

Ольга Козлова

**Импрессионизм в электромагнитном поле**

*Интервью к выставке в Музее Виттен, 2002 год*

**О.К.:** Десять лет назад в Государственной Третьяковской галерее ты показал живописную стену – инсталляцию с комбинацией сюжетно-символических картин. Из твоих собственных высказываний следует, что эта выставка была для тебя важна как момент подведения итогов и начало нового этапа в творчестве. Является ли выставка в Музее города Виттена для тебя тоже итоговой?

**Г.П.:** Да, разумеется. Сейчас, через 10 лет, я чувствую необходимость сделать проект, который вновь подводит итоги. Конечно, показать все, что мною за это время сделано, невозможно. Поневоле приходится от чего-то отказываться. Поэтому непосредственно в залах этого музея я решил выставить абстрактные работы последних лет. Однако благодаря каталогу, который сделан ретроспективно, через изображение предыдущих экспозиций и проектов можно увидеть, что из чего берется и во что превращается.

**О.К.:** Но показывая на выставке только абстрактные работы, не отсекаешь ли ты существенную грань своего творчества? Ведь многим зрителям знакомо именно сюжетное искусство Георгия Пузенкова?

**Г.П.:** Но ведь я не отбрасываю его совсем и не уничтожаю, как, скажем, Сталин отрезал Троцкого на фотографиях, выбрасывая его из исторической памяти. Просто в одном проекте вовсе не обязательно перечислять все. Я думаю, что никогда не смогу совсем отказаться от сюжета и не буду делать только абстрактные работы. Поэтому достаточно того, что картины с сюжетами и цитатами представлены в каталоге, а в залах музея проявится мое отношение к форме.

**О.К.:** В чем же оно заключается и как это отражено на выставке?

**Г.П.:** Можно сказать, что атмосфера выставки отражает развитие внутреннего пространства картины. Чтобы его почувствовать, нужно как можно меньше сюжета, который только отвлекает. Мне хочется прямого воздействия картины, которое дает именно простая форма. Меня всегда интересовало именно живописное пространство, его напряженность и энергетика.

Одно из моих самых ранних воспоминаний об искусстве связано с восьмилетним возрастом. Я хотел нарисовать лыжника, спускающегося с горы. Мгновенно был нарисован склон, три елки и лыжник. А потом еще часа два я добивался того, что мне казалось чрезвычайно важным: чтобы елки были интенсивно зелеными, а красная шапка лыжника горела на фоне снега. Я работал, пока не увидел, что зеленее быть не может, а шапка лыжника так красна, что почти движется.

В искусстве сюжет почти всегда переводит эмоциональный план в вербальный. А уж если заниматься живописью, то надо хотя бы использовать ее важнейшие инструменты. Этой выставкой я и пытаюсь обрисовать такую линию внутри моего творчества, которая всегда была для меня очень важна.

**О.К.:** То есть выставка в Виттене для тебя – это своего рода шаг на пути самопознания?

**Г.П.:** Совершенно верно, ведь в какой-то момент важно найти точку отстранения, посмотреть на себя со стороны и вычленишь то, что тебя больше всего волнует. А меня действительно больше всего занимает происходящее в поле живописного пространства, динамика его развития.

**О.К.:** Уточни, пожалуйста, что же конкретно более всего тебя интересует: пространство или все же организация плоскости картины?

**Г.П.:** Но ведь в реальном мире фактически не существует отдельно плоскости и пространства – их объединяет понятие электромагнитного поля. Мы представляем собой также конфигурированные электромагнитные поля, обладающие собственной системой восприятия. Внутри нас есть элементы, воспринимающие окружающее пространство, которое является, в сущности, тем же электромагнитным полем. Система восприятия работает так, что дискретно мы видим только в определенном спектре светового сигнала. Когда нам кажется, что мы наблюдаем поверхность, то такой взгляд, извините за каламбур, является поверхностным. Это всего лишь видимая оболочка некой субстанции, имеющей свой рельеф, глубину, энергию излучения. От того, что на нее нанесено физически, не говоря уже о семантике образа, наблюдатель по-разному и реагирует. И когда художник создает живописную поверхность, то он действует как дирижер, управляющий оркестром. В зависимости от организации электромагнитного поля картины и семантического воздействия знаков от холста исходит разная энергия.

