

Компьютер и немножко нервно

Александр Боровский

Поведенческий рисунок Георгия Пузенкова несколько отличается от тех представлений о типе художника актуального искусства, которые сложились у меня за долгие годы. В правилах игры у этого типа чуть циничная, игровая отчужденность от сделанного: интерпретируйте себе на здоровье, как Бог на душу положит, только не списывайте со счетов и своих кураторских раскладов.

Вот такой отчужденности у Пузенкова нет. Кажется, ему тяжело расставаться с идеями и работами как объективизацией идей: хочется что-то дообъяснить, дорастволковать, попросту – додержать работу в руках. В этом нет ничего от концептуалистского жанра самокомментария: ничего игрового и головного, что-то, скорее, тактильное, телесное, житейское... какое-то мандельштамовское «Бестолковое, последнее/Трамвайное тепло...». Этакая архаическая жажда участия.

Участия со стороны зрителей и собственного со-участия в дальнейшей судьбе работы.

Сочетание стратегичности мышления (знание «сокрытых двигателей» современного художественного процесса) и детской непосредственности (жажды участия, понимания, терапевтического тактильного соприкосновения с аудиторией), лежащее в основе как рисунка поведения и реакций Пузенкова, так и, что важнее, его поэтики, имеет свой генезис. Дело в том, что длительное время художник профессионально изучал компьютерные технологии, т.е. пребывал в мире кодов, мнимостей и опосредованностей. Поэтому живопись для него была, помимо всего прочего, актом освобождения, припадания к живому, к реальности. По сути дела, это был архаический ритуал. Если бы я схематизировал ментальность Пузенкова – художника, то, разумеется, со всем пониманием условности выполняемой процедуры, выделил бы два полюса. На одном – интерфейс, на другом – «пейзаж настроения», реалистический или импрессионистический, но обязательно, пользуясь выражением А. Эфроса, «с температурой».

Выше я упомянул термин «архаический» (имея в виду старомодную жажду участия, расчет на сопереживание, а также ритуальность обращения к природному как акт вытеснения, изживания из сознания). Это не случайно. Я давно заметил, что использование электронных и компьютерных технологий в искусстве, например компьютерной графики в кино, часто ведет к актуализации глубинно-архаического. Возьмем какую-нибудь из «Матриц» братьев Вачовски, фильмов вполне репрезентативных в этом плане. Понятное дело, киберпанк, компьютерная графика С. Скроса, Д. Гоголя, Г. Халла, стереоскопичный способ съемки *flo-mo*. Однако совершенно очевидно, что общий вектор изобразительности, скорее архаичный, нежели футуристический. Пещерообразная архитектура планеты Зион замешана на пиранезиевских аркадах; винтообразная машинерия дробящих породу машин зиждется на графических фантазмах Эшера; боевые аппараты, сидя в которых отбиваются от супостатов зионяне, удивительно неуклюжи и неэффективны и напоминают

графику «стиля Робинсон»¹. Никакого тебе будетлянства, никакого стиля будущего. Компьютерное задействовано для того, чтобы актуализировать допотопную, данную в тактильных и перцептивных переживаниях навигацию. Этот процесс прямо тематизирован в ряде серьезнейших произведений современного искусства. М. Абрамович показала телевизор в виде каменного блока, единым куском. Нам Джун Пайк в своих последних работах часто использовал образ старого восточного каравана: верблюды и слоны бредут по пустыне, неся на спинах шебечущие о чем-то своем телевизоры. Электронное сжигает себя в архаическом! Потлач!

Все это имеет прямое отношение к арт-практике Пузенкова. Известность он получил за свои абстракции в русле "hard-edge painting". В них противоборствовали умозрение и перцептивность тактильного толка. Первое проявлялось в геометричности форм, подчеркнутой рамочности, иногда в «прорастании» цветового поля редуцированными до предела образами-цитатами. Пузенков шел и на то, чтобы выстраивать из своих полотен некие геометрические пространственные здания. Но и тогда стены буквально гудели от перцептивно-тактильных вибраций.

Затем наступил «пиксельный» период. Это была счастливая находка – мимесис интерфейса, компьютерной реальности. Если бы дело ограничилось фреймированием изображения компьютерной сеткой, удача была бы одноразовой – на уровне остроумного жеста, прикола. Если бы Пузенков только имитировал пиксельную структуру изображения, удача была бы длительной, но в итоге тоже конечной: на уровне приема, осмысленного и легко воспроизводимого. Пузенков пошел дальше.

