

Кто боится?

Олеся Туркина

Who Is Afraid

В названии выставки Георгия Пузенкова «Who Is Afraid», помимо прямых отсылок и исторических коннотаций, заключена тревога. Этот проект посвящен судьбе абстракции, рожденной в начале XX века и претерпевающей начиная со второй его половины непрерывные трансформации в неоавангардных художественных практиках. Переприсвоение, столь важное для Пузенкова, в чьем творчестве неоднократно артикулировались уже «готовые» реди-мейдовские формы современной визуальной культуры, культуры «упаковки», уступает здесь место вопросу. Если непосредственное указание на ту или иную традицию может служить отложенным во времени ответом на вопросы, когда-то поднятые «первоисточником», размещая ее в определенном историческом контексте и таким образом замыкая временной круг, то вопрос, заданный художником, устремлен в будущее. Он звучит одновременно как цитата и как сокровенное вопрошание себя – «Кто боится».

Тревога, беспокойство за то, что еще не произошло, но может случиться в любой момент, охватывает нас. Тревога за то, что еще будет утрачено, воплощает более фундаментальный страх потерять само будущее – эту проективную идею, которая как заклинание вновь и вновь репрезентируется сегодня в искусстве¹. Тревога, как кажется, напрямую связана с проективным характером современности, унаследованным ею от устремленности в будущее модернизма и технологии, объединенных идеологией прогресса. Более того, тревога может быть двигателем прогресса, как, например, беспокойство о наших невоскрешенных отцах и праотцах Н.Ф. Федорова стало одним из импульсов в освоении космоса.

Тревога, которую вызывает будущее, связана не только с возможными потерями, но и с состоянием неопределенности. В свою очередь, эта неопределенность, нерешительность служит защитой от тоталитарных утопий, от веры в «абсолютно вероятные события», будь то жизнь при коммунизме или освоение Марса², отнесенные вперед на вполне достигаемый временной промежуток. Неопределенность проявляется уже в самой форме вопроса, заданного Пузенковым, вопроса риторического, лишённого интонации (знака вопроса) и, самое главное, прямого «адресата», указывающего на то, кого или чего (не) следует бояться, и потому не позволяющего продолжить его как прямую цитату: «Кто боится

¹ Наиболее показательной в этом смысле является последняя, 12-я Международная выставка «Документа», во многом посвященная забытым модернистским практикам 1950-1960-1970-х годов, объявившая одной из своих главных тем вопрос "If Modernity Is Our Antiquity?". Важно также, что эта тема сформулирована в форме вопроса.

² Именно как «абсолютно вероятные события», произошедшие в 1929 году, анонсируется борьба пролетариата со сбежавшим в космос на планеты Марс и Меркурий мировым капиталом в титрах к научно-фантастическому мультфильму «Межпланетная революция», сделанному в 1924 году режиссером З.П. Комиссаренко.

красного, желтого и синего?», «Кто боится Вирджинии Вульф?» или «Кто боится неоавангарда?»³ Неразрешимость и незавершенность вопроса репрезентирует и опосредует дистанцию между индивидуальным и всеобщим, между традицией (вернее, традициями) абстракции и работами, представленными на выставке⁴. Художник не выбирает между Востоком и Западом, между понятиями «абстрактное» и «беспредметное» искусство, между геометрической абстракцией и абстрактным экспрессионизмом, между живописью действия и живописью цветового поля, а рассказывает историю о возвращении абстракции и одновременно о невозможности дважды войти в одну и ту же реку. Картины Пузенкова *Who Is Afraid, Who Is Afraid of Black and White, Digital Action Painting, Digital Field Painting, Liquid Geometry, Erased Painting* и другие не цитируют конкретные произведения, несмотря на говорящие сами за себя названия. Они напоминают нам о работах Джексона Поллока, Сэма Френсиса, Марка Ротко, Роберта Раушенберга и даже Казимира Малевича и в то же время ускользают от определения, символизируя разрыв в образе, купюру в Воображаемом порядке. В них поражает не судьба образа в эпоху его «механического воспроизводства», не потеря ауры, а диахроническое существование образа, мерцающего во временном разрыве, рождающегося вновь и одновременно умирающего в невозможном соединении спонтанного художественного жеста и геометрического компьютерного пикселя, рисования и стирания... На выставке Георгия Пузенкова «Who Is Afraid» абстракция – не только форма, но и сюжет. И рассказ о ней – это размышления о судьбе модернизма, о трансформации монохромной живописи, геометрической абстракции, спонтанного жеста, но также и о том, что случилось с идеей автономности искусства, переприсвоения его культурной индустрией, индустриализации творчества.

