

Георгий Пузенков: разрыв

Евгения Кикодзе

Истинным в искусстве может быть только отрицание,
которое не дает остановиться движению
и разоблачает любую «позитивность» как заведомо ложную.

Теодор В. Адорно. «Негативная диалектика». 1966

Ткань разрывается под рукой, «да» говорится жизни,
которая хочет возвыситься отрицанием.

Р. Хюльзенбек. «Первый дада-манифест». 1918

1. Поп-арт: как важно быть серьезным

Творчество Пузенкова продолжает традиции поп-арта, однако это утверждение, едва появившись на бумаге, немедленно требует ряда ограничений и оговорок, дабы не позволить его работам быть растворенными в контексте нынешнего забавного искусства, апроприирующего языки массмедиа с целью использовать в то же время и публичный резонанс, которым обладает массовая культура.

Будучи очевидными наследниками эпохи шестидесятых, мы, тем не менее, часто упускаем из виду нонконформизм тех лет, обращая внимание лишь на юмористические, игровые и коммерческие аспекты поп-арта. В свете процессов глобализации и, если можно так выразиться, постиндустриализации современной культуры, политическая мысль все труднее и труднее находит свое выражение в пластических искусствах. Утрата сопряжения левой идеологии и формального художественного языка, произошедшая в наши дни, ведет к потере чувствительности и в отношении подобной зависимости в прошлом. Энди Уорхол, особенно после исполнения его роли постаревшим Дэвидом Боуи¹, воспринимается чудаковатым дядюшкой, отпускающим иногда довольно забавные шутки – непонятно, зачем эта Соланс так ожесточилась против бедняги. Поп-артистская стратегия превращается в серию анекдотов в исполнении О. Бланкара, создающего скульптуру Шивы на тему тройного Элвиса Пресли Уорхола; В. Дельвуа, мультиплицирующего рисунок экскрементов; А. Тер-Оганьяна, вставляющего ненормативную лексику в картины-комиксы; П. Маккарти, Микки-Маус которого является обладателем мужского достоинства невероятных размеров; З. Либеры, у куклы которого появляются вторичные половые признаки в виде оволосения и тому подобного.

На фоне этой нескончаемой клоунады «Пространство сильного чувства» (*Space of Strong Feeling*) (1994) Пузенкова, работа, в которой использована цитата из картины Роя Лихтенштейна, звучит как мощный классический аккорд, неожиданно раздавшийся в ярмарочном шуме. Однако, сосредоточившись всецело на формально-выразительных средствах, которые задействует автор, приходится сознаться себе, что драматизм и психологическая напряженность образа – явления, что называется, второго порядка, скорее спровоцированные, чем срежиссированные художником. Потому как

¹ В фильме Дж. Шнабеля «Баския» (*Basquiat*), 1996, США.

для создания эмоционального прочтения работы здесь намеренно не используется ни одного нарративного хода – значение имеют лишь линия, цвет, композиция. В этом отношении картина Пузенкова очень проста, но, тем не менее, удивительно экспрессивна. Локальный цвет несет отчетливые характеристики сумеречного, меланхолического состояния, он настолько насыщенный, что картину невольно хочется переименовать в «Пространство синего чувства». Силуэт слезы читается как условный и одновременно натуралистический, слеза и прозрачная, и необыкновенно крупная, прямо-таки тяжелая. И, в довершение всего, она одна, *una furtiva lacrima*. По степени условности эту работу Пузенкова, в самом деле, следует уподобить опере с ее картонными декорациями, глицериновыми слезами и в то же время с такой пронзительностью чувств, которая просто зашкаливает в измерениях реальной жизни.

