

И.В. Минаева

*магистрант кафедры кино и современного искусства
 факультета истории искусства РГГУ
researches@mail.ru*

КАРТИРОВАНИЕ КАК МЕТОД РЕПРЕЗЕНТАЦИИ В РАБОТАХ ОЙВИНДА ФАЛЬСТРЁМА *

В статье рассматривается картирование как метод репрезентации на примере работ Ойвинда Фальстрёма – художника, который одним из первых не только обратился к данному методу, но и последовательно развивал его в своих работах. Картирование – новый термин для отечественных художественных теорий и практик, поэтому отдельное внимание уделяется определению содержания и значения данного термина. Обращение к методу картирования в исследовании творчества Ойвинда Фальстрёма открывает новые перспективы как для более глубокого понимания работ художника, так и для расширения представления о методе картирования в контексте художественных практик.

This article discusses the mapping as representation method, taking the case of the Oyvind Fahlström art. Fahlström was one of the first artists, who not only declared this method, but continuously developed it in his artworks. “Mapping” is new term for Russian art criticism and practices, so we pay special attention to define the content and meaning of the term. Mapping as key term in the study of the art of Oyvind Fahlström opens new perspectives for research: it allows to understand better the artist's particular artwork and to develop the idea of mapping as art method in the context of artistic practices.

Ключевые слова: картирование, концептуальная карта, репрезентация, Ойвинд Фальстрём

Keywords: mapping, conceptual map, representation, Oyvind Fahlström

Обращение к методу картирования в исследовании творчества шведского художника Ойвинда Фальстрёма открывает новые перспективы как для более глубокого понимания содержания, построения и значения работ художника, так и для расширения представления о методе картирования в контексте художественных практик.

Это связано с тем, что Фальстрём – один из первых художников, для которого метафора карты стала семантической основой работ, а картирование – методом, позволяющим проявить социально-политические проблемы общества. В свою очередь, и сам метод картирования получил определённый импульс для развития в художественных практиках благодаря творчеству шведского художника, который предложил интересные подходы и стратегии к использованию и интерпретации этого метода в своих работах.

Прежде чем обратиться к творчеству Ойвинда Фальстрёма, представляется важным определить, *что же такое картирование?*

Картирование как метод репрезентации, организации и интерпретации художественного текста.

Термин «картирование» – новый для отечественных художественных теорий и практик. Если за рубежом этот термин активно используется не только в контексте художественных практик современного искусства, но также предпринимаются отдельные попытки ввести его в арсенал искусствоведческих и философских исследований, то в России существует некоторая неопределённость относительно его содержания, значения и области применимости в искусстве.

© Минаева И.В., 2014

* По материалам научного семинара Смоленской Н.В. для магистрантов при поддержке Программы стратегического развития РГГУ 2012-13 гг.

В русском языке термин «картирование» используется в контексте различных наук и систем знаний: географии, политики, социологии, психологии, биологии, генетики, информатики и др. Общий смысл, который вкладывается в этот термин, – это отображение и моделирование пространственных взаимосвязей и взаимоотношений объектов и их частей в различных системах. Специфика использования термина «картирование» в каждой из вышеперечисленных областей знаний содержит определенные смыслы и ассоциации, что интересно переключается с многозначностью термина «картирование» применительно и к области искусства.

Как появился в русском языке этот термин? «Картирование» закрепилось в нашем языке в результате перевода англоязычного термина «mapping». При этом слово «mapping» можно перевести не только как «картирование», но и как, например, «картографирование» или «отображение». Термины «картографирование» и «отображение» несут коннотации записи, документации чего-либо, прямого перевода информации из одной модальности в другую. При этом термин «картографирование» содержит ссылки на традиции картографирования – буквально, «нанесения на карту», что больше соответствует процессу создания традиционных карт, например, в географии.

Почему перевод слова «mapping» как «картирование» кажется наиболее удачным? Термин «картирование» не несёт каких-либо обязательных требований к отображению карты, при этом подразумевает определённые коннотации процессуальности, которые ближе к характеристикам мыслительной, исследовательской деятельности, нежели инструментальным, формальным операциям обработки исходных данных. Такое смысловое значение термина в большей степени соответствует тем процессам и явлениям, которые происходят в искусстве и обозначаются словом «mapping». Что же это за процессы?

В последние десятилетия в западном современном искусстве наблюдается повышенное внимание к так называемым практикам картирования (mapping), что выражается в увеличении числа выставок, конференций, других мероприятий, посвященных этой теме. Например, Кэтрин Хармон, куратор, редактор, автор многочисленных исследований в области искусства, подтверждая растущий интерес к картированию, пишет: «в современном искусстве мотивы картирования распространились по всему художественному ландшафту, что можно сравнить с ростом отдельных районов в крупных городах»¹.

