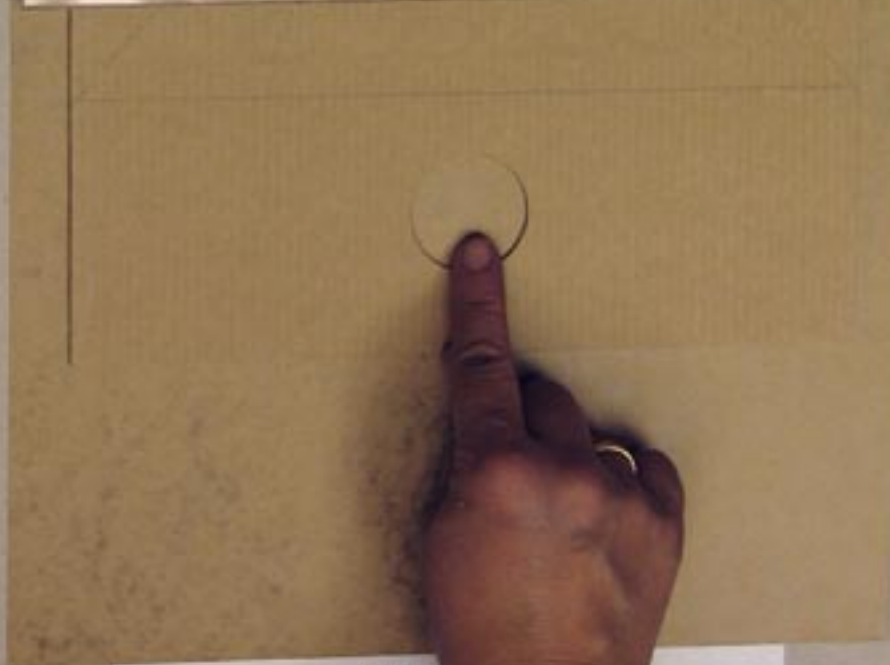
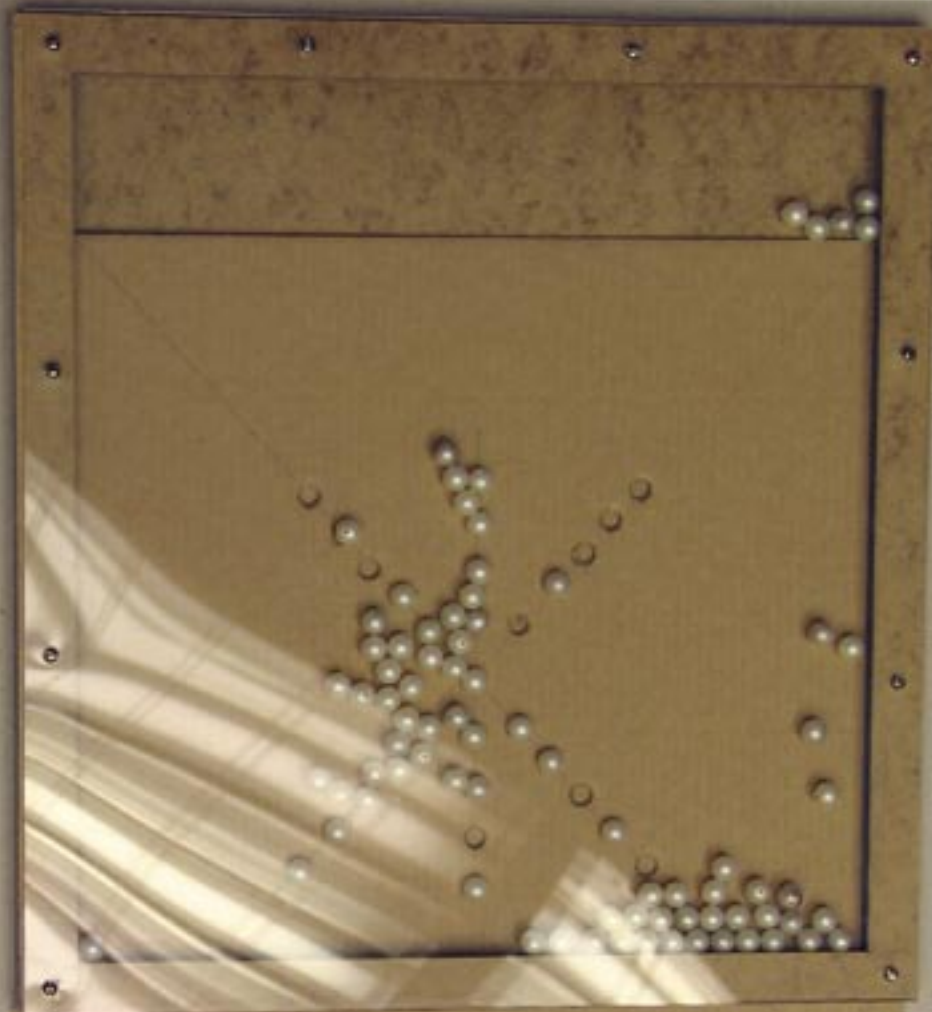


Эти планы могут иметь очень разнообразный семантический характер (см. «Перфорированные карточки куратора»). Естественно, этот порядок просуществует очень недолго. В целом, такая кураторская деятельность может быть уподоблена восточной практике создания и разрушения мандалы.