**О.К.:** Когда ты начал заниматься собственно геометрией и как происходила ее эволюция внутри твоего искусства?

**Г.П.:** Начало ей положили «полосатые» работы, как я их называю, 1992–1993 годов. Параллельно тогда я делал сюжетные картины с красными фигурками, черной линией, живописными фонами, наслоениями изображений друг на друга. То есть можно сказать, что в моем собственном постмодернизме конца 1980-х – начала 1990-х годов было два русла: сюжетное и геометрическое. Например, геометрическая картина «Между сегодня и завтра» (*Between Today and Tomorrow (1994)*) – это разросшийся фрагмент картины по мотивам живописи Делакруа. Геометрические полосы – это многократно увеличенные ноги лошади, при этом сюжетная основа исчезла. Картины с полосами показывали пространственное взаимодействие разных планов, и зритель мог вступать в контакт с ритмами красочной поверхности, ее текстурой, цветом. Надо сказать, что тема экранного сознания, которой я занимаюсь сейчас, тогда передо мной не стояла вообще, и меня привлекали чисто живописные конструкции. Мне было интересно, например, увеличить фрагмент до такого масштаба, в котором доминирующую роль играл бы живописный модуль. В целом за последнее десятилетие я прошел путь от сюжетных картин до «стертых», тем

самым использовав разные возможности работы с художественным пространством.

Геометрия то отступала, то выступала на первый план и в какой-то мере, конечно, подготовила появление работ последнего времени на тему экранной развертки.

**О.К.:** Оглядываясь назад, в период постмодернизма начала девяностых, видишь, что «чистая форма» зрителем тогда не воспринималась и нужны были узнаваемые сюжеты и цитаты из истории искусства, а сейчас наступает время ухода от рассказа к основам творчества?

**Г.П.:** Я сам еще не дошел тогда до этой «чистой формы». Я был тогда «голоден» и хотел всего: и сюжетов, и пространственных ходов... Когда я проработал сюжеты Делакура, Тициана, Брейгеля, то начал размышлять по поводу распознавания сигналов «чужого» и «знакомого», понятного зрителю. Это привело меня к мысли, что ничего нет более знакомого, чем простейшая геометрическая форма. А самая лучшая из них – это квадрат. Ты подходишь, видишь квадрат – и больше не задаешь вопросов...

**О.К.:** А дальше все зависит, как говорится, от степени испорченности зрителя. Кто-то увидит просто квадрат, обрадуется и пойдет дальше. Кто-то начнет считать за этим какие-то коды, проходящие через XX век, Малевича, Ротко и так далее.

**Г.П.:** Совершенно справедливо. Позже у меня появилось два вида геометрических картин: *Digital Action Painting* и *Digital Field Painting*, т.е. «дигитальный абстрактный экспрессионизм» и «дигитальная абстрактная геометрия». В первом случае – довольно динамичные и произвольные движения линий, во втором – более организованные структуры (например, мое «Посвящение Ротко» (*Digital Field Painting (1999)*) – это изображение двух пятен, напоминающих прямоугольники). И вот что любопытно: зрителю почти всегда больше нравился второй вариант, потому что там геометрия, и у него не возникало дополнительных вопросов.

**О.К.:** Но параллельно «геометрии», в середине девяностых годов у тебя шла работа над изображением, заключенным в компьютерную рамку. Очевидно, то, что первой работой в рамке стал «Черный квадрат» Малевича, было отнюдь не случайно.

**Г.П.:** Это ты сказала, что в данной работе речь идет о Малевиче. А для меня это был первый в мире независимый от Малевича квадрат, потому что моя интерпретация была такова: рамка нарисована вокруг пустого экрана компьютера. Компьютер стал для меня символом современного сознания. Когда я понял, что в наше время контакт зрителя с искусством происходит через депозитарий зрительных образов, я задался вопросом: что приносит в наше сознание эти образы? Ответ был очевиден: компьютер, созданная человеком искусственная память, которой можно пользоваться, переписывать тексты, создавать гиперсписки и комбинировать все со всем. Именно компьютер стоит на границе между вчерашним и завтрашним, и именно

его и надо рисовать. А прежде всего надо запечатлеть файл. При этом квадрат исчезает, а на холсте оказывается черный экран с рамкой. Таким образом, в этой работе впервые изображен виртуальный объект, не являющийся по сути геометрическим.

