

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>

World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2026, Том 17, № 2 / 2026, Vol. 17, Iss. 2 <https://sfk-mn.ru/issue-2-2026.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/41KLSK226.pdf>

DOI: 10.15862/41KLSK226 (<https://doi.org/10.15862/41KLSK226>)

5.10.1. Теория и история культуры, искусства (культурология)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Овчинникова, В. А. Игровые стратегии в формировании культурной памяти: практики цитирования в проектах творческого объединения «СВОЯСИ» / В. А. Овчинникова // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2026. — Т. 17. — № 2. — URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/41KLSK226.pdf>. DOI: 10.15862/41KLSK226.

For citation:

Ovchinnikova V.A. Play strategies in the formation of cultural memory: citation practices in projects of the «SVOYASI» creative association. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*. 2026;17(2): 41KLSK226. Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/41KLSK226.pdf>. DOI: 10.15862/41KLSK226. (In Russ., abstract in Eng.).

УДК 7.01

Овчинникова Валентина Алексеевна

ФГБОУ ВО «Государственный академический университет гуманитарных наук», Москва, Россия

Аспирант

E-mail: tinashtelder@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-9585-3782>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1260160

Игровые стратегии в формировании культурной памяти: практики цитирования в проектах творческого объединения «СВОЯСИ»

Аннотация. В статье рассматриваются практики цитирования в проектах творческого объединения «Свояси» как осознанная игровая стратегия в сохранении национального культурного кода. Актуальность исследования обусловлена необходимостью переосмысления культурного наследия в условиях цифровой фрагментации памяти и кризиса традиционных нарративов. Цель работы — выявить и проанализировать игровые стратегии цитирования, посредством которых художники и мастера объединения актуализируют архаические техники, фольклорные и библейские сюжеты.

Методологическую основу статьи составляют теория культурной памяти (Я. Ассман, А. Ассман), антропология игры (Й. Хёйзинга), концепция «постпродакшна» (Н. Буррио) и типология художественного цитирования Н. Хейдеманн, выделяющая шесть основных стратегий. Эмпирическим материалом послужили экспозиции «Свояси» 2023–2026 годов, интервью с куратором, медиаматериалы и работы участников объединения. Используются методы анализа визуального цитирования и структурно-типологического анализа экспозиционных решений.

В результате исследования выявлены три основных типа обращения к культурной памяти: материально-технологический (цитирование ремесленных техник, материалов народного быта, костюма и орнамента), нарративный (актуализация фольклорных, мифологических и библейских сюжетов) и пространственно-экспозиционный (организация выставочного пространства как отсылки к традиционному жилищу и цветовой символике). С помощью операций Н. Хейдеманн описаны конкретные игровые стратегии трансформации культурной традиции. Показано, что зритель вовлекается в процесс со-творчества в роли интерпретатора, чья культурная компетенция определяет глубину восприятия.

Делается вывод, что цитирование в проектах «Свояси» служит инструментом реактивации культурной памяти — переноса элементов из «архива» в функциональное пространство памяти. Игровая стратегия позволяет сохранить дистанцию между оригиналом и цитатой, избегая как пассивного копирования, так и сконструированной традиции.

Ключевые слова: культурная память; антропология игры; постпродакшн; современное искусство; культурный код; интерпикторальность; цитирование

Введение

В современной геополитической ситуации, характеризующейся обострением ценностных конфликтов, закономерно возрастает необходимость обращения к национальному культурному наследию как источнику идентичности и мировоззренческой опоры. Требуется деятельное переосмысление прошлого, позволяющее апеллировать к культурной памяти с учетом вызовов нашего времени.

Проблематика исследования заключается в неразработанности вопроса о механизмах формирования культурной памяти в пространстве современного искусства и способах взаимодействия зрителя с визуальными нарративами. Один из ключевых механизмов — цитирование, понимаемое в данном случае не просто как заимствование, а как игровая стратегия взаимодействия с культурной памятью, при которой каждый новый объект вступает в диалог с культурным наследием.

В этом контексте целесообразно рассмотреть деятельность творческого объединения «Свояси» (основано в 2023 г.) — сообщество художников и мастеров, системно работающих с национальным культурным кодом. Как отмечает куратор проекта Н. Юстицкая, «художники и мастера проводят этнографические исследования, работают с фондами музеев, изучают исторические образцы, технику и только потом создают на их основе современные арт-объекты».¹

Так, цель настоящего исследования — выявить и проанализировать игровые стратегии цитирования в проектах «Свояси», рассмотрев их как форму реактивации культурной памяти.

