

ВЗГЛЯД ИЗ ЦИФРОВОЙ ВЕЧНОСТИ

Работы Константина Худякова в «Зарядье»

Если бы речь шла только о техническом прогрессе, всё было бы просто: художник осваивает новые инструменты, заменяет холст цифровой панелью, неподвижное изображение — интерактивным, а мастерскую — виртуальным пространством. Но в случае Константина Васильевича Худякова (1945–2026) за разговором о технологиях скрывается вопрос куда более старый: что происходит с человеком, когда он перестаёт быть единственным субъектом взгляда?

АКТ ПЕРВЫЙ. ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ СМОТРИТ

Перед картиной зритель стоит и смотрит, картина остаётся неподвижной. Изображение — объект, человек — субъект восприятия. Но что происходит, когда произведение отвечает на взгляд? Про это работа "Глаз Ангела", над которой Худяков трудился до последних дней жизни. Это иммерсивная инсталляция с системой захвата окружающего пространства: при приближении посетителя веки "ангела" раскрываются, и зритель видит себя в отражении.

Технически всё объяснимо: камеры, захват движения, программное обеспечение, цифровая обработка. Однако мы реагируем так, словно столкнулись с чем-то большим, чем программируемая система. Мы знаем, что изображение не обладает собственной волей. И всё же, когда оно отвечает на наше присутствие, привычная уверенность даёт трещину. Кто теперь на кого смотрит?

Худяков меняет не столько изображение, сколько положение человека внутри художественного события. Зритель приходит рассматривать произведение, но сам становится частью его визуальной структуры. Технология, призванная рационально управлять изображением, вызывает почти иррациональное ощущение встречи. Поэтому "Глаз Ангела" интересен не только как пример цифрового искусства, но и как эксперимент над природой взгляда. Граница между наблюдателем и наблюдаемым перестаёт казаться незбылемой.

АКТ ВТОРОЙ. АНГЕЛ БЕЗ ГАРАНТИИ БОЖЕСТВЕННОГО ПРИСУТСТВИЯ

Название работы отсылает к религиозной традиции. Ангел —

буквально "посланный", посредник между человеческим и божественным, видимым и невидимым. Однако религиозный образ ещё не превращает произведение в икону. Религиовед Роман Багдасаров подчёркивал различие между освящённым церковью образом, участвующим в богослужении, и произведением, обращающимся к библейским персонажам в пространстве современного искусства. При этом подобные эксперименты могут представлять интерес и для современных иконописцев. Икона существует внутри традиции с собственными богословскими основаниями. Художественное произведение может обращаться к той же символике, но задавать другие вопросы.

В "Глазе Ангела" Худяков не заменяет икону цифровым аналогом, а исследует возможность переживания взгляда, обращённого к человеку извне. Что мы чувствуем: заботу, суд, безразличие или реакцию собственного сознания на изображение, имитирующее присутствие другого?

Ответа нет. Если бы работа утверждала существование высшего наблюдателя, она иллюстрировала бы религиозный тезис. Если бы сводилась к демонстрации технологии, оставалась бы эффективным интерактивным объектом. Между этими полюсами возникает пространство неопределённости, в котором зритель самостоятельно ищет смысл.

Так проявляется противоречие цифровой эпохи: рациональное понимание технологии не отрицает эмоционального воздействия. Мы знаем, что перед нами программа, — но почему нам всё равно кажется, что на нас смотрят?