**О.К.:** Но ведь экранный файл светится, а у тебя в этой работе космическая чернота?

**Г.П.:** Я, условно говоря, нарисовал экран погашенным и хотел начать с «чистой формы».

**О.К.:** Не кажется ли тебе, что «чистая форма», как и любая абстрактная истина, скучна?

**Г.П.:** Я вначале делал геометрические работы в обрамлении компьютерной рамки, а потом понял, что любая рама – это дополнительный контекст. Парадокс состоит в том, что я сам придумал компьютерную рамку и сам же начал от нее отказываться. В последнее время я убираю надписи в рамке, чтобы они не давили на геометрическое построение.

Позже я перешел к стиранию как принципу живописи – такого раньше никто не делал, поскольку сделать это без компьютера нельзя было даже теоретически.

**О.К.:** Первая работа из цикла «стертых картин» появилась еще в 1997 году, но затем ты занимался совсем другими вещами, словно забыл об этом опыте.

**Г.П.:** Некоторые вещи я давно придумал, но не осознавал их ценность. В 1997 году я не понимал уникальности жеста стирания. Если ты, скажем, делаешь стертую живопись на холсте или бумаге, тебе единственное что остается – это буквально стереть скальпелем красочный слой и начать резать саму основу... Сначала меня привлек тот факт, что Раушенберг стер рисунок де Кунинга, и я сделал работу *Twice Erased Drawing De Kooning*. Раушенберг в процессе своего «первичного жеста» получил бело-серую бумагу. Это был прием, но не метод, никакой системой тогда не ставший. У меня же это обрело совершенно другой смысл – в компьютере стираемое изображение исчезает целиком: там нет белого карандаша, а есть светящийся экран, и все висит в воздухе. А в зависимости от того, как ты стер и какую часть, получается "action painting", но вывернутая наоборот.

**О.К.:** То есть в определенный момент ты понял, что стертая живопись – это не постмодернистский жест, а жест креативный, когда создается новая форма...

**Г.П.:** Когда я сделал первую работу, это был еще вполне постмодернистский жест: Раушенберг стер де Кунинга, а я стер его самого, но позже я начал новый этап. Картина на стене в музее Виттена называется *Erased Wall Painting*. Я как бы стирал экспрессивную живопись, большое собрание которой находится в этом

музее. Для меня важно негативный жест стирания обратить в позитивный.

**О.К.:** В работах на тему экранных разверток ты переходишь после изображения точных компьютерных рамок на новые уровни рукотворности. Значит ли это, что такой «холодный», техницистский период тобой уже пережит?

**Г.П.:** Маски и шаблоны, которые я использую в работе, для меня вовсе не техницизм, с их помощью я артикулирую границу между человеком и компьютером. Это визуальный жест, это точное обозначение границы, разделяющей сознание человека девяностых годов от более ранних эпох. Для создания образа ненатуральной пластики мне нужны маски. В остальном же это далеко не механический и очень сложный процесс. Все очень рукотворно и рукодельно... Но раньше мой конечный результат не выдавал зрителю работу руки, а сейчас, в работах с образом экрана, для меня это стало важно.

**О.К.:** Можно ли так сказать, что перспектива развития лично твоего творчества сейчас состоит в «девиртуализации» экранных образов, в возвращении им рукотворности?

**Г.П.:** В картинах на тему экрана я хотел дигитализировать тоновую живопись. С монохромной живописью легче, так как цвет уже разделен, и это та же, но на холсте красками, пиксельная дигитальная живопись. А вот чтобы дигитализировать полутоновую живопись, надо перейти на уровень других приемов и эффектов. Одно из важнейших свойств, оказывающих воздействие на восприятие визуального образа, – это его вибрация. Как только что-то застыло, твой глаз ищет себе следующий объект. Чтобы картина жила, она должна вибрировать, там должно что-то происходить. Если редуцировать сюжетную композицию до уровня линий и найти их баланс, то можно добиться эффекта экрана, когда живопись вибрирует и появляется своеобразный «экранный импрессионизм» (screen impressionism).

**О.К.:** В этих работах ты выходишь к теме, которой занимаются в последние годы многие философы и социологи, – теме видеократии, возвращения, по Маршаллу Маклюэну, человечества в «дописьменный мир», подмены реальности экранным вымыслом. Как ты реагируешь на социологическую проблему засилия экрана?

