

**Квест как форма культурно-образовательной
деятельности в условиях Литературно-мемориального
музея Ф.М. Достоевского**
Мурзина И.Е. (Новокузнецк)

В настоящее время несмотря на то, что подростки и молодежь города имеют возможность посетить литературно-мемориальный музей Ф.М.Достоевского, они не могут в полной мере воспринять многогранную информацию о пребывании писателя в Кузнецке, которая представлена в постоянной экспозиции «Кузнецкая путеводительница» и иных выставках, открывающихся в залах музея и посвященных творчеству писателя.

В практику культурно-образовательного деятельности литературно-мемориального музея активно входит квест-игра как форма работы, способная активизировать интерес посетителей, их познавательную активность. Технология проведения квеста не заменяет традиционные формы музейной педагогики, она рационально их дополняет, существенно расширяя культурное пространство музея.

Что же такое квест? В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. В современном мире - это более интеллектуально-экстремальный вид игр, дающий возможность их участникам совместить игровую деятельность с познавательным процессом.

Квест-игра в условиях литературно-мемориального музея имеет свою специфику: при подборе заданий-проблем и «маршрута» составители игры обращаются к словесной «живописи Ф.М.Достоевского» [1].

Ф.М.Достоевский мог сказать о себе словами Теофила Готье: «Я принадлежу к тем, для кого существует внешний мир». В Семипалатинске, несмотря на военную службу и тяжелые условия жизни, он собирает целую коллекцию древних чудских вещей. Возвращаясь из Сибири, писатель существенно отклоняется от маршрута, чтобы полюбоваться богатствами Троице-Сергиевой лавры.

Изображение внешнего мира представляет богатейший отдел в творчестве Ф.М. Достоевского. На одной из страниц «Днев-

ника писателя» он раскрывает сущность своей изобразительной манеры письма.

«Если б я был живописец, я именно бы написал этот «жанр», эту ночь у еврейки-родильницы. Я ужасно люблю реализм в искусстве, но у иных современных реалистов наших нет нравственного центра в их картинах. <...>. Тут, в предлагаемом мною сюжете для «жанра», мне кажется, был бы этот центр. Да и для художника роскошь сюжета. Во-первых, идеальная, невозможная, смраднейшая нищета бедной еврейской хаты. <...> С тонким чувством и умом можно много взять художнику в одной уже перетасовке ролей всех этих нищих предметов и домашней утвари в бедной хате, и этой *забавной* перетасовкой сразу оцарапать вам сердце. Да и освещение можно бы сделать интересное: на кривом столе догорает оплывшая сальная свечка, а сквозь единственное заиндевшее и обледенелое оконце уже брезжит рассвет нового дня<...>. Вот усталый старичок, на миг оставив мать, берет-ся за ребенка. Принять не во что, пеленок нет, ни тряпки нет <...> и вот праведный старичок снял свой старенький виц-мундирчик, снял с плеч рубашку и разрывает ее на пеленки. Лицо его строгое и проникнутое. <...> Усталая старуха еврейка <...> в лохмотьях суетится у печки. <...> Одним словом, аксессуар мог бы выйти хороший. Даже тридцать копеек медью на столе, отсчитанные доктором на суп родильнице, могли бы составить деталь: медный столбик трехкопеечников, методически сложенных, отнюдь не разбросанных. Даже перламутр мог бы быть написан, как и в картине Семирадского, в которой удивительно написан кусок перламутра <...>. Нет, ничего, картинка бы вышла с «нравственным центром». Приглашаю написать» [2].

Проектом этой картины Достоевский вводит нас в лабораторию своей словесной живописи. Он отчетливыми чертами воспроизводит обстановку и внешность героев; заостряет внимание на живописных деталях быта и природы; видит перспективу своей картины и показывает ее читателю. Вот почему в романах Достоевского «таятся богатые залежи тех художественных сокровищ, которые в пластических искусствах можно было бы расположить по отделам пейзажа, портрета и жанра» [1].

В ранних произведениях Достоевского много пейзажей, гораздо больше, чем это принято обыкновенно предполагать. В более поздних преобладают городские декорации. Только в «Записках из Мертвого Дома» степные картины Сибири возвращают его снова к

настоящей пейзажной живописи. Но пейзажи в этом произведении Достоевского – «обрывки природы, прошедшей сквозь человеческий темперамент» [1].

«На той стороне реки синела степь, вид был угрюмый и пустынный... Зимой, особенно в сумрачный день, смотреть на реку и на противоположный далекий берег было скучно; что-то тоскливое, надрывающее сердце было в этом диком и пустынном пейзаже. Но чуть ли не еще тяжелей было, когда на бесконечной белой пелене снега ярко сияло солнце: так бы и улетел куда-нибудь в эту степь, которая начиналась на другом берегу и расстилалась к югу одной непрерывной скатертью, тысячи на полторы верст» [3].