Эти практики, возникнув в начале XX века как интерес художников к карте как объекту, визуально интересному, с внутренним содержанием, провоцирующим на критическое переосмысление, трансформировались в представление о карте как об объекте концептуальном, когда карта становится не отражением территорий, а основой для философского и художественного исследования когнитивных, чувственных, эмоциональных, эстетических и других миров. Картирование при этом становится методом, моделирующим и задающим координаты новому качеству осмысления феноменов внутреннего и внешнего мира.

Этот переход от географической карты к карте концептуальной и картированию можно воспринимать и как своеобразный маркер в изменении восприятия мира. Возможно, в этом переходе можно уловить и один из «симптомов» смены парадигм: когда парадигма модернизма сменяется парадигмой постмодернизма.

Например, американский арт-критик Ким Левин воспринимал образ концептуальной карты как один из символов постмодернизма. Так, в своей известной статье 1979 года «Прощание с модернизмом» он писал: «Если сетка (grid) является эмблемой модернизма, как предложила Розалинд Краусс, – формальная, абстрактная, с повторяющимися элементами, плоская, упорядоченная, буквальная, – символ модернистской озабоченности формой и стилем, то, возможно, карта должна служить предварительной эмблемой постмодернизма. Как маркирование территорий за границами искусства, считая, что эти границы произвольны и гибки... Возможно, последний из модернистов когда-нибудь будет отделен от первых постмодернистов на основании того, что лежало в основе его произведений – сетка или карта»².

¹ *Harmon, Katharine. The Map as Art. New York. Princeton: Princeton Architectural Press, 2009. P. 9.*

² *Levin K. Farewell to modernism // The Art Magazine, 52, 1979, P. 90.*

*И.В. Минаева Картирование как метод репрезентации
в работах Ойвинда Фальстрёма*

Актуальность практик картирования в современном обществе и искусстве проявляется также в интересе философов, психологов, лингвистов, представителей других гуманитарных наук к концепту карты и картирования. Для них заложенные в метафоре карты потенции позволяют сформулировать новый взгляд на привычные вещи, понятия, явления в рамках парадигмы постмодернизма, прийти к новым идеям относительно перемен, происходящих с человеком и обществом. Эти идеи, перекликаясь и отчасти пересекаясь с концептом картирования в художественных практиках, расширяют представление о нём. Здесь можно упомянуть работы Луи Марена, Жиля Делёза и Феликса Гваттари, Фредерика Джеймисона, Бруно Латура.

Так, Луи Марен³ рассматривает потенции карты с точки зрения внутренних противоречий и заложенных смыслов через анализ идей Томаса Мора, проявленных в его знаменитой «Утопии» 1516 года. У Жиля Делёза и Феликса Гваттари⁴ карта связана с ключевым понятием в философии постструктурализма и постмодернизма – ризомой, которая противопоставляется линейным структурам, характерным для классической европейской культуры. Важнейшим свойством карты для Делёза и Гваттари является её открытость, возможность избавиться от гнёта псевдоструктур, обозначив горизонты спонтанной и свободной самоорганизации. Фредерик Джеймисон⁵ в своих работах обращается к когнитивному картированию, рассматривая его роль в эстетике глобализма. Для исследований значения картирования как метода в науке и новых медиа интересен подход Бруно Латура⁶, который рассматривает карту в качестве модели цифрового картирования. Модель, в основу которой заложено стремление к постоянному развитию, изменению, пересмотру собственных структур, стремящаяся к суммированию любого видения, к точке, когда всё может быть представлено на одной карте.

Интерес к концептуальной карте и картированию, который проявлен как в художественных практиках, так и в философских теориях, подтверждает актуальность данного концепта для современного общества и искусства и определяет необходимость исследования содержания данного понятия, расширения представления о нём.

В данной статье метод картирования рассматривается с точки зрения его содержания в работах Ойвинда Фальстрёма. Это интересно, потому что Фальстрём был одним из первых художников, который последовательно и методично применял и развивал данный метод для репрезентации современных ему социально-политических систем и структур, вскрывая манипулятивные стратегии, скрытые механизмы влияния, выявляя проблематику, свойственную обществу глобализации, монополизации, власти капитала и политического насилия.

Картирование в работах Ойвинда Фальстрёма.

Как художник Фальстрём дебютировал в Стокгольме в 1955 году с серией абстрактных произведений. До этого он изучал археологию и историю искусства, проявлял интерес к театру, в том числе, к трудам Сэмюэля Беккета и Антонена Арто. В начале 50-х годов Фальстрём работал журналистом, писал пьесы и стихи, переводил сюрреалистические произведения, был увлечен конкретной поэзией. Эксперименты Фальстрёма в этой области привели к открытию шведскими поэтами и композиторами нового жанра – тексто-звуковой композиции.