АКТ ТРЕТИЙ. ОТ РЕПИНА К ВИРТУАЛЬНОЙ ВЕЧНОСТИ

Увлечение технологиями не заставило Худякова отказаться от

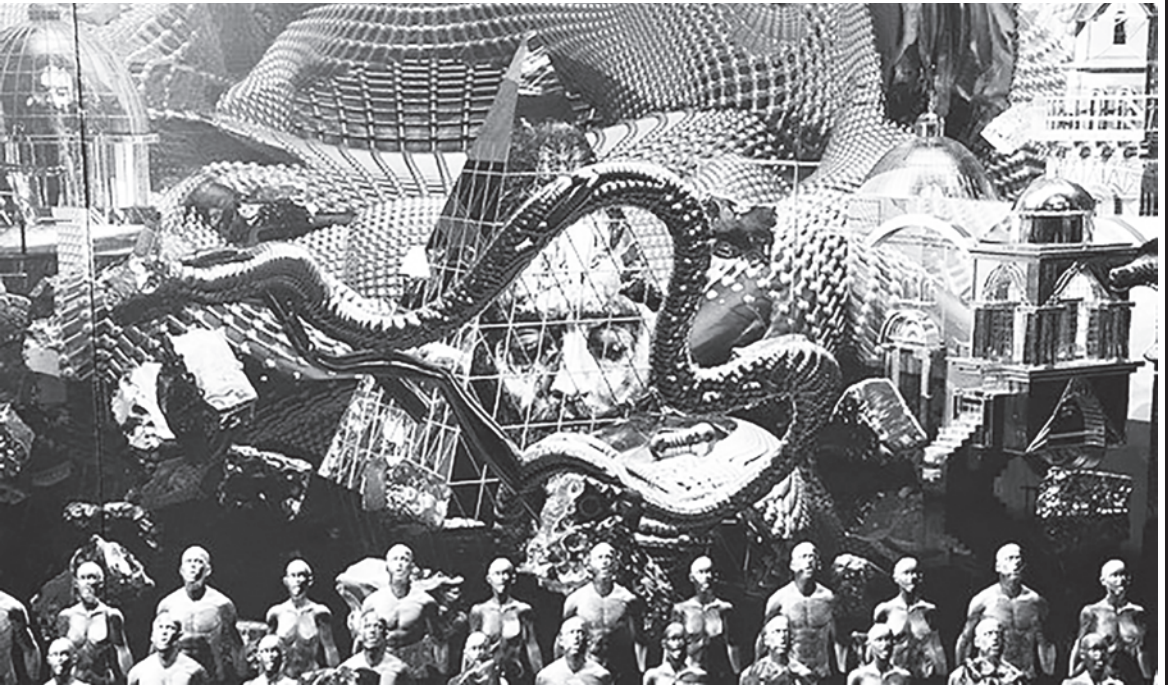
традиционной художественной культуры. Напротив, его эксперименты продолжают историю искусства, стремившегося создавать убедительные изображения и собственные реальности.

Важное место в его творчестве занимает репинское "Не ждали". Худяков переосмысливал знакомую композицию, превращая её в основу интерактивных визуальных сценариев. Исторический образ становился материалом нового художественного действия. Но продолжать традицию — не значит просто цитировать прошлое. Перенос классической картины на цифровую панель сам по себе не создаёт нового смысла. Худякова интересует, что произойдёт с произведением, если изменить условия его существования.

В цифровой среде изображение может взаимодействовать со зрителем и меняться в зависимости от восприятия. Произведение существует не только как результат, но и как процесс. Однако интерактивность не делает искусство глубже автоматически: технология расширяет набор средств, но не заменяет художественного замысла.

Другой пример — "Мария в платке" из серии "Предстояние", посвящённой библейским персонажам. Худяков использовал цифровое моделирование лиц, фотографии реальных людей и сведения о внешности исторических и религиозных персонажей.

Здесь возникает знакомое современной культуре противоречие: чем убедительнее изображение, тем легче принять его за реальность. Но визуальная достоверность не равна достоверности знания. Компьютер может создать правдоподобное лицо, однако высокое разрешение не превращает предположение в исторический факт. Цифровая живопись не отменяет старых проблем искусства, а делает их заметнее. Мы



по-прежнему пытаемся понять, где заканчивается изображение действительности и начинается её интерпретация.

МАСТЕРСКАЯ, В КОТОРОЙ СОЗДАЮТ НЕ ТОЛЬКО ИЗОБРАЖЕНИЯ

Название выставки указывает и на другую сторону творчества Худякова. Создание цифровых работ требует программирования, обработки изображений и разработки новых способов визуализации. Художник становится не только автором образа, но и участником формирования технической системы. Если в традиционной живописи инструмент обычно подчинён замыслу, то в цифровом искусстве возможности системы сами влияют на то, что можно придумать и реализовать.

Показателен проект "Отель Россия" — виртуальный замысел масштабного музея, объединяющего различные виды искусства. Связанный с образом Вавилонской башни, он переносит архитектурную фантазию в пространство, где физические ограничения перестают действовать по привычным правилам. Здесь можно создавать невозможные в реальности про-

странства и соединять несовместимые архитектурные решения.

Речь идёт не об освобождении от реальности, а о создании её альтернативных моделей. Виртуальный музей остаётся художественным пространством, даже если его стены нельзя потрогать. Но сама виртуальность не гарантирует нового содержания. Всё зависит от того, что художник хочет показать и зачем зрителю необходимо оказаться внутри созданного мира. Цифровая среда расширяет пространство возможного. Но возможное ещё не означает необходимого.

