10. *Cardinal R.* Catalogue to Outsiders exhibition. L., 1979.
11. *Cardinal R.* Outsider Art. L., 1972.
12. *Danto A.* The End of Art: A Philosophical Defense // History and Theory. 1998. Vol. 37, № 4. P. 127–143.
13. *Maclagan D.* Outsider Art. From the Margins to the Marketplace. L., 2009.
14. *Nancy J.-L.* Introduction // Who Comes After the Subject? N. Y. ; L., 1991. P. 1–9.
15. Outsider Art // Visual Art Encyclopedia [Electronic resource]. URL: http://www.visual-arts-cork.com/definitions/outsider-art.htm (accessed: 25.11.2018).
16. *Peirce C. S.* Nomenclature and Divisions of Triadic Relations, as Far as They Are Determined // Essential Peirce. Vol. 2. Bloomington, 1998. P. 289–299.
17. What is Outsider Art? // Raw Vision [Electronic resource]. URL: http://rawvision.com/about/what-is-outsider-art (accessed: 25.11.2018).
18. *Zourabichvili F.* Deleuze. Une philosophie de l'événement. P., 1994.

Рукопись поступила в редакцию 29 ноября 2018 г.

УДК 7.038.55 + 7.017.9

А. М. Орлова

ТОТАЛЬНАЯ ИНСТАЛЛЯЦИЯ КАК УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЙ TROMPE-L'ŒIL

В статье сравниваются такая форма современного визуального искусства, как тотальная инсталляция, и жанр trompe-l'œil. По мнению автора, тромплей является одним из значимых предпосылок инсталляции, поскольку многие работы современных художников, работающих с этой формой, унаследовали некоторые элементы «обманки». На примере росписей Андреа Мантеньи в Камере дельи Спози рассматриваются заимствования таких принципов тромплей, как эстетика обмана, создание иллюзорной реальности, оформления VR-инсталляции как тотальной «обманки» на примерах работ И. Кабакова, И. Наховой, Я. Кусамы, Д. Намдакова.

К л ю ч е в ы е с л о в а: инсталляция, тотальная инсталляция, «обманка», тромплей, погружение, пластика.

Художественная инсталляция — одна из передовых форм современного искусства на сегодняшний день, так как синтетическая мультидисциплинарная природа инсталляции отвечает потребностям современных авторов. То есть инсталляционные работы предполагают совокупное взаимодействие со зрителем, что, например, в прошлую эпоху было присуще архитектурным комплексам, а также культовой архитектуре.

Традиции инсталляции базируются на эстетических взглядах и философских размышлениях Марселя Дюшана, Лучо Фонтана, Нам Джун Пайка, Йозефа Бойса, Билла Виолы, Джозефа Кошута, Андрея Монастырского, Вальтера Беньямина, Ролана Барта, Василия Кандинского, Казимира Малевича, Маршала МакЛюэна, Бориса Гройса и многих других художников, философов и исследователей. При

© Орлова А. М., 2019

этом стоит отметить, что предпосылки зарождения инсталляции многие представители современной художественной культуры находят в образцах классического искусства. Виталий Комар и Александр Меламид считают наскальную живопись в комплексе с костром, горящим в пещере, и шаманскими действиями, которые там могли происходить, точкой отсчета формирования художественной инсталляции. Майкл Раш в своем исследовании «New Media in Art» («Новые медиа в искусстве») [8] говорит о том, что Изенгеймский алтарь и алтарная структура вообще являются прообразом инсталляции. Даже византолог, академик РАХ А. М. Лидов [4] в одном из своих интервью высказывал мнение о том, что византийский храм устроен как инсталляция. То есть у инсталляционной формы была достаточно плодородная почва для формирования. В рамках данной статьи будет рассмотрено использование эстетики *trompe-l'œil* (фр. «обман зрения», в русском языке это явление чаще называется «обманкой» или тромплеем) в тотальных инсталляциях.

Чтобы сравнить оба явления, стоит дать небольшую историческую справку о том, что такое «обманка» и какова ее функция в изобразительном искусстве.

Многие исследователи отмечают, что тромплей — это технический прием, целью которого является создание оптической иллюзии, где изображаемый объект находится в трехмерном измерении. А. А. Меркель пишет, что тромплей — «иллюзия, созданная живописными средствами и призванная прельщать и вводить зрителей в заблуждение» [5, *222*]. По сути, это явление можно назвать одним из ранних прецедентов попытки выхода из картинной плоскости. К примерам такого рода монументальной и станковой живописи можно причислить античные мозаики, выполненные в стиле «неприбранный пол», фрески А. Мантенья в Камере дельи Спози (ок. 1470), ванитас К. Гизбретса, «Убегая от критики» П. Боррель дель Касо (1874). Конечно, художественный подход к выполнению данных произведений позднее будет свойствен гиперреализму, но эстетика обмана, розыгрыша, погружения в другую реальность также была унаследована и инсталляцией.

