

Модернизм для младшего возраста

// "Игры с Пикассо" Александра Райхштейна



Газета «Коммерсантъ» № 63/П (4363) от 12.04.2010



1 из 4

Инсталляция Александра Райхштейна "Пабло и Александр: Игры с Пикассо" в ЦДХ позволяет зрителю беспрепятственно войти внутрь шедевра

Фото: Светлана Привалова/Коммерсантъ



Выставка

игра

В ЦДХ выставлена интерактивная инсталляция Александра Райхштейна "Пабло и Александр: Игры с Пикассо", привезенная в Москву из Центра искусств Аннотало в Хельсинки. Внутри картины Пикассо попала АННА ТОЛСТОВА.

Человек, вошедший в зал 21 ЦДХ и остановившийся посередине у специальной метки, видит перед собой огромную копию картины Пабло Пикассо "Читающая", написанной в Валлорисе в 1953 году. Оригинал сейчас показывают в ГМИИ имени Пушкина на ретроспективе из парижского Музея Пикассо. На первый взгляд это очень добросовестная копия, только увеличенная во много раз: из темноты черно-синего фона выступает разобранная на части фигура дамы в зеленом, задумчиво склонившейся над книгой,— все на своих местах. И вдруг над массивным крупом читающей возникает чья-то голова с косичками, а из нижних углов картины, перешагивая через золоченую раму, выходят какие-то граждане. Тут выясняется, что это виртуозная

обманка, фасад которой собран из окрашенных в разные цвета фанерных щитов, и за ним скрывается целый лабиринт с лесенками и потайными ходами. В его закоулках можно посмотреть фильм о Пикассо и даже услышать его голос, сняв трубку старого телефона, полистать альбомы, почитать афоризмы художника, увидеть свою кубистическую физиономию в составленных из осколков зеркалах и построить какую-нибудь пикассовскую композицию из магнитиков мозаики. То есть избитая метафора "войти в картину" здесь реализована буквально, но отнюдь не тривиальным образом.

Александр Райхштейн, в прошлом московский книжный график и автор книг-объектов, прославившийся, в частности, иллюстрациями к бестселлеру Людмилы Петрушевской про поросенка Петра, вот уже двадцать лет живет в Финляндии и слывет там ведущим специалистом по современному искусству для детей. Его мультимедийные и интерактивные инсталляции — карусели, конструкторы и прочие игры, населенные фантастическими персонажами,— могут восприниматься и как самодостаточные произведения искусства. Но настоящей жизнью они начинают жить, когда в них играет ребенок. К сожалению, игровые формы музейной педагогики, без навязчивой дидактики, мало распространены в России, а вот Финляндия в этой области — чуть ли не впереди всей Европы. "Игры с Пикассо", позволяющие даже самому предубежденному зрителю играючи войти в художественную систему модернизма, были, например, спродюсированы хельсинкским Центром искусств Аннотало к ретроспективе, которая до ГМИИ имени Пушкина побывала в Музее Атенеум. Разумеется, Пикассо в особой рекламе не нуждается — на него в Москве, как и в Хельсинки, стоят очереди. Он нуждается в понимании. И возможно, если бы наши музеи чаще использовали такие артистические способы прививать вкус к искусству, залы русского

авангарда в Третьяковке на Крымском валу, набитые шедеврами не хуже пикассовских, привлекали бы не одних иностранцев.