

Искусство периферии

«В одном из рассказов Довлатова есть эпизод, где он описывает знакомство с женой. Он смотрит на нее, в чем-то признается и говорит нежное, а потом поднимает голову и видит надпись на стене – «хуй».

У меня была картина: нарисована панда с бамбуком и слово «хуй». Рядом на стене я выводил эту надпись разными способами и шифрами, чтоб ее нельзя было узнать. Около 50 вариантов получилось – орнаменты, иероглифы и т.д.

Когда мастерскую развалили, только этот кусок стены и остался».

(Юрий Лешуков, художественная группа «Новое провинциальное искусство»)

История имеет свою географию и свой ландшафт. Она похожа не столько на цельный материк, сколько на набор островов. На каждом таком острове-периоде есть свой памятник, своя личность и событие, выстраивающие вокруг себя миф данного времени. Такая монументальная структура истории влияет и на восприятие пространства, которое существует там, где есть памятники. Ценными и значимыми местами становятся только те острова, где есть монументы. Переходы между ними выпадают из взора и властей, и самих людей.

История полтавского искусства также состоит из пробелов и дискретных островков исторических периодов. Конечно, наиболее известным является миф о событии Полтавской битвы, потом – о Гоголе, Котляревском и т.д. по степени важности. В советское время вырос миф о «колысковой» украинской народности, который тиражируется и сегодня. Правда, уже истощившись и превратившись в отборнейший китч.

Некоторая альтернатива появляется сейчас, когда возможность отстраненного взгляда угадывает родившийся новый культурный миф, принципы которого противоположны стратегиям монументализма. Обилие художественных, литературных, музыкальных тусовок в 90-е и их активное плотное сожительство и общение, неизбежное в маленьком городе, породило отдельную вселенную со своими героями и подлецами, со своим искусством, философией, поэзией, музыкой.



Этот миф достаточно подробно описан и разработан и сегодня пришло время его систематизации. Первым этапом в описании визуальной культуры периода было открытие выставки «ДуСт: неформальное искусство 90-х» в полтавской галерее Jump. В процессе предшествовавших расследований и экскурсов по подвалам и чердакам оказалось, что за специфичностью философии и искусства периода 90-х стоят интересные структуры и подходы, а вернее, образ жизни.

Основной идеей 90-х можно назвать поиск выхода, новых дверей и складок реальности. Люди разделялись на две категории: одни живут в «реале» – так называемом настоящем мире с грязными подъездами, работой в конторе, цикличностью и т.д.; другие живут в сновидении. Для них за каждым объектом повседневного мира открывается еще целая вселенная, как в скульптуре Сальвадора Дали «Венера Милосская с ящиками» из привычного образа появляется еще что-то (сравнение участника движения Владимира Гапончука).



Такой исход из «реала» (термин тусовки – «повседневный мир») был вызван рядом вполне классических причин для того периода по всему постсоветскому пространству: политическая причина – уход от упорядоченного, контролируемого, рационального мира государства и

одобряемой линии мышления в различные подворотни сознания; химическая – опыты с психоактивными веществами; культурная – увлечение Кастанедой, философиями нью-эйджа.

