О.Н. ПОВАРОВА
Начальник управления кадров Федерального государственного бюджетного учреждения «Российская академия художеств»
e-mail: povarova.o@rah.ru

O.N. POVAROVA
Head of the Personnel Department of the Federal State Budgetary Institution «Russian Academy of Arts»
e-mail: povarova.o@rah.ru

КОНСТАНТИН ХУДЯКОВ: «ГЛАЗ АНГЕЛА» — РАЗМЫШЛЕНИЯ О НЕБЕСНОМ И ОБЫДЕННОМ

KONSTANTIN KHUDYAKOV: «ANGEL'S EYE» — REFLECTIONS ON THE HEAVENLY AND ORDINARY

В работе анализируется интерактивная инсталляция «Глаз Ангела» одного из отечественных первопроходцев в освоении цифровых технологий в изобразительном искусстве К. Худякова. Автор статьи указывает, как привлекаемые художником новые выразительные средства дают художнику возможность вовлечения зрителя в процесс взаимодействия с художественным объектом, реализуя извечную мечту о взаимодействии произведения и зрителя.

The paper analyzes the interactive installation «Angel's Eye» by one of the Russian pioneers in the development of digital technologies in the visual arts, K. Khudyakov. The author of the article points out how the new means of expression attracted by the artist give the artist the opportunity to involve the viewer in the process of interaction with the artistic object, realizing the eternal dream of interaction between the work and the viewer.

Ключевые слова: цифровое искусство, образ, интерактивность, инсталляция, «Глаз Ангела», К. Худяков.
Keywords: digital art, image, interactivity, installation, «Angel's Eye», K. Khudyakov.

Как утверждают современные искусствоведы, «единственно верным и технологически оправданным сценарием развития современного реализма является его изучение стремительно развивающихся цифровых миров и поиск адекватного этой задаче визуального языка» [1, с. 3].

Искусство последних десятилетий демонстрирует впечатляющий опыт внедрения цифровых технологий в изобразительное искусство, которые способствуют появлению новых средств художественной выразительности и способов художественного самовыражения и отражаются в ярком акцентировании визуально-зрелищного аспекта художественных форм. Дигитальные произведения искусства становятся не просто объектом наблюдения, но средой, в которой зритель непосредственно вовлекается в художественное действо: использование новейших технологий позволяет художнику предложить зрителю бесконечное множество сценариев общения с работой, из пассивной воспринимающей стороны стать соавтором мастера [2].

Один из первых отечественных экспериментаторов в области цифрового искусства Константин Худяков получил широкую известность и признание благодаря своим опытам в постижении художественных возможностей 3D пространства, по созданию «дополнительной реальности» и освоению новаторской художественной формы «мультитач-арт» и цифровых стерео-зеркал. О Худякове принято говорить — «пионер высокотехнологичного искусства», «хедлайнер digital art». Верно и то, что цифровое в этих произведениях даже для внимательного зрителя затмевает образное [3].

Константин Васильевич Худяков родился 2 января 1945 года в селе Царевщина Саратовской области в семье учителей, закончил Московский архитектурный институт (МАРХИ) в 1971 году. Учась в институте, увлекся живописью — особенно экспериментами с наследием авангарда и модернизма, уводившего начинающего художника за пределы традиций советского реализма. После окончания института был распределен в качестве главного художника в Центральный музей В.И. Ленина. Впрочем, это не помешало ему участвовать в диссидентских живописных выставках в подвалах Горкома графиков в Москве на Малой Грузинской, 28 — на «островке творческой свободы» художников-нонконформистов, мечтавших творить вне рамок соцреализма. К концу 1990-х годов Худяков полностью переключился на искусство с применением цифровых технологий, став лидером в российском искусстве высоких

технологий, художником, находящимся в поисках новейших инструментов, осваивающим самые прогрессивные прикладные программы и новейшую техническую аппаратуру. Говоря о цифровых выставках Худякова, можно назвать проекты «Я кликаю, следовательно, существую», 2004 г. (ART DIGITAL, Международная первая московская биеннале современного искусства); «Оцифрованная любовь», 2005 г. (там же, Центр современной культуры М'АРС, Москва); проект «Hotel Russia», 2006 г. (включающий экспозиции «Омут», «Прощание славянки», «Новый русский шрифт» и др., М'АРС, Москва); «ВЕРЮ!», 2007 г. (Центр современного искусства «Винзавод»); «Новый ангеларий», 2007 г. (Московский музей современного искусства, далее — ММСИ); Мультитач-артпанель «Утро стрелецкой казни», «Глаз Ангела», «Не ждали», 2009 г. (Пермский музей современного искусства); «Предстояние / Deisis», 2009 г. (Государственная Третьяковская галерея, Усольский историко-архитектурный музей, Пермский край); «Происхождение Дарвина», 2009 г. (Государственный Дарвиновский музей, Москва); «Искусство высокого разрешения», 2010 г. (ММСИ); «Искусство глубокого погружения», 2014–15 г. (ММСИ); «Восточный экспресс», 2015; «Цифровое зазеркалье 1.0, 2.0», 2016 (галерея «Нагорная», Москва) и др.

