

Научная статья
УДК 003:069.01
DOI: 10.20323/1813-145X-2025-4-145-239
EDN: AAOOWF

Семиосфера музейного пространства в современной массовой культуре

Иван Владимирович Леонов¹, Михаил Алексеевич Шеленок²

¹Доктор культурологии, доцент, профессор кафедры теории и истории культуры, Санкт-Петербургский государственный институт культуры. 191186, г. Санкт-Петербург, Дворцовая набережная, 2;

Профессор кафедры философии и культурологии, Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов. 192238, г. Санкт-Петербург, ул. Фучика, 15

²Кандидат филологических наук, доцент кафедры истории русской литературы, Санкт-Петербургский государственный университет. 199034, г. Санкт-Петербург, Университетская набережная, 7-9

¹ivaleon@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0026-3807>

²shelenokmishka@rambler.ru, <https://orcid.org/0009-0007-7446-865X>

Аннотация. В статье анализируется семиозис музейного пространства в контексте массовой культуры. Осуществляется характеристика «культурного пространства» в целом, включая его музейный локус. Рассматриваются классические или традиционные коннотации изучаемого феномена, а также инновационные аспекты, рожденные в массовой культуре. Уделяется внимание глубинным основаниям интереса посетителей к музеям и различным артефактам, оказывающим влияние на современные коннотации музейной среды. Анализируется ряд векторов интерпретации музейного пространства, включая его понимание как места, где встречаются исторические эпохи, «оживают» предметы, раскрываются фантастические и мистические грани реальности. Затрагиваются коннотации музея как средоточия тайн и загадок, криминально-детективных историй; рассматривается фактор использования музея как фона, усиливающего контекст происходящего; дается характеристика таким смыслам музейного пространства как места очищения и просветления, философского места самопознания человека и тоски об утраченном. Раскрывается восприятие музея в контексте его «страданий» как опустевшего, разрушенного или разграбленного места. Материал содержит ряд примеров из «текстов» массовой культуры; дается характеристика морфогенетическим преобразованиям рассматриваемого феномена; анализируется технологический потенциал медиа в конструировании музейного пространства в современных условиях.

Ключевые слова: культурное пространство; пространство музея; массовая культура; артефакт; семиосфера; культурные индустрии; текст; программирование культуры

Для цитирования: Леонов И. В., Шеленок М. А. Семиосфера музейного пространства в современной массовой культуре // Ярославский педагогический вестник. 2025. № 4 (145). С. 239–247. <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2025-4-145-239>. <https://elibrary.ru/AAOOWF>

Original article

Semiosphere of museum space in contemporary mass culture

Ivan V. Leonov¹, Mikhail A. Shelenok²

¹Doctor of culturology, associate professor, professor at department of theory and history of culture, St. Petersburg state institute of culture. 191186, Saint Petersburg, Dvortsovaya embankment, 2;

Professor, department of philosophy and culturology, St. Petersburg humanitarian university of trade unions. 192238, Saint Petersburg, Fuchik st., 15

²Candidate of philological sciences, associate professor at department of the history of russian literature, St. Petersburg state university. 199034, Saint Petersburg, Universitetskaya embankment, 7-9

¹ivaleon@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0026-3807>

²shelenokmishka@rambler.ru, <https://orcid.org/0009-0007-7446-865X>

Abstract. The article analyzes the semiosis of museum space in the context of mass culture. The «cultural space» as a whole is characterized, including its museum locus. Classical or traditional connotations of the phenomenon under study are considered, as well as innovative aspects born in mass culture. Attention is paid to the underlying reasons for visitors'

interest in museums and various artifacts that influence contemporary connotations of the museum environment. A number of vectors of interpreting museum space are analyzed, including its understanding as a place where historical eras meet, objects «come to life», and fantastic and mystical facets of reality are revealed. Attention is paid to the connotations of the museum as a center of secrets and mysteries, criminal and detective stories. The factor of using the museum as a background, enhancing the context of what is happening, is considered. The characteristics of such meanings of the museum space as a place of purification and enlightenment, a philosophical place of self-knowledge of man and longing for the lost are given. The perception of the museum in the context of its «suffering» as an empty, destroyed or plundered place is revealed. The material contains a number of examples from the «texts» of mass culture. The morphogenetic transformations of the phenomenon under consideration are characterized. The technological potential of the media in constructing museum space in modern conditions is indicated.