Этот потенциал, накопленный художником в самых разных областях творчества, несомненно, отразился на самобытности его художественных работ, которые невозможно отнести к какому-то одному направлению в искусстве, – это синтез идей, созвучных его времени, помноженный на уникальный талант художника.

Чаще всего творчество Фальстрёма исследуют в русле поп-арта, и даже считают его одной из

³ *Marin, Louis.* Frontiers of Utopia: Past and Present // *Critical Inquiry*, Vol. 19, No. 3 (Spring, 1993).

⁴ *Делёз Ж.; Гваттари Ф.* Тысяча плато. Капитализм и шизофрения. М.: У-Фактория; Астрель, 2010.

⁵ *Jameson F.* Cognitive Mapping // *Idem.* Marxism and the Interpretation of Culture / Ed. by C. Nelson and L. Grossberg. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1988. Pp. 347–358.

⁶ *Latour B.* Network, societies, spheres: Reflections of an actor-network theorist // *International Journal of Communication*. Los Angeles (CA), 2011.

ключевых фигур этого направления, поскольку он использует образы массовой культуры и коды комиксов, но работы этого художника сложнее, чем у многих представителей поп-арта. Фальстрёму не чужда театральность: в своих работах он разыгрывает целые представления со множеством смыслов, которые открываются зрителю через затейливые комбинации образов, использование текстов, вариативность сюжетов. Увлечение пространственными и семантическими играми роднит Фальстрёма с концептуализмом, но образная система работ, использование кодов поп-культуры не позволяет рассматривать творчество художника в русле концептуального искусства 70-х годов. И, наконец, в работах Фальстрёма можно найти черты сюрреализма: в первую очередь, это выражается в любви к автоматическому письму, парадоксальным формам и их сочетаниям⁷.

Какие же подходы и стратегии к картированию использовал художник в своем творчестве?

1. Картирование как диалог смыслов.

Уже в своих первых работах 1955-1960 гг. Фальстрём использует приёмы картирования как способа репрезентации общественных систем, которые становятся всё менее представимыми для обывателя.

Фальстрём учитывает тот факт, что зритель пытается «читать» коллекцию изображений и понимать их, используя общие визуальные и социальные коды, доступные «прочтению»⁸. Поэтому образная система работ состоит из иероглифических знаков и элементов комиксов, которые были популярны и легко считывались в 50-х годах XX века. Причём комиксы интересуют Фальстрёма скорее не как китч, что характерно для поп-арта, а как «набор» понятных для общества мифологий и ценностей, который используется не только для обозначения определённых смыслов, но и как возможность придать работе повествовательный, сюжетный характер.

Структурно работы Фальстрёма 1955-1960 чаще всего содержат несколько частей, которые вступают друг с другом в диалог, участвуя в сложных взаимоотношениях, подразумевающих систему и повествование. При этом каждая часть работы может рассматриваться и автономно, и как часть системы в целом. Такой подход мы видим в работах «Эдлунд», «Эйд Леджик Нандер 2», «Опера».

В «Эдлунд»⁹, работе 1955 года, Фальстрём использовал 2 цвета – чёрный и красный. Драматическое сочетание цветов и разномасштабных фигур и образов создаёт напряжённость и динамичность композиции. Каждая группа образов состоит из мелких графических знаков, объединённых простыми формами – кругом, треугольником, квадратом. Эта простота и архетипичность основных форм в сочетании с замысловатыми фантазиями на микроуровне отсылают нас к метафорическим картам, где общие представления о системе и её функционировании включают элементы личностных мифологий и отношений.

Или, например, работа «Эйд Леджик Нандер 2»¹⁰ 1955-57 гг. содержит еще более явные аллюзии на карту или схему, которая здесь не только по смыслу, но и эстетически является основой работы. Все части композиции подчинены единому вектору, который представляет собой гигантскую стрелку, заполняющую практически всё пространство полотна.

В самой масштабной работе этого периода, и по размерам, и по замыслу, которая называется «Опера»¹¹, Фальстрём реализовал идею физического вовлечения зрителя в созданную модель мира. Работа представляет собой длинное горизонтальное полотно, которое располагается по

⁷ Kelley, Mike. Myth Science. Öyvind Fahlström: The Complete Graphics, Multiples, and Sound Works. Vienna: BAWAG Foundation, [1995] 2001. URL: <http://www.fahlstrom.com/on-fahlstrom/myth-science-mike-kelley-1995>.

⁸ Kelley, Mike. Foul Perfection: essays and criticism; edited by John C. Welchman. Massachusetts Institute of Technology, 2003. P. 176.