Если говорить о цифровом искусстве Худякова в целом, то, при его видимом разнообразии, демонстрируемой многозначности, можно сделать вывод о мощной академической подготовке художника, его обращении к мотивам русской истории и культуры, что обусловлено как фундаментальным культурным багажом, так и жизненным опытом, связанным с анализом различных политических обстоятельств. Кроме того, налицо очевидные философские мотивы, столь важные для современного искусства, отражающего противоречивый процесс глобализации мира [4]. Также следует отметить отказ от системы традиционных этических координат, приводящий к злободневным, неудобным и провокативным вопросам, свойственным современному искусству [5]. Этот своеобразный иммoрализм выражает состояние острого социального и нравственного напряжения, беспокойства, невольным виновником которых становится сам художник, ведущий беспощадную борьбу за сохранение некоего идеального мироустройства, где нет места несправедливости. Критики отмечают ясную и даже жесткую систематизацию художественного мировоззрения Худякова, напоминающего об особенном «взгляде архитектора-практика», профессионально реализовавше-

го целый ряд своих проектов еще в советском прошлом. Помимо того, важной составляющей образного строя его произведений становится традиционный постмодернистский дискурс, апелляция к наследию (с его решительным переосмыслением). Так, например, по мнению одного из критиков, анализирующих произведения мастера, «давящий, назойливый магнетизм персонажей и многослойные сюжеты вплавлены в жестчайшую схему — геометрическую. Переизбыточность ювелирно втиснута в базовую минималистскую структуру, словно вступая с ней в брань, словно проверяя ее на прочность, на растяжение» [6]. Вместе с тем, как справедливо отмечает современный искусствовед С. Попов, за технологическими экспериментами Худякова стоит «авторская инверсия агрессивной визуальности современной индустрии развлечений. Зрителю предстоят невозможные, казалось бы, в своей спектакулярности «антиблокбастеры», в которых интеллектуальная нищета массовой культуры беспощадно критикуется с ее же технологической платформы» [7, с. 4]. Примером такого рода критики и, вместе с тем, столь же ярким образцом укоренности в освященных веками пластических ценностях искусства прошлого является интерактивная картина Худякова «Глаз Ангела» (3 х 10 м, 2011 г.).

В этом произведении Худяков впервые в отечественном искусстве обращается к новому формату произведения, представляющему собой интерактивный экран высокого разрешения с авторским контентом, использующим тысячи файлов в их бесконечном разнообразии и невероятных сочетаниях.

Поводом для создания картины «Глаз Ангела» послужили многочисленные наблюдения, приведшие к цифровой макросъемке невероятных по структуре и физиологии глаз насекомых и людей. В основе замысла картины — созданная автором трехмерная модель глаза человека. Так, в результате различных обработок, трансформаций, использования зеркальных и авторских пейзажных текстур в программе Cinema 4-D появилась базовая модель «Глаза Ангела». В дальнейшем художник приступает к созданию на основе этого опыта различных по формату и технологиям произведений на тему «Глаза Ангела».

Интерактивные свойства художественного произведения «Глаз Ангела» радикально меняют роль зрителя, выводя его на путь активного взаимодействия: из безмолвного наблюдателя, созерцающего произведения художника, зритель превращается в соучастника действий, кото-

рыми «заряжена» картина. Для интерактивного художественного произведения, каковым и является работа «Глаз Ангела», взаимодействие со зрителем — непременное условие существования. Именно зрителю автор предоставляет возможность «оживления» своего творения. При этом опыт общения с произведением искусства становится реальностью, своего рода игрой, увлекательным аттракционом, легким и в то же время очень эффективным и убедительным способом познания. Эффект присутствия и даже игровая ситуация как бы вовлекают зрителя, помогая стереть несокрушимый барьер между пространством картины и реальностью, позволяя зрителю стать соавтором произведения искусства.