Key words: cultural space; museum space; mass culture; artifact; semiosphere; cultural industries; text; programming of culture

For citation: Leonov I. V., Shelenok M. A. Semiosphere of museum space in contemporary mass culture. *Yaroslavl pedagogical bulletin*. 2025; (4): 239-247. (In Russ.). <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2025-4-145-239>. <https://elibrary.ru/AAOOWF>

Перед тем как приступить к основной линии изложения материала, необходимо дать общее определение дефиниции «пространство культуры», выступающей основой теоретико-методологического аппарата данной статьи. «Пространство культуры» может интерпретироваться как *сложный комплекс представлений о культуре и ее различных сферах, которые охватывает и дополняет сознание человека в параметрах границ и протяженности, смысловой насыщенности и единообразия феноменов*. Речь идет об эффекте «ауры» (в терминологии В. Бенямина) или об эффекте «силового поля» и «гравитационных притяжений» (в терминологии Н. Н. Суворова), порождаемых в сознании в отношении восприятия и группировки материальных и духовных явлений культуры согласно определенным критериям [Леонов, 2018, с. 102]. Характеризуя фактор множественности культурного пространства, отметим, что человек использует различные маркеры для формирования его «полей». Каждое поле возникает вокруг некой связующей ценностно-смысловой сущности, имеющей определенную степень «притяжения» и границы воздействия. Далее отмеченное поле «затягивает» в себя однородные явления, образы и смыслы, упорядочивая и связывая их. Примером тут может быть пространство мифа, идеологии, религии и т. п. [Леонов, 2018, с. 103].

Пространство культуры характеризуется не только своей упорядоченностью, возникающей вокруг определенного аттрактора. Оно многомерно, динамично и изменчиво, например, в нем постоянно проявляются противоречивые процессы «собирания» и «рассеивания»: «Силы, направленные к условному центру, несут смыслы и ценности, становящиеся строительным материалом пространственных перемен, собирают

элементы культурных эпистем и образуют, в свою очередь, новые очаги собирания и рассеивания. Центром культурного пространства, местом сборки выступает собранность ценностей и смыслов данной культуры» [Суворов, 2023, с. 57]. Переноса данные качества на музейное пространство, постараемся охарактеризовать его в рамках современной массовой культуры.

Мысль о том, что музей – это особое пространство, кажется вполне очевидной и устоявшейся. Комплекс смыслов, которые витают вокруг музея как феномена культуры, формирует особый эфир, наполняющий соответствующую пространственную среду. С периода активного развития музейного дела в начале Нового времени музей выступает как храм, как сокровищница ценностей, место просвещения, знакомства с историей, как место культурной памяти, как место развлечений и своеобразный театр. На протяжении нескольких веков семантика пространства музея усложняется и обогащается, обрастая новыми смыслами, ассоциациями и образами. Ныне, попадая в музей, посетитель испытывает на себе эффект воздействия данного семантического комплекса, совершая «квантовый скачок» в иное – музейное – измерение. Интересно наблюдать данный «скачок» и в рамках создания музейных пространств и музеефикации различных артефактов, которые из обычных становятся «особенными».

Такое качество культурного пространства, как изменчивость в современной массовой культуре, находит свое проявление в тенденции усложнения и обогащения «ауры» музейного пространства, рождая довольно интересный ценностно-смысловой и образный спектр. При этом данный спектр имеет выраженные историко-генетические связи с восприятием музейного

пространства в более ранние времена, а также – новые проявления (как легкие в смысловом плане, так и весьма серьезные), связанные со спецификой массовой культуры, с особенностями коммуникаций, в контексте которых те или иные формы музейного пространства бытуют.

Приступая к анализу заявленной сферы, отметим, что в эпицентре интерпретации музея в массовой культуре лежит ряд устойчивых смыслов. Прежде всего, музей выступает как парадоксальное пространство. Природа такого пространства неестественна, поскольку в нем соприисутствуют предметы из совершенно разных эпох, которые не должны быть рядом в силу своей сопричастности к инородным локусам пространства и времени. Грани пространства музея, подобно кристаллу неправильной формы, преломляют реальность, образуя странные соседства, наложения и контрасты. При этом в музее данное соседство достигает высочайшей степени напряженности и напруги. Буквально в нескольких метрах от античности может быть Новое время, а египетская мумия может находиться в нескольких дверных проемах от авангардной живописи. Такое соприисутствие нередко формирует диссонанс между предметами (например, между иконой и шаманским бубном в одном зале). Добавим также, что отмеченная парадоксальность может строиться не только на возникающих противоречиях, но и на неожиданных контрастах и аллюзиях, провоцирующих появление новых качеств. Все эти обстоятельства дают огромный импульс к моделированию и переживанию пространства музея в воображении, сила которого способна конкурировать с самой реальностью [Суворов, 2018]. Оно предстает как необычное, значимое, невероятно содержательное и пластичное. «Склейка» разнородных артефактов, игра их форм и смысловых полей рождает сложные комплексы представлений о «реальности» музея. Эта реальность пробуждает «когнитивный голод», подпитывает воображение, дает ему повод для «игры», будоражит фантазию.