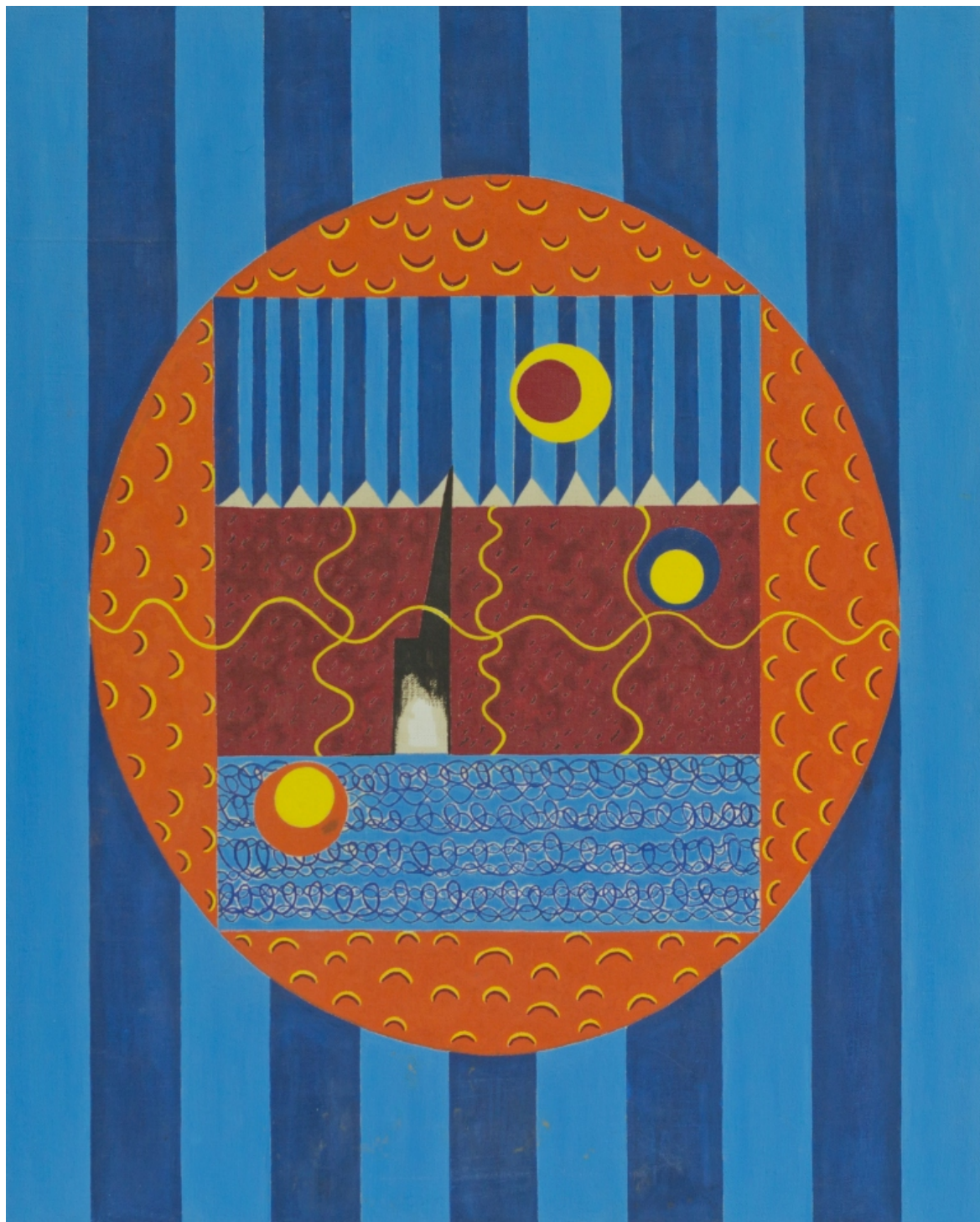
Они накладывались друг на друга и переплетались, в результате чего сформировалось два круга художников с разными тактиками решения проблемы «реала»: у одних это был выход в параллельные миры через мистику, сновидение и иллюзию; у других – деконструкция уже существующего социально-политического пространства через наложение новых интерпретаций, доведения их до абсурда, иронии. Однако несмотря на подобные различия в основе обоих явлений лежал принцип создания своей сети, будь она набором мистических озарений или сочетанием художественных приемов.

Дополнительными «ящиками» они усеяли и окутали всю привычную стройную систему восприятия мира, внедрились в генетический код местной реальности. К примеру, история художественных поисков началась с легенды о том, как Гога (Игорь Глазунов) приехал из Питера, откуда привез благую весть о том, что миллионер Костаки покупает произведения русского авангарда.



Истинность данной вести – не в соответствии действительности, ведь Костаки умер еще в 91 году, но в том событии и импульсе, которые она запустила для целого круга художников. Для местных художественных кругов это стало вызовом, на который непременно надо было ответить. Обнадеженные верой в существующий спрос на авангардное искусство, они принялись за активное создание того самого «авангарда», который в коллекцию Костаки так и не попал, но создал целый период в локальной истории и только сейчас начал расходиться по частным коллекциям в Украине.

Из общего потока воспоминаний и историй вычислить, какие именно работы были созданы в тот период, не представляется возможным. Точно известно, что именно тогда была написана легендарная серия «Памяти несуществовавших цивилизаций» Юры Головни. Из 12 работ до нас дошла лишь одна.



Часть полотен Юры Головни была отдана Сергею Звенигородскому (Марио) на покраску и повторное использование. Вероятно, где-то под одной из работ Марио есть еще одна из серии «Памяти несуществовавших цивилизаций».



Сама история с Костаки уже задала определенный вектор движения. В итоге полуправдивые сказания (в 90-е их называли «телегами»), фальшивые биографии, вымышленные имена, особое внимание к снам, мистическим озарениям создали отдельную сеть и орнамент существования. Они развивались рядом с «реалом», открывались за ним, окутывали его и двигались параллельно.