В. Подорога различает три вида литературного мимесиса, исходя из того, что присущие ему коннотации правдоподобия исторически меняются. Первый мимесис близок классической аристотелевской теории подражания, так или иначе несет знаки прямого отражения реальности и часто сам является поведенческим образцом. Мимесис-2, по терминологии философа – внутрипроизведенческий, не сводим к достоверности внешнего, якобы реального мира. Наконец, мимесис-3 – это целый ряд авторских мимесисов, взаимодействующих и друг с другом, и с конвенционально признанной достоверностью. Так вот, Пузенков создает визуальный аналог мимесиса-3 – наиболее сложного и содержательного. Собственно, изображение в русле пиксельного видения оперирует плоскостью, «взятой» в компьютерные файловые рамки. То есть оно миметично по отношению к вторичной, компьютерной реальности, которая в свою очередь находится в особых – и тоже отчасти миметических – отношениях с «реальной реальностью». Эти отношения, как правило, не непосредственно-отображающего порядка, они закодированы и существуют в виде коммуникативных стратегий. Но и этого мало. На полотне-интерфейсе Пузенкова присутствуют в большинстве случаев

¹ Уильям Хит Робинсон (William Heath Robinson) – британский художник начала XX века, имя которого дало название целому направлению, создавал рисунки эксцентричных механизмов удивительной утилитарной бесполезности – нелетающих самолетов, неплавающих кораблей и пр.

«компьютеризированные» образы другого искусства, которые при этом находятся в своих собственных, «авторских», отношениях как с «реальной реальностью», так и с ее компьютерной ипостасью. Таковы сложные интерференции эстетических, информационных и миметических отношений, рожденных компьютерно-экранной формой. Удастся ли Пузенкову в его пиксельных вещах создать некую живописную поэтику на основе этих интерференций? Подчеркну – живописную. Собственно компьютерная поэтика в последнее время активно разрабатывается хотя бы в монументальных видеоэкранных работах Б. Наумана и Б. Виолы. Ей «сподручнее» непосредственно использовать весь описанный выше ресурс интерференций экранной формы с реальностью. Пузенков же, с его традиционно-живописным инструментарием, этот потенциал может использовать только опосредованно. Разумеется, в отличие от большинства художников, он знает, как «устроен» компьютер, но его в первую очередь интересует эстетический план. Думаю, эта поэтика начинается с собственно картинки интерфейса: изображение, взятое в файловые рамки. Это – самый примитивный, но необходимый план. Далее идет характер живописной реализации файловой сетки. Здесь уже присутствует намек на пиксельное разрешение – простые геометризованные рамки и буквенные обозначения как бы подрагивают на электронной волне, внутри цветных заливок наблюдается некое «копошение» оптических составляющих, первоэлементов. Это и есть пиксель, единица визуализации.

Это походит на филоновскую атомарность, когда форма строится из микрочастиц, оцвеченных атомов. Общим с филоновским методом является и момент фокусировки-расфокусировки изображения. Филонов, как известно, не строивший изображение от общего к частному, мотивирует такой процесс концентрации некими точками силы, психоэнергетической активности. Здесь же момент фокусировки и расфокусировки носит технико-метафорический характер: это некое прохождение электронной волны, показ того, как, воспользуемся образом А. Блока, «дышит интеграл». Пузенков делает работу с визуализированным пикселем фирменным средством индивидуальной поэтики, подобно тому, как поп-артисты в свое время делали средством своей поэтики работу с растром. Однако пиксель – знак более сложных процессов. Собственно, Пузенков работает с целым рядом опосредований и миметических процедур. Он создает живопись – аналог дигитального изображения, «тело» которого состоит из конгломератов пикселей. В свою очередь, это изображение являет собой дигитальную репрезентацию некоего исходного образа – изобразительного или беспредметного (от Моны Лизы до "action painting"). Такой исходный образ состоит в каких-то собственных отношениях с реальностью. Навигация по мимесису – вот что лежит в основе образности Пузенкова. Без этого неисчерпаемого ресурса пиксельность как таковая – повторюсь – выглядела бы остроумной находкой, не более того.