Как следствие проявлений данных характеристик в современной массовой культуре музей нередко выступает в качестве особого портала, места, где возможна встреча исторических эпох и пространств. Прошлое оживает и соединяется с современностью, вся история разворачивается одновременно, в синхронии различных периодов. Музей выступает локусом, где искривление пространства и времени «втягивает» все в одну точку. Недаром герои фильма «Пришельцы

в Америке» (реж. Жан-Мари Пуаре, 2001), перемещаясь из средневековья в наше время, оказываются в пространстве музея с соответствующей экспозицией, за которую «якорится» память о прошлом и в которой оно продолжает существовать. Примечательно, что и путь обратно герои осуществляют через тот же портал.

Указанное свойство музейного пространства имеет и вполне серьезные воплощения в массовой культуре. Значимым примером в данном случае выступает уникальный, снятый на одном дубле, фильм А. Сокурова «Русский ковчег» (2002), раскрывающий историю России последних трехсот лет. Пространство Эрмитажа, будучи знаково-смысловым эпицентром фильма, подобно палимпсесту переносит нас то в одну, то в другую эпоху. В другом документально-игровом фильме Сокурова «Франкофония» (2015) одна из сюжетных линий разворачивается в пространстве Лувра. Происходит это в нескольких временных измерениях, порой накладывающихся друг на друга в форме прямых пересечений и аллюзий.

Представленный смысловой вектор во многом связан с феноменом «оживления» музейных предметов, а также с их способностью пробуждать прошлое, что является одним из свойств когнитивной активности человека – видеть мир по аналогии со своим телом, обществом и культурой. В данном случае люди склонны персонифицировать вещи, выстраивая взаимодействия с ними. Такая способность выражена в том, что человек, осваивая определенные пространства, как бы «набрасывает» на них особое «покрывало», упорядочивающее мир и его фрагменты по образцу общества и культуры. При этом сознание может как бы упражняться, «играть», моделируя особые миры на уровне воображения, с возможностью их переноса на реальные процессы. Так возникают «игровые пространства» вымышленных субъектов и их «культур», которые можно метафорично соотнести с «полем», «пузырем» или «облаком». Эти пространства проецируются человеком на мир, либо бытуют в его сознании исключительно на уровне информационных и воображаемых структур. Пример – «Одинокый Рейнджер» (реж. Гор Вербински, 2013), где в экспозиции выставки «Дикий Запад» «оживает» фигура одного из персонажей, переноса нас в прошлое.

Указанные выше векторы (парадоксальности и персонификации) во многом провоцируют интерпретацию музейного пространства как фанта-

стического и мистического. Музей как иное измерение, выводящее далеко за рамки повседневности, выступает поводом для интерпретации его пространства в самых разных проекциях, порой уводящих далеко от реальности, – в «игру», в мир, где возможно все, где бродят динозавры и мамонты, оживают мумии, рыцари совершают подвиги, пираты заняты поиском артефактов, Наполеон готовится в египетский поход и т. п. И разумеется, все это происходит ночью... Данная фантастическая тема проявляется в комедии «Скуби-Ду 2: Монстры на свободе» (реж. Р. Госнелл, 2004), где в «Музее криминологии» «оживают» собранные когда-то «Корпорацией Тайна» костюмы монстров и злодеев. Однако наиболее ярким примером такой коннотации музейного пространства выступает снятый по роману М. Тренка фильм Ш. Леви «Ночь в музее» (2006) и его продолжение «Ночь в музее 2» (2009), где главными декорациями выступили, соответственно, Американский музей естественной истории в Нью-Йорке и Смитсоновский институт в Вашингтоне. Фильм не только отразил указанные выше смысловые компоненты, но и придал им особый импульс, лишний раз подтвердив высокий программирующий потенциал медиа в конструировании культурного пространства и его отдельных локусов. Тема ночи как особого состояния музейного пространства надежно закрепилась в массовой культуре и музейной жизни, породив не только указанные фильмы, но и всемирно известную одноименную акцию, а также другие сопутствующие проекты. Например, упомянем компьютерную игру «Museum Mystery», а также серию настольных игр на указанную тематику.

