

## ПРИНЦИПЫ И ПРИЕМЫ МОДЕРНИЗМА

Н.Н. Александров

### *Пространство без гравитации.*

Проблема, с которой мы сталкиваемся на этом переходе, обозначилась в искусстве и архитектуре еще в начале XX века. О ней писал К. Малевич, фигуры которого существовали в некоем мире вне гравитации. А его ученик Эль Лисицкий рассматривал их как четырехмерные и свои проуны строил в том же безгравитационном ключе. Удивительный город Витебск породил еще и Марка Шагала, который приучал потом парижан к полетам своих влюбленных, показывая отсутствие гравитации уже в иной ипостаси.

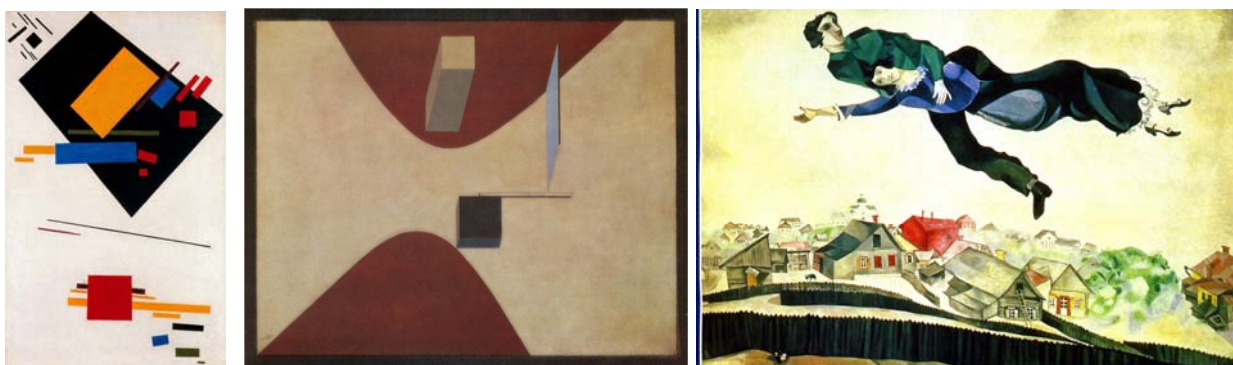


Рис. 1. Малевич, супрематизм. Лисицкий, Проун. Шагал, Влюбленные.

Конструктивисты понимали, что их объекты не только трехмерные. И потому архитекторы-рационалисты применяли во Вхутемасе-Вхутеине киносъемку архитектурных макетов, чтобы увидеть их в движении (как камера на автомобиле, прием Дзиги Вертова), и в облете (почти как на современном вертолете или как «камера на подвижной штанге»).

Когда *исчезла гравитация*, к нам постучался, впервые в истории, сам Космос. Вселенная, а не общество или даже человечество, говорила с нами из пространства этой живописи. Нам как бы вбросили извне средства, чтобы мы к ним привыкли и почувствовали *возможность невесомости, отсутствие гравитации*. В те же годы К.Э. Циолковский своими литературными трудами тематически становится рядом: он развил это поразительное чувство и в своих научных работах. Его видение тоже содержит эту *одновременность*

*всех*: масштаб Вселенной есть приближение к Богу, который *из вечности видит все и в пространстве и во времени*. Недаром он пишет Космическую Этику. С.П. Королев, познакомившийся с Циолковским и его трудами еще в юности, настолько доверял художественной интуиции учителя, что в трудных случаях и при полном отсутствии информации о поведении человека в мире без гравитации отсылал конструкторов к его работам. И ни разу не ошибся.

Но тогда исчезают не только пути гравитации, но и измеримое время: мгновенное выражает вечное. Временные и пространственные искусства начала века строят свои образы.... вне времени и пространства. Не удивительно, что у них в результате получаются символы: это язык человечества.