**Г.П.:** Конечно, сегодня для живописи настали трудные времена, возник сильный визуальный конкурент – экран. Количество экранной жизни вокруг нас умопомрачительно выросло, и человек просто зомбирован этим. Вырастают целые поколения, воспитанные на телевидении и видео, не воспринимающие живопись. Биться против засилия экрана бессмысленно: всегда найдутся люди, которые предпочтут делать и смотреть то, что им подсовывают другие. Можно приговорить живопись к смерти, и многие это уже сделали, но я – один из последних живописцев, – думаю, что пока человеку в принципе будут свойственны тактильные и зрительные чувства, он

будет способен к переживанию живописного образа, и до тех пор будут появляться новые ценители этого вида искусства.

**О.К.:** Начиная серию картин с компьютерными рамками, ты прибегаешь к приемам, которые некоторые критики связывали с приемами поп-арта. Теперь ты уходишь от рамки, углубляясь в экран, интересуешься вибрацией поверхности, чем занимались многие художники оп-арта.

А может, то, чем ты занимаешься, уже вовсе и не живопись, а создание каких-то, условно говоря, пластических модулей анализа современного сознания? И ты вовсе не последний из могикан, а первый из постживописцев?

**Г.П.:** Все-таки я склонен относить свою деятельность к живописи. Сегодня еще рано говорить об этом виде деятельности, как о чем-то другом, да и вообще все эти формулировки неточны. Мне не хочется тратить усилия на отрыв от живописи. Я ее люблю, она меня питает.

**О.К.:** Как ты оцениваешь перспективу развития живописи в целом и какие метаморфозы претерпевает сегодня в искусстве понятие «авангард»?

**Г.П.:** Путь живописи шел от «прямого» жеста к «непрямому». «Прямой» жест – это образ, который художник увидел и перенес в зону искусства, это прямое отношение к реальности, которое существовало в живописи собственно все последние 500 лет. А «непрямой», нелинейный жест – это когда новые формы создаются взаимными комбинациями всех предыдущих находок, например с помощью компьютера. И я себя ощущаю именно в этом процессе, в процессе постпостмодернизма, потому что нынешний процесс отличается от просто постмодернизма тем, что в нем присутствуют совершенно другие технологические возможности. Он пока еще не изучен, он слишком живой и новый, но он явно отличается от предыдущего, от просто постмодернизма. Он, по моему мнению, и есть чистый авангард, потому что его язык базируется на новых технологических возможностях.

Когда я, например, говорю о стирании, то подчеркиваю, что его можно сделать, только применяя компьютер. Компьютер – это невиданная до сих пор кисточка, новейший технологический способ. В свое время Клод Моне стал авангардистом, потому что обратил внимание на достижения науки в области оптики.

**О.К.:** Еще пример: Михаил Ларионов изобрел лучизм в живописи, узнав об открытии радиоактивности. Однако это только одна сторона дела – влияние научно-технических открытий на искусство...

**Г.П.:** Но когда художник вообще не готов к этому, когда в его сознании не укладывается какое-то новое, чужеродное понятие, это для искусства губительно. Художник должен пропускать через себя открытия науки. Ведь наука и культура в принципе развиваются параллельно, как две важные составляющие цивилизации, а искусство как интегральное явление все в себя впитывает.

Компьютер совершил революционный прорыв в применении новых технологий в искусстве, потому что художник может работать

конгломератами форм, он может ими управлять, возвращать, стирать, запоминать формы, удерживать огромные блоки информации. Вот я стираю «Черный квадрат» Малевича – и это одновременно и художественный жест, и пластический результат: я нахожусь в диалоге с текстом Малевича, я могу с ним делать что хочу, не повреждая его. Скандально известный актом вандализма над настоящим холстом Малевича художник Бренер тоже находился «в диалоге», но он протекал в зоне жизни, а не в зоне искусства.

**О.К.:** Пора, пожалуй, уже попросить тебя сформулировать, как ты понимаешь, что такое искусство и чем оно отличается от жизни?

**Г.П.:** По-моему, искусство – это способ выражения жизни не в формах жизни, показывающий жизнь дистанцированно от нее самой в зоне, которая называется зоной искусства. Художник всегда стремится выразить своими средствами собственные переживания, представления и желания. В общем, художник – это философ, только его тексты другие. Если философ желает познать жизнь, он не уничтожает трактат Гегеля, он пишет новый, антигегельянский, текст. То же самое с искусством. Хочешь бороться против коммерциализации искусства – замечательно, но вовсе не обязательно при этом портить дорогую работу Малевича. Тем самым ты просто совершил акт в зоне жизни. Ты равным образом можешь кого-то застрелить или взорвать World Trade Center, но это все происходит в зоне жизни и не имеет отношения к творчеству. Искусство же начинается тогда, когда в стремлении выразить свое мировоззрение художник находит форму, не равную самой жизни, и переносит ее из зоны жизни в зону искусства. Я стираю Малевича, но при этом связь между мной и им сохраняется. Более того, усиливается непрерывность этой связи. Малевич присутствует в моей работе в виде пикселя, борющегося с его квадратом, – в результате появляется метафора.