Наличие приведений и призраков в музейном пространстве – значимый жанрообразующий фактор. Он отражает архетипическую тягу потребителей массовой культуры к мифологизации пространства и мистификациям. Данная тенденция во многом связана с ускорением процесса мифотворчества (как имеющего историко-культурную обоснованность, так и явно безосновательного), ставшего следствием модернизации многих культур и преодоления ими барьера традиционности (что нашло особенно яркое проявление с конца XIX в.): «Получив импульс для развития “легенд” и “мифов”, многие модернизированные культуры стали порождать их в большом количестве и с большей, нежели ранее, скоростью, легко мифологизируя то, что произошло 10-15 лет назад в городе, квартале,

доме, местности, природной локации. Данная тенденция, подогретая высоким интересом к ней со стороны туристического сектора, стала сильнейшим трендом последних полутора веков» [Леонов, 2020, с. 18]. Особенно ярко это проявляется в туристической отрасли, включая сферу музейного туризма. Трудно найти музей, где не водились бы приведения и не было бы какой-нибудь истории, будоражащей нервы. Отметим, что подобные сюжеты носят порой исключительно внутримузейный характер и культивируются работниками соответствующих учреждений (например, именование мумий и чучел). Другую группу представляют мифы и сюжеты с приведениями и ожившими артефактами для внешнего пользования и массового потребителя, которые рождаются как в околмузейной среде, так и в пространстве культурных индустрий. Приведем в качестве примера фильмы на «египетскую тему» «Бельфегор – призрак Лувра» (реж. Ж.-П. Саломе, 2001) и «Мумия возвращается» (реж. С. Соммерс, 2001).

Прежде чем перейти к следующему вектору переживания музейного пространства, сделаем некоторое отступление, затрагивающее глубинные, когнитивные аспекты изучаемой темы. Дело в том, что многие современные интерпретации изучаемого пространства коренятся в сущностных свойствах психики и познавательных структур человека.

Во многом музеи и их прототипы возникали как средоточия экзотических артефактов, удовлетворяющих любопытство. Указанное свойство выражается в интересе ко всему новому, к редкостям и диковинам. Данный интерес можно сравнить с «патологической потребностью», поскольку на протяжении всей жизни человек продолжает осваивать реальность, открывая все новые грани окружающего и внутреннего мира. Музеи как эпицентры новизны и редкостей, призваны удовлетворять эту потребность, порой преобразуя экспозиционное пространство, чтобы не вызвать привыкания у посетителя. Там, где есть новизна, присутствуют и тайны, секретные коды, а также приключения [Суворов, 2021]. Новизна может исходить от артефактов древности, других культур, от сложных технических устройств, от произведений искусства и пр. Для пребывания в музейном пространстве характерны «игры воображения», переживания и всплески эмоций. Среди эмоций отметим, в первую очередь, удивление, а также восторг, сострадание, катарсис и др. В этом ракурсе важна степень

их проявления, поскольку музей может выступать как место очень сильных переживаний. В качестве примера отметим артефакты, которые могут «щекотать нервы» и вызывать страх (средневековые орудия пыток, чучела животных, мумии, оружие и пр.). Указанные аспекты создают плодотворную почву для массовой культуры, рождающей рассматриваемые в данной статье коннотации и образы музейного пространства.

Отметим, что многие из приведенных свойств, при всей своей простоте и кажущейся поверхностности, обладают высоким технологическим потенциалом. Эти свойства, повышающие эффект восприятия и переживания музейных предметов, укорененные в человеческой психике, необходимо умело и корректно использовать. Например, военная техника, демонстрируемая во время парадов, будучи интересной сама по себе, обладает высоким потенциалом в привитии патриотизма, интереса к военной культуре и техническим профессиям. Еще пример: экспозиция Музея железных дорог России в Санкт-Петербурге, в пространстве которой всегда много детей, с увлечением разглядывающих и попадающих во внутреннее пространство железнодорожной техники. В данном случае неподдельный интерес к сложным техническим устройствам сопровождается привитием интересов, которые носят и профессионально ориентирующий, и просветительский, и воспитательный характер.

Возвращаясь к основной линии изложения материала и продолжая рассмотрение фантастических и мистических свойств музейного пространства, коснемся такого аспекта, как жанр «ужасы». В данном случае свое проявление находят свойственные для массовой культуры, в ее довольно негативной коннотации как феномена общества потребления: усиление эмоций и визуального ряда, игра с инфернальным и акцент на насилие, доводящие «тексты» до гротеска. И музейное пространство не стало исключением, наполнившись в медиа «патологически злыми» персонажами и «сущностями». Несомненное первенство в данном ракурсе принадлежит антропоморфным и зооморфным действующим лицам, в частности, мумиям и восковым фигурам. В качестве примера приведем целую серию фильмов: «Тайна музея восковых фигур» (реж. М. Кёртис, 1933), «Дом восковых фигур» (реж. А. де Тотт, 1953), «Дом восковых фигур» (реж. Ж. Кольет-Серра, 2005), а также фильмы реж. Э. Хикокс'а «Музей восковых фи-

гур» (1988), «Музей восковых фигур 2: Затерянные во времени» (1992). Лишая музей всякой позитивной ауры, данные фильмы все же отсылают к некоторым когнитивным потребностям, отмеченным выше (потребность в усилении переживаний и эмоций и др.), однако не принося зрителю должной пользы.