Эта удивительная способность Достоевского среди «чистоты линий» и «рельефности форм» набросать «красочных пятен, теневых мазков световых бликов» и в итоге отразить жизнь «в ее вечно возникающих, зреющих и создающихся образованиях» была использована нами при составлении квестов.

Иными словами, «композиция» квестов, проводимых в условиях литературно-мемориального музея Ф.М.Достоевского - это создание исторического пространства, в котором жил, мыслил и творил писатель при помощи художественных полотен, созданных им самим.

Каким образом подобные квесты реализуются на практике, проиллюстрируем эпизодом игры «Путешествие с Достоевским», которая создана в рамках выставочного проекта «Путешествие с Достоевским».

В залах музея было представлено два периода жизни писателя: сибирский (1850-1859) и заграничный (1867-1871). В основе экспозиции - графические работы русских и европейских художников XVIII-XIX веков. На них запечатлены виды городов, в которых бывал Ф.М. Достоевский.

Организаторы квеста предоставляют возможность участникам игры отправиться в путешествие, маршрут которого создан самим писателем, понимая, что даже небольшая сопричастность с жизнью великого человека поможет приблизиться к его творчеству.

Большая часть заданий квеста построена таким образом, что для поиска ответа и очередного «связывающего маршрут узла» необходимо: освоить все пространство выставки, сосредоточить внимание на ее деталях, установить причинно-следственные связи, тем самым воссоздать то или иное событие жизни Ф.М. Достоевского и понять, как оно связано с творчеством писателя.

Желающим отправиться в непростое путешествие предлагается сопроводительный материал: путевой лист, историческая справка, карта XIX в., а сложность поставленной задачи смягчается формой ее достижения – квест-игра.

Приведем примеры «живописи писателя», которая использована нами при составлении музейного квеста «Путешествие с Достоевским» (Сибирь).

Задания обозначают «маршрут» игры и являются «зарисовками» Достоевского, взятыми из романа «Записки из Мертвого дома», «Дневника писателя», писем Александру Егоровичу Врангелю, Михаилу Михайловичу Достоевскому, Артемию Ивановичу Гейбовичу (ротный командир 7-го Сибирского линейного батальона в Семипалатинске).

Итак, 1857 год. Отправная точка маршрута и первое задание игры – город Кузнецк - это один «из таких веселых и довольных собою городков, с самым милейшим населением, воспоминание о котором останется неизгладимым в моем сердце» [3].

Далее представлены последующие точки «маршрута».

«Приезжайте же... Поговорим о Сибири, которая мне теперь мила стала, когда я покинул ее, об Казаковом саде (помните?), о бобах и других огородных растениях, о милейших Змеиногорске и Барнауле, где я после вас бывал довольно часто... Ну да обо всем! <....>. Будет чем помянуть жизнь на старости лет» (Достоевский Ф.М. - Врангелю А.Е. 22 сентября 1859 года).

«Здесь уже начало киргизской степи. Город довольно большой и людный. Азиатов множество. Степь открытая. Лето длинное и горячее, зима короче, чем в Тобольске и в Омске, но суровая. Растительности решительно никакой, ни деревца - чистая степь. В нескольких верстах от города бор, на многие десятки, а, может быть, и сотни верст. Здесь все ель, сосна да ветла, других деревьев нету. Дичи тьма. Порядочно торгуют, но европейские предметы так дороги, что приступить нет» (Достоевский Ф. М. - Достоевскому М. М. 27 марта 1854 года).

«<Омск> гадкий городишка. Деревьев почти нет. Летом зной и ветер с песком, зимой буран. Природы я не видал. Городишка грязный, военный и развратный в высшей степени. Я говорю про черный народ. Если б не нашел здесь людей, я бы погиб совершенно. <... > Брат, на свете очень много благородных людей» (Достоевский Ф.М. - Достоевскому М.М. 30 января - 22 февраля 1854 года).

«<Тюмень> – великолепный город – торговый, промышленный, многолюдный, удобный, – все, что хотите. Мы там простояли (не помню зачем) два дня» (Достоевский Ф.М. – Гейбовичу А.И. 23 октября 1859 года).

На следующем этапе задания квеста усложняются благодаря тому, что в них проводятся параллели между прошедшим и временем, обозначенным маршрутом игры.