**О.К.:** Почему же ты только сейчас стер Малевича?

**Г.П.:** Я не понимал, что за жестом стирания кроется много семантических структур, что жест стирания активнее жеста созидания. Когда что-то стирается, это сразу становится заметно. World Trade Center строился много лет, но достаточно было часа, чтобы о его уничтожении узнал весь мир. Я думаю, что это связано с выбросом энергии уничтожения порядка, который человек создает с таким трудом. Стирание и уничтожение пугают человека тем, что время начинает идти вспять, а жизнь бессмысленна, и смерть приближается. Сама по себе природа живет таким энтропийным способом – она стремится к хаосу. Человек же с хаосом борется. Создание визуальных объектов в зоне искусства – это тоже способ борьбы с энтропией.

**О.К.:** Я заметила, что в целом в нашем разговоре ты очень часто обращаешься к примерам и образам из естественных наук, в частности физики. Началась ли твоя увлеченность наукой еще в юности или когда ты перешел к работе с компьютером и темой экрана?

**Г.П.:** Любовь к системному мышлению возникла во время занятий точными науками в начале семидесятых. Сначала моя личная философия была основана на позитивизме, на вере в возможности безграничного познания. Однако позже, под влиянием некоторых факторов, мое мировоззрение изменилось. Мысли о непознаваемости мира пришли уже в восьмидесятые годы.

Раньше у «классического» художника был оппонент в мире науки: новые открытия приносили новые знания. Это приводило к появлению новых течений в искусстве. Но в какой-то момент классическая физика закончилась, это совпало с появлением постмодернизма. Точно так же и искусство в классическом виде закончилось. Мне кажется, что постмодернизм появился именно потому, что у человека возник невероятный рефлексивный инструментальный благодаря присутствию компьютера. Я захотел выразить образ границы между дигитальным и аналоговым, где существует человек. Он приближается к этой границе, но не может за нее зайти. На него работают компьютеры, но это механизмы, которые он создал сам, да и они считают все-таки приблизительно...

**О.К.:** По Бодрияру, в его знаменитой книге "Simulations", эволюция художественного образа проходит несколько этапов: от картины, как зеркала, отражающего непосредственную реальность, до симулякра – художественного объекта, подменяющего реальность. Во всех этих стадиях речь идет о взаимоотношениях именно с реальностью. Насколько важна реальность для тебя? И какая именно реальность?

**Г.П.:** Пиксель, с которым работаю я, – это мельчайший кирпичик построения изображения на экране. Он всегда привязан к разрешению, к четкости изображения и к задаче, которую приказано решить компьютеру. Пиксель создает симулированное изображение, содержащее большую погрешность, нежели аналоговые изображения, например фотография. Система визуальных образов, сделанных на компьютере, – это чистейшей воды редакторская манипуляция. Высота разрешения манипулирует восприятием. С одной стороны, изображение симулирует реальность, а с другой – приучает зрителя видеть суррогат реальности и, образно говоря, натирает мозоли на сетчатке восприятия.

**О.К.:** Дэвид Линч в своем знаменитом фильме "Tweent Peaks" использовал символ, вошедший в историю кино. И этот символ – свечение и вибрация голубого экрана, оказывающиеся знаком перехода сюжета в сюрреалистическую плоскость. По символике экран в современной культуре сравним с крестом в христианстве. Эволюция твоего искусства идет от сюжета – через черный экран в компьютерной рамке – к чистому, светящемуся экрану в работах с разверткой. В этом процессе очищения от рассказа есть что-то ритуально-магическое. Если учесть, что для многих крупнейших представителей абстракционизма в XX веке большое значение имело соприкосновение с эзотерической философией и практикой, закономерен и мой вопрос к тебе: важна ли для тебя категория «магическое», или ты все же склонен к рациональному анализу мира?