Таким же простым и буквальным соединением цвета и графики предстает «Зеленый лес» (*Grüner Wald*) (1994). Художник и здесь не раскрашивает, а просто сплошь закатывает локальным цветом силуэтный графический рисунок леса, и эта простота хода оборачивается небывалым расширением области значения. Зеленому цвету здесь не свойственен натурализм товаров зеленщика, он не имеет отношения ни к весне, ни к молодости, ни в целом к какой-то временной конкретности. Цвет здесь является как бы метафизическим предикатом, не зависящим от объекта. Кажется, что любой предмет, попавший в поле этого зеленого цвета, должен бы превратиться в Зеленый Лес. Метафизика, как водится, сопрягается с мифологией, поддерживаемой и полифонией смыслов названия: Грюневальд – это и псевдоним самого таинственного гения немецкого Возрождения, и некое мистическое заколдованное место, в котором скачет и скачет ездок запоздалый, теряются Гензель и Гретель, странствует Кнульп... Однако, как и в случае с «Пространством сильного чувства», аккуратному исследователю следует признать, что любая вышеназванная интерпретация, отнесись он к ней серьезно, стала бы плодом его досужего воображения и предвзятости, ибо никакого указания на то или иное конкретное прочтение образа автор не предлагает. Пузенков лишь делает наглядным тот факт, что сильный локальный цвет, подчиняющий себе предмет, становится для человеческого сознания мощным генератором самых разных смыслов и умонастроений, когда, по Пушкину, «Читатель ждет уж рифмы розы; / На, вот возьми ее скорей!».

Аналитический характер работ Георгия Пузенкова – самый убедительный факт преемственности поп-артистской стратегии, которая имеет отнюдь не развлекательную, а исследовательскую направленность. Именно эти черты передового художественного творчества XX века: стороннее место по отношению к культурной индустрии, метапозиция и аналитика массового искусства – послужили основой для использования термина «авангард» и причисления современного изобразительного искусства к левой, демократической идеологии. Ведь внесением внутрь работы авторской рефлексии, а более широко – концептуализацией изобразительного искусства, художник ставил преграду для поглощения своего произведения коммерческим салоном.

Впрочем, в отношении Советского Союза, последней его фазы жизни, на которую приходится начало творческого пути Георгия Пузенкова, дело обстояло несколько иначе.

2. Пузенков и российское искусство 1990-х. Photoshop как новый конформизм

Авангард в СССР имел врага не в лице рынка, а в виде допотопного официального искусства, жившего за счет субсидий тоталитарного правительства. Рынок же, напротив, наделялся романтическими чертами и ассоциировался со свободой и независимостью. Именно за счет непрерывного потока покупателей, в основном иностранцев, и существовали первые «перестроечные» арт-коммуны в Фурмановом переулке и на Чистых прудах. Довольно быстро внутри тогдашнего художественного сообщества родился некий тип картины, который был наиболее привлекателен в глазах покупателей. В основу его легло представление о трансавангарде, или *figuration libre*, только на тему советских реалий и быта. Изображение часто сопровождалось надписью или текстом, введенным внутрь живописного поля работы – это считалось присягой «московскому концептуализму». Пользовалась популярностью военно-патриотическая символика, заимствованная у соц-арта. К чести раннего Пузенкова, он избегает сложившегося канона, хотя, повторим, слово «коммерческий» для тех лет не имело негативного смысла. Художника привлекает иное понимание эстетической свободы – экспрессионизм без цитатности, яркий, уверенно-безапелляционный, как и распространенное тогда отрицание всего советского наследия. В живописи Пузенкова конца 1980-х – начала 1990-х годов происходит как бы непосредственная эманация энергии перестройки – бескровной революции с лозунгами не строительства новой жизни, а приобщения к мировым ценностям цивилизации и обретения «человеческого лица», а значит, и непосредственных, открытых человеческих эмоций.

Однако популярности советского андерграунда быстро приходит конец, и первая половина 1990-х годов становится периодом глубокой депрессии, преодолеть которую взялись художники российского «радикального искусства». Даже по тому, как они себя именовали, было понятно, что такой вид изобразительного искусства, как живопись, у них популярностью не пользовался.

Георгий Пузенков, переехавший к тому времени в Германию, посвящает себя всецело формальным живописным экспериментам. Таким образом, он занимает позицию двойного аутсайдера: во-первых, по отношению к стереотипу «русской волны» конца 1980-х годов, во-вторых, с точки зрения нового поколения, занимающегося главным образом перформансами и инсталляциями. Его опыты с цветом и фактурой, как в работах «Холодный синий» (*Cold Blue*) (1994), «Желтый куб» (*Yellow Cube*) (1993), «Красное успокаивает» (*Red Is Soothing*) (1995), нашли сторонников среди вполне уже сложившихся, известных художников – например, Эрика Булатова, прошедшего период аналогичных экспериментов в эпоху «оттепели» в начале 1960-х годов. Но если у Булатова переход от нефигуративных, модернистских по духу, работ к использованию социальных визуальных архетипов растянулся по времени на несколько лет, Георгий Пузенков приходит к этому почти

момента. Так, в 1995 году его геометрическая абстракция предстает в графическом обрамлении, типичном для компьютерного экрана – «Большой пиксель 28 КВ (1:1)» (*Big Pixel 28 KB (1:1)*).