Следующая масскультовая коннотация музейного пространства связана с тем, что в нем происходит сопоставление семиосфер разных культур, знаков, символов и языков, понимание которых требует знаний особых кодов и подбора соответствующих ключей. Музей как пространство неизведанного и загадочного вызывает не только любопытство, но и острое желание вникнуть, разгадать тайну. Добавим, что тексты массовой культуры, раскрывающие названную коннотацию, как правило, содержат и криминально-детективные компоненты, подогревающие градус их восприятия. Одним из самых известных в данном аспекте является фильм «Код да Винчи» (реж. Р. Ховард, 2006), снятый по одноимённому роману Д. Брауна (2003). В эпицентре загадочных событий, убийств и разгадки древней тайны оказываются Лувр и мировые шедевры, усиливая действие своим статусом. Произведение активно эксплуатирует (имеющий и не имеющий под собой исторических оснований) семиозис многих артефактов, играя на укорененной в сознании человека склонности искать ответы на загадки и тайны. В указанном ракурсе интерес представляет роман У. Эко «Маятник Фуко» (1988), в котором автор убедительно проиллюстрировал и проанализировал указанную архетипическую склонность.

Тема разгадывания тайн и загадок сосредоточена и вокруг «текстов», которые условно можно назвать как «околомузейные». В них действия разворачиваются в разных историко-культурных пространствах, содержащих те или иные памятники наследия. Показательным в данном случае является фильм «Сокровище нации» (2004) и «Сокровище нации: Книга тайн» (2007) Дж. Тартелтауба. Здесь же отметим массу весьма популярных ныне музейных квестов и экскурсий, которые строятся на сценарии поиска артефакта или ответа на какой-либо вопрос.

Развивая криминально-детективную тему, с ее интригами, загадками, сложными сюжетными линиями, неожиданными развязками, драматическими и комедийными аспектами, приведем в пример еще несколько «текстов». Одним из классических в этом жанре выступает фильм

«Как украсть миллион» (реж. У. Уайлер, 1966), знакомый нашим соотечественникам. Не менее известными являются фильмы «Корона Российской империи, или Снова неуловимые» (реж. Э. Кеосаян, 1971), а также «Старики-разбойники» (реж. Э. Рязанов, 1971). И это только верхушка айсберга... Среди относительно новых лент отметим «Аферу Томаса Крауна» (реж. Дж. Мактирнан, 1999) с «уточненными правонарушениями» главного героя в Нью-Йоркском Метрополитен-музее. Не менее ярко данная тематика отражается и в литературе, например, в детективах Дж. Эддриджа «Убийство в Музее Фицуильяма» и «Убийство в Британском музее», в романе Д. Тартт «Щегол», экранизированном в 2019 г., и т. д.

Музейное пространство активно адаптируется в так называемой «гик-культуре»: комиксы, видеоигры и т. д. Здесь также музей чаще всего становится местом преступления. Например, в различных сюжетах о Человеке-пауке набеги на учреждения культуры (не реже, чем на банки) совершают антагонисты всех мастей. При этом их мотивация носит разный характер: от обогащения и коллекционирования до метарефлексии (например, вставшему на путь зла ученому-изобретателю Отто Октавиусу хочется заполучить «Витрувианского человека» Леонардо да Винчи для стимуляции собственного вдохновения). В кинематографической «бэтманиаде 90-х» музей возникает дважды. В фильме Тима Бёртона «Бэтмен» (1989) Джокер (исп. Джек Николсон) в музее Флюгельхейма подстраивает свидание с журналисткой Вики Вэйл, попутно совершая несколько убийств и занимаясь вместе со своими приспешниками вандализмом (отметим, сам злодей считает, что он не портит экспонаты, а исправляет их). Кроме того, образ названного музея сам по себе является местом гротескным с элитным рестораном посреди картин и скульптур, что соответствует атмосфере бёртоновского города Готэма. В фильме Джоэла Шумахера «Бэтмен и Робин» (1997) музейное пространство возникает уже в виде экспозиции: новый враг Мистер Фриз (исп. Арнольд Шварценеггер) желает украсть выставленный в зале алмаз. Если в киноленте Бёртона музей имеет особый колорит и помогает раскрыть природу безумия как Джокера, так и всего порочного города, то в продукте Шумахера это просто декорации, провоцирующие персонажей на неуместные шутки (Более подробный анализ «бэтманиады» см.: [Бектемиров, 2019]).