Каким образом это происходит? Мы прекрасно знаем, что возвращаясь из Сибири в Россию, Достоевский не заехал в Тобольск, но это был первый сибирский город, который встретил писателя по пути на каторгу, и именно в пересылочной тюрьме этого города произошло важное в жизни Достоевского событие. На него мы и обращаем внимание посетителей следующей «зарисовкой»: «<В Тобольске>, когда мы в ожидании дальнейшей участи сидели в остроге на пересыльном дворе, жены декабристов умолили смотрителя острога и устроили в квартире его тайное свидание с нами. Мы увидели этих великих страдалец, добровольно последовавших за своими мужьями в Сибирь» (Ф.М. Достоевский. «Дневник писателя». 1873 г. «Старые люди»).

Такой же прием используется составителями в следующей точке «маршрута», заданиями для которого стали две «зарисовки» из писем Ф.М. Достоевского, датированных 1859 и 1854 гг. (Достоевский Ф.М. – Гейбовичу А.И. 23 октября 1859 года.)

«Погода стояла преблагодатная почти все время путешествия, тарантас не ломался (ни разу!), в лошадях задержки не было. <...> В один прекрасный вечер, часов в пять пополудни, скитаясь в отрогах Урала, среди лесу, мы набрали наконец на границу Европы и Азии. Превосходный поставлен столб, с надписями, и при нем в избе инвалид. Мы вышли из тарантаса, и я перекрестился, что привел наконец господь увидеть обетованную землю. <...> Поговорили и пошли гулять в лесу, собирать землянику». (Письмо к М.М. Достоевскому от 30 января - 22 февраля 1854 г.) «Грустная была минута переезда через Урал. Лошади и кибитки завязли в сугробах. Была метель. Мы вышли из повозок, это было ночью, и стоя ожидали, покамест вытащат повозки. Кругом снег, метель; граница Европы, впереди Сибирь и таинственная судьба в ней, назади все прошедшее — грустно было, и меня прошибли слезы».

Помимо великолепной словесной «живописи» Достоевского, панорамы городов, которые посетил писатель, иллюстрируются графическими работами и зарисовками художников-видеописцев: Васи-

лия Петровича Петрова, Емельяна Михайловича Корнеева, Михаила Ивановича Махаева и др. Создаваемый образ отшлифовывается при помощи музейных предметов, фотографий, рукописей и т.д.

Таким образом, самими участниками игры создается достаточно устойчивое восприятие определенного этапа жизни Ф.М. Достоевского и влияние его на творчество писателя.

Организаторы квестов, проводимых в литературно-мемориальном музее Ф.М. Достоевского, считают, что восприятие «кузнецких дней» жизни писателя будет наиболее эффективным, если информационное поле игры будет расширено до размеров исторического центра Старого Кузнецка.

Формат игры-путешествия даст возможность ее участникам осознанно и более полно познакомиться с архитектурой, бытом и нравами маленького уездного городка середины и конца XIX в., «воссоздать» архитектурные объекты (ныне утраченные), связанные с биографией Ф.М. Достоевского, при помощи исторических фотографий и «живописи» писателя.

С этой целью сотрудниками музея создана квест-игра «Путешествие по Старому Кузнецку». Маршрут игры достаточно гибок. Он может быть логическим продолжением основной экспозиции музея «Кузнецкая путеводительница», а может завершаться в ней. Его отправной точкой могут стать улицы и площади исторического центра города: площадь Базарная (ныне Советская), либо улица Большая (ныне Достоевского).

Особенности квеста «Путешествие по Старому Кузнецку»: малая группа (6-8 человек) и обязательное распределение «ролей» между членами группы. В качестве сопроводительного материала «историку» группы предлагается историческая справка, «картографу» - карта Кузнецка XIX в.

Ответственная «роль» в игре отводится сопровождающему ее участников сотруднику музея, который корректно и профессионально помогает подводить промежуточные итоги игры и тем самым помогает воссоздать целое, выступая, например, в роли «эксперта».

В некоторых случаях квест сопровождается элементами театрализации: в его палитре появляются жители старого Кузнецка - «кумушки», образы которых созданы Ф.М. Достоевским в повести «Дядюшкин сон». Они вводят участников игры в атмосферу нравов провинциального городка XIX века: «всякий провинциал живет как будто под стеклянным колпаком. Нет решительно никакой возмож-

ности хоть что-нибудь скрыть от своих почтенных сограждан. Провинциал уже по натуре своей, кажется, должен быть психологом и сердцеведом!»