Материал исследования — экспозиции «Свояси» (2023–2026); интервью с куратором Н. Юстицкой; медиаматериалы; работы художников и мастеров объединения. Методы включают: анализ визуального цитирования (поиск источников и характера их трансформации) и структурно-типологический анализ экспозиционных решений.

Культурная память в цифровую эпоху

В современную эпоху, характеризующуюся созданием «нового ментального пространства» [1, с. 119], порожденного развитием цифровых технологий, формирование культурной памяти осуществляется с учетом фрагментации, деиерархизации и вытеснения нарратива логикой базы данных [2, с. 171, с. 180–181], где прошлое определяется не как целостная история, а как совокупность равнозначных элементов, готовых к пересборке и реактивации. Память здесь не статичный конструкт, а процессуальный результат циркуляции идей и образов. Так, в цифровую эпоху социальное формируется в сетях взаимодействия людей и алгоритмов, а случайность и изменчивость становятся ключевыми характеристиками коллективной памяти [3, с. 27–35].

¹ Пути возвращения к истокам показывает выставка в Историческом музее. URL: <https://www.theartnewspaper.ru/posts/20250317-ngqh/> (дата обращения: 12.02.2026).

В классической теории культурная память понимается как институционализированный, долговременный конструкт, поддерживаемый посредством языка, текстов, артефактов, ритуалов, создания «мест памяти» [4, с. 14–31; 5, с. 51–54]. Культурная память также включает в себя «совокупность многократно используемых текстов, изображений и ритуалов, специфичных для каждого общества в каждую эпоху» [6, с. 133], обеспечивающих его идентичность. Частота обращений к данным элементам культурной памяти обуславливает ее динамику: в активную функциональную память общества из поддерживаемого индивидами «канона», формирующего ценностные ориентиры, и пассивного хранилища культурного-исторического опыта, «архива», отбираются элементы, которые можно «ревитализировать из поколения в поколение через соприкосновение с меняющейся современностью» [5, с. 57]. Созидательный потенциал культурной памяти и ее динамичность отмечает и Ю. М. Лотман, описывая разновидности обращения к прошлому посредством «информационной памяти» и «памяти креативной (творческой)». Первый вид памяти нацелен на сохранение итогов некоторой познавательной деятельности. «Креативная память» (в частности, память искусства), активна по своей сущности, но ее содержание определяется не новизной текстов культуры, а строится на механизмах припоминания и забвения [7, с. 200–201].

Художник в этой парадигме — медиатор, выбирающий из «архива» памяти определенные элементы и вводящий их в пространство диалога со зрителем в новых конфигурациях. Проект «Свояси» ставит своей целью именно такую реактуализацию элементов культуры.

Теоретические основания: игра, постпродакшн и стратегии цитирования

В классической работе Й. Хёйзинги «*Homo ludens*» игра определяется как «функция, которая исполнена смысла» [8, с. 23]. Игра — это свободное действие, совершаемое в границах места и времени, порождающая определенные духовные и социальные связи [8, с. 31, 34]. Рассматривая функции игры как структурообразующего феномена мира от античности до наших дней, М. В. Фильштинская отмечает, что игру можно считать «особой формой взаимодействия индивида с окружающим миром и передачи культурных ценностей и смыслов», в рамках которой индивид действует «в области свободы, символов и воображения» [9, с. 17]. Цитирование в искусстве содержит тот же игровой механизм: художник зашифровывает отсылки, зритель их разгадывает, а само пространство цитирования становится «магическим кругом», внутри которого действуют особые правила узнавания и переосмысления.

Объединение «Свояси» осознанно использует этот механизм, превращая зрителя из потребителя в со-игрока. Н. Буррио также отсылает к формуле современного искусства М. Дюшана, согласно которой искусство можно считать «игрой между всеми людьми всех времен» [1, с. 124].

При этом современное искусство, по мысли Н. Буррио, все чаще работает в режиме «постпродакшна», программируя формы: художники («семионавты») осваивают существующие культурные коды, внедряя в свои работы ту или иную сеть знаков и значений [1, с. 122–124]. В культурной стратегии «Свояси» художники и мастера работают с «архивными» и функциональными элементами культурной памяти, помещая их в новые контексты и подчас используя актуальные форматы художественных практик и социокультурные тенденции для создания нарратива.