В видеоиграх музейные локации не уступают по популярности таким пространствам, как джунгли, заводы и фабрики, лаборатории и т. п. Причем не только в сюжетах об искателях сокровищ (серии «Лара Крофт», «Анчартед»). Функции музея здесь могут быть амбивалентны: это и место, где тайна берет свое начало, и – где герою открывается истина, и – где спрятан артефакт, который лучше вовсе не трогать (во избежание апокалипсиса). Как правило, такие локации запоминаются не только красочностью, но и возможностью реализовать мифологические концепции. Есть и более приземленные по функциям музеи: например, в попавшей в Книгу рекордов Гиннеса игре «Бэтмен: Аркхем-Сити» (2011) криминальный авторитет Пингвин использует крепкое музейное строение в качестве неприступной крепости, наполненной для устрашения извращенными трофеями – предметами или телами врагов.

Нередко пространство музея используется как фон, создающий контекст происходящему (событий и встреч), контраст с повседневностью. Например, экспозиция зоологического музея при «НИИ Охраны животных от окружающей среды» в «Гараже» Э. Рязанова (1979), в которой чучела разных животных «наблюдают» за происходящим, выступая метафорами социальных статусов, типажей и характеров человека, в частности членов гаражно-строительного кооператива «Фауна». Примечательно, что в фильме есть и зооморфные метафоры в речах персонажей, соотносимые с миром людей. Отметим контрастный характер фасада и интерьеров Государственного исторического музея в фильме «Брат 2» А. Балабанова (2000), на фоне криминального сюжета данного «текста». Также музей, а именно – вымышленный музей естественной истории, выступает фоном в фильме «Безумный город» (реж. Коста-Гаврас, 1997). По сюжету уволенный охранник музея берет группу заложников, взаимодействуя с репортером, спекулирующим на данной ситуации и поисках сенсации.

Добавим, что образы музеев используются в массовой культуре как узнаваемые и содержательные довольно часто. Но в этой тенденции присутствует довольно много злоупотреблений. К сожалению, второсортное кино и сцены, снятые на фоне всемирно известных музеев и шедевров, являются вполне прозаичными для современной массовой культуры. В этом плане показательна эксплуатация достопримечательностей Санкт-Петербурга в «бандитских сериалах». Тем не ме-

нее, это обстоятельство лишний раз подтверждает эффект «гравитации» музейных пространств, усиливающих «тексты» массовой культуры.

При этом во многих текстах музей выступает как место соприкосновения с *Культурой* с большой буквы, как место очищения и просветления. Порой – в легкой и непринужденной форме, иногда даже в комедийной, однако результатом всегда является приближение человека к значимым смыслам и ценностям. Так происходит в картине А. Смирновой «2 дня» (2011), повествующей о том, как московский чиновник Пётр Дроздов, познакомившись с Машей, сотрудницей вымышленного музея-усадьбы писателя Щегловитова, поменялся в лучшую сторону, в том числе не поддержав инициативу продажи усадьбы. В свою очередь в фильме «Музейные часы» (реж. Дж. Коэн, 2012) рассказывается об истории любви между зрителем Венского Музея истории искусств Йоханом и посетительницей музея Анной, оказавшейся в трудных жизненных обстоятельствах.

Отдельное внимание стоит уделить такому вектору интерпретации музейного пространства как пострадавшее, опустевшее, разрушенное и разграбленное место. Переживший исторические перипетии музей выступает как мощный символ, как место памяти и максимально уязвимая болевая точка. В данном ракурсе мы выходим за некоторые коннотации изучаемого феномена, рожденные в условиях общества массового потребления и направленные на отражение потребности в зрелищности и усилении впечатлений. Мы затрагиваем слои массовой культуры, которые носят вполне серьезный характер и раскрывают значимые ценностно-смысловые аспекты Культуры, что нашло очень яркое проявление в советской массовой культуре, а также в Культуре современной России. Для нашей страны образы разрушенных памятников, дворцов Царского Села, Петергофа, Павловска и других значимых объектов, фигурирующие в документальных и художественных «текстах» являются значимой частью культурной идентичности и исторической памяти. В данном случае примечательным, лиричным и внушающим надежду является фильм «О любви» (реж. М. Богин, 1970), в котором главная героиня работает реставратором в Царском-Сельском Екатерининском дворце. Пострадавшие во время Великой Отечественной войны залы, убранство и экспонаты, которым на глазах зрителя дается вторая жизнь, выступают не как фон, а как один из центральных символи-

ческих аспектов фильма, в том числе, как средство художественно-эмоционального воздействия и раскрытия характера персонажей.