Говоря проще, в творчестве модернистов происходит **новая интеграция средств изображения и смена типа видения на базе нового менталитета**. Они это выражение только-только нашли, поэтому иногда от их работ возникает впечатление неуклюжих первых шагов гигантского ребенка.

### ***Отрицание системной границы.***

Важнейший момент для XX века – целенаправленное разрушение границы между внутренним и внешним, что было открыто уже в кубизме и футуризме и превратило мир в релятивный. Но одно дело – выдвинуть принцип, а другое – найти способ выражения. Вот панорама «Идущего», где этот способ был интуитивно найден в скульптуре:



*Рис. 2. Идущий. Скульптура У. Боччони.*

Скульптуры Архипенко и Мура, позже Неизвестного и Сидура – лучшие иллюстрации для выражения этой тенденции. Мы рассмотрели их в книге о циклах скульптуры в XX веке.





*Рис. 3. Работы А. Архипенко и Г. Мура. Границы внешнего и внутреннего больше нет.*

Но Буквально то же самое мы можем наблюдать у Дали, Магритта, Эрнста других сюрреалистов, которые охотно показывают внешнее сквозь «прорехи» во внутреннем, и наоборот.



*Рис. 4 . Смещение внешнего и внутреннего. Работы Дали и Магритта.*

В современном искусстве совершенно иначе это делает Ф. Инфанте.



*Рис. 5. Работы Ф. Инфанте*

### ***Прием пакета слайдов***

В свое время в упражнениях М. Коники в Сенежской студии применялся прием «наложения пакета слайдов», когда один мир виден сквозь второй – можно и через «дырки» в первом, но можно и иначе, особенно при наличии компьютеров. На этом построена половина фильмов ужасов с момента появления кино. Кстати, в современных автомобилях конструкторы выводят дисплеи с приборами прямо на окно, при этом происходит точно такое же *сложение двух слайдов*. Видимо, мы уже готовы так видеть мир.

Встречаются и вполне реалистичные композиции на основе того же приема типа «пакет слайдов»:



*Рис. 6. Живопись на основе приема «пакет слайдов».*

Пример удачного использования близкого приема как выражения многослойности (время – смыслы) – оформление Клаусом Вурманом серии «Антология Битлз». По замыслу это – рваные афиши и т.п., где на старые слои наклеивались все новые и новые, – эдакая художественная археология, очень точно соответствующая содержанию дисков и фильмов.



*Рис. 7. Клаус Вурман. Оформление серии «Антология Битлз».*

### *Принцип множественности в одном*

Главное в искусстве раннего модернизма XX века – принцип «поли», множественности в одном. Его парадоксальность состоит в отмеченном только что взаимопереходе внешнего во внутреннее, единичного человеческого во внечеловеческое, общественное. «Разложение скрипки» для кубиста есть одновременная сумма наиболее эффектных точек зрения на скрипку, возникающая при ее обходе в пространстве. А по сути, это – впечатление от одновременного созерцания ее группой, толпой, «МЫ». Группа – это «поли-», множественность, *одновременная множественность* по поводу данного объекта. Как мы увидим ниже, она есть и в футуризме (хронография движения).

Происходит расширение рамок от моментальности до жизненного пути. И вот что интересно: мы видим это у Пикассо в «Авиньонских девушках», хотя не он один применяет этот прием в то время – это был почти «бродячий» прием. Здесь стадии жизни представлены не в развертке, а одновременно – их путь уныл и конечен. Сравните это с восточным пониманием пути и его бесконечности:



*Рис. 8. П. Пикассо, Авиньонские девушки. Жизненный цикл и реинкарнации.*

На этом приеме *монтажа частей жизни* (тоже множественность в одном) построены все биографические фильмы. Будучи профессиональным битломаном, я насмотрелся их по поводу истории Битлз неимоверное количество – от документальных, до вполне художественных – это впечатляющая и интригующая история с финальным смыслом.