Нам также целесообразно обратиться к работе Н. Хейдеманн «*The Art of Quotation: Forms and Themes of the Art Quote, 1990–2010*», в которой предлагается системный анализ художественного цитирования в современном искусстве на основе шести базовых стратегий репрезентации [10, с. 9–50]:

1. Замещение (substitution) — традиционный элемент заменяется новым, сохраняя общую структуру.
2. Добавление (addition) — к цитируемому образцу добавляются новые элементы.
3. Вычитание (subtraction) — из цитируемого образца удаляются некоторые элементы.
4. Деление (division) — цитируемый образец фрагментируется на отдельные части.
5. Умножение (multiplication) — цитируемый мотив многократно повторяется.
6. Комбинирование (combination) — отсылки к нескольким разным источникам соединяются в одном объекте.

Согласно Н. Хейдеманн, «цитата об искусстве комментирует цитируемое произведение и устанавливает дистанцированный взгляд на него». При этом сама возможность обращения к культурной традиции стала более доступна благодаря развитию цифровых технологий [10, с. 9]. Подход Н. Хейдеманн связан с теорией интерпикторальности, вышедшей из лингвистической традиции исследования феномена текстов, ссылающихся на другие тексты.²

Эти стратегии описывают процессуальные действия художника, превращающего цитирование в игровую практику.

Обсуждение основных результатов исследования: стратегии цитирования в проектах «Свояси»

Обратимся к примерам творчества авторского коллектива «Свояси». Используя типологию Н. Хейдеманн для определения стратегий цитирования, применяемых художниками и мастерами, выделим также несколько ключевых направлений работы с культурной памятью.

Первое направление — материальная народная культура. Оно включает обращение к архаическим ремесленным техникам (сажение по бели, старинные способы грунтовок), материалам, несущим память о народном быте (донца и лопаски прялок), а также к элементам крестьянского костюма разных губерний, локальным орнаментальным кодам и карнавальным маскам. В отличие от обращения к авторским произведениям искусства, подобный вид «этнографического цитирования» работает с целыми культурными пластами, реактивируя те элементы «архива» памяти, которые утратили актуальность в повседневном обиходе, но сохранили смысловой потенциал.

Рассмотрим ряд конкретных примеров. А. Чистякова создает работы с применением «сажения по бели» — старинной техники объемной вышивки жемчугом, получившей широкое распространение в XV веке [11, с. 1163]. С точки зрения стратегий цитирования Н. Хейдеманн, реализуется замещение: традиционная техника, изначально служившая для украшения парадной одежды и церковного облачения, помещается в контекст современного выставочного искусства, меняя свою функцию с утилитарно-декоративной на нарративную — ретрансляция и сохранение культурного кода. Сама техника становится больше цитатой, а не ремесленным приемом.

² Термин «интертекстуальность» был введен Ю. Кристевой на основе идей М. Бахтина о диалогизме. Ю. Кристева сформулировала ключевой тезис: «любой текст строится как мозаика цитаций, любой текст — это впитывание и трансформация другого текста» Наиболее разработанную типологию межтекстовых отношений предложил Ж. Женетт. В случае с изобразительным искусством также предпринимались попытки формирования единой терминологической системы, но вместе с тем они также отсылают нас к лингвистической традиции, о чем упоминает в своей работе Н. Хейдеманн, используя термин «art quote». Н. Хейдеманн также отмечает, что до сих пор не создано единого теоретического подхода интерпикторальности. Ее работу можно считать еще одним подобным подходом [10, с. 9–11].

Подобная реактуализация культурной традиции происходит на работах ряда художников. Выполненные в смешанной технике рыбы А. Жуковской («Пески Балтики», «Калейдоскоп», 2024) отсылают к оформлению иконных окладов. А. Блинов, в свою очередь, обращается к техникам резьбы по дереву при создании карнавальных масок, а В. Чикунова и Н. Нидерер создают панно «Лемех» (2024) из переработанного пластика, по форме напоминающее фигурные дощечки, используемые для покрытия куполов и крыш.