Инсталляцию можно определить как мультидисциплинарную художественную практику, входящую в состав системы пластических искусств. Стилевыми особенностями инсталляции являются включение зрителя в тело работы, сложносоставленность, необходимость погружения в произведение искусства, а также концептуальная составляющая. На данный момент в инсталляции можно выделить несколько основных видов. По экспозиционному характеру: камерная и тотальная; по степени взаимодействия со зрителем: инсталляция действия (интерактивная или партисипативная) и наблюдения (не подразумевает зрительского участия); по использованию средств художественного выражения — медиумов: объектная, графическая или живописная, световая, фото, видео, медиа, саунд, VR (виртуальная реальность) и т. д.

Тотальная инсталляция представляет собой монументальную форму художественной инсталляции и зародилась в советской России. Термин *тотальная инсталляция* впервые использовал художник Илья Кабаков и определил его так: «Тотальная инсталляция — инсталляция, построенная на включении зрителя внутрь себя, рассчитанная на его реакцию внутри закрытого, без “окон”, пространства, часто состоящего из нескольких помещений. Основное, решающее

значение при этом имеет ее атмосфера, аура, возникающая из-за покраски стен, освещенности, конфигурации комнат и т. д., при этом многочисленные, "обычные" участники инсталляции — объекты, рисунки, картины, тексты — становятся рядовыми компонентами всего целого» [6, *86*]. По сути, авторы тотальных инсталляций берут за основу своего творчества эстетические принципы тромплея, чтобы добиться эффекта «пространственной обманки». Поэтому в данной статье будет сделан упор на эстетику тромплея как технического приема, а не жанра.

Примером может послужить работа Ильи Кабакова «Пустой музей» (1993). Входя в инсталляцию, зритель попадает в клише музейного пространства: стены окрашены в типичный темно-красный цвет, скамьи для созерцания картин, направленный свет на место, где картины должны висеть. Казалось бы, пространство представляет собой некий стереотип, своеобразную документацию пространства одного из многих художественных музеев, то есть, предположительно, для наблюдателя в данном случае каких-либо сюрпризов быть не может. Но художник нарушает традиционный уклад существования музейного пространства: в зале звучит музыка, что является редкостью. По задумке Кабакова зрители должны получать удовольствие от «Пассакалии» И. С. Баха (и, возможно, воображать картины, которые могли бы висеть на стенах). Позднее индийский исследователь Будхадитя Чаттопадхяй обозначит подобное взаимодействие термином *автокураторство* в статье «За содержанием: объектно-дезориентированный саунд-арт» (Beyond Matter: Object-disoriented Sound Art) [7].

Вся представленная визуальная ситуация имеет достаточно помпезный характер, и зритель, оказавшийся в «теле» работы, достаточно быстро считывает это. Но что же не так в смоделированном автором храме искусств? В неприметном углу художник помещает записку о том, что администрация музея приносит свои извинения посетителям и что картины будут доставлены в среду. Эта незначительная на первый взгляд деталь позволяет сразу же отделить специалистов, знатоков и любителей творчества Кабакова от людей, которые только начали свое знакомство с автором. Последние чаще всего начинают проверять в своих гаджетах, какой в данный момент день недели, и, если он совпадает с указанным в объявлении, искать возможные признаки начала монтажа обещанных картин. То есть тотальная инсталляция художника приобретает аспект некой новой реальности, где подобная ситуация вполне возможна, так как эстетика обмана, шутки внедрена Кабаковым в инсталляционное пространство. Это вводит зрителей в заблуждение, поскольку смоделированная ситуация находится на стыке реального и иллюзорного миров. Подобные приемы использовались художником уже в его концептуальных полотнах, пример — «Чья это муха» (1967), где в картинном пространстве Анна Евгеньевна Королева и Сергей Михайлович Хмельницкий обсуждают, кому принадлежит муха, расположенная в центре композиции.

Одним из ранних примеров подобного подхода к созданию произведения визуального искусства можно назвать росписи Андреа Мантеньи в Камере дельи Спози (ок. 1470). Б. Р. Виппер писал о том, что «Мантенью интересует именно само пространство — как глубина, как отверстие, как пробоины в оболочке некой предметной коры» [1, *35*]. «Обманка», «иллюзорная декорация» художника,

представляет собой своеобразное «оптическое целое»: автор создает новую реальность внутри Палаццо Дукале в Мантуе. Схожий подход будет использовать российская художница Ирина Нахова в серии инсталляций «Комнаты» в 1980-е гг.