От компьютера к мольберту

Творчество Георгия Пузенкова, перефразируя название книги Николая Тарабукина «От мольберта к машине» (1923), можно обозначить как обратный путь «от компьютера к мольберту». Отказ от прежних форм искусства, индустриализация художественного жеста, путь от индивидуального к коллективному, от станковой

³ *Who's Afraid of Red, Yellow and Blue* – так называются четыре картины Барнета Ньюмана, написанные им с 1966 по 1970 год. Это название соотносится с появившимися в 1966 году популярной театральной постановкой Эдварда Олби «Кто боится Вирджинии Вульф?» (пьеса написана в 1962) и одноименным фильмом режиссера Майка Николса, в котором главные роли сыграли Элизабет Тэйлор и Ричард Бертон. «Кто боится неоавангарда?» – вопрос, заданный одним из наиболее влиятельных американских критиков Холлом Фостером в книге: Foster H. *The Return of Real. The Avant-Garde at the End of the Century. An October Book*, The MIT Press, 1996.

⁴ «Со времен Гамлета нерешительность была для модернистов признаком мышления и гуманности. Растраченное зря время репрезентировало и одновременно опосредовало дистанцию между индивидуальным и всеобщим точно так же, как сфера обращения в экономике репрезентировала и одновременно опосредовала дистанцию между потреблением и производством». Цит. по: Хоркхаймер М., Адорно Т.В. *Диалектика Просвещения: Философские фрагменты* / пер. с нем. М. Кузнецова. М.: Медиум, СПб.: Ювента, 1997. С. 253. (Благодарю за указание на эту цитату Е. Кикодзе.)

картины к слиянию искусства с производством – одна из ведущих тенденций 1920-х годов, воплотившаяся в искусстве производственников, казалось бы, должна была достигнуть своего апогея в современном мире новых технологий. Однако этого не происходит. Для Пузенкова новые технологии являются не конечным продуктом в искусстве постиндустриальной эпохи, а одним из важнейших сюжетов и инструментом⁵. Художник создает на компьютере эскиз, который затем переносится на холст, где он играет роль «негативной» формы, действуя по принципу антиколлажа. Эта форма – след того, что могло бы стать коллажем, то, что временно наклеивается художником на поверхность картины и затем срывается, чтобы открыть окно в пространство. Пузенков буквально рисует фоном, оставляя контур или геометрические фигуры как бы утопленными внутри живописного полотна. Отношение фигура – фон переворачивается. То, что было фоном, становится фигурой, и тогда возникает эффект как бы идущей из глубины фигуры, как, например, в работе «Я знаю, как ты себя чувствуешь, Ив!» (*I know how you must feel, Yves*) (1994) или разделенной на горизонталы вибрирующей поверхности абстракций. Как коллаж когда-то революционизировал искусство XX века, построив новое отношение с реальностью, так техника, изобретенная Пузенковым, меняет оптику, создавая ощущение пространства за счет смещения внимания с одного на другое⁶.

Прорыв «назад» в живописное пространство, связанный с размышлением об оптической глубине картины, по-новому артикулируется Пузенковым в серии *Erased Painting*. Начав с подчеркнутой тавтологии стиранием на компьютере стертого Раушенбергом рисунка де Кунинга в работе *Twice Erased Drawing De Kooning* (1997), Пузенков затем стирает «Черный квадрат» Малевича. В картине «Стертый Малевич» (*Erased Malewich*) (2002) соединяется геометрия «оригинала» и спонтанный жест стирания. В отличие от предшествующего периода метод «вычитания» фона из живописного полотна строится на том, что фон теперь не темный – рисующий черный или цветной, – а белый. Пузенков рисует не контуром, а светом, пустотой, соединяя супрематическое парение в безвоздушном залитом ровным белым светом пространстве и многоцветную живопись действия в *Erased Painting*. В одних работах линия рисования, которой становится линия стирания, сохраняется, в других – живопись действия парит как сеть, брошенная на пространство, из нее вычитаются уже не линии, а геометрические формы. По словам художника, он впускает в картины достаточную меру пустоты белого цвета. Это не цвет, а свет, который высветляет цветовую гамму, в том числе «историческую» палитру “action painting”. В *Erased Painting* белое одерживает победу тотальностью неизмеримой глубины. В двадцатиметровой картине *Who Is Afraid of Black and White* (2007) происходит борьба черного и белого.