Трактовку самого понятия «культурный код» предлагает А. Малышева в рамках работы «Коды вечности: Орнаментальная Метаморфоза Ценностей» (2024). Художник сочетает стратегии замещения и умножения: создаются одинаковые по размеру квадраты бересты с красной орнаментальной вышивкой в их центре. Орнаментальный узор напоминает QR-код.

Замещение дополняется в ряде работ комбинированием, а именно соединением разнородных элементов в новом синтезе. М. Барковская использует материалы, ассоциирующиеся с крестьянским бытом (например, донца и лопаски прялок), загрунтованные по старинным технологиям. Работа «Дева с прящером» (2025) совмещает архаическую основу (доска, бывшая в употреблении, несущая память о повседневном труде) и фольклорный образ.

Второе направление работы с культурной памятью в проектах «Свояси» обращено к устойчивым фольклорным, мифологическим и библейским нарративам. Если работа с материальными артефактами и ремесленными техниками нацелена на реактивацию элементов «архива» культурной памяти, то обращение к фольклорным, мифологическим и библейским сюжетам затрагивает преимущественно функциональную память — тот слой культурного наследия, который продолжает перманентно циркулировать в обществе [5, с. 55–59], меняясь с течением времени в процессе его нового перепрочтения. В связи с этим рассмотрим несколько примеров из проекта «Свояси».

О. Гусева отходит от канонического изображения Бабы-яги, переосмысляя нарратив через соединение традиционных представлений и современных социальных типажей («Мудрость. Баба-яга», 2023). Исходным культурным материалом является весь корпус сказочных нарративов о Бабе-яге, а также их визуальные воплощения в лубке, книжной иллюстрации (И. Билибин) и кинематографе. Работа О. Гусевой — это не иллюстрация, а критическая трансформация, акцентирующая архетипическую мудрость персонажа в ее проекции на современность. Здесь мы видим замещение традиционной трактовки образа старухи-привратника между миром живых и миром мертвых новой (молодо выглядящая женщина, хранительница знаний), при этом сохраняются лишь самые общие контуры узнаваемости благодаря магической атрибутике (посох с черепом, черные коты). Интерпретация образа — это также и стратегия добавления, основанная на введении современной интерпретации, в том числе во внешнем облике Бабы-яги.

Авторы обращаются к архаическому культурному прошлому, например, к образу красного коня, включающего символические значения язычества и христианства. При этом красный конь связан со стихией огня [12, с. 94–99]: С. Летникова («Конь-огонь», 2023), Д. Чекучинов («Кони», 2023), М. Барковская («Красный табун», квадриптих «Стихии», «Четыре красных солнца», «Табун») и др.

К. Гартавер-Сас в работе «Благая весть» (2025) отсылает к библейскому сюжету Благовещения. Лаконичность смешанной техники, минимализм форм создают разрыв с традиционным церковным искусством. Культурный материал, с которым работает художник, — вся иконографическая традиция изображения Благовещения (от византийских мозаик до прерафаэлитов). Здесь реализуется стратегия вычитания: К. Гартавер-Сас сознательно убирает нимбы, крылья, архитектурные детали, пышные одежды, оставляя лишь минимальные знаки сцены (пещера, лилия). Игровой момент строится на контрасте между сакральностью сюжета и современным аскетичным художественным языком.

Показательна и другая работа. В полиптихе «Эволюция» (2024) работы Юрия и Евгении Безобразовых фрактальный треугольник Серпинского трактуется как один из древнейших христианских символов, символизирующих триединство. Композиция с ликом Богородицы в центре транслирует математическую гармонию как гармонию мироздания, созданного по принципу самоподобия.³ С точки зрения типологии Н. Хейдеманн, этот проект является образцом сразу двух операций: замещения (математическая абстракция замещает традиционное иконографическое изображение Троицы) и комбинирования (в одном объекте соединяются отсылки к научному дискурсу и к религиозному мировоззрению, превращая работу художников в визуализацию «учения о двух истинах»).

Первый и второй типы обращения к культурной памяти часто работают в симбиозе — вдохновляясь архаическими техниками, авторы создают новое прочтение фольклорного, мифологического или библейского нарратива.

Третий уровень обращения к культурной памяти — организация самого выставочного пространства как цитаты. В 2024 году экспозиция выставки «Свояси» во Всероссийском музее декоративного искусства состояла из трех частей, разделенных по цветовой категории: черный зал посвящен самым древним архаическим образам, белый зал — переосмыслению роли орнамента и вязи в настоящем, красный зал устремлен в будущее.