В истории живописных открытий эту находку можно сравнить по значимости с полиграфическим растром, введенным в живопись Роем Лихтенштейном. Но если круглые точки указывали на репродукционный характер любого современного образа, то компьютерная рамка Пузенкова выявляет наиболее важный параметр цивилизации рубежа веков – виртуальность. Художник делает акцент на новом качестве природы изображения: экранный образ, в отличие от репродукции, мобилен. Он открыт для «пользователя», зависит от его субъективных желаний и индивидуальной оптики. Не случайно правильный геометрический рисунок в серии работ «Жидкая геометрия» (*Liquid Geometry*) (2001) плывет, плавится, вступая в очевидное противоречие с собственной первоначальной структурой. Если рассматривать компьютерное окно Пузенкова в призме представлений Нового времени, когда живопись трактовалась как окно в мир, то субъективный, мерцающий, пластичный, анимированный образ точно передает симулятивный характер современных «Windows». Виднее всего это, конечно, в сравнении с внешне похожими композициями абстрактной живописи модернизма. Геометрические работы в «рамке» теряют главное в модернистской художественной идеологии – свой эстетический позитивизм. Рамка компьютерного окна и пиксельные контуры придают этим тщательно выстроенным, жестким структурам характер неустойчивости, нефинитности. Вместо того чтобы быть, по Мондриану, универсальной теоретической и микрокосмической моделью макрокосмоса, картина становится промежуточным звеном в итерационном процессе.

Способ, которым Георгий Пузенков препарировал современную визуальность, ставит его на иную ступень по отношению к сообществу российских живописцев, снискавших известность после кризиса второй половины 1990-х годов. Возвращение живописи на российской художественной сцене в начале нового столетия происходит опять в постмодернистской парадигме, только в новой аранжировке – в картинах А. Беляева-Гинтовта, А. Виноградова & В. Дубосарского, А. Каллимы, В. Кошлякова, А. Насонова, А. Погоржельского и других, возникает отчетливый элемент психоделичности, иллюзорности, стилистики фэнтези. Нарративность, по-прежнему ожидаемая от российского искусства на международном рынке, теперь предстает в виде вариаций на тему рекламы, гламура и коммерческого кинематографа, в которых активно используется цифровая обработка изображений. С ее помощью физические данные персонажей, равно как и физические реалии окружающей действительности, получают новое, подчас буквально фантастическое качество. И если современная российская живопись использует эти эффекты примерно с теми же целями, что и массовое искусство, то анализ и деконструкция цифрового изображения в работах Пузенкова показывает, несомненно, качественно иное отношение к данной проблеме. Логическим следствием пристального внимания художника к визуальному языку современного мира является его очередное художественное открытие. В 1997 году Георгий Пузенков повторяет в компьютере

известный жест Р. Раушенберга, стирая в свою очередь стертый некогда Раушенбергом рисунок В. де Кунинга.

3. Парадокс Пузенкова: прореза экрана

Собственно, сам факт повторения жеста другого художника, специально отмеченный Георгием Пузенковым в названии работы, свидетельствует о желании автора подтвердить свою причастность к важной авангардной традиции, связанной с деструкцией образа. Ничто, пустота, разрыв – разные обозначения, которыми в то или иное время маркировалась эта важнейшая, если не сказать определяющая, стратегия для искусства нашего времени. Ее траектория проходит от первого «Манифеста Дада» до «Декалькомании» Р. Магритта, от «Зоны имматериальной чувствительности» И. Клейна до «Пустотного канона» московского концептуализма, от «4'33"» Дж. Кейджа до «Дзен для фильма» Н.Д. Пайка. Несмотря на очевидное родство этих произведений, каждое из них существует, конечно, в своем временном контексте, по отношению к которому и осуществляет акт отрицания. Сегодняшний образ действительности, насаждаемый массовой культурой, следовало бы назвать мерцающей неизменностью или анимированной статикой. Мнимое пространство, подразумеваемое за интерфейсом, тем не менее, служит распространенной моделью мышления и деятельности. Цифровая эстетика определяет архитектуру, моду и дизайн². Массовые литература и кинематограф, даже в лучших своих примерах, сочиняются путем пересказа (под видом сюжетных перипетий) инструментария программной панели. Популяризация науки спровоцировала множество доморощенных версий современной цивилизации, однако умозрительные псевдотеории не идут ни в какое сравнение с убедительностью фиктивных цифровых образов. Мобильность и открытость для изменений, подразумеваемая картинкой на экране компьютера, – качества, словно специально созданные, чтобы внушить современникам ложные представления о действительности и их собственной роли в ней.