В 2011 году в Центре современного искусства M'ARC был продемонстрирован очередной вариант описанной нами выше интерактивной инсталляции «Глаз Ангела» с использованием видеопроекторов и компьютеров, созданный Константином Худяковым в соавторстве с молодыми художниками Яном Калнберзиным и Евгением Афониным. В данном случае инсталляции придали грандиозный масштаб, составив ее из трех интерактивных картин (размеры 3 х 10 м) так, что огромный «Глаз», напоминающий, быть может, «божественное око», был вытянут по периметру выставочного зала. Цифровое «всевидящее око», которое внимательно «следит» за зрителем, вступает с ним в непосредственный контакт, реагируя на каждое движение посетителя. Таким образом создается ощущение встречи с чем-то потусторонним, метафизическим, незримо скрывающимся за цифровой оболочкой. Инсталляция тотально включает каждого зрителя в свои виртуальные объятия. Каждый очутившийся внутри этого зала буквально погружался в атмосферу произведения, становясь частью инсталляции, ощущая на себе пристальный и завораживающий взгляд.

«Глаз Ангела» легко и непредсказуемо реагирует на действия зрителя. В этом странном объекте будто бы скрыт созданный художником бесконечный и непостижимый мир. Это и интерактивное зазеркалье, и, одновременно, рефлексия происходящего в режиме реального времени.

Кажется, нередко у зрителя, созерцающего это творение, возникает вопрос — возможно ли его отнести к изобразительному искусству? По мнению самого Худякова, ответ, безусловно, положительный, с той лишь разницей, что, в отличие от живописца, наш творец сочетает в себе и художника, и режиссера, и оператора, и программиста, и даже ученого-исследователя — философа и социолога.

Создавая варианты картины «Глаз Ангела» в формате стерео-лайт-панелей, художник Константин Худяков словно воссоздает реальный трехмерный объем, форсируя пространственную глубину, во многом — благодаря взаимодействию с инженером Алексеем Горяевым.

Со слов Худякова, работа с мотивом «Глаз Ангела» еще не завершена. Бесконечно развивающиеся цифровые возможности и талант автора, как кажется, делают эту работу поистине неисчерпаемой. «Художественные стили и шедевры прошлого обладают высокой ценностью и вполне могут являться источниками вдохновения, — писал Константин Худяков. — Но я уверен в том, что с подобным вдохновением надо обращаться очень осторожно, так как оно может повести по ложному пути. Художник должен доверяться чувству времени; времени, которое, как известно, состоит из прошлого, настоящего, и будущего. В глубине души я, по всей видимости, футурист» [8].

В заключение хотелось бы привести крылатую фразу известного австрийского композитора Густава Малера (1860–1911): «Традиция — это передача огня, а не поклонение пеплу». Кажется, будто в этих словах музыкального гения и заключается творческое кредо Константина Худякова!

Примечания:

1. *Гаврилин К.Н.* Виртуальный реализм 1.0. Инновационные технологии в изобразительном искусстве: каталог, приуроченный одноименной выставке. Альбом. — М., 2018. — 116 с.: ил. — С. 2–5.

2. *Гаврилин К.Н., Кошелев Г.К.* Вступительная статья // Искусство глубокого погружения: Константин Худяков: каталог. — М., 2014. — С. 5–6.

3. *Попов С.* Визионер последней истины. — URL:http://www.tcxp.ru/articles/vizioner-posledney-istiny-sergey-popov-o-konstantine-hudyakove (дата обращения: 16.12.2020).

4. *Гаврилин К.Н., Кошелев Г.К.* Константин Худяков: каталог, приуроченный к выставке «Цифровое зазеркалье». — М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — С. 34–36.

5. *Гаврилин К.Н.* Восточный экспресс // Как жить вместе? Взгляд из центра города в самом сердце острова Евразия: каталог VI Московской биеннале современного искусства. — М.: Институт проблем современного искусства, 2015. — С. 200–203.

6. *Попов С.* Визионер последней истины. — URL:http://www.tcxp.ru/articles/vizioner-posledney-istiny-sergey-popov-o-konstantine-hudyakove (дата обращения: 16.12.2020).

7. *Гаврилин К.Н.* Виртуальный реализм 1.0. Инновационные технологии в изобразительном искусстве: каталог, приуроченный одноименной выставке. Альбом. — М., 2018. — 116 с.: ил. — С. 2–5.

8. Худяков, Константин Васильевич. — URL:https://ru.wikipedia.org/wiki/Худяков,_Константин_Васильевич (дата обращения: 14.09.2020).