ПОСЛЕДНИЙ АКТ. КОГДА ГАСНЕТ ЭКРАН

Что останется от цифрового искусства, если убрать технический эффект? Интерактивность уже не чудо: изображения реагируют на движение, поверхности распознают прикосновения, виртуальные пространства воспроизводят физические действия. Технологии быстро устаревают, оборудование выходит из строя, форматы сменяют друг друга. Если смысл произведения исчерпывается демонстрацией технической возможности, оно рискует устареть вместе с инструментом.

Но искусство начинается там, где технология становится необходимой частью художественного высказывания. В "Глазе Ангела" взаимодействие важно не потому, что изображение реагирует на посетителя, а потому, что эта реакция заставляет человека задуматься о собственном положении. Зритель оказывается участником ситуации, в которой граница между субъектом и объектом начинает таять.

Так цифровое искусство возвращает нас к вопросам, возникшим задолго до компьютеров. Что значит смотреть и быть увиденным? Почему изображение вызывает ощущение присутствия? Почему человек ищет в искусственно созданном образе нечто большее, чем результат работы инструмента?

Худяков не даёт окончательного ответа. Возможно, искусство и не обязано разрешать все противоречия. Иногда его задача — сделать их видимыми.

Евгения НЕЧАЕВА

Иллюстрация: «Иерусалим» из цикла «Deisis / Предстояние» (центральный фрагмент панорамной композиции). Художник Константин Худяков. 2001–2004 гг.

Когда устроители желают, чтобы их выставка имела стопроцентный успех, они громко возвещают о шедевре, который все узрят, или о знакомом имени, уж точно всех будоражащем. Например, мало кто пошёл бы смотреть экспозицию "Маринисты XIX века" — разве что любители, искусствоведы и пенсионерки из "Московского долготелетия", коих привезли в планоно-бесплатном порядке, — но если поставить на афишу имя Ивана Айвазовского, уж непременно повалят ширнармассы, хоть из наследия этого мастера там окажется пара этюдов. Ровно то же проделали авторы проекта "Врубель. Рождение нового искусства", что открылся в Музее декоративного искусства этой осенью. Врубеля там на рубль, если говорить начистоту.

Концептуально выставка приурочена к 170-летию художника, и сопроводительные тексты гласят, что представлено около четырёхсот работ из коллекций Музея декоративного искусства, Русского музея, ГМИИ имени Пушкина, заповедника "Абрамцево", Нижегородского музея и частных собраний. Также сообщается, что здесь не только Врубель, но и его предшественники, современники и прочие шестидесятники — они, мол, тоже увлекались керамикой и особенно майоликой. Врубель со товарищи. Врубель как символ. Самого мастера — маловато, но он по центру. Конечно, если поименовать экспозицию "Пути

1900-й и содейал композиции для обитателей Абрамцево. Помимо того, можно увидеть и античные вазы, и средневековые опыты, и редко экспонируемую икону "Александр Невский" 1753–1765 годов из Ломоносовской мозаичной мастерской, и современные штуки — буквально с пылу с жару. Михаил Врубель — приглашение к долгой беседе. Вишенка на торте. С одной стороны, посетителя завлекли лукаво, но с другой — ничуть не разочаровали.

Сквозная линия — это созвучие ремесла и творения. Дружество Гестеста и Аполлона. Музы — и гонимый круг. Во второй половине XIX века повсюду возникли течения, связанные с теориями Gesamtkunstwerk (буквально — "единое произведение искусства") — синтеза форм, в котором элементы взаимодействуют на равноправной основе. В Германии в начале XX века процветал Deutscher Werkbund — объединение

В стране был организован Торгово-промышленный музей кустарных изделий, а подмосковное Абрамцево сделалось точкой сборки этого движения. Врубель — постоянный гость в усадьбе. Он не просто создавал майоликовые статуэтки, он живо интересовался научно-практическими вопросами, а его товарищем стал химик Пётр Ваулин. Вместе они колдовали, рисовали, экспериментировали. Поскольку все проекты Музея декоративного искусства связаны не только с эстетикой, но и с технологиями, зрителю предлагают сопроводительные тексты о том, как tandem художника с учёным выявлял свойства материалов.