Важный аспект семиосферы музейного пространства – его интерпретация как философского места, места самопознания человека и тоски об утраченном. Музей как средоточие опыта человечества, хранилище знаний и достижений, становится центром, где отсеивается все лишнее и приоткрываются ответы на смысло-жизненные вопросы. Так, в фильме А. Тарковского «Солярис» (1972) в качестве своеобразного музейного пространства выступает кают-компания космической станции. В интерьере комнаты мы видим хрустальную люстру, подсвечники, статую античной Венеры, полотна малых голландцев, «Вавилонскую башню» и «Охотников на снегу» Питера Брейгеля Старшего, работы других живописцев. Классическое пространство контрастирует с фантастическим оформлением станции, создавая эффект места, где прогресс сталкивается с нравственностью, совестью, разговорами о вечном и природе человека. Еще одним ярким примером является фильм К. Лопушанского «Письма мертвого человека» (1986) о существовании людей после ядерной катастрофы. Действие фильма разворачивается в подвалах исторического музея, выступающим особым местом самопознания и метафорой пути, приведшего к новому исходу.

Переходя к отмеченному в начале статьи свойству культурного (в том числе и музейного) пространства претерпевать трансформации, укажем, что данный морфогенез можно проиллюстрировать на примере русской литературы 1920 – 1930-х годов. В этот период музеи чаще всего использовались для сатирико-юмористического барьера между старым и новым режимами (в качестве примеров достаточно вспомнить восемнадцатую главу из романа И. Ильфа и Е. Петрова «Двенадцать стульев», произведения В. Маяковского, Н. Эрдмана, М. Зощенко и др.). Иные функции у литературных музеев в произведениях А. Битова и С. Довлатова: это миры-симулякры, полные лжи и мистифицированных страданий. В повести Ю. Домбровского «Хранитель древностей» музейное пространство и вовсе станет «репетицией» тюремного заключения. В XXI веке к «музейной» мифологии в свойственной авторской манере (с элементами абсурда и черного юмора) обратится С. Арно в романе «Фредерик Рюйш и

его дети», где обыгрывает стереотипы, мифы, слухи и т. п. о Кунсткамере и ее создателях.

Итак, рассмотренные выше смысловые и образные аспекты музейного пространства во многом обусловлены природой самой массовой культуры, тяготеющей к простоте и доступности, зрелищности и ясности, развлекательности и непринужденности, к сенсационному и запретному, аномальному и inferнальному. Многие из названных векторов, хоть и имеют тесную связь с устойчивыми, условно архетипическими, основами восприятия музейного пространства, активно «подогреваются» соответствующими «текстами». Большую роль в их усилении играют культурные индустрии, в частности, СМИ. Так происходит «программирование» пространства музейной отрасли, причем как в глубоком (включающем сложный спектр ценностно-смысловых аспектов), так и в поверхностном, стереотипном плане. И, конечно, наиболее показательным примером в данном случае служит «музейная ночь» во всех формах проявления данного проекта.

Итак, семантический и образный спектр музейного пространства весьма широк. Он включает не только вполне традиционные, но и новые аспекты, рожденные в рамках модернизационных преобразований культуры. Последним в данной статье было уделено повышенное внимание. Однако это не отменяет классических смыслов музейного мира, которые также нашли отражение в представленной статье. Они сохраняются, адаптируются к новым условиям, вступают во взаимодействие между собой и с новыми смыслами, обеспечивая генезис изучаемого феномена. Вместе они формируют комплекс «ожиданий», эмоций и предчувствий, которые «заманивают» посетителя в «музейное измерение» и которые он готов испытать.

Библиографический список

1. Арно С. И. Фредерик Рюйш и его дети. Санкт-Петербург : Союз писателей Санкт-Петербурга, 2012. 496 с.
2. Бектемиров Ф. Готэм, обитель зла // Искусство кино. 2019. № 9-10. С. 36–44.
3. Битов А. Г. Пушкинский дом. Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 1999. 560 с.
4. Довлатов С. Д. «Заповедник» и другие истории. Санкт-Петербург : Азбука, 2022. 640 с.
5. Домбровский Ю. О. Собрание сочинений: в 6 т., Т. 4. Москва : Терра, 1993. 407 с.
6. Зоценко М. М. Собрание сочинений: в 7 т. Москва : Время, 2008.
7. Ильф И. Двенадцать стульев // И. Ильф, Е. Петров. Собрание сочинений: в 5 т., Т. 1. Москва : Гос. изд-во худ. лит., 1961. С. 25–382.
8. Леонов И. В. «Новые традиции» как феномен современной туристической отрасли / И. В. Леонов, И. В. Кириллов, А. Г. Жаркова // Ученые записки (Алтайская государственная академия культуры и искусств). 2020. № 4 (26). С. 13–27.
9. Леонов И. В. Культурное пространство и основные пути его моделирования / И. В. Леонов, М. А. Харитонов // Человек. Культура. Образование. 2018. № 3 (29). С. 100–115.
10. Маяковский В. В. Клоп // Полное собрание сочинений: в 13 т. Т. 11. Москва : Гос. изд-во худ. лит., 1958. С. 215–274.
11. Суворов Н. Н. Воображаемое как феномен культуры. Санкт-Петербург : СПбГИК, 2018. 300 с.
12. Суворов Н. Н. Новизна культуры или культура новизны / Н. Н. Суворов, И. В. Леонов, О. В. Прокуденкова. Санкт-Петербург : СПбГИК, 2021. 272 с.
13. Суворов Н. Н. Собирает и рассеивает: архитектура культурного пространства // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2023. № 1 (54). С. 57–62.
14. Сухих И. Н. Русский канон: Книги XX века. Москва : Время, 2013. 864 с.
15. Шеленок М. А. Путь к «Мандату». Жанрово-стилевые искания в ранней драматургии Н. Эрдмана. Саратов : Саратовский источник, 2017. 52 с.
16. Эрдман Н. Р. Москва с точки зрения // Москва с точки зрения... Эстрадная драматургия 20-60-х годов. Москва : Искусство, 1991. С. 325–360.