⁵ Впрочем, напоминая о коллективном характере творчества, к которому стремились художники в 1920-е годы, служит серийность работ, присущая Пузенкову, что было свойственно, например, и мастерам, работавшим в таких противоположных направлениях, как поп-арт и минимализм.

⁶ Пространственному эффекту в работах Пузенкова посвящена статья художника Эрика Булатова, написанная в 1994 году и переизданная в этом каталоге.

Свой метод Пузенков называет «индустриализация разрушения». Индустриализация художественного жеста поставлена не на службу производству, не на создание промышленных объектов, а на продуктивный разрыв символической ткани искусства. Происходит радикализация формы. Пузенков, как когда-то Малевич, объявляет о выходе за ноль форм. Этот переход связан с компьютерным пикселем – основным графическим элементом, кирпичиком новой цифровой реальности, одновременно напоминая о самой важной геометрической фигуре в истории абстракции – о «Черном квадрате» Малевича. В работах Пузенкова всегда присутствуют компьютерные пиксели – где-то намеренно подчеркнутые, где-то едва заметные. Художник создает *hommage* пикселю в работе *Big Pixel 28 KB (1:1)* (1995) При чем пиксель для него – не метафорическая фигура, а «единица действия» (если говорить языком авангарда) и знак реального взаимодействия с технологией. Все, что он делает, проходит через компьютер. Линия рисования (стирания), спонтанный жест художника, движение его тела – все опосредовано в цифровом пространстве. Отношение к дигитальному миру связано у Пузенкова не с обыденным представлением об отвлеченном характере цифрового, а с глубоким пониманием его процессов⁷. Дигитальное как систему постепенного нахождения искомого решения, связанную с процессами приближенного управления, он метафорически сравнивает с «ощупыванием мира», полагая в этом сходство с абстракцией, с ее отказом от предметного мира, поддающегося измерению. В *Digital Action Painting* (1999) Пузенков возвращается к телесному характеру живописи действия, но это новая, цифровая, «нерукотворная» телесность. Пиксели, как азбука Морзе, переводят на другой язык цифровой реальности слова и фразы «аналогового» искусства XX века. Составленные из сотни пикселей «графемы» абстрактного экспрессионизма внезапно покидают пространство картины и выходят в трехмерное пространство. В 2007 году Пузенков создает скульптуру *Black Shape*. Плоская и в то же время осязаемая, эта скульптура, зависшая между «небом и землей» вдоль белых стен, создает двойственное ощущение не то симуляции трехмерного пространства, в которую мы, непомерно уменьшенные, оказались вписаны, не то выхода в соразмерную человеку реальность, где материализовались многократно увеличенные следы спонтанного жеста художника. Эти скульптуры, как следы на песке, оставленные Пятницей и давшие знать Робинзону Крузо о присутствии другого человека на острове, еще раз говорят о наличии абстракции, их можно назвать индексальным⁸ знаком абстрактного экспрессионизма (принимая во внимание форму скульптуры), и одновременно геометрической абстракции, воплощенной в квадратной форме пикселя. В них художник осуществляет выход в глубь за экранную поверхность, являющийся логическим продолжением его работы с компьютерными пикселями и компьютерными рамками.

От последней картины к эстетике интерфейса

⁷ Пузенков закончил в свое время Московский институт электронной техники, где создавались первые советские компьютеры.

⁸ Имеется в виду представление об иконе, индексе и символе в топологии Чарльза Пирса.