Друзья-коллеги ворожили с гадузами и восстанавливали обжигом, добиваясь "перламутрового блеска", притом что современники считали это браком и неровным покрытием. Однако Врубель и Ваулин манифестировали этот приём как свежий

ним цветком на бело-эмалевой базе. Помимо работ мастера, показаны опыты XVIII века, когда эта мода пришла из Голландии.

В экспозиции можно увидеть работы Александра Головина, который тоже пробовал себя в самых разных сферах — от живописи до театральных декораций. Он ещё и автор керамического сосуда "Петух", а если точнее — братины. В интерьерный обиход вернулись и эти братины, и ендовы (так, в одной из витрин показан образец с волчьей головой), и ладьевидные ковши. Это было изысканной игрой, в коей принимали участие и художники. Серебряный век обожал маскиранность и чарующие мистификации, а потому славянские мотивы переплетались с типовой орнаментальностью модерна, и в "Петухе" — в том числе.

К слову, братина вместе с ковшами да блюдами завоевала серебряную медаль на той самой Парижской выставке 1900 года. И камин Врубеля, и утварь Головина воспринимались как воплощение мощи славянской праистории. В Европе царил культ панславизма, причём не только как идеи, но и в качестве эстетической парадигмы, и потому русское искусство неизменно вызывало фурор.

Керамическая мастерская Николая Андреева, замечательного педагога Строгановки, теоретика искусства и многогранного мастера, была экспериментальным отделением, выпускавшим авторские работы. Он, как и Врубель с Ваулиным, устраивал бесконечные пробы, соорудив для этого муфельную печь в своей лаборатории. "Тульская крестьянка" — дань всё тому же неорусскому стилю, имевшему два направления: сказочное и этнографическое. Андреев избрал второе. Меценаты, искусствоведы, художники изучали народный костюм и быт, выпускали альбомы, делали выводы — бывало, что и ошибочные. Девушка из Тульской губернии показана не Жар-птицей или ещё какой владычицею яхонтов, а такой, как есть, — в праздничном облачении, где смешаны славянские и финно-угорские элементы. Ошеломителен кокошник в виде громадного полукруга, своей цветностью сходного с радугой.

Академик Борис Рыбаков в исследованиях о языке творчества подчёркивал, что кокошник был одним из главнейших оберегов, воплощавших небесную сферу, как бы разворачивающуюся над человеком: "Идея неба. Сами названия женских головных уборов являются "птичьими": кокошник (от "кокош" — курица), кика, кичка (утка), сорока. Частые в археологическом материале головные венчики, окружающие голову, могут рассматриваться как символ кругозора — горизонта, круговой линии соприкосновения неба с землёй".