⁹ Andra kalaset på Edlund [Second feast on Edlund], 1955, India ink and colored ink on paper, 112 x 147.5 cm, Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA). MACBA Foundation. <http://www.fahlstrom.com/paintings-1950-59>.

¹⁰ Ade-Ledic-Nander 2, 1955-57, Oil on canvas, 190 x 211 cm, Collection Moderna Museet, Stockholm. <http://www.fahlstrom.com/paintings-1950-59>

¹¹ Opera, 1952-1953, Felt-tip pen, gouache and ink on paper, 27 x 1185 cm, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia Collection, Madrid. <http://www.fahlstrom.com/paintings-1950-59>

*И.В. Минаева Картирование как метод репрезентации
в работах Ойвинда Фальстрёма*

периметру выставочного помещения, как бы обволакивая зрителя со всех сторон, вынуждая его воспринимать работу не столько визуально, сколько физически, собственным телом. В этой работе, как в музыке или стихах, повторяются определённые мотивы и символы, что способствует внутреннему сосредоточению, погружению зрителя в работу, которое сродни медитации. Эффект усиливается за счёт того, что невозможно охватить содержание картины сразу, ни визуально, ни физически, она может восприниматься только как сумма отдельных кусков повествования, как сумма опыта, как гештальт, о её целостности можно только строить предположения, но невозможно это ощутить на уровне визуального или тактильного опыта. В определенном смысле здесь зритель становится гораздо более активным участником не только в считывании новых представлений о мире, но и в создании новых миров, картировании этого пространства своими маркерами и смыслами.

В этих первых произведениях Ойвинда Фальстрёма уже намечаются те тенденции и особенности в разработке темы картирования, которые наиболее ярко и убедительно проявятся в его работах более поздних периодов. Сюжет картины, напряжение, драма выражаются через диалог, взаимодействие разномасштабных фигур и смыслов на символической карте.

2. Картирование как способ создания открытых смыслов. Эстетика случайности.

В 1961 году Фальстрём переезжает в Нью-Йорк. Здесь он сближается с представителями направления поп-арт, принимает активное участие в социальной и политической жизни, особенно его волнует агрессивная экспансия США в развивающихся странах. Работы Фальстрёма часто содержат ссылки на культуру и политику.

В работах художника этого периода появляются принципиально новые подходы. Уже в картине 1962 года «Сидя... Шесть месяцев спустя (Версия А)»¹² Фальстрём вводит элементы, которые можно перемещать по поверхности картины при помощи магнитов. Работы с использованием таких элементов Фальстрём называет «variable painting» или «variable structure». Эту идею, по-разному трансформируя и интерпретируя её, Фальстрём будет использовать в своём творчестве до самого конца.

Благодаря введению таких «переменных» объектов, Фальстрём задаёт еще более сложные и многовариативные взаимоотношения элементов в картине. Художник затрагивает самые разные темы в своих работах, выстраивая повествование через метафору карты, где есть постоянная составляющая – пространство действия, и переменная – подвижные элементы, способные обнаружить в работе новые смыслы и контексты.

В «Сидя... Шесть месяцев спустя (Версия А)» Фальстрём использует приёмы комиксов, когда повествование выстраивается в виде отдельных сцен-кадров, но у Фальстрёма эти сцены не читаются как последовательные, скорее это «набор» мизансцен, каждая из которых содержит свою историю. Переменные объекты представляют собой отдельные элементы, изображающие, например, облако дыма или диск солнца, стрелки, струну с пластиковыми шариками, которая может, например, стать переправой через реку, и т.д. Многие элементы включают в себя текстовые фрагменты, благодаря которым Фальстрём расширяет семантическое поле своих работ.

Работа «Планетарий»¹³ 1963 года также содержит элементы игры – сочетание установленных правил и возможности свободного действия. Основное поле работы представляет собой поверхность, разделенную на крупные сегменты разных оттенков голубого цвета. Эти сегменты «населены» полураздетыми людьми, зачастую в странных позах, между которыми происходит какой-то диалог, взаимодействие. К работе прилагается небольшая схема, которая повторяет структуру основного поля. На этой схеме местоположение людей промаркировано так, что это может являться ключом к выбору соответствующей одежды. Одежда, вернее её отдельные части, прилагаются в виде 94 магнитов.