Орнаментальная конфигурация новых миров, т.е. создание структур без единого центра, основной идеологии и даже носителя, означала невозможность выхода из этого лабиринта и вообще, отсутствие внешнего пространства, куда можно выйти. Изначальное разделение на «реал» и «сон» тоже трансформируется, поскольку «реала» как такового попросту нет. Он является одним из ответвлений общего орнамента и обширной сети параллельных миров.

Искусство пришло к осознанию постоянной текучести и зыбкости как самих произведений, их содержаний, форм, так и авторов, которые все скрывались за несколькими псевдонимами (Владимир Гапончук – Гапон – Коля Янн – Фердинанд Мугабе; Сергей Звенигородский – Мефодий Подольский – Звеня – Марио). Произведение превращалось в некоторую эфемерную сущность, которая могла быть воплощена в любом материале, могла быть покрашена, отдана другому художнику и стать основой для следующего слоя (как случилось с большинством картин Юры Головни). Огромное количество работ дарилось, уничтожалось и пропивалось, что также может рассматриваться отдельным симптомом восприятия искусства как процесса, события, для которого конечный результат в виде материального произведения не

так уж и важен. Многие произведения дошли лишь в воспоминаниях и пересказах, что тоже нельзя считать их потерей, скорее, вполне логичным развитием сюжета.

Для одной из выставок фонда Сороса художник Алексей Мартынов (Чака Бака) написал серию больших портретов индейских вождей. Их имена были подписаны двоичным кодом, что символизировало их доступность нам только в виде информации, в виде кодов.

По рассказам, серия оказалась довольно удачной и впечатляющей. Но по завершению последних работ, в одну из ночей художнику во сне явились все изображенные вожди. Они порекомендовали отказаться от выставки – на утро Чака уничтожил всю серию.

Работа создавалась, показывалась несколько приближенным и уничтожалась, она оставалась как послевкусие и идеальный миф, после чего надо было браться за следующую. Орнамент ведь – это постоянное повторение того же самого, это ритмы и циклы, в которых тем не менее происходит переименование уже сказанного и его интерпретация, благодаря чему в структуру постоянно входит нечто новое. Орнамент ценен сам по себе, возможностью вечного движения в нем и постоянного пребывания, поэтому он толерантен ко всему иному. По большому счету, для него и не существует ничего чужого или инородного – он способен апроприировать все что угодно, любой новый образ ввести в уже созданную сеть, найти ему там место, обвить нужными завитками и сделать частью себя.



Подобный рисунок жизни вступил в противоборство с ситуацией культуры в городе, которая ориентируется не на текучесть и вольность орнамента, но на жесткую вертикаль памятника, структурирующую пространство и задающую соответствующую фигуру поведения – восхищение и прославление.

Эта система дублируется в самой структуре города, сосредоточенной вокруг одного

монумента и одной площади, где, в принципе, эта структура наиболее видна и проявлена. Она постепенно размывается, уходя вглубь города, или вернее уже к его окраинам, поскольку для такой ориентированной на одну точку системы все остальное является периферией.

Основная структура в некоторых местах дополняется еще отдельными монументами, но все равно остается безразличной к пространству между ними. Полностью его игнорируя и устанавливая матрицу восприятия пространства только через монументализацию, она оставляет окружающие места лишь полупоглощенными землей нереализованными возможностями.

Эта пространственная модель повторяется и в мифологии города, и в культурной политике, которые строятся на принципе циклического прославления пары событий и фигур и не предоставляют никакого движения и ничего нового.



Еще в период 90-х такая однобокость привела к недопониманию между художниками из группы «Новое провинциальное искусство» и мэром города, которому такое название категорически не понравилось. Однако понятие «провинция», даже не учитывая его геополитической коннотации, отражает характер направленности творчества того периода. Ведь децентрализованная структура орнамента полностью состоит из провинции и периферии, исключая любые центростремительные потуги.

Конечно, столь активное противостояние структуры памятника и структуры орнамента затихло после вспышки 90-х и актуализировалось только сейчас, когда встал вопрос о том, как долго могут длиться некоторые истории и зачем, к примеру, Полтаве сегодня называться «городом русской славы» и нет ли здесь еще какой-то славы, альтернативы. За проблемой отдельных памятников возникает вопрос самого принципа монументализации, который не обладает достаточной гибкостью для существования в сетевом обществе, где все слишком быстро теряет актуальность.