Компьютерный интерфейс – один из самых распространенных сюжетов в творчестве Пузенкова. Отдельные компьютерные символы, которые почему-то называются иконами, характерная графическая оболочка программы Windows, даже квадратная форма картин – все эти элементы экранной поверхности постоянно появляются в работах художника. Если «Черный квадрат» Малевича – это «икона XX века»⁹, то образы Пузенкова – это иконические знаки компьютерного интерфейса. Графическое решение программы, ставшее сюжетом и образом картины, многократно увеличенное и перенесенное художником на «экран» холста, парадоксальным образом отсылает нас ко времени возникновения геометрической абстракции, без которой невозможно было бы такое означивание мира. Необходимо было разложить визуальный образ на составные элементы: основные цвета, линию, формы, – чтобы затем спустя десятилетия собрать его в понятные всем символы цифрового мира. Если можно сказать, что абстрактное искусство – это своеобразная азбука компьютерного интерфейса, благодаря знанию которой мы воспринимаем теперь оболочку компьютерных программ, то обращение Пузенкова к Windows, заменившее традиционное представление о картине как об «окне в мир», свидетельствует об еще одном повороте. Он связан с переосмыслением судьбы картины, с объявленным когда-то концом живописи¹⁰. Размышления о конце живописи неоднократно возникали у исследователей творчества Пузенкова в связи со стратегией реапроприации в произведениях мастера, соединившего художественные артефакты и компьютерный интерфейс. Кажется правомерным повернуть эту идею «вспять» и показать, как Пузенков продолжает авангардные традиции, исследуя пределы использования художественных средств.

Попытки создать последнюю картину современны зарождению абстрактного искусства. «Черный квадрат» Малевича был сразу осознан его современниками, как сторонниками, так и критиками, концом прежнего мира. Но заявление о конце живописи, конце репрезентации связано с именем Александра Родченко, который в 1921 году написал монохромные холсты «Чистый красный цвет», «Чистый желтый цвет» и «Чистый синий цвет»¹¹, объявив: «Все кончилось. Цвета основные. Каждая плоскость есть плоскость и не должно быть изображений»¹². Основные цвета в качестве одного из первоэлементов живописи выделяются именно в абстрактном искусстве. Пит Мондриан в 1920 году¹³ свел живопись к основным

⁹ Такая метафора возникла сразу же при появлении «Черного квадрата», выставленного в 1915 году в красном, иконном, углу, на Последней футуристической выставке «0, 10» в Петрограде и дошла до наших дней.

¹⁰ В частности, Екатерина Деготь в статье «Паломничество в страну подлинности и обратно» (2002) говорит о конце живописи в связи с работой художника с образом Моны Лизы.

¹¹ Эти три картины Родченко из серии «Гладкие доски» были представлены в 1921 году на групповой выставке «5 × 5» (по пять беспредметных произведений от каждого из пяти участников выставки), организованной художником. Они не только символизировали конец станковой живописи, но и начало нового, конструктивистского, периода в творчестве Родченко.

¹² Цит. по: Лаврентьев А. Что такое «линииизм»? // Великая утопия: Русский и советский авангард 1915–1932. Берн: Бентелли, М.: Галарт, 1993. С. 172.

¹³ Неопластицизм Мондриана, артикулировавший «основные» элементы живописи, начинается с «Композиции с желтым, красным, черным, синим и серым» 1920 года.

цветам (к которым добавлялся черный, белый, серый), плоскостности, черным вертикальным и горизонтальным линиям. Именно с переосмыслением неопластицизма Мондриана связана серия работ Барнета Ньюмана *Who's Afraid of Red, Yellow and Blue*, к которой обращается в названии своей выставки "Who Is Afraid" Георгий Пузенков. До этого отрицая Мондриана за ограничения, накладываемые на живопись, как проявление несвободы, Ньюман впервые в своей серии использует основные цвета. Вопрос художника, заданный себе, Мондриану или истории абстрактного искусства, можно переформулировать как «Кто боится ограничений?». Таким образом, Ньюман смещает внимание с критики традиционных художественных средств на институциональные аспекты искусства. Основные цвета как тема и содержание появляются уже в абстрактных работах, написанных Пузенковым в 1994 году, например «Между сегодня и завтра» (*Between Today and Tomorrow*), «Желтая ностальгия» (*Yellow Nostalgia*), «Красное успокаивает» (*Red is soothing*). В этой серии помимо основных цветов художник обращается к таким важным составляющим ранней абстракции, как монохром и геометрия. Пузенков возвращается к живописи благодаря тем же художественным средствам, которые, как казалось в 1920-е годы, должны были привести к смерти картины.