¹² Sitting... Six months later (Version A), 1962, Variable painting. Tempera and India ink on paper mounted on canvas, vinyl, magnets, string and plastic beads, 56 x 116.5 cm, Moderna Museet, Stockholm. <http://www.fahlstrom.com/paintings-1960-69>

¹³ The Planetarium, 1963, Variable diptych. Tempera, India ink, vinyl and magnets on canvas, 97 x 234 cm and 57 x 57 cm, Collection Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou, Paris. <http://www.fahlstrom.com/paintings-1960-69>

Похожий приём Фальстрём использует в работах с социально-политическим контекстом. Например, в работе «Холодная война»¹⁴ 1963-1965 гг., пространство листа поделено на две плоскости, одинаковой формы и размера, которые могут восприниматься как противостоящие, или, наоборот, как рядом расположенные части: всё зависит от взаимодействия переменных объектов. Эти объекты, каждый из которых достоин отдельного описания, можно двигать, перемещать, создавая такое множество вариантов, смыслов, взаимоотношений и взаимовлияний, что это уже похоже на модель мира, созданную Ойвиндом Фальстрёмом.

В более поздних работах этого периода Фальстрём отходит от плоскости листа и выходит в пространство. Это уже 3-х мерные композиции с элементами, которые можно перемещать в заданной художником системе координат.

Например, работа «Доктор Швейцер. Последняя Миссия»¹⁵ занимает весь объем выставочного зала. Здесь переменные объекты могут передвигаться по заданным траекториям, менять своё местоположение относительно других, вести свободный диалог без ограничений.

Фальстрём в своих работах, создавая отдельные элементы и задавая условия их взаимодействия, маркируя пространство, оставляет зрителю возможность самому создавать и наполнять смыслом образы и ситуации, возникающие по его же воле или случайным образом, благодаря неожиданной комбинации, непредсказуемому повороту в сложном сюжете, когда лёгкий сдвиг во взаимоотношениях частей может привести к радикальному изменению целого.

Случайность – вот тот определяющий элемент, который обеспечивает работам художника возможность импровизировать, конструировать новые взаимодействия и получать смыслы, всегда открытые для новых интерпретаций.

3. Картирование как игра.

Игровые элементы, связанные с эстетикой случайности, которые появились в работах Фальстрёма в начале 60-х годов, в последующем десятилетии трансформировались в создание полноценных игр, в которых художник продумывает место действия, героев, правила игры, а зрителю отводится роль играющего, создающего свою собственную драматургию, сюжет.

Фальстрём, обращаясь в работах к мифологиям современности, к истории, литературе, работает в своём символическом мире, но это творчество способно повлиять на восприятие повседневной жизни. Чтобы игра могла восполнить пробелы реальности, открыть новые возможности в осмыслении окружающего мира, она должна быть достаточно интересной, острой и волнующей зрителя.

Один из таких примеров – игра-комикс «Эдди (брат Сильвии) в пустыне»¹⁶. Эту игру, в отличие от предыдущих работ, Фальстрём планировал издавать типографским способом, предполагая, что идея может развиваться в серию игр, так что набор отдельных элементов можно будет пополнять и использовать в других проектах, создавая уникальное произведение. Возможно, для этого Фальстрём использовал бледные, приглушенные тона, чтобы изображение можно было воспроизвести большим тиражом, как и комикс, – дешево, на простой бумаге.

Игра состоит из игровой области справа и полосы нарисованных мелких элементов слева с комментарием: «вырезать и расположить».

В игре соединены три темы, волновавшие Фальстрёма. Во-первых, это популярные фигуры современности, занимавшие умы и воображение публики, поэтому в названии работы фигурирует имя известной европейской певицы Сильвии Вартан и её брата, лидера группы, Эдди. Во-вторых,

¹⁴ The Cold War, 1963-65, Variable diptych. Tempera on vinyl, metal, plexiglas and magnets, 244 x 152.5 x 2.5 cm (each panel), Collection Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou, Paris. <http://www.fahlstrom.com/paintings-1960-69>

¹⁵ Dr. Schweitzer's Last Mission, 1964-66, Tempera on 8 metal boxes, 10 cut-out boards, 50 magnetic metal and vinyl cut-outs, 450 x 1020 x 225 cm (variable), Collection Moderna Museet, Stockholm. <http://www.fahlstrom.com/installations/dr-schweitzers-last-mission>

¹⁶ Eddie (Sylvie's brother) in the Desert, 1966, silkscreen in colors, 43.5 x 41.9 cm (cut out and arranged), 43.5 x 55.6 cm (uncut), printer: M. H. Lavore, Inc., New York (Mario Lavore, master printer), publisher: Tanglewood Press, Inc., New York. <http://www.fahlstrom.com/graphics-multiples/5-eddie-sylvies-brother-desert>

*И.В. Минаева Картирование как метод репрезентации
в работах Ойвинда Фальстрёма*

фигуры и элементы, использованные в игре, ассоциируются с темой социальной и политической напряжённости в мире: фрагменты человеческого тела, военная техника, надгробие и т.д. И наконец, в работе нашлось место любимой Фальстрёмом Бразилии, в которой прошло его детство – это, например, силуэты гор в нижнем левом углу и колонна людей, идущая по пустыне, в центре работы. Здесь картирование выступает как эффективный, работающий метод, который позволяет соединить метафоры географии, политики и социальной жизни общества в одном пространстве, вызывающем определенные эмоции и отношение.