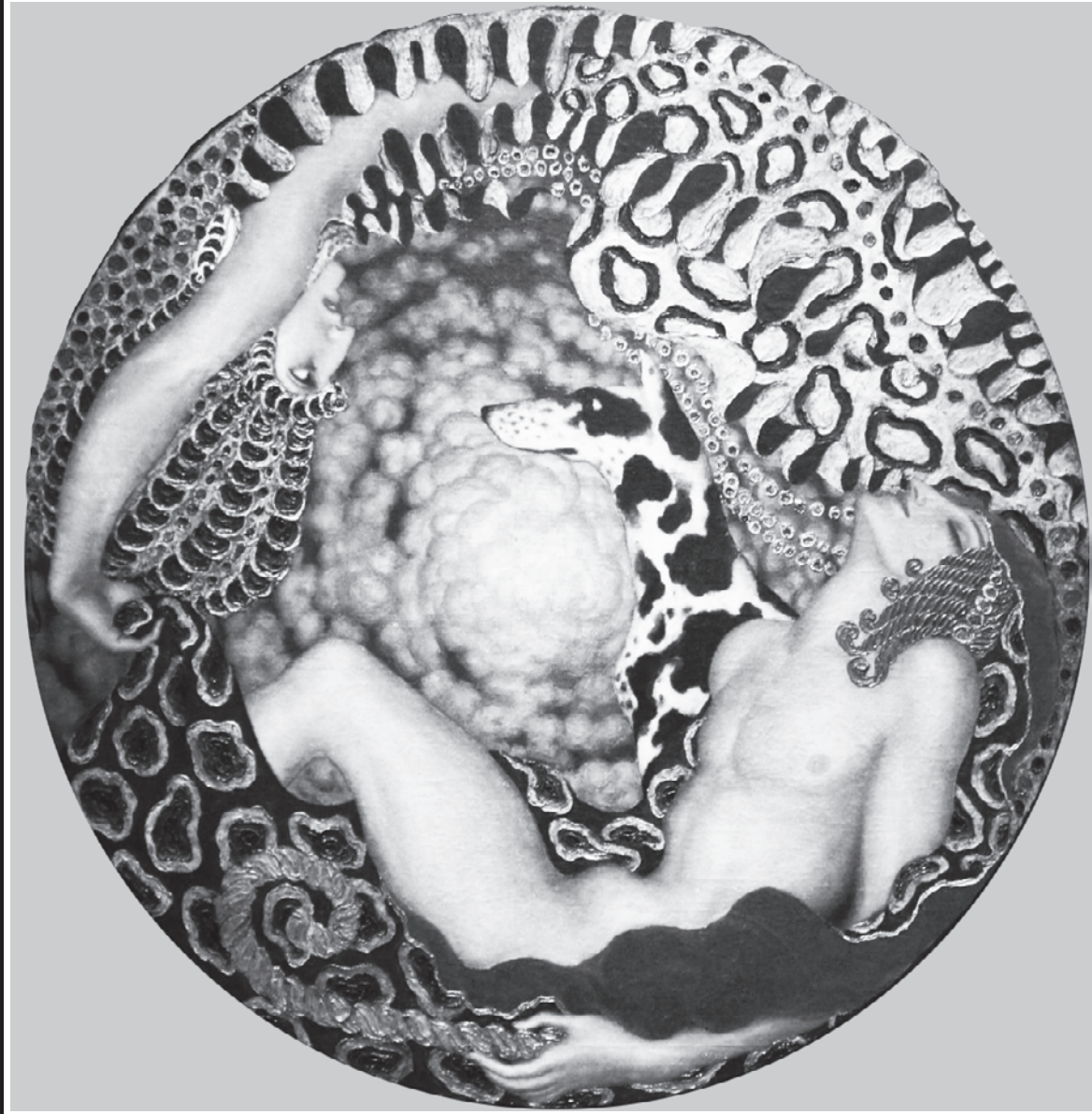
ОБРАЩЕНИЕ К АНТИЧНОСТИ — это извечная отоска по золотому сечению, совершеннее коего уже не будет, как бы ни пытался дерзновенный сапиенс. Модерн — очередное переосмысление мифологии на остроэмоциональном уровне. Зевс гневался, Торгона дику пугала, Афродита манила пранным эротизмом. Паразитильной декоративное панно "Артемиде и спящий Эндимийон", выполненное Николаем Калмаковым, увь, забытым художником.

По легенде, богиня-охотница, презиравшая плотские наслаждения, влюбилась в привлекательного юношу и наслала на него вечный сон, дабы платонически любоваться его чертами и статуей. Этот миф имеет несколько вариаций — так, в одной из них вместо Артемиды фигурирует Селена, повелительница Луны. Панно Калмакова — выпуклой полусферической формы. Персонажи находятся в странном вращении, а богиня с хищным лицом в духе "фам фатал" нависает над Эндимионом. Она словно пожирает глазами спящего красавца. Поражают цвета — интенсивные, но вовсе не кричащие.

Экспозиция широка — явлен ещё и диалог с живописцами: Павлом Филоновым, Климентом Редько и Ольгой Розановой. Картины обогащают общий замысел и прибавляют зрелищности. Не будет преувеличением сказать, что выставка роскошна, хотя имя Врубеля — это, конечно, замануха. О, да простят меня читатели за сие грубое слово!

Галина ИВАНКИНА

Иллюстрация: настенное панно-тондо «Артемиде и спящий Эндимийон». Художник Николай Калмаков. 1917 г.



керамики" или "Майолика, химия и алхимия", то не будет того эффекта!

Впрочем, выставка невероятно увлекательна. Тут не только модерн, в рамках которого трудился Врубель, но и французское Возрождение — перед нами уникальное блюдо Бернара Палисси, естествоиспытателя, химика, стеклодува и керамиста XVI века. На блюде изображены рыбы, ракушки, листья, змеи — во всей этой "биологии" сложно узнать эпоху маньеризма. Представляется, что Палисси резво скакнул этак в

живописцев, архитекторов, мастеров и предпринимателей, ставивших себе целью развитие традиционных промыслов, но с налётом художественного профессионализма. Родилось британское движение "Arts & Crafts" — "Искусства и ремёсла", — участники которого совмещали художества с ручным трудом, чем и положили начало дизайну.

Россия никогда не отставала от актуальных тенденций, а частично являла что-то своё, выходящее за рамки общего потока.