М. А. Марченко

ДЕТСКАЯ ИГРУШКА КАК ОБЪЕКТ, ОБРАЗ И ЭЛЕМЕНТ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ СТРУКТУРЫ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Работа представлена кафедрой русского искусства
Санкт-Петербургского государственного академического института живописи, скульптуры и архитектуры им. И. Е. Репина Российской Академии художеств.
Научный руководитель – кандидат искусствоведения, профессор Н. С. Кутейникова

Рассматриваются формы присутствия игрушки в изобразительном искусстве XX в., использующем ее как многозначный образ, аккумулирующий философские, идеологические и художественные тенденции времени.

The author of the paper considers the forms of a toy's presence in the fine arts of the 20th century, when it was used as a polysemantic image, accumulating philosophical, ideological and artistic trends of the time.

В отличие от художественной литературы изобразительное искусство до XX в. редко наделяло обычную игрушку (не куклу) несвойственными ей априори «не-

детскими смыслами», связанными с переживаниями, размышлениями и рефлексией взрослого человека.

Игрушки, в основном куклы, появляются в искусстве Западной Европы с XVI в. (например, в аллегориях Лукаса Кранаха или в «праздниках» нидерландских живописцев). Однако вплоть до второй половины XVIII в. они оставались редким атрибутом портретов детей из привилегированных семей, впрочем, как и сами детские портреты («Портрет детей Демидовых в младенчестве» работы неизвестного художника, «Портрет графа А. Г. Бобринского в младенчестве» Ф. Рокотова, «Мальчик с бильбоке» неизвестного художника из собрания ХПМИ, портреты Ф. Буше, Ф. Друэ, Д. Энгельгардта и др.).

Идеалом эпохи Просвещения был разумный человек и разумный ребенок. Свободная игра, пробуждающая фантазию и воображение, оказалась при этом внизу шкалы педагогических ценностей. Игрушка как предмет этой игры редко попадала в живописные, графические или скульптурные работы художников второй половины XVIII в. Трогательные портреты Ф. Гойя («Семья герцога Осуна») или жанровые сценки Ж.-Б. Шардена («Гувернантка») – редкие исключения из общего правила.

Отношение к игрушке изменилось в период романтизма. Наполненная метафорическими смыслами, она стала персонажем многочисленных литературных произведений. Наиболее востребованной оказалась игрушка-автомат, воплощавшая в механистическом мировоззрении прошлого столетия идею рационального, разумного устройства, стала в романтизме выразителем антитезы «живое – неживое», бездушного и враждебного человеку мира. К этому времени изменились отношения в семье, в том числе взрослых к детям. Игрушки в руках изображаемых детей постепенно становились не столько социальным знаком, сколько предметом, связанным с духовной жизнью ребенка, получившего наконец право на полноценное существование в своем детском мире. Детские комнаты, наполненные игрушками, – новая тема в живописи и графике этого времени («Детская» В. Чихачевой, «В детской» П. Вдовичева, «Единство семьи» П. Фенди).

Вторая половина XIX в., ставшая эпохой расцвета бытового жанра, сделала детскую игру объектом своего пристального внимания. Играющие дети различных социальных слоев – распространенная тема в искусстве этого периода. Критический реализм нередко использовал ее для выражения новых социальных идей, для привлечения внимания общественности к обездоленным детям низших слоев. Стереотип «игрушка – праздная забава» делал ее неуместной в сценах народной жизни и тяжелых трудовых будней детей. В изображениях детских игр русских передвижников частная, индивидуальная, «камерная» игра уступает место групповой, связанной с общей панорамой сельского быта или городскими народными праздниками, где игрушка отступает на задний план, уходит из поля зрения прогрессивных художников вплоть до последнего десятилетия XIX в.

Однако в европейской салонной живописи она по-прежнему популярна. Очаровательные девочки и куклы – традиционная тема в западноевропейском искусстве второй половины XIX в. Ей отдали должное Ф. Е. Кюни, А. Анкер, Э. Бош, Д. Бломерс, Г. Иглер и др.