Стоит отметить, что цветовая символика красного, белого и черного — часть национальной картины мира, основанной на его осмыслении посредством эстетической и морально-нравственной оценки [13, с. 83–88]. Данная цветовая триада облагает многогранной семантикой, отсылающей к ритуально-магическим, библейским, фольклорным и погребально-траурным коннотациям.

Таким образом, выстраивая экспозицию в рамках этой цветовой триады, авторы проекта реализуют сложное комбинирование: в единой экспозиционной структуре объединяются и временное (прошлое — настоящее — будущее) осмысление культурной традиции, и сложившаяся исторически семантика трех цветов. А само помещение культурных смыслов в четко разграниченные цветовые зоны может быть рассмотрено как операция деления нарратива на три самостоятельных, но взаимосвязанных блока.

Экспозиция 2025 года в Государственном историческом музее была организована по принципу устройства избы: «сени», «горница», «сусеки», «бабий кут», «красный угол». Каждый раздел актуализирует определенные пласты памяти: «Сени» как пространство лиминальности между пространством домом и улицы,⁴ «красный угол» как репрезентация сакрального измерения.

С точки зрения стратегий Н. Хейдеманн, здесь можно выделить определенную дифференциацию: единое пространство традиционного дома фрагментируется на отдельные, дискретные зоны, каждая из которых получает самостоятельное выставочное значение. Одновременно происходит комбинирование: в одной экспозиции соединяются отсылки к разным функциональным зонам жилища, которые в реальной избе не выставляются как равнозначные экспонаты. Зритель становится «составной частью произведения», его переход по зонам выставки «складывается в интересубъектной среде, вокруг эмоционального, поведенческого и исторического ответа зрителя на предложенный ему опыт» [1, с. 66].

³ Выставочный проект «Свояси»: русский стиль и современное искусство. URL: <https://design.hse.ru/news/3965> (дата обращения: 26.04.2026).

⁴ Пути возвращения к истокам показывает выставка в Историческом музее. URL: <https://www.theartnewspaper.ru/posts/20250317-ngqh/> (дата обращения: 26.04.2026).

Важно подчеркнуть: художники «Свояси» не ставят перед собой задачу сконструировать новую традицию в духе классического «изобретения традиции» Э. Хобсбаума [14]. Восстанавливая аутентичные техники и обращаясь к этнографическому материалу, художники и мастера осуществляют перенос элементов культуры из «архива» культурной памяти в ее функциональную часть, а также реактуализируют традиционные нарративы в рамках игрового цитирования элементов культуры, которое, по логике Й. Хёйзинги, разворачивается «в обозначенном или мыслимом пространстве» [8, с. 34].

Прошлое перформативно пересобирается из узнаваемых осколков, при этом сохраняется дистанция между оригиналом и цитатой. Произведения художников могут служить и для более утилитарных целей, чем экспозиция в выставочном пространстве, для которого они и создаются, но в этом случае работа будет носить определенный авторский след и позиционироваться как реактуализация культурного кода (например, на официальном сайте М. Барковской предлагаются примеры встраивания ее композиций в интерьер в духе «русского стиля»⁵).

Роль зрителя в интертекстуальной игре

Интерпретация цитат культурной памяти в проектах «Свояси» требует от зрителя определенной компетенции, включающей знание нескольких пластов традиционного культурного наследия.

Речь идет, во-первых, о фольклорных и мифологических нарративах (образы славянского бестиария, сказочные персонажи, архаические обрядовые практики); во-вторых, о библейских сюжетах и христианской иконографии (например, Благовещение); в-третьих, о традиционной повседневности и быте (устройство крестьянского жилища, утварь, ткачество и т. д.); в-четвертых, об историческом костюме и орнаментальных кодах; наконец, об утраченных и возрожденных ремесленных приемах (техника «сажение по бели», старинные способы грунтовок).

Каждый из этих слоев образует самостоятельный культурный пласт, который зритель-интерпретатор актуализирует, переходя от эстетического созерцания к полноценному диалогу с произведением. Зритель превращается в со-игрока, без которого игровое цитирование не состоится, а культурная компетенция зрителя, в свою очередь, определяет уровень его прочтения предложенного нарратива.