Фальшивый оцифрованный мир становится тотальным, закрывающим весь кругозор обывателя. Оболочка реальности, создаваемая сегодня массмедиа, сочетает практически полный набор традиционных этических и философских представлений о высоком и низком, рае и аде, добре и зле – цифровая графика позволяет представить потустороннее вполне «объективно» и «реалистично». Иначе говоря, нашему современнику предоставлена цветная, трехмерная, тщательно прорисованная и анимированная модель мира, но с одним только важным ограничением – вся она располагается в плоскости доступности обыденному сознанию.

Избирая в качестве объекта исследования эту мнимую действительность, Пузенков работает с ней строго в духе формального анализа: художник изображает на холстах процесс цифровой интервенции в образ, причем процесс этот становится все более чувствительным для живописи. Словно ожог, он проникает все

² Мишель Уэльбек описывает современную архитектуру как «вектор ускорения перемещений» по аналогии с дизайном интерфейса: прозрачность конструкции и быстрота перемещения, которую обеспечивают текстовые, визуальные и образные сообщения. См.: Уэльбек М. На пороге растерянности // Мир как супермаркет: сборник. М., 2004.

глубже, доходя в конце концов до «росткового», как говорят медики, слоя.

В первых работах этой серии интервенция разворачивается еще на плоскости: в «Дважды стертом рисунке Де Кунинга» *Twice Erased Drawing De Kooning* (1997) черное поле, кадрированное компьютерной рамкой, почти полностью исчезает благодаря белым дорожкам-ассистам, имитирующим следы компьютерной мыши. Белый цвет в данном случае (как и в работе «Стертый Малевич» (*Erased Malewich*) (2002)) выглядит «парным» по отношению к черному, оппозиция разыгрывается лишь в одном, графическом, измерении. Коллизия черного и белого приобретает социальное звучание, так как черное поле несет семантическую нагрузку «тела» произведения, его исторической уникальности, а белые «пустоты» означают разрушение, связанное в данном случае не со временем, а с процессом цифрового вмешательства.

В последующих цветных версиях стертой живописи (*Abstract Digital # 4* (1998); *Digital Action Painting* (1999)) художник отказывается от цитат. Рисунок цветных дорожек показывает иллюзорную слоистость живописной материи, и композиция приобретает глубинное измерение. Однако разворачивается она в параметрах, непривычных картинному мышлению: живописные слои, которые раскрывает художник, не связаны друг с другом, как разные стадии одной картины. Они выглядят, как слои обоев, следующие один за другим без всякой логики. И хотя каждая дорожка представляет фрагмент полноценной абстрактной живописи, коллаж из них отменяет само понятие художественного произведения как уникального, целостного явления.

Позднее художник начинает строить картину на диссонансе абстрактной живописи, созданной кистью, и белого рисунка дорожек, «проеденных» мышью, как, например, *Erased Action* (2000). Абстрактный экспрессионизм – манера, в которой работает художник до вмешательства электронного ластика, – прочно связан с такими представлениями, как неподдельность и предельная искренность художественного жеста, и именно как гаранта правдивости массовая культура использует стереотип «рук волшебного всплеска». Жест, доставшийся по наследству от Дж. Поллока, сегодня бесконечно повторяется там, где имеется в виду «творчество», – от изображения современного художника, как в упоминавшемся фильме «Баския», до кулинарного шедевра в рекламе. Очевидно, музыкальное происхождение жеста внушает мысль о том, что художник (как и повар, впрочем) всего лишь исполнитель, пусть и талантливый, чья деятельность на самом деле управляется партитурой или рецептом. Второе значение, особенно ценимое в эффектном жесте, – его противостояние языку, а в целом – когнитивной функции, заложенной в искусстве³.