Более разнообразно и серьезно куклы стали изображаться импрессионистами. Антитеза «кукла – человек» уже не сводится только к проблеме механицизма, столь актуальной в период романтизма. Игровые куклы (или манекены) в произведениях Э. Дега («Человек и пантэн»,

1879) или М. Либермана («Играющий ребенок у двери дома», 1875) становятся равноправными человеку, наделяясь фантазией художника особой виртуальной жизнью. С тех пор они будут легко выскальзывать из режиссуры их создателей, следуя собственным поведенческим правилам и законам, а «тайна куклы» станет одной из популярнейших тем Серебряного века, раскрыв затем свои новые грани в авангардистском искусстве.

Расцвет психологического портрета, заложенный предшествующим развитием искусства, а также резкое возрастание интереса к детству, подготовившее будущие педагогические реформы и открытия в детской психологии, вывели детский портрет в первые ряды искусства рубежа столетий. Игрушка, способ ее присутствия в произведении стали характеристикой не только хрупкого духовного мира детства как такового, но и самого ребенка как личности во всем ее своеобразии. Она появляется в портретах В. Серова, С. Малютина, К. Маковского, В. Сурикова.

Художественный интерес к игрушке на рубеже XIX–XX вв. был также обусловлен активными поисками новой эстетики детского быта. Проектирование игрушки привлекло в это время многих деятелей искусства, вдохновленных идеями движения художественного воспитания. С другой стороны, здесь сказалось типичное для Серебряного века восприятие игрушки как символа ушедшей в прошлое патриархальной культуры. Эпоха промышленной революции значительно расширила границы игрушечного мира, включив в него железные дороги, крейсеры, паровые машины, забавные жестяные копилки и целлулоидные куклы. Однако эти промышленные новинки нечасто попадали в произведения изобразительного искусства. В контексте связи с миром «изначального бытия» такая игрушка была неинтересна. Она не будила ассоциаций с детством и «разумным мироустройством». В этой роли выступали игрушки-архетипы: кони-качалки, мячи, солдатики, народные игрушки и, конечно, куклы (произведения К. Сомова, А. Бенуа, Б. Кустодиева и др.).

Арлекин – частый персонаж в произведениях Серебряного века, в первую очередь художников круга «Мира искусства». Плакат-афиша благотворительного базара кукол, созданная Л. Бакстом в 1899 г. и изображающая обнимающую игрушечного Арлекина девочку, стала своеобразным знаком эпохи, ее визитной карточкой. Несчастная судьба Арлекина, воплощенная в разбитой кукле, стала столь популярным сюжетом, что отразилась даже в почтовых карточках того времени.

Огромный общественный интерес к театральному искусству, активная работа в театре многих талантливых художников, восприятие театра, лицедейства как универсального принципа человеческой жизни были важными причинами востребованности куклы-марионетки, паяца, Арлекина, Петрушки изобразительным искусством.

Ореол тайны, сопровождавший куклу в искусстве Belle époque, приобрел поистине мистическую окраску в искусстве модернизма, наделившего куклу откровенным эротическим содержанием и патологическими откровениями, а главное, окончательно прописал ее во «взрослом мире». При всей многозначности трактовок детства в произведениях XIX в., игрушка, в том числе кукла, воспринималась как главный атрибут этой «золотой поры» жизни, оставаясь в детской игре, дополняя, но не заменяя образ ребенка в произведении.

Изображения кукол в модернизме нередко приобретают характер «портретов», а сами куклы кажутся живыми, при-

нимая черты человека, его пороки и страхи. Таковы «Бумажные куклы для одевания» П. Клее или работы Р. Вакера, писавшего истеричных или слепых кукол, даже кукол-лесбиянок. Он пишет их с сильной эротической зарядкой, обычно в неглиже – в зашнурованном корсете и батистовых с кружевом панталонах. При этом классические кукольные лица с крошечным ртом и пухлыми румяными щеками имеют странные уродства в виде отсутствующих глаз или ужасных деформаций на печальном лице из папье-маше.