В начале 1970-х годов Фальстрём создаёт несколько версий политической игры «Монополия»¹⁷, где критике подвергается внутренняя и внешняя политика США, ЦРУ, торговые монополии.

Игровая область «Монополии» содержит отсылки к месту, где разворачиваются действия. Например, «Всемирная торговая монополия» – это страны мира, каждая из которых занимает область в виде цветного прямоугольника. Странам, имеющим особую роль во всемирной торговой системе, отводится место по углам игрового поля, которое обозначается цветами флага соответствующей страны.

Набор игровых элементов – картинки из винила, расписанные вручную, и магниты, – это игровые фишки, диаграммы и их фрагменты, а также символы «власти» основных игроков: США – оружие и деньги, Германия – автомобили, Япония – техника.

Фальстрём хотел издать эту серию игр массовым тиражом, но в 70-х качественная полиграфия была дорогим удовольствием, и эта идея так и осталась нереализованной.

Сейчас галереи мира воссоздают замысел Фальстрёма при помощи цифровых технологий так, что посетители могут принять участие в игре и создать собственный мир, организовав игровые элементы прямо на экране.

Еще одна игра, которая служит ярким примером творческих поисков Фальстрёма, – «Маленький Генерал. Пинбол-машина»¹⁸.

В основе лежит идея игровых автоматов (Пинбол-машина), популярных в середине прошлого века, в которых игрок управляет рычагами, приводящими в движение металлические шарики, отскакивающие от препятствий, на игровом поле, накрытом стеклом.

Работа Фальстрёма состоит из игровых элементов, которые плавают в воде. Зритель может перемещать объекты, создавая новые композиции и отношения между ними.

Фальстрём говорил об этой игре: «Я представляю эту игру как своего рода бильярд на воде... Вы можете подталкивать плавающие фигуры или дуть на них, чтобы направить, куда захотите... Поскольку есть зафиксированные элементы с различными значениями и есть фигуры, которые можно перемещать, содержащие определенные эмоциональные коннотации, каждый человек может создать свои собственные взаимоотношения между ними, создать свои созвездия...»¹⁹

В игре Фальстрёма много ссылок на международную политику и жизнь общества. Это рисунки и иллюстрации из мира комиксов и поп-культуры, фотографии политиков и порнографические изображения. Цвет элементов игры закодирован, он зависит от того, в какую сферу власти они попадают: США – синий, СССР – красный, Китай – жёлтый, страны третьего мира – зелёный или коричневый.

Приглашение зрителей дуть на передвигающиеся элементы вносит случайный, даже в какой-то степени сюрреалистический момент в политическую игру. Работа «Маленький Генерал. Пинбол-машина» – это сочетание тонкой игры, визуальной дерзости, иронии, юмора и критики. В этой работе художник расширяет понятие игры до геополитической метафоры. По мнению Памелы Ли, автора

¹⁷ The Monopoly Games, 1970--1971, World Trade Monopoly (A, Small), 1970; World Trade Monopoly (B, Large), 1970; World Trade Monopoly (B, Small), 1970 World Politics (Large), 1970; U.S. Monopoly (Small), 1971; C.I.A. Monopoly (Large), 1971; C.I.A. Monopoly (Small), 1971 Indochina, 1971. <http://www.fahlstrom.com/paintings-1970-76>

¹⁸ The Little General (Pinball Machine), 1967--1968, Oil on photopaper on vinyl, plexiglas, metal, magnets, styrofoam floats with lead keels in a pool, 100 x 280 x 550 cm (pool), Collection Sharon Avery-Fahlström, On long-term loan to Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA). <http://www.fahlstrom.com/installations/little-general-pinball-machine>

¹⁹ Из интервью с Ойвиндом Фальстрёмом, 1968 <http://www.macba.cat/en/the-little-general-pinball-machine-2792>

книги «Новые игры: постмодернизм после современного искусства», Фальстрём в данной работе «поднимает представление об игре на совершенно иной уровень, когда ассоциативный ряд неизбежно строится на тематической и иконографической основе той территории, которая обозначена и промаркирована автором»²⁰. Такое сочетание возможностей свободной интерпретации и зрительских ассоциаций в чётко заданном художником проблемном поле отражает уникальный авторский стиль работ Ойвинда Фальстрёма. Кроме того, идеи художника, его опыты с интерактивностью, включением зрителя в процесс создания произведения искусства, желание сделать искусство максимально доступным и открытым, созвучны настроениям в художественных практиках последних десятилетий, что делает его работы необычайно популярными сегодня.

4. Концептуальная карта как метафора мира.