Очерченная здесь возможность переходить изнутри наружу и наоборот, совмещать внешнее и внутреннее, складывать миры в пакеты слайдов и панорамировать циклы жизни, приобретает в компьютере почти мистические свойства. Компьютер с мультимедиа – это уже универсальная машина для синтеза всех искусств и всех видов инструментария искусств, от рисовальных программ до не существующего нигде более компьютерного звука, пространства и т.д. Кроме прошлого, настоящего и будущего, компьютер дает набор пока что весьма упрощенных *виртуальных миров*, свойств которых человек еще явно не понимает – он играет с этими мирами и тем самым осваивает их. Но замечательный фильм «Симона» с Аль Пачино не без иронии показывает, куда ведет этот путь.

Нарастающий поток киношных антиутопий от «Газонокосильщика» до «Матрицы» и далее демонстрирует, что виртуальные игры далеко не так безобидны. Подгоняемый конкуренцией человек эпохи технологического прогресса все больше уходит внутрь этих миров – и однажды, действительно, может не вернуться оттуда. Вся надежда на пластичность человеческой психики, которую искусство XX века и его продолжения как бы подвергают техническому испытанию: сколько слоев реальности способен видеть человек одновременно, с какой частотой и скоростью эти реальности перед ним могут меняться и т.п. Встает философский вопрос о принципиальной многомерности мира и нашему переходу к восприятию иных измерений.

С нетерпением ожидаю появления нового футуризма, компьютерного или чего-то в том же роде. Старый футуризм искал нечто другое, чего сейчас художники не понимают, но чего им явно не хватает сегодня – выхода в иное, надсистемное, новое измерение видения.

Поголовое засилие на этом месте компьютерных эзотериков скорее настораживает, чем радует. Я внимательно смотрю, что они рисуют и самое главное – как они это делают. И должен сказать, что пока именно современные компьютерные «эзотерики» осуществляют просто-таки прорыв в это новое виртуальное пространство-время. Хотя чего-то им пока не хватает.

### ***Модернистический анализ хронотопа с двух сторон***

Восприятие архитектурно-пространственной композиции тоже строится как некий спектакль во времени с закономерной сменой доминант. Ее схема (напряжение кульминации, разрядка, вторая кульминация) была представлена в нашей недавней работе «О композиции» в основных вариантах для литературы, но никакого отличия для архитектуры и т.д. здесь нет – кроме используемых формальных средств. Пора учить художников, дизайнеров и архитекторов проектировать напряженную композицию вместе в пространстве и во времени.

В изобразительном поле *передача времени* решается либо как проблема связанных кадров – одновременного изображения разновременного, либо сюжетно-литературно: как проблема *знаемого* сценария – и на этой основе изображения кульминации действия. Своей спецификой обладает трехмерная скульптура, именно поэтому на материале скульптуры и сделал свои выводы Гильдербранд. Рассмотрим некоторые примеры.

Обращение к кульминации, например в Лаокооне, основывалось на том, что зрители знают контекст. Основываясь на импрессионизме, Роден советовал своим ученикам изображать не начало или конец, а точно найденную среднюю фазу и развивать ее во множественности ракурсов, что особо удавалось нашей А. Голубкиной.

Множественность ракурсов в одном умели делать и в Возрождении – обойдите кругом «Брута» Микеланджело и увидите, как меняется у него выражение лица и даже сама суть этого образа.

А. Бурдель сумел воспринять и применить эти мысли уже в своей первой известной работе «Геракл, стреляющий из лука». По ней, кстати, видно, что время передается движением (движение как презентация времени) или более комплексно – как проблема монтажа (по Пудовкину, Эйзенштейну и т.д.). Перед началом XX века проблема выражения времени в пространстве решалась в основном как проблема явного или неявного «сценария». В чистом виде литературная доминанта выражена в разных оттенках пространственного «реализма» XIX века, например у передвижников (и в размытом понятии «жанровой картины»). У импрессионистов наряду с этим был свой «сценарий цветосвета», впечатления. Это лучше всего видно в серийных работах, как у Клода Моне в «Руанском соборе».