Но если говорить о Мантенье, то мир, изображенный на фресках Камеры дельи Спози, отражает реальность, которую художник видит каждый день. То есть в его работе используется платоновская концепция «стремления подражать природе». Во всех фресках художник учитывает реальные источники света, соответствие линии горизонта с положением зрителя и т. п. Плафон, логически завершающий всю композицию, создает иллюзию того, что «...стены маленькой комнаты раздвинулись и что между миром реальным и миром изображенным больше нет никаких преград» [1, *38*].

Концепция Наховой отличается от концепции Мантеньи. Художница является представителем так называемого «искусства после философии», описанного в одноименном эссе Джозефа Кошута [3]. Одной из главных идей этого труда является то, что к новому искусству неприменимы философские концепции прошлого.

В своей серии инсталляций Нахова создает череду иллюзорных пространств, где зритель может «спрятаться» от окружающей реальности».

Первая «Комната» была создана в 1983 г. Художница покрыла стены пустой комнаты в своей квартире иллюзорными рисунками, которые создавали фантастические пространства. Нахова создавала помещение, которое напоминало воронку, испещренную цветными коллажами, которая затягивала присутствующих в некий новый мир. Зритель смотрел на объект не снаружи, а изнутри этого ангажированного художницей пространства, что способствовало лучшему восприятию. Ее инсталляция «предполагала не столько направление побега, сколько его “механику”» [2, *8*].

В одном из интервью художница говорит, что на создание «Комнат» ее вдохновили работы в виде гробов, которые она увидела в мастерской В. Янкилевского. Хотя, вероятно, что творчество Мантеньи тоже могло оказать на нее влияние, так как художница училась в Московском полиграфическом институте, где могла познакомиться с творчеством Мантеньи в рамках курса истории искусств.

«Комната» № 2 была создана в 1984 г. и имела тревожный характер, который, возможно, был рефлексией на нестабильную ситуацию в стране. Художница обклеила стены пространства белой бумагой, которую покрыла черными пятнами, обведенными серыми контурами. Искусствовед Ирина Кулик пишет: «Белая “капуста”, в первой инсталляции позволившая ускользнуть из опостылевшей реальности, теперь начала разрушаться, трещать по швам, покрываться щелями и черными дырами, через которые можно провалиться вообще непонятно куда» [Там же, *10*].

В третьей «Комнате» (1985) Нахова представила зрителям некую рафинированную, очищенную от лишних смыслов реальность. Все пространство инсталляции было оклеено белой бумагой, мебель стояла на своих местах, не было никаких черных дыр или коллажей. Можно предположить, что данная инсталляция подталкивала зрителей к некоторому диалогу, в ходе которого им предстояло решить: какими именно красками наполнится представляемый ими мир.

Следующая, четвертая, «Комната» (1986) демонстрировала привычную реальность, в которую ворвались черные дыры из второй версии данной программной работы. Исходя из этого можно сделать вывод, что Нахова работала по определенному сценарию, который можно истолковать как попытку автора связать собственный микрокосмос с иллюзорными мирами. Диалог, который художница ведет со зрителем, рассчитан на некую реакцию, чувственное восприятие, ряд ассоциаций.

Завершением инсталляционного цикла Ирины Наховой (1987) стала метафизическая реплика на Джорджо Де Кирико. Художница создала помещение, напоминающее римский амфитеатр, совершенно иной мир с некими реальными очертаниями. Можно предположить, что данная инсталляция стала смысловой точкой во всем цикле, поскольку Нахова смоделировала совершенное новую реальность, не имеющую точек соприкосновения с интерьером ее жилого пространства.

Тотальные инсталляции Наховой можно назвать «условными обманками», так как художница берет за основу лишь эстетику тромплея.

Схожий подход используется в работе японской художницы Яей Кусамы «Бесконечная зеркальная комната — души в миллионах световых лет от нас» (2013). Инсталляция представляет собой небольшую комнату, которая наполнена разнообразными светодиодами, отражающимися от стен-зеркал. Благодаря этому создается ощущение безграничной вселенной ночи-космоса, где человек является лишь маленькой песчинкой среди огромного количества космических тел.

Таким образом, художница приоткрывает дверь в неизведанную для многих реальность — космическую вселенную, которую многие люди стремятся поэтизировать. Попадая в инсталляцию, зритель полностью осознает, что эта тотальная инсталляция является декорацией — обманом, но образ галактики, который Кусама дарит каждому, кто созерцает ее произведение, провоцирует на самообман — веру в то, что открытый космос выглядит именно так. Конечно, подобное решение остается выбором каждого конкретного зрителя, но атмосфера приватного диалога, которую создает художница (в инсталляцию может заходить один зритель за раз), скорее всего заставляет многих поверить, что автор смог создать своеобразный портал в космическое пространство.