В 70-е годы Фальстрём создаёт серию работ, где карта оказывается для него способом выражения своего отношения к миру. В этих произведениях образ карты выступает не только в качестве метафоры, но и как визуальная и идеологическая основа его работ.

Например, «Карта мира»²¹ 1972 года представляет собой набор исторических фактов, военно-политических и экономических аллюзий, выраженных в форме текстов и рисунков, отделенных друг от друга границами, которые вызывают в памяти границы между государствами. Эти границы не совпадают с реальными, даже сильно отличаются от них, – всё зависит от количества информации о каждом «государстве».

Фальстрём, будучи не только художником, но и поэтом, писателем, журналистом, выражает политические проблемы, используя отрывки из поэтических произведений, цитаты из газет, комиксов и журналов. Часто фразы, отдельные слова или буквы так располагаются в пространстве, что превращаются в ритмические фигуры.

По-другому используется образ карты в таких работах, как «Пять часов пополудни»²² 1974 года, где в узнаваемый силуэт карты Чили вонзаются длинные тонкие иглы, на которых закреплены фигуры из области фантазий и снов, в некоторых из них можно угадать силуэты небывалых рыб, птиц, моллюсков... Эти изображения иллюстрируют поэзию Сильвии Плат и Гарсии Лорки. Граница политической карты Чили резко контрастирует с биоморфными «эстетическими» формами, и, в то же время, эти объекты визуально дополняют друг друга, смотрятся абсолютно гармонично и естественно. Такие парадоксы в работах Фальстрёма содержат напряжения, некую потенциальную энергию, которая вовлекает зрителя в процесс интерпретации, размышления, развития собственных идей и представлений.

В последние годы жизни художник обращается к картированию уже скорее как к возможности выразить своё внутреннее состояние, связанное с тяжелой болезнью. В этих работах нет прямых ссылок на визуальные коды географических или любых других физически материальных карт. На смену им приходит карта ментальная, которая представляет собой некий конструкт из впечатлений, воспоминаний, фантазий, эмоций и чувств, связанных с психологическим состоянием художника, его внутренним миром, вплетенным в сеть пространственно-временных связей. Примером такой работы может служить «Ночная музыка 2: сценарий раковой эпидемии»²³, которая была создана за год до смерти Ойвинда Фальстрёма, где биоморфное пятно кляйновского синего цвета растекается по пространству стены, населенному странными угрожающе-привлекательными объектами, контуры которых рифмуются с границами пятна. Здесь метод картирования позволяет художнику

²⁰ Lee, Pamela M. *New Games: Postmodernism After Contemporary Art*. N.-Y.: Taylor & Francis, 2013. P. 149.

²¹ World Map, 1972, Acrylic and India ink on vinyl mounted on wood, 91.5 x 183 cm <http://www.fahlstrom.com/paintings-1970-1976>.

²² At Five in the Afternoon (Chile 2: the Coup. Words by Plath and Lorca), 1974, Variable structure. Elements on fiberglass rods. Acrylic and India ink on vinyl and shaped metal panel, 269 x 160 x 112 cm, Musee national d'art moderne, Centre Georges Pompidou, Paris. <http://www.fahlstrom.com/paintings-1970-76>

²³ Night Music 2: Cancer Epidemic Scenario (Words by Trakl, Lorca and Plath), 1975, Variable painting. Acrylic and India ink on vinyl, magnets and shaped metal panel, 102 x 237 cm, Moderna Museet, Stockholm. <http://www.fahlstrom.com/paintings-1970-76>

*И.В. Минаева Картирование как метод репрезентации
в работах Ойвинда Фальстрёма*

обозначить сложные психологические пространства, проявить их в материальности художественной работы.

Особенности использования картирования как метода репрезентации в работах Ойвинда Фальстрёма.

Тематика работ Ойвинда Фальстрёма охватывает, в первую очередь, социально-политические проблемы общества. Это в значительной степени определяет особенности использования метода картирования, его многообразие и широту подходов.

Фальстрём создаёт в своих работах некое условное пространство действия с аллюзиями на политику и социальные процессы, выстраивая его относительно заданной системы координат, шкал и маркеров, обозначающих данное пространство, так, что зритель имеет возможность узнать его. Метафора карты помогает художнику сделать свою работу достаточно определенной, поскольку карта обладает универсальным, понятным для зрителя языком, независимо от его национальности и гражданства. При этом Фальстрём, определяя место событий, оставляет зрителю возможность самому «разыграть» действие за счёт введения «переменных» объектов и элементов, наполнить мизансцены и взаимоотношения «героев» личным смыслом, рассказать и увидеть что-то своё. Картирование выступает здесь как концепт интерпретации, дающий возможность бесконечного числа комбинаций, новых ракурсов, сюжетов и принципов организации смысла.