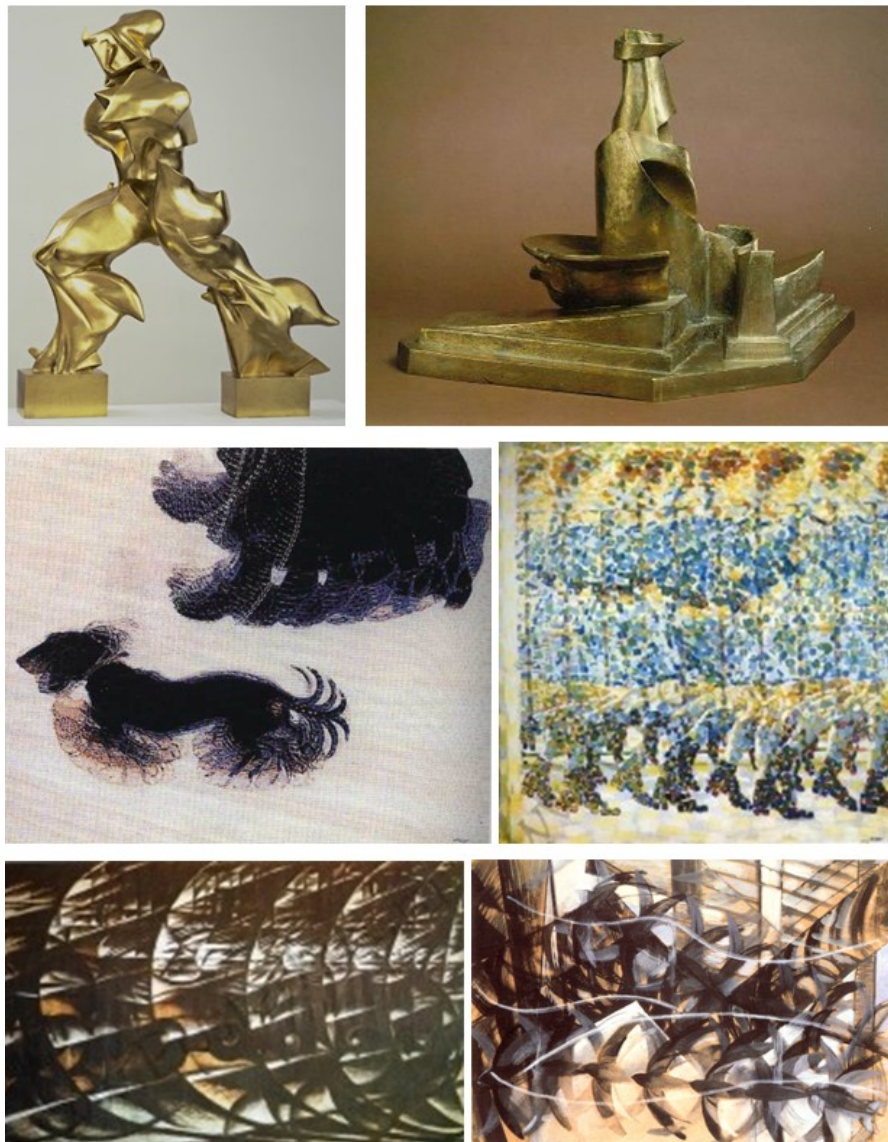
*Рис. 9. А. Бурдель. Геракл, стреляющий из лука. А. Голубкина.*

*Портрет деда (П.С. Голубкин).*

Впервые чисто экспрессивно и изобразительно проблему выражения времени в пространстве начал решать итальянский футуризм, хотя частично это встречается и в кубизме. Как мы обозначили выше, **кубизм разворачивает форму в пространстве (системная статика, в том числе равнозначность, вложенность внешнего и внутреннего), а футуризм – форму во времени (динамика системы).**



*Рис. 10. Пространственность и статика кубизма.*



*Рис. 11. Развертка и движение во времени в футуризме.*

Так же, как кубизм есть одновременность обзора в пространстве, взаимопроникновение внешнего и внутреннего, так и **футуризм** есть *представление одновременно всех этапов перемещения* (его узкое понимание) и *движения вообще* (включая сложные смысловые концепты движения и выразительной силы – это его широкое понимание).