**Г.П.:** Есть внешняя оболочка видимых объектов, а есть представление о жизни и взаимодействии электромагнитных полей. Вот тут-то и начинается мистика, поскольку возникает желание передать умозрительный образ и реализовать его в пространстве представления зрителя. Вопрос о рациональном анализе мира, мне кажется, не совсем корректен, поскольку что вообще может наше «рацио»?! Ведь это всего лишь своего рода принтер, и то не с самым высоким разрешением. Художник заставляет вибрировать объект своего творчества, а эта вибрация передается зрителю, если он настроен на ту же частоту. Долгое время для меня инструментом вибрации была компьютерная рамка. Но этот символ слишком нарративен, он все время норовит выскочить из зоны магического. Поэтому я ищу инструменты более прямого воздействия на чувство и прихожу в своих картинах к сбою изображения, к стиранию его и исчезновению.

**О.К.:** Не связано ли твое искусство с абстрактно-софистскими построениями иудаизма?

**Г.П.:** Определенная связь с традицией иудаизма, конечно, есть. Например, полосатые картины начались с талиса (черно-белое покрывало, используемое мужчинами во время молитвы в синагоге). Я начал писать его черно-белые складки и потом стал видеть везде слом этих полос. Постепенно я дошел до идеи, что геометрия как структура устойчивых архетипов стала меняться, и мы можем ее управлять. Здесь мне тоже помогли идеи архетипов в иудаизме.

**О.К.:** А каково было именно философское воздействие иудаизма на тебя? И имеет ли оно вообще место?

**Г.П.:** Прежде всего, меня привлекает идея единости Бога, его величие и непознаваемость. В этом смысле граница между аналоговым и дигитальным – это и есть граница между человеком и Богом. В моем сознании идея Бога как универсума, как непознанного не противоречит тому, чем сейчас занимается наука.

**О.К.:** Несколько утрируя, сегодняшнее состояние искусства можно сравнить с сюжетом знаменитого фильма "The day after tomorrow", где действие происходит после ядерной катастрофы, но жизнь все же продолжается...

Кажется, что в «арте» победили новые медиа, но в то же время и выставок, проходящих под знаком «Снова о живописи», становится все больше. А значит, есть и художники, пережившие катастрофу, но очевидно, что именно живопись становится все менее понятным, по сравнению с кино, видео, рекламой, видом визуальной культуры. В конце XX века разделение культур на массовую и элитарную актуально как никогда. Как ты реагируешь на понятия массовая и эзотерическая культура? Понимаешь ли ты, что твой зритель – это небольшая, почти эзотерическая группа?

**Г.П.:** Конечно, я понимаю это. С одной стороны, мне бы хотелось, чтобы круг поклонников моего искусства был гораздо шире. Но то, что я делаю, понимает меньшинство, и я работаю для референтной группы. Она состоит из экспертов, которые вовсе не обязательно

наши современники, – это те люди и источники, к которым я обращаюсь в течение всей жизни, те философы или художники, которых я люблю, те несколько замечательных книг, к которым возвращаюсь постоянно. Эта референтная группа присутствует во мне всегда. И понимаешь, что в нее входят те люди, с которыми есть взаимопонимание. Тебе хочется найти в них отклик и испытать эхообразное уважение, равное тому, какое ты оказываешь им.

**О.К.:** В истории живописи великие мастера использовали пластический инструментарий как средство выражения сущностного, миропонимания, осознания своего места в мире и т.д. Конечно, за твоей любовью к форме тоже стоят серьезные экзистенциальные переживания. Не мог бы ты поточнее сформулировать, в чем смысл философии твоего творчества и в чем заключается твой *message* зрителю?

**Г.П.:** Не знаю, удастся ли мне это точно сделать, но в целом тема такова: я хочу сказать, что за человеком всегда остается последнее слово. И в этом утверждении весь позитивизм моего подхода к творчеству. Каждое мгновение мир, окружающий человека, меняется, природа выбивает точки опоры у него из-под ног. Все вокруг меняется, как плазма. Но пока мы будем наблюдать жизнь с позиций человека, а не с позиции дерева или Бога (потому что мы не есть дерево или Бог), последнее слово останется за нами. В наших силах управлять своим видением. И нужно стараться делать искусство таким, чтобы оно заряжало людей так же, как оно заряжает тебя. Искусство должно быть адекватно времени. Моя личная философия заключается в том, что я хочу отобразить жизнь, как я ее чувствую, как она на меня обрушивается. Я в ужасе и восторге от этого совершенно невероятного замысла и ищу средства его выразить. Назову это – «неомодернизм».

2002