Некоторые работы художника построены на выявлении географических, политических и социальных несоответствий. Здесь Фальстрём работает с границами, маршрутами, маркерами географической карты, меняя и перестраивая эти элементы так, что карта становится не отражением географических территорий, а скорее социально-политической критикой, выявляя и обозначая лживость и различного рода несоответствия географических карт. В этих работах карта для Фальстрёма становится концептуальным инструментом, благодаря которому можно переосмыслить окружающее пространство, взглянуть на происходящее в мире с другой точки зрения, выйти за пределы географии и правил.

Для Фальстрёма картирование – это жест, это аргумент, это сильная, иногда жесткая, всегда остроумная и дерзкая критика социально-политических систем. Это метод, позволяющий создавать новые комбинации, открытые смыслы, которые располагают к новым интерпретациям. И, самое главное, картирование – это метод, который дает свободу творчества, позволяет избежать застывших форм, категоризации и каталогизации, свойственной институциональному искусству.

Работы Фальстрёма, несомненно, повлияли на многих современных художников, которые ставят вопросы о существующих политических и социальных порядках, пытаются разобраться в огромном океане данных о потоках капитала, сферах влияния власти и политических событиях, вскрыть механизмы, стоящие за манипулятивными стратегиями мира капитала и политики, при помощи картирования. Часто их работы не только идеологически близки творчеству Ойвинда Фальстрёма, но и повторяют отдельные ходы и жесты шведского художника в критическом переосмыслении социально-политических процессов, происходящих в мире.

ИСТОЧНИКИ

1. Официальный сайт Ойвинда Фальстрёма – Режим доступа: <http://www.fahlstrom.com> (дата обращения: 25.11.2014)
2. Macba Foundation official website – Режим доступа: <http://macba.cat> (дата обращения: 25.11.2014)

ЛИТЕРАТУРА

1. Делёз Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато. Капитализм и шизофрения. – М.: У-Фактория, Астрель, 2010.
2. Harmon, Katharine. The Map as Art. Princeton Architectural Press, NY, 2009.
3. Jameson F. Cognitive Mapping // Marxism and the Interpretation of Culture / Ed. by C. Nelson and L. Grossberg. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1988.

I. Minaeva Mapping as method of representation in the art of Öyvind Fahlström

4. Kelley, Mike. *Foul Perfection: essays and criticism*; edited by John C. Welchman. Massachusetts Institute of Technology, 2003.
5. Kelley, Mike. *Myth Science. Öyvind Fahlström: The Complete Graphics, Multiples, and Sound Works*. Vienna: BAWAG Foundation, [1995] 2001. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.fahlstrom.com/on-fahlstrom/myth-science-mike-kelley-1995> (дата обращения: 25.11.2014)
6. Latour B. *Network, societies, spheres: Reflections of an actor-network theorist* // *International journal of communication*. Los Angeles (CA), 2011.
7. Lee, Pamela M. *New Games: Postmodernism After Contemporary Art*. Taylor & Francis, NY, 2013.
8. Levin K. *Farewell to modernism* // *The Art Magazine* 52, 1979.
9. Marin, Louis. *Frontiers of Utopia: Past and Present* // *Critical Inquiry*, Vol. 19, No. 3 (Spring, 1993).

REFERENCES

1. Deleuze G., Guattari F. *A Thousand Plateaus. Capitalisme et Schizophrénie*. Moscow, U-Factoria, Astrel, 2010 (in Russian)
2. Harmon, Katharine. *The Map as Art*. Princeton Architectural Press, NY, 2009.
3. Jameson F. 'Cognitive Mapping' in *Marxism and the Interpretation of Culture*, Ed. by C. Nelson and L. Grossberg. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1988.
4. Kelley, Mike. *Foul Perfection: essays and criticism*, ed. by John C. Welchman. Massachusetts Institute of Technology, 2003.
5. Kelley, Mike. *Myth Science. Öyvind Fahlström: The Complete Graphics, Multiples, and Sound Works*. Vienna: BAWAG Foundation, [1995] 2001. [Electronic source]. – Access: <http://www.fahlstrom.com/on-fahlstrom/myth-science-mike-kelley-1995> (the date of access: 25.11.2014)
6. Latour B. 'Network, societies, spheres: Reflections of an actor-network theorist' in *International journal of communication*, Los Angeles (CA), 2011.
7. Lee, Pamela M. *New Games: Postmodernism After Contemporary Art*. Taylor & Francis, NY, 2013.
8. Levin K. 'Farewell to modernism' in *The Art Magazine* 52, 1979.
9. Marin, Louis. 'Frontiers of Utopia: Past and Present' in *Critical Inquiry*, Vol. 19, No. 3 (Spring, 1993)..