Футуризм искал свои инварианты выражения времени и движения в статике. И нашел их в современных им поисках моментальной фотографии и хронофотографии. Работы футуристов иногда просто неотличимы от них.

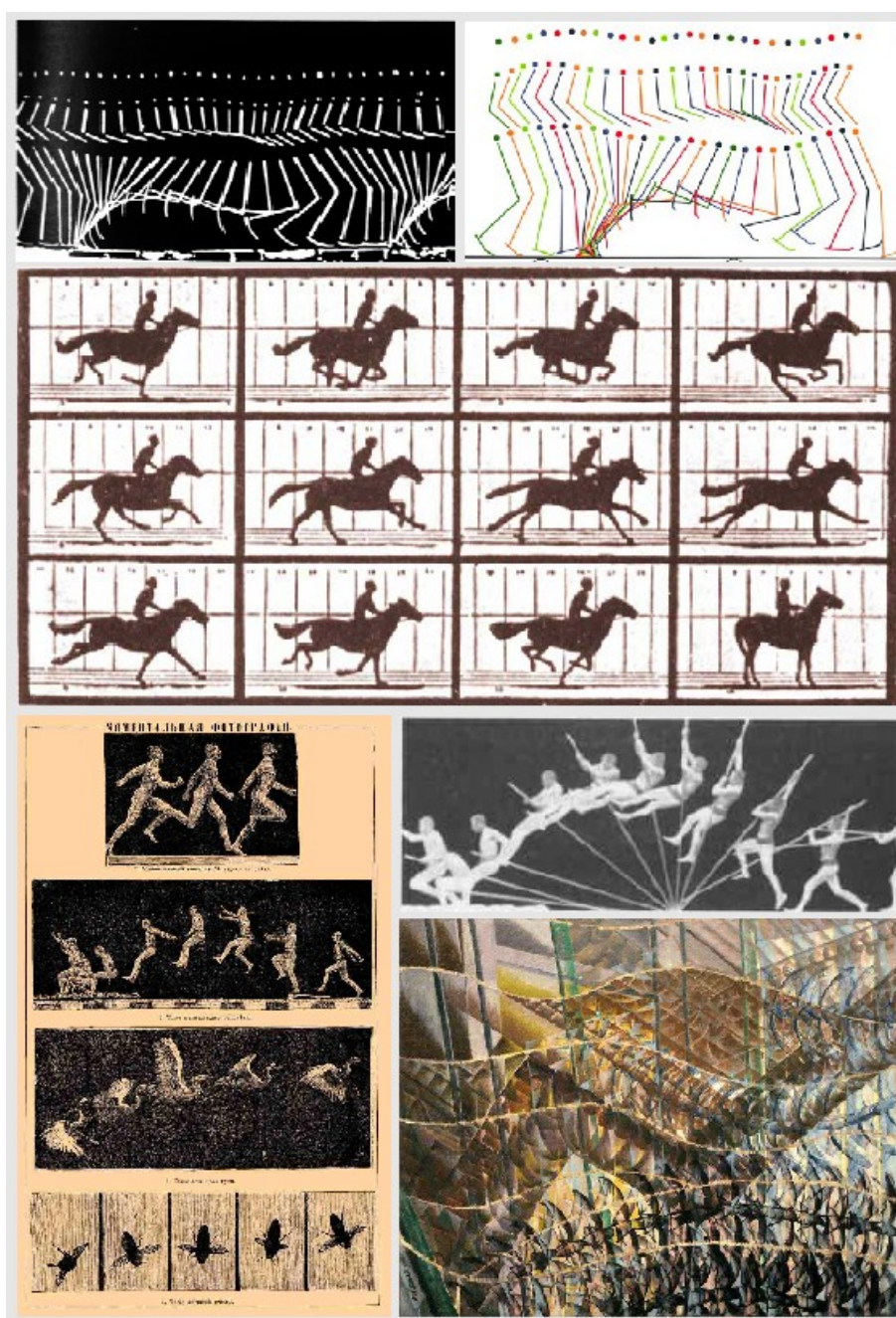


Рис. 12. Моментальная фотография и хронофотография. Футуро-картина.