примеры  
шаблонов для  
экспозиционных  
решений



# ИГРА С ЖЕМЧУЖИНАМИ



## ОПИСАНИЕ

Цель игры-установить больше жемчужин в отверстия в перфораторе.

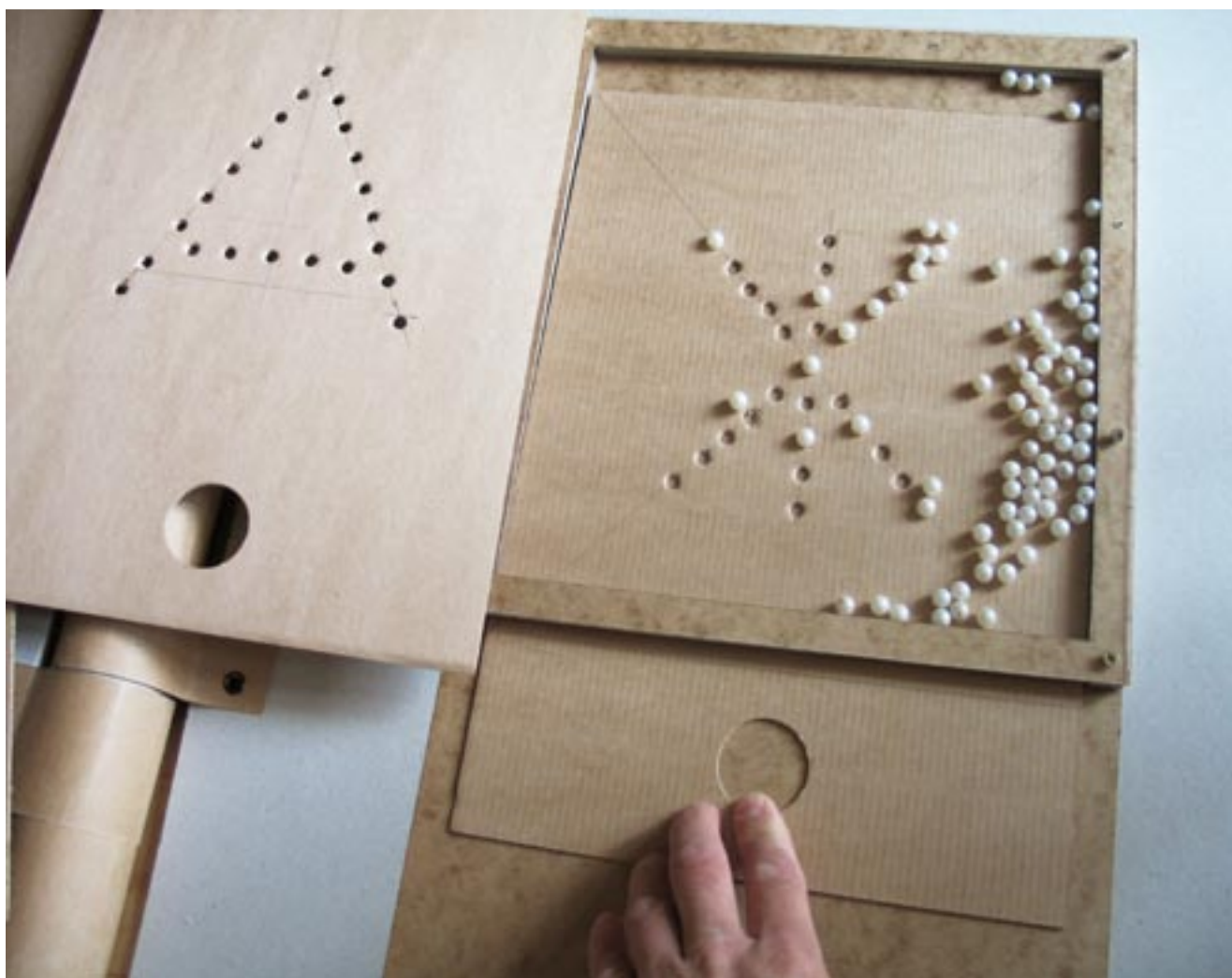


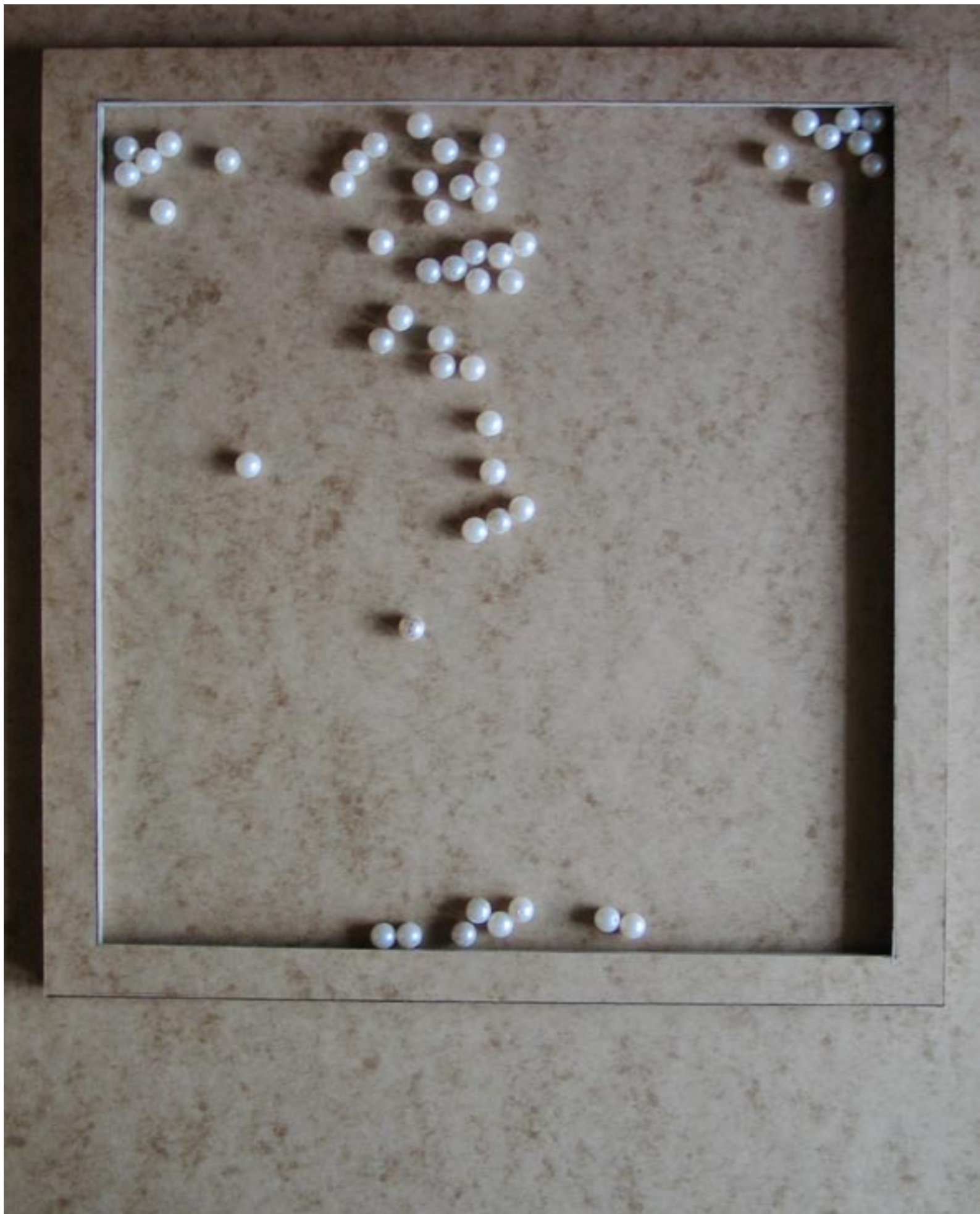
1. Достаньте перфоратор.

# ИГРА С ЖЕМЧУЖИНАМИ

Цель игры – установить большее количество жемчужин в отверстия в перфокартах.

1. Достаньте перфокарту.
2. Вставьте перфокарту в щель ящика с жемчугом.
3. Удерживая перфокарту указательным пальцем за большое отверстие, быстро подвигайте ее вперед/назад так, чтобы жемчужины закатились в отверстия перфокарты.





# ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

В детском центре Музея Для Людей.  
Ожидание очередного «пузыря».







Николай Селиванов  
МУЗЕЙ ДЛЯ ЛЮДЕЙ  
artist's book

Москва  
2005 г.

Тираж: 1 экз.

Размеры объекта:  
95x120x12см

На ножках. Высота от пола - 80 см.

Материалы: дерево, фанера, полиграфический картон, "электрокартон", гофрокартон, самоклеющаяся пленка, цветная бумага, цифровая печать, бисер, пластик, люверсы.