Встреча в картине Пузенкова всполохов абстрактного экспрессионизма и компьютерного ластика, олицетворяющего внеположную живописи действительность, парадоксальна, как струя

³ Об этом пишет Ролан Барт в связи с гангстерским кино: «...возникает иллюзия надежного мира, способного меняться лишь под давлением поступков, но не слов... Зрителю открывается... идеально покорный мир, управляемый одним лишь набором жестов, без всякого тормозящего действия языка» (Барт Р. Сила и непринужденность // Барт Р. Мифологии. М., 2000. С. 116).

воды из канализационной трубы, лопнувшей над головой танцующей балерины. Именно здесь агрессия цифровых технологий воспринимается особенно остро, уподобляясь кислоте, которой террористы и сумасшедшие разрушают как картины, так и лица людей. В местах действия ластика открывается чисто-белая, девственная поверхность, словно там и не было никогда никакой живописи. Такая стопроцентная «санация» абстрактного экспрессионизма, конечно, самое глубинное и катастрофическое вмешательство в ауру живописи⁴. Однако быстрая и полная стерилизация авторского жеста происходит, заметим, посредством жеста ничуть не менее артистического и эффективного: руки художника, держащей компьютерную мышь.

Эта мышь в руках Пузенкова становится скальпелем, лезвие которого обоюдоостро: развенчивая миф о произведении, сотканном из живых человеческих эмоций⁵, он одновременно взрезает и популярный сегодня пленочный образ мира. Белый цвет, виднеющийся в местах разрывов, – знак техногенности цветной поверхности, буквальное указание на светящуюся пустоту монитора.

Массовая культура сегодня прилагает огромные усилия, чтобы завуалировать цифровую природу изображения, или, по крайней мере, романтизировать и очеловечить технику, например, соединив понятие «матрица» с лицом Киану Ривза⁶. Пузенков показывает цифровую технику с совершенно другой стороны – разрывом, паузой, пропастью без человеческого присутствия.

Тема конца человека – *vanitas*, как она звучит в классической культуре, или же «лица, начертанного на прибрежном песке», по выражению Фуко⁷, очень важна для понимания самого феномена «человеческого»: скорый конец придает особую остроту тому, что совершается сейчас, т.е. наделяет настоящее время особой ответственностью. Изображая внешне наследование канонам классического искусства, таким, как фигуративность, жанровость, повествовательность, массовая культура, конечно же, осуществляет мощнейшую диверсию именно путем «отмены конца». Смерть интериоризируется внутри массовой культуры под видом управляемого логикой события. Это всегда смерть «других»: неудачников, мерзавцев, иноверцев, но только не нас самих. Равным образом отсутствие человеческого воздействия, например в далеком космосе, представляется явлением временным – когда-нибудь очеловечено будет, конечно, все пространство Вселенной. Манифестация мощи и тотальности человеческого влияния на действительность служит целям маскировки того, что «нечеловеческое» начинается совсем рядом, за нашим письменным столом, на экране собственного ноутбука.

⁴ Исчезновение ауры в эпоху репродуцирования, описанное в знаменитой работе В. Беньямина «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости», относилось, как показала дальнейшая история, скорее к области гениального предвидения, нежели строгой констатации фактов. Картины И. Клейна или Э. Рейнхарда – убедительный тому пример. Однако в наши дни пророчество Беньямина, несомненно, сбывается.

⁵ Здесь, заметим, Пузенков даже цитирует собственное художественное кредо 15-летней давности.

⁶ Фильм Э. и Л. Вачовски «Матрица» (*The Matrix*), 1999, США.

⁷ Фуко М. Слова и вещи: Археология гуманитарных наук. СПб., 1994. С. 404.

Георгий Пузенков раскрывает тему конца на «теле» своих работ, уничтожая то, что было только что создано большим напряжением воли и чувства. Вот, только что еще было, а теперь уже нет, нет совсем. Вопрос «Кто боится?», поставленный художником, следует понимать так: кто боится того, что все, что мы делаем, все, о чем думаем, мы сами, в конце концов, – все это может кончиться? И отвечать – нам. Мы все этого боимся.