Еще одно слагаемое поэтики Пузенкова – работа с цветом. Разумеется, это особый, дигитальный цвет, продукт электронных технологий, редуцированный, но своеобразный и узнаваемый благодаря унифицированной светосиле. Собственно, цвет здесь фигурирует как реди-мэйд, как в свое время в монохромах Э. Келли и К. Ноланда. Любопытно, что если здесь Пузенков строит свою

поэтику на апроприации выразительных возможностей электронной визуальности, то впоследствии делает то же самое, преодолевая лимиты дигитальности. Так, в монументальных антиколлажах (анти – потому что сначала накладывает на плоскость рельефные полосы, прописывает их, а затем снимает, добиваясь разреженности, светотональных пульсаций) типа «Экранный импрессионизм» он добивается нюансировки, недоступной дигитальному цветоразрешению. При этом, оставаясь в режиме технотронности, геометрическая разбивка плоскостей, бестрепетная «машинная» акриловая заливка, упорядоченность, унифицированность цвето- и светосилы. Серия «Кто боится» (*Who is Afraid*) (аллюзия на названия знаменитой пьесы Э. Олби «Кто боится Вирджинии Вульф?» и цикла работ Б. Ньюмана второй половины 1960-х годов *Who's Afraid of Red, Yellow and Blue*) развивается от этого имперсонального режима техно-живописи к более импульсивным выплескам: цвето-тональная сетка накладывается на бурную, экспрессивную живописную жестовость. Мне, признаться, ближе первый, технизированный режим: здесь Пузенков выигрывает на чужом поле.

В начале статьи уже говорилось, насколько, до нервности, Пузенков не равнодушен к реакции зрителя, как он стремится, пусть несколько наивно, донести, дожать восприятие аудитории. Естественно, в структуре его образности не может не отразиться этот момент артикуляции восприятия. В последние десятилетия история видения, феноменология восприятия – предмет постоянного культурологического интереса (от М. Фуко до М. Ямпольского). Впрочем, нельзя сказать, что означенность восприятия, рефлексия по поводу содержательности и трансформации форм видения были внеположены искусству прошлого. Толстовская «умственная подзорная труба» – это ли не образ того синтеза умозрительного и перцептивного в контексте провиденциального, который М. Ямпольский обозначает как трансцедентальную апперцепцию. Или вот мандельштамовское: «Я люблю военные бинокли/С ростовщицескою силой зренья» – это ли не раннее проявление сегодняшнего культурологического интереса к оптическим машинам: паноптикону, панорамам, камерам-обскурам, калейдоскопам и пр. Стоит ли компьютер, в представлениях Пузенкова, в этом ряду оптических машин? Разумеется, компьютер объективно трансформировал формы видения, привнес, помимо всего прочего, новые стратегии материализации и дереализации, которые в какой-то степени экстраполированы в пиксельную живопись художника. Во всяком случае, как я пытался доказать, именно на эти процессы опирается Пузенков, выстраивая свою поэтику. Какие еще контексты бытования своей пиксельной живописи предлагает художник? Думаю, здесь важен сакральный контекст. Для современного человека (вспомним сюжет архаизации, затронутый в начале статьи) светящийся экран компьютера играет роль очага в жилище древнего человека, – и Пузенков это учитывает, хотя бы в бесконечных визуальных сутрах и мантрах своих многосоставных *Who Is Afraid*.

Антропологический контекст, телесность? Он безусловно важен – отсюда настоящая тактильность и рукодельность живописи (метод создания антиколлажа я описывал), а также прикладывание,

примеривание, примащивание произведения (например, его версии «Моны Лизы») к разным физическим средам: русская деревня, урбанистика, космос. К этому контексту примыкает и проблематика вовлечения зрителя в событие прямого действия, в некую операционность.

Искусство последнего времени всячески старается раскачать модус зрителя как наблюдателя – вовлечь его в событие действия. Среди стратегий вовлечения наиболее эффективной мне представляется ранний видеоарт Б. Наумана – расположенные напротив друг друга экраны, с которых несутся вопли-приказы, используемые во время тренировок морских пехотинцев. По сути дела, Науман первый опирался на теорию речевых актов, разрабатываемую Т. Ридом и Д. Остином. Согласно этой теории, приказ, как и некоторые другие речевые акты, подразумевает направленность на другого и некие ответные действия. Словом, речевая деятельность, помимо всего прочего, провоцирует ту или иную реакцию, активность; «слова не подгоняются под то, как устроен мир, но мир приводится (или не приводится), к соответствию словам»². Науман показал перформативность и поведенческую активность языка в самой агрессивной форме. Визуальная форма была адекватна речевой составляющей.