Свойственный многим произведениям авангардного искусства эротизм, проникнув в ассамбляжи М. Дюшана, живописную машинерию Ф. Пикабиа, гротескные полотна Г. Гроса и коллажи Х. Хёх, нашел идеальное воплощение в кукольных образах этого времени. Кукла-игрушка, удивительным образом соединившая в себе ангельские черты невинного ребенка и облик светской дамы, давала богатую пищу для подобных инсинуаций.

В изобразительном искусстве авангарда кукла «обогатилась» чертами нездорового эротизма и оказалась задействованной в решении феминистических и гендерных проблем современного общества. Знаменитая кукла-фетиш Оскара Кокошки совмещает в себе функции игрушки, манекена и авторской художественной куклы. Эрзац-женщина должна была стать реальной заменой подруге, спутницей жизни и терпеливой моделью. Эта история была очень личной, но вполне в духе времени. Деятели авангардного искусства поняли и приняли жест Кокошки. Особенно глубоко он поразил молодого Ханса Беллмера.

Первая кукла сюрреалиста Х. Беллмера появилась в 1933 г. Ее подвижный скелет из дерева и металла был обтянут пропитанной клеем паклей, покрытой гипсом и краской. В животе находился механизм с диском, содержащим шесть сегментов с эротическими изображениями. В поисках расширения своих художественных возможностей, ограниченных малой подвижностью создаваемых фигур, позже он использовал шарнирное устройство, позволяющее собирать куклу различными способами, которая в результате манипуляций оказывалась то с двумя парами ног, то без верхней части туловища, головы или рук.

К середине XX в. куклы несколько утратили свое привилегированное положение в изобразительном искусстве. Среди множества готовых вещей, используемых художниками различных направлений для создания своих произведений, встречались самые разные детские игрушки. «Новые реалисты» в лице Ф. Армана и Д. Споерри в 1960-е гг. продолжили тему «кукольных голов» (как соединение в замкнутом пространстве множества идентичных частей кукол), заданную К. Шавински. Ф. Арман соединяет в тесном пространстве продолговатого ящика части поврежденных кукол, назвав свое произведение «Massacre des Innocents» – «Убийство невиновных». Кукла здесь не просто атрибут детства, она образ погибшего или страдающего ребенка. Однако ту же тему и в той же манере Арман пытается воплотить и менее прямолинейно. В объекте «Урна детей» художник использует части различных игрушек, полностью игнорируя при этом кукол. Идея расчлененной игрушки была подхвачена многими художниками постмодернизма.

В искусстве кинетизма, в интриге его подвижных, меняющихся форм априори заложены огромные игровые возможности. Апогеем эволюции кинетического направления стали 1960–1970-е гг., когда работали Ж. Тэнгели, А. Колдер, И. Песталоцци и др. В то время как Тэнгели включал в свои работы самые раз-

личные детские игрушки, другие создавали объекты в виде хампельманов, коней-качалок, бумажных фигурок или карточных домиков, используя в них узнаваемый «игрушечный образ».

Ники де Сан-Фалле в те же годы вставляла в свои рельеф-ассамбляжи наряду с чучелами зверей и скульптурными бюстами пластиковые игрушки: самолеты, автомобили, кегли, куклы. Покрытые затем гипсом и краской, они почти теряли свой изначальный узнаваемый игрушечный облик, в отличие от армий крошечных игрушечных солдатиков, составляющей «кожу» многочисленных Нана – главных женских образов в творчестве де Сан Фалле. Зная сугубо феминистическую концепцию фигур Нана как «предвестниц нового века матриархата», логично предположить, что появление на их огромных поверхностях этих «символов мужской доблести» не случайно. Словно лилипуты на теле Гулливера, они кажутся ничтожными. Сами нана-фигуры своими условными, словно надутыми формами, пропорциями и декоративностью колорита очень похожи на огромные куклы, тем более что многие из них создавались из ткани или яркого полиэстера. Этим новым пониманием скульптуры как куклы отмечены в те годы также роботообразные формы Х. С. Вестермана и текстильные набивные фигуры в натуральную величину Евы Аепли.