Выводы

Применение концепций культурной памяти (Я. Ассман, А. Ассман), антропологии игры (Й. Хёйзинга), постпродакшна (Н. Буррио) и типологии художественного цитирования Н. Хейдеманн к анализу проектов «Свояси» доказало свою продуктивность.

В проектах объединения выявлены три основных типа обращения к культурной памяти: материально-технологический, нарративный и пространственно-экспозиционный. Все три типа обращения к культурной памяти объединены игровой стратегией: художник зашифровывает отсылки, зритель их расшифровывает, вовлекаясь в процесс со-творчества. Эта игра служит механизмом реактивации культурной памяти. Зритель является интерпретатором, чья культурная компетенция определяет глубину восприятия.

⁵ Официальный сайт М. Барковской. URL: <https://mariabarkovskaya.ru/> (дата обращения: 26.04.2026).

С помощью стратегий Н. Хейдеманн удалось описать конкретные приемы трансформации культурной традиции. Цитирование в проектах «Свояси» — это инструмент реактивации культурной памяти. Через игровое взаимодействие с архаичными техниками, фольклорными героями и сакральными пространствами художники возвращают забытые смыслы в пространство современной культуры.

Дальнейшая разработка темы может включать как сравнительный анализ творчества авторского коллектива «Свояси» с другими художественными объединениями, работающими с культурным кодом, так и исследование рецепции проекта в социальных сетях и СМИ.

Вместе с тем представляет интерес будущее ретроспективное исследование роли проекта в контексте культурной политики, так как цель проекта предполагает возможность его применения для снижения ряда рисков в деятельности государства как базового социального института в обществе, в их числе инертность, слабая интегрированность политики в области памяти в молодежную среду. Также представляется перспективным обыгрывание локальных этнических нарративов отдельных регионов с целью встраивания их в общенациональный контекст [15].

ЛИТЕРАТУРА

1. Буррио, Н. Реляционная эстетика. Постпродукция / пер. с фр. — М.: Ад Маргинем Пресс/ — 2016. — 216 с. — URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01009452200> (дата обращения: 07.06.2026).
2. Манович, Л. Язык новых медиа / пер. с англ. Д. Кульчицкой. — М.: Ад Маргинем Пресс/ — 2018. — 400 с. — URL: <https://www.admarginem.ru/catalog/jazyk-novyh-media> (дата обращения: 27.05.2026).
3. Mandolessi, S. Memory in the digital age // Open Research Europe. — 2024. — № 3. — Article 123. — DOI: 10.12688/openreseurope.16228.2. — URL: <https://open-research-europe.ec.europa.eu/articles/3-123> (дата обращения: 17.05.2026).
4. Ассман, Я. Культурная память: Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности / пер. с нем. М. М. Сокольской. — М.: Языки славянской культуры. — 2004. — 368 с. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=19688228> (дата обращения: 07.06.2026).
5. Ассман А. Длинная тень прошлого: Мемориальная культура и историческая политика / пер. с нем. Б. Хлебникова. — 2-е изд. — М.: Новое литературное обозрение. — 2018. — 328 с. — URL: <https://www.nlobooks.ru/books/13761/> (дата обращения: 01.06.2026).
6. Assmann, J. Collective Memory and Cultural Identity // New German Critique. — 1995. — No. 65. — P. 125–133. — DOI: 10.2307/488538. — URL: <https://www.jstor.org/stable/488538> (дата обращения: 01.06.2026).
7. Лотман, Ю. М. Избранные статьи: в 3 т. — Т. 1: Статьи по истории русской литературы. — Таллинн: Александра. — 1992. — С. 200–203. — URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01009416692>.
8. Хёйзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. — СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха. — 2011. — 416 с. — URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01005116344>.