Начинается либо завершается квест-игра «Путешествие по Старому Кузнецку» описанием, сделанным Ф.М. Достоевским в романе «Записки из Мертвого дома»: «В отдаленных краях Сибири, среди степей, гор или непроходимых лесов попадаются изредка маленькие города, с одной, много с двумя тысячами жителей, деревянные, невзрачные, с двумя церквями - одной в городе, другой на кладбище, - города, похожие более на хорошее подмосковное село, чем на город. Они обыкновенно весьма достаточно снабжены исправниками, заседателями и всем остальным субалтерным чином <...>. Вообще в Сибири, несмотря на холод, служить чрезвычайно тепло. Люди живут простые, нелиберальные; порядки старые, крепкие, веками освященные. <...> Со многих точек зрения в Сибири можно блаженствовать. Климат превосходный; есть много замечательно богатых и хлебосольных купцов; много чрезвычайно достаточных инородцев. Барышни цветут розами и нравственны до последней крайности. Дичь летает по улицам и сама натывается на охотника. Шампанского выпивается неестественно много. Икра удивительная. Урожай бывает в иных местах сам-пятнадцать... Вообще земля благословенная. Надо только уметь ею пользоваться. В Сибири умеют ею пользоваться».

Квест-игра «Путешествие по Старому Кузнецку» имеет богатейшую практику проведения. Тема исторической памяти вызывает большой интерес у посетителей музея и активно обсуждается на различных педагогических площадках города.

В ноябре 2016 года на базе МАУК «Литературно-мемориальный музей Ф.М.Достоевского» проведен учебный практикум по теме «Музейный квест как форма интерактивного занятия», организованный при участии коллектива народного городского музея образования им. В. К. Демидова МАОУ ДПО «Институт повышения квалификации», для педагогов образовательных организаций - пилотных площадок КОиН администрации города Новокузнецка.

В работе учебного практикума приняли участие педагоги образовательных учреждений, руководители органов управления образованием. Опыт проведения музейных квестов в рамках выставочной экспозиции и за ее пределами, представленный сотрудниками музея в рамках практикума, показал эффективность этого вида деятельности для усвоения большого объема знаний о том или ином историческом

события. А именно: сложной и многогранной информации о пребывании Ф.М. Достоевского в Кузнецке, которая представлена в постоянной экспозиции «Кузнецкая путеводительница».

Чем же еще привлекает сотрудников квест как форма культурно-образовательной работы музея? При создании квест-игры нам предоставляется возможность в очередной раз прикоснуться к неиссякаемому источнику мысли Ф.М. Достоевского.

Источники и литература:

1. Гроссман Л.П. Поэтика Достоевского. Живопись Достоевского // Леонид Гроссман. Собрание сочинений в пяти томах. Том Достоевский. Путь - поэтика - творчество [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://az.lib.ru/g/grossman_l_p/text_1925_poetika_dostoevskogo.shtml. – Загл. с экрана.
2. Ф.М. Достоевский. Дневник писателя. Март. 1877 г. Глава 3. Часть 2. «Единый случай». М.: Современник, 1989. 557 с.
3. Ф.М. Достоевский. Записки из Мертвого дома. Новосибирск: Новосибирское книжное издательство, 1986. 288 с.

Кольчатый панцирь из фондов Новокузнецкого краеведческого музея Р.А. Мартюшов (Новокузнецк)

При введении в научный оборот археологических или этнографических предметов перед исследователем ставится задача определения места их обнаружения. Особенно актуальна эта задача в оружейведении, где подавляющий корпус источников относится к старым музейным коллекциям и «случайным находкам» [3. с. 44-53; 2. с. 217, 219, 220; 7. с. 32-33; 10. с. 194-197]. О публикуемом панцире (под панцирем предполагается предмет защитного вооружения с кольчатой системой бронирования, где кольца склепывались на шип, а не на гвоздь, как у кольчуг. Данная классификация была разработана Н.В. Гордеевым и принята сибирскими оружейоведами – Ю.С. Худяковым, Л.А. Бобровым и Б.А. Илюшиным) в главной инвентарной книге №1 (далее – ГИК) НКМ сделана запись от 15.04.1947 г.: «КП-1135. Кольчуга – стальная, ручной работы, доставлена в музей Блыньским». В актах приема-передачи сведения из ГИК продублированы, но при этом добавлено время поступления предмета – 1927 г. Упомянутая в ГИК фамилия Блыньский принадлежит одному из основателей НКМ [8. с. 116-118.]. Помимо панциря Георгий Степанович Блыньский до-



Новокузнецкий краеведческий музей

КРАЕВЕДЕНИЕ
В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ:
ПРОБЛЕМЫ, ДОСТИЖЕНИЯ,
ПЕРСПЕКТИВЫ

Материалы

Всероссийской научно–практической
конференции, посвященной
90–летию Новокузнецкого
краеведческого музея

НОВОКУЗНЕЦК

2017