Начиная со второй половины 1990-х годов в работах Пузенкова артикулируется «эстетика интерфейса». Картина не только рассказывает о новом компьютерном мире, который становится ее сюжетом, но и вводит новую стилистику. По словам художника, вместо рам Альберти мы смотрим теперь компьютерные рамы Windows. Если в начале компьютерная рамка обрамляет в его творчестве историю искусства¹⁴, то в последних работах Пузенков по преимуществу отказывается от прямых аналогий. Так, он соединяет компьютерную рамку, традиции оп-арта и специальную программу (компьютерный фильтр liquid) в серии *Liquid Geometry*. Как и в *Digital Action Painting* (1999), здесь нет прямого указания на конкретное произведение, но есть осознание взаимосвязи визуальных форм. Компьютерная рамка не обязательно полностью сохраняется в работах художника. В серии работ Пузенкова *Digital Field Painting* (2002) ее фрагменты, асимметричные, расчерченные на вертикальные сегменты, яркие, окрашенные в локальные цвета, напоминают о неопластицизме Мондриана. В этом случае художник не прибегает к цитированию конкретных работ, как, например, в более ранней работе *Green Mondrian* (1997) позволяя эстетике интерфейса раствориться в авангардных традициях. Пузенков формализует в живописи не только компьютерный интерфейс, но и саму экранную развертку, как в серии *Who Is Afraid* (2007) – квадратных картинах-модулях, составляющих масштабную композицию. Идентичные компьютерные рамки, многократно увеличенные, заключают в себе горизонтальные полосы одного оттенка, расположенные через равные промежутки белого цвета. Точно рассчитывая соотношение цвета и белого фона, Пузенков добивается эффекта свечения поверхности,

¹⁴ Стратегия прямого цитирования, включения в компьютерную реальность художественных артефактов была осмыслена Пузенковым в проекте "Simply Virtual" и достигла своего апогея в его проектах, посвященных образу Моны Лизы.

напоминающего о компьютерном экране. Это образ экранной развертки, где мерцание – след электронного луча, создающего изображение. В то же время цветовая яркость работ и эффект свечения возвращают нас к живописным экспериментам 1920-х годов, в частности, к опытам Михаила Матюшина и провозглашенному им в 1923 году девизу «Зорвед» (зрение и ведание). Раздвигая привычные границы восприятия при так называемом расширенном смотре, когда угол зрения может достигать до 180 градусов, Матюшин открыл закономерности изменчивости цвета в среде, а также усиление яркости цвета в движении. В изданном вместе с учениками в 1932 году «Справочнике по цвету» были представлены цветовые таблицы, связывающие два цвета через третий сцепляющий, который придает им эффект необычайной яркости и свечения¹⁵. Если Матюшин открыл особенности цветового восприятия благодаря наблюдениям в природной среде, то Пузенков изначально обращается к дигитальному инвайроменту. Образ экранной развертки становится для художника отправной точкой для размышления об особенностях цветового восприятия в серии *Who Is Afraid*. Он обнаруживает цветовой эффект, благодаря новым технологиям, для того, чтобы перенести свои наблюдения на холст. Будущее абстракции отражается на экране компьютера, чтобы вернуться к формальным поискам в живописи. Пузенков соединяет абстракцию и компьютерный интерфейс, виртуальное и реальное, он совершает временную петлю для того, чтобы, возвратившись назад, встретиться с самим собой. Риторический вопрос “Who Is Afraid” обрамляет мерцание на компьютерном экране. Он возвращается к нам из прошлого словами Барнета Ньюмана, когда-то задавшего вопрос “Who’s Afraid of Red, Yellow and Blue?»: «Говорят, что я довел абстрактную живопись до ее предела, тогда как для меня очевидно, что это только новое начало».

¹⁵ Творчеству Матюшина и его теоретическим разработкам посвящены труды А.В. Повелихиной. Можно сослаться на одну из статей исследовательницы, где она, помимо прочего, подробно анализирует «Зорвед»: Повелихина А. Мир как органическое целое // Великая утопия: Русский и советский авангард 1915–1932. Берн: Бентелли, М.: Галарт, 1993.