Тенденция совмещения и взаимоподмены кукольного и человеческого наметилась еще в искусстве конца XIX в.. Получив развитие в дадаизме, она проходит красной нитью через все авангардистское искусство XX в., далеко не всегда становясь осмысленным визуальным воплощением антитезы «живое – мертвое», как это было принято со времен романтизма. Уже в манекенообразных фигурах М. Эрнста, Р. Шлихтера, Р. Хаусмана и в многочисленных коллажах Х. Хёх в качестве главной идеи произведения выступает ироничная или эпатирующая игра с формой.

Сознательное усиление игрушечного характера образов в произведениях изобразительного искусства типично для постмодернизма. Странные люди-куклы, дергунчики-хампельманы и марионетки, звери с «пищиком в правом боку», птицы, превращенные в колесные каталки, или кони, словно только что спрыгнувшие с детской карусели, появляются в работах самых разных отечественных и зарубежных художников. П. Мак-Карти в своей инсталляции «Спагеттимэн» (1993) представляет странную антропоморфную фигуру с огромной головой игрушечного зайчика и прикрепленным резиновым шлангом, вызывающую ассоциации с пневматической детской игрушкой. Объект «Пять континентов» (2005) Х. Виллани – крупная сборно-разборная конструкция из пяти ярко окрашенных деревянных домиков-пазлов на колесах.

Скульптура «Автор-монумент утопия» (2006) В. Захарова превращается в увеличенную до трех метров в высоту детскую игрушку-скульптуру. Это лев, который состоит из отдельных частей и может то распадается, означая, по мысли автора, «до-авторское состояние бесформенного небытия», то возникает в царственном величии своего Я на постаменте, а в целом «демонстрирует все стадии авторского становления и распада»*.

Медвежонок Тедди – любимая игрушка многих поколений детей XX в., в первые годы которого она появилась на свет. Не убывающая на протяжении столетия популярность Тедди сделала ее еще одним символом детства, причем в отличие от других знаковых фигур (например, куклы и коня-качалки) детства в рамках Новейшего времени. К концу XX в. Тедди стал восприниматься как своеобразный

«архетип младенца», потеснив в этом качестве даже куклу. Популярность игрушки питает творчество не только многочисленных теддистов – создателей забавных авторских медвежат для салонов и галерей. Как образ или элемент формальной структуры художественного произведения, Тедди вошел в постмодернистские живопись и графику, инсталляции и перформансы. Датчанин Б. Норгард помещает крошечного Тедди внутри тела статуи Венеры Милосской, позволяя зрителю обнаружить его там, заглянув в один из глазков (2003), петербуржец А. Черногривов создает серию фотомонотипий-рейографов, укладывая на фотобумагу игрушечного медвежонка (2000–2002), а немец Ф. Брумминг – забавную портретную галерею самой игрушки, перефразируя произведения известных художников – от Дюрера до Ники де Сан Фалле (1990-е). У дизайнера А. Люблинского в проекте «Мягкое и жесткое» (2001) медвежонок условной формы превращается в многократно повторяющийся арт-объект, носителя графических знаков и символов. Собранные в композиции, эти графические знаки воспринимаются как зашифрованный текст, построенный на контрасте мягкого чувственного и жесткого, плакатно графического.

М. Келли в инсталляции «Дезодорированная центральная масса с сателлитами» (1991) связал найденные потертые плюшевые игрушки в бесформенные клубки, причем мордочки животных оказались направлены внутрь клубков, что сразу придало инсталляции зловещий характер. Сами клубки, формально упорядоченные по цвету и весу, были подвешены на нитях к потолку и медленно двигались. Помещенные на стенах подобные рельефу жестяные скульптурные формы, покрытые цветным блестящим лаком, своей угловатостью контрастировали с мягким плюшем деперсонифицированных Тедди. Инсталляция сопровождалась аэрозольным ароматом, подчеркивающим ощущение стерильной, хорошо пахнущей чистоты. Подобные эксперименты Келли проводил с комиксами, военными атрибутами, архитектурными макетами, однако его неоднократное обращение к мягкому медвежонку на протяжении многих лет говорит об особой роли этой игрушки в творчестве художника.