Пиксельная живопись Пузенкова не могла быть столь радикально агрессивной (и, к слову сказать, лингвоориентированной), она не экстраполировала функции приказа. Однако перформативной и увлекающей она, несомненно, была. Ее язык, ориентированный, как уже не раз упоминалось, на структурность (и не только, может, наоборот, на эфемерность, или сакральность, или что-то еще) интерфейса, в любом случае в качестве реакции «включал» фактор вовлечения. Даже обычный средний юзер, не идущий дальше конвенциональных операций, должен осуществлять определенные действия, обозначенные наименованиями файла или значками, чтобы войти внутрь компьютерного пространства. А ведь есть еще хакеры, нарушители конвенции!

Словом, Пузенков нащупал присущую пиксельной форме стратегию вовлечения и навигации (по аналогии с классической академической картиной, имевшей свою стратегию оптически-смысловой навигации – с артикуляцией переднего плана и композиционных диагоналей, уводящих вглубь полотна). И если раньше эта стратегия существовала скорее в виде потенциала и дополнительного ресурса образности, то в серии *Erased Painting* она выступает самым непосредственным образом. Правда, до этого художник создал *Digital Action Painting* – там тоже было активировано двигательное начало: движение мыши репрезентировало «жестовую силу» (Ю. Тынянов) абстрактного экспрессионизма, зритель как бы разделял эти усилия, чувствовал себя соучастником творческого акта. Но, думаю, не только в этой провокации «события действия» смысл этой серии. Похоже, в последнее время «жестовая сила» и вообще импульсивная эмоциональность самого художника явно не укладываются в «экранные» рамки. Для выставки в Музее современного искусства в Москве он создает монументальные панно в духе "action painting", в которых сам размах, бесшабашность

² Остин Дж. Три способа пролить чернила. СПб., 2006. С. 8.

движения явно превосходят компьютерные возможности. Вообще «антропологическое измерение» его живописи – так сказать, вторичные тактильность, сенсорность, перцептивность – постоянно наращивается. Пиксель в ряде поздних работ набухает цветом, разрастается плотью – это уже муха или шмель, жужжащие, цепляющие сетчатку (своего рода визуализация стертой «офтальмологической» метафоры – мухи перед глазами). В *Liquid Geometry* он становится элементом нестабильности – как бы «подтачивает» геометрию и вообще упорядоченность, структурность, как водяная струя подтачивает фундамент. Отсюда – один шаг до самоуничтожения, самостирания. И Пузенков делает этот шаг в серии *Erased Painting*. Здесь, пожалуй, он добивается наивысшей точки контактности с аудиторией: зритель не юзер, не наблюдатель, он свидетель обрушивания пиксельного здания, выстроенного художником. Со-действие здесь действительно событийно: целые конгломераты пикселей зрительно обрушиваются, торжественно опадают, за этим стоит значимость каких-то цивилизационных процессов... Здесь, несомненно, есть своя «эстетика руин». В момент стирания пиксельная визуальность обретает особую выразительность.

Нечто подобное видится мне в знаменитых «Руинах» Р. Лихтенштейна: изображение предельно редуцировано – до растровой сетки и линейки. И в этих руинах изображения рождается новая классичность. Пузенков добивается того же. Только вместо растра – пиксель.

Что стоит за стиранием у Пузенкова? Зачем он так настойчиво вовлекает в эту событийность аудиторию? Здесь много возможных ответов. И вечный спор между оригиналом и медийной копией «в эпоху технической воспроизводимости произведения искусства» (В. Беньямин). И проблематика неуничтожимости искусства, наличия неизбежного архива культуры (рукописи не горят, компьютерные версии остаются где-то в недрах компьютера). И игровой момент: компьютерное, хакерское «вскрытие» незыблемости метафизических построений, скажем, Малевича. Но мне все же ближе «цивилизационная» версия: за обрушением пиксельной архитектуры видятся драматические процессы исторического масштаба. Недаром в названии одной из работ Пузенкова промелькнет “World Trade Center”.

Однако стирание у Пузенкова всегда идет рука об руку с экспансией, приращиванием, обрастанием новыми смыслами и новой телесностью... В проекте решения экспозиции своей новой выставки в Музее современного искусства в Москве он дает визуальную метафору этой экспансии: пиксели, как бы вырвавшиеся на волю, обезумевшие от свободы, бросились врассыпную по стенам и потолкам!