Reference list

1. Arno S. I. Frederik Rjush i ego deti = Frédéric Ruysch and his children. Sankt-Peterburg : Sojuz pisatelej Sankt-Peterburga, 2012. 496 s.
2. Bektemirov F. Gotjem, obitel' zla = Gotham, resident evil // Iskusstvo kino. 2019. № 9-10. S. 36–44.
3. Bitov A. G. Pushkinskij dom = Pushkin House. Sankt-Peterburg : Izd-vo Ivana Limbaha, 1999. 560 s.
4. Dovlatov S. D. «Zapovednik» i drugie istorii = «Reserve» and other stories. Sankt-Peterburg : Azbuka, 2022. 640 s.
5. Dombrovskij Ju. O. Sobraie sochinenij = Collected works: v 6 t., T. 4. Moskva : Terra, 1993. 407 s.
6. Zoshhenko M. M. Sobraie sochinenij = Collected works: v 7 t. Moskva : Vremja, 2008.
7. Il'f I. Dvenadcat' stul'ev = Twelve chairs // I. Il'f, E. Petrov. Sobr. soch.: v 5 t., T. 1. Moskva : Gos. izd-vo hud. lit., 1961. S. 25–382.
8. Leonov I. V. «Novye tradicii» kak fenomen sovremennoj turisticheskoj otrasli = «New traditions» as a phenomenon of the modern tourism industry / I. V. Leonov, I. V. Kirillov, A. G. Zharkova // Uchenye zapiski (Altajskaja gosudarstvennaja akademija kul'tury i iskusstv). 2020. № 4 (26). S. 13–27.
9. Leonov I. V. Kul'turnoe prostranstvo i osnovnye puti ego modelirovanija = Cultural space and the main ways to

И. В. Леонов, М. А. Шеленок

model it / I. V. Leonov, M. A. Haritonova // Chelovek. Kul'tura. Obrazovanie. 2018. № 3 (29). S. 100–115.

10. Majakovskij V. V. Klop = Bug // Polnoe sobranie sochinenij: v 13 t., T. 11. Moskva : Gos. izd-vo hud. lit., 1958. S. 215–274.

11. Suvorov N. N. Voobrazhaemoe kak fenomen kul'tury = Imaginary as a cultural phenomenon Sankt-Peterburg : SPbGIK, 2018. 300 s.

12. Suvorov N. N. Novizna kul'tury ili kul'tura novizny = Novelty of culture or culture of novelty / N. N. Suvorov, I. V. Leonov, O. V. Prokudenkova. Sankt-Peterburg : SPbGIK, 2021. 272 s.

13. Suvorov N. N. Sobirat' i rasseivat': arhitektonika kul'turnogo prostranstva = Collect and disperse: architectonics of cultural space // Vestnik Sankt-Peterburgskogo

gosudarstvennogo instituta kul'tury. 2023. № 1 (54). S. 57–62.

14. Suhij I. N. Russkij kanon: Knigi XX veka = Russian canon: Books of the twentieth century. Moskva : Vremja, 2013. 864 s.

15. Shelenok M. A. Put' k «Mandatu». Zhanrovo-stilevye iskanija v rannej dramaturgii N. Jerdmana = Path to «The Mandate». Genre-style searches in the early drama of N. Erdman. Saratov : Saratovskij istochnik, 2017. 52 s.

16. Jerdman N. R. Moskva s točki zrenija = Moscow from the point of view // Moskva s točki zrenija... Jestrada drama 20-60-h godov. Moskva : Iskusstvo, 1991. S. 325–360.

Статья поступила в редакцию 26.05.2025; одобрена после рецензирования 20.06.2025; принята к публикации 31.07.2025.

The article was submitted 26.05.2025; approved after reviewing 20.06.2025; accepted for publication 31.07.2025