Д. Балла в 1912 году пишет картину «Дама с собачкой на прогулке», где появляется «шлейф». Мы видели нечто подобное и в скульптуре Боччони «Идущий», но без развития. Зато этот прием шлейфа эксплуатируется в скульптуре сегодня, что наводит на размышления о возрождении футуризма.



*Рис. 13. Современный повтор плоского приема раннего футуризма в объеме.*

М. Ларионов в своей концепции лучизма представляет мир как световые потоки, конструкцию которых удерживают лучи. Луч условно изображался цветной линией на плоскости. Смысл живописи в лучизме понимался через приближение к истинному видению: ведь предметы видятся глазу как связка отраженных от них цветовых лучей. Поэтому лучизм стирает границы, существующие между натурой и картинной плоскостью.



*Рис. 14. Работы М. Ларионова периода лучизма.*

Идеями лучизма увлекались Наталья Гончарова, Михаил Ле-Дантю, ряд художников «Ослиного хвоста». В России по-своему развивали идею соединения всех каналов коммуникации: живописи, поэзии, музыки. Вообще в своих опытах именно русские футуристы пытались достичь до первооснов искусства, до уровня «праязыка», в котором еще нет слов, но есть лишь сгустки идей, ощущений и эмоций, взять хотя бы Велимира Хлебникова.

А пока рассмотрим работы перечисленной группы молодых художников, которые многим обязаны лучизму и развили его каждый по своему. Кстати, одна из историй этого времени о забытом прорыве Баранова-Росине очень уж показательна, мы говорим о ней подробнее в теме о кинетическом искусстве.



*Рис. 15. Работы Н. Гончаровой, М. Ле Дантю, В. Баранова-Росине.*

\* \* \*

И в кубизме, и футуризме, двух течениях искусства рубежа веков, так повлиявших на весь последующий модернизм, есть отчетливое понимание возможности переходов хроноса в топос и обратно. Это буквально сквозит в декларациях художников и их текстах.

В науке того же периода истории теория относительности А. Эйнштейна вела к тем же следствиям по отношению к физическому миру. И по сей день эти три явления культуры – кубизм, футуризм и теория относительности – примерно одинаково не понимаются и не принимаются массово, а ведь прошел уже почти целый век. Чего удивляться: культура статического типа преобладала 15 тысячелетий, а динамическая – всего век. И потом релятивизм футурошоков так противен человеческому естеству, всем хочется жить в стабильном, медленно меняющемся мире – но он невозможен, меняются даже первобытные устои аборигенов. Весь вопрос оказывается в скорости изменений. И в нынешнем поколении уже есть те, кто живет новым лозунгом: «всегда хотеть меняться», «любить перемены».

Прочие приемы футуризма, типа столкновения одновременных и разномасштабных событий, в итоге приведут к технике коллажа. Она несколько шокировала в 20-х ввиду новизны, на нее возлагались большие надежды даже в 60-х, но ничего особенно выдающегося из этого не вышло. Просто приме стал массовым, его теперь могут использовать все. А главное – он читается всеми и незаметно вошел в арсенал нашего культурного зрения.

Инварианты выражения времени вскоре найдет кино – ему это органично, хотя кино как искусство до сих пор не поднялось до выразительно-смысловых поисков футуризма. Но пару раз пробовало. В компьютерном искусстве такого уровня тоже пока нет, да и задача такая не никем не ставится. С нетерпением ожидаю новейшего футуризма, футуризм искал нечто другое, чего сейчас художники не понимают, но чего им явно не хватает – выхода в иное, надсистемное, измерение видения. Оно же и есть четвертое, по определению.