9. Фильштинская, М. В. Функциональный анализ игры как социокультурного явления // Культура и цивилизация. — 2026. — Т. 16. — № 1А. — С. 14–25. — DOI: 10.34670/AR.2026.79.52.002. URL: <http://www.publishing-vak.ru/file/archive-culture-2026-1/2-filshtinskaya.pdf> (дата обращения: 27.05.2026).
10. Heydemann, N. «The Art of Quotation. Forms and Themes of the Art Quote, 1990–2010. An Essay» The Art of Reception, edited by Jacobus Bracker and Ann-Kathrin Hubrich. Cambridge Scholars Publishing. — 2021. — P. 8–50. — URL: https://books.google.ru/books?hl=ru&lr=&id=AHMjEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Heydemann+N.+The+Art+of+Quotation:+Forms+and+Themes+of+the+Art+Quote,+1990%E2%80%932010.+An+Essay+//+The+Art+of+Reception+//+ed.+by+J.+Bracker,+A.-K.+Hubrich&ots=2Ao_5FnVX1&sig=a8ppkBOWFW_hShg63CVC2jdEAW&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (дата обращения: 07.06.2026).
11. Шарапова, К. С. Русская традиционная вышивка «сажение по бели» / К. С. Шарапова // Гуманитарные науки в современном вузе: вчера, сегодня, завтра: Материалы VIII Международной научной конференции, посвященной развитию российской науки. В 2-х томах, Санкт-Петербург, 11 декабря 2025 года. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна. — 2025. — С. 1162–1166. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=88943617> (дата обращения: 27.05.2026).
12. Тао, М. Сравнительный анализ семантики красного цвета в повседневной культуре Китая и России (Часть 1) / М. Тао, А. Ю. Евдаш, Т. Ю. Быстрова // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. — 2018. — № 2(37). — С. 94–99. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=35405341> (дата обращения: 27.05.2026).
13. Араева, Л. А. Пропозициональный анализ категории цвета в китайском, русском, английском, телеутском языках / Л. А. Араева, С. И. Ли // Общетеоретические и типологические проблемы языкознания: сборник научных статей / ответственный редактор: У. М. Трофимова; Алтайская государственная академия образования имени В. М. Шукшина. Выпуск 3. — Бийск: федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Алтайская государственная академия образования имени В. М. Шукшина». — 2014. — С. 83–88. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=22681583> (дата обращения: 15.05.2026).
14. Хобсбаум, Э. Введение: изобретение традиций // Хобсбаум Э., Рейнджер Т. Изобретение традиций / пер. с англ. Г. Дашевского. — М.: Новое литературное обозрение. — 2023. — С. 11–46. — URL: https://www.nlobooks.ru/books/izobretenie_traditsiy/ (дата обращения: 27.05.2026).
15. Беляев, Е. В. Государственная политика памяти и ценности массового исторического сознания в современной России: проблемы и противоречия / Е. В. Беляев, А. А. Линченко // Studia Humanitatis. — 2016. — № 2. — С. 21. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=26253971> (дата обращения: 18.05.2026).

Ovchinnikova Valentina Alekseevna

State Academic University for the Humanities, Moscow, Russia

E-mail: tinashtelder@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-9585-3782>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1260160

Play strategies in the formation of cultural memory: citation practices in projects of the «SVOYASI» creative association

Abstract. This article examines citation practices in the projects of the «Svoyasi» creative association as a deliberate play strategy for preserving the national cultural code. The relevance of the research is conditioned by the need to rethink cultural heritage under the conditions of digital fragmentation of memory and the crisis of traditional narratives. The aim of the work is to identify and analyze the play strategies of citation through which the association's artists and craftspeople actualize archaic techniques, as well as folklore and biblical themes.

The methodological foundation of the article rests on the theory of cultural memory (J. Assmann, A. Assmann), the anthropology of play (J. Huizinga), the concept of «postproduction» (N. Bourriaud), and N. Heidemann's typology of artistic citation, which distinguishes six main strategies. The empirical material consists of «Svoyasi» exhibitions from 2023–2026, interviews with the curator, media materials, and works by the association's members. Methods of visual citation analysis and structural-typological analysis of exhibition solutions were employed.

As a result of the study, three main types of engagement with cultural memory are identified: material-technological (citation of craft techniques, materials of folk everyday life, costume, and ornament), narrative (actualization of folklore, mythological, and biblical themes), and spatial-expository (organization of exhibition space as a reference to traditional dwelling and color symbolism). Using Heidemann's operations, specific play strategies for transforming cultural tradition are described. It is shown that the viewer is drawn into the process of co-creation as an interpreter, whose cultural competence determines the depth of perception.

The conclusion is drawn that citation in «Svoyasi» projects serves as an instrument for the reactivation of cultural memory-transferring elements from the «archive» into the functional space of memory. The play strategy makes it possible to preserve the distance between the original and the citation, avoiding both passive copying and constructed tradition.

Keywords: cultural memory; anthropology of play; postproduction; contemporary art; cultural code; interpictureality; citation