Как уже говорилось, фрески Мантеньи могли стать для его современников неким прообразом виртуальной реальности в 1470-е гг., но на сегодняшний день техническая революция позволила человеку не только обмениваться письмами со скоростью звука, но и использовать виртуальный мир как один из художественных медиумов. Стоит отметить, что виртуальная реальность является одним из новшеств как визуального искусства, так и массовой культуры. В рамках этого явления идеи, заложенные в тромплей, выражаются особенно ярко. Условная эстетика обмана, игры со зрителями приобретают тотальный характер. То есть если ранее герои двухмерных картин пытались вырваться из иллюзорного мира в реальный, то VR-инсталляция (инсталляции, где основным элементом является использование виртуальной реальности) буквально переносит наблюдателя в пространство иллюзии, которая порой может быть неотличимой от реального

мира. Примером может послужить работа Даши Намдакова «Хранитель Байкала» (2017). На первый взгляд, инсталляция представляет собой всего лишь скульптуру дерева, но после того как зритель надевает очки виртуальной реальности, он оказывается в другом мире, где вокруг этого дерева меняются пейзажи и времена года. То есть художник не просто создает иллюзию приватного разговора, Намдаков работает с ощущениями, которые может испытать человек, молниеносно попав из одной реальности в другую.

Конечно, технология виртуальной реальности (создания искусственной среды, копирующей реальность или же создающей иллюзорный мир, куда зритель полностью погружается благодаря использованию специального оборудования) является относительно новой и анализ ее в качестве инструмента для произведения искусства порой является затруднительным, хотя многие авторы уже обратили на нее свое внимание. Подобные работы можно встретить на выставках медиаискусства, а также на экспозициях, посвященных сайнс-арту или киберискусству. VR-Инсталляция интересна художникам тем, что подобные работы не просто работают с феноменом погружения зрителя в них, они делают его частью инсталляционного пространства, то есть в некотором роде поглощают зрителя. На мой взгляд, VR-Инсталляция является разновидностью тотальной инсталляции, так как ее задача — включить зрителя внутрь себя, для того, чтобы вступить с ним в некое тесное взаимодействие, в данном случае в условно закрытом пространстве, что соответствует требованиям Кабакова к этому виду инсталляции. Вероятно, беспрестанное развитие технологий и обращение к ним художников сможет создать нечто, способное еще больше усилить приемы, используемые авторами тотальных инсталляций.

На данный момент можно предположить, что монументальная живопись, а также тромплей имели большое значение для формирования тотальной инсталляции. Эстетика обмана и погружения зрителя в произведение искусства была переработана современными авторами с помощью новых экспозиционных возможностей, а также технических новшеств. Вероятно, если бы форма инсталляции существовала во времена Мантеньи, то его описанные выше фрески были бы отнесены к *живописной тотальной инсталляции*. Сегодня сложно делать какие-либо окончательные выводы об инсталляции в целом, так как жанр все же относительно молод, а его авторы постоянно находят все новые и новые стратегии его развития и репрезентации. Поиск и систематизация инсталляционных истоков помогает наиболее полно осмыслить инсталляционное искусство в целом и выявить, какие классические художественные практики оно может использовать, синтезировать и трансформировать для нужд современных художников и зрителей.

---

1. *Виппер Б. Р.* Итальянский Ренессанс, XIII–XVI века. М., 1977. Т. 2.
2. Ирина Нахова. Комнаты. М., 2011.
3. *Кошут Дж.* Искусство после философии // Искусствознание. 2001. № 1
4. *Лидов А. М.* Византийский храм устроен как мультимедийная инсталляция // Искусство. 2016. № 2(597).

5. *Меркель А. А.* Жанр «Обманок» (тромплеи) в искусстве // Старт в науку: актуальные вопросы техники и технологий : сб. материалов III Ежегод. конф. студентов среднего проф. образования Технол. ун-та. Королев, 2018.

6. Словарь терминов московской концептуальной школы. М., 1999.

7. *Chattopadhyay B.* Beyond Matter: Object-disoriented Sound Art // Seismograf. DMT (special issue), 2017 [Electronic resource]. URL: http://seismograf.org/fokus/sound-art-matters/beyond-matter-object-disoriented-sound-art (accessed: 05.10.2018).

8. *Rush M.* New Media in Art. L., 2005.

Рукопись поступила в редакцию 6 ноября 2018 г.