Актуальное отечественное искусство, ставшее инкубатором символов советской эпохи, поставило рядом с интернациональным знаком детства – медвежонком Тедди куклы-персонажи культовых мультипликационных фильмов, открыточно-русские народные игрушки и вызывающих ностальгию ватных человечков с новогодней елки. «Чебурашка и компания» населяют пространство живописных и графических работ А. Кузнецова, крошечный ватный поваренок – знакомая многим елочная игрушка из советского детства – поселился в объекте Е. Губановой и И. Говоркова «Домашний альбом» (1998), фигурка Деда Мороза – в инсталляции «Голубая комната» группы «Инспекция «Медицинская Герменевтика» (1991), декорированные американскими символами фигурки гжельского фарфора приобрели квазимонументальность в «Инсинуациях» (начало 1990-х гг.) бывшего советского художника Л. Ламма.

Игрушечно-детский дискурс в современном искусстве имеет еще один аспект. Он связан с возникновением нового жанра, который можно обозначить как «портрет вещи». Истоки жанра легко обнаруживаются в творчестве С. Дэвиса, Дж. Мёрфи, Ф. Леже и в работах художников поп-арта. Однако по сравнению с ними в постмодернизме тенденциозность выбора, связанная с приоритетом эстетики масскультуры, заметно смягчилась. Никогда раньше игрушка так часто не

становилась главным и единственным героем произведения изобразительного искусства, тогда как художественная литература демонстрирует множество таких примеров начиная с XIX в. Реже, чем столетие назад, используясь в качестве атрибута в жанровой живописи, портрете и натюрморте, игрушка сама становится «портретируемой моделью», своеобразным квазисубъектом, что раньше было свойственно только кукле.

Энди Уорхол создал в 1980-е гг. целую портретную галерею Toy Paintings, где «оживил» механические игрушки из своей собственной коллекции, В 1990-е гг. несколько аналогичных произведений создает М. Маджерус из Люксембурга. Эту тенденцию можно обнаружить в работах отечественных художников И. Корсаковой, О. Ардовской, О. Бурьяна, В. Чернышева и др. Иногда детская массовая игрушка становится самоценным произведением искусства, причем речь здесь идет не об ее художественном качестве, а о новом контексте, определяющем новую функцию. Так, на выставке в ЦВЗ «Манеж» в 2007 г. было представлено как «Objet d'art» необычное транспортное средство, собранное японским художником Хико Хосииз из разноцветных пластмассовых деталей конструктора «Лего», утопическая эстетика которого воспринимается сегодня как «канонический стиль постмодернизма».

Изменившееся в культуре XX в. отношение к игре не могло не сказаться на иконографии игрушки и формах ее присутствия в изобразительном искусстве. Общие тенденции «игроизации» культуры в этот период выразилось не только в театральном, интерпретационном, ироничном характере авангардистского искусства, но и в актуализации самой темы игры в искусстве. В этом контексте детская игрушка логично вошла в круг художественных интересов времени, разнообразив формы своего присутствия в изобразительном искусстве. Перестав быть только атрибутом безоблачного детства, метафорой подмены настоящего, живого ненастоящим, мнимым, способом удвоения мира или инструментом психо-эмоциональной характеристики образа, в искусстве XX в. игрушка может играть роль общекультурного символа, этнического, национального или социального-политического знака, наполняться эротическим содержанием, применяться для перекодировки содержания привычных образов-стереотипов или их формальной инфантилизации, наконец, использоваться как обычный «нейтральный» художественный материал ready made, самодостаточный или включенный в общую композицию арт-объекта.

Однако во всех своих ипостасях игрушка остается генетически связанной с «детством», в котором современное искусство бесконечно трансформирует привычные роли, выстраивая их в новом контексте.

ПРИМЕЧАНИЕ

* Из текста аннотации к скульптуре во время ее экспонирования в ГРМ в августе–сентябре 2006 г.