

«Игра в бисер» на Крымском валу

«Галерея Аллы Булянской» (ЦДХ) показывает персональную выставку своего ведущего художника - **Александра Буганина** под названием «Тайная жизнь нарисованных предметов». Она включает около 40 новых работ художника.

Олег ТОРЧИНСКИЙ

Уроженец Уфы, выпускник художественно-графического факультета Магнитогорского пединститута, Сергей Буганин, начав выставляться в конце 80-х годов, неуклонно двигался на запад: Уфа, Оренбург, Свердловск, Москва и далее - Монтерограндо (Италия), Варшава, Зальцбург. Сегодня его работы хранятся, помимо Башкортостана и России, в собраниях Германии, Швеции, Франции, Италии, Израиля, Японии.

«Осваивать» творчество Буганина нелегко. Сперва его работы нравятся: они красивы, обладают звуковой цветовой гаммой - красно-черно-золотой. Любуешься эффектными сочетаниями фактур - гладких и шершавых, виртуозным использованием техник - он использует нередко приемы коллажа, включая в живописную ткань обрывки писем, фотографии, даже небольшие предметы - ключи, кнопки, какие-то железки. Наряду с холстами он любит использовать доски, причем необычной формы - треугольные, круглые, восьмиугольные...

Но, насытив зрение, чувствуешь нарастающее раздражение, ибо никак не удается ухватить смысл. Вроде бы все доступно: кажется, вот-вот - и он будет схвачен, ан, нет: снова и снова уходит, как вода между пальцами. Остаются ключья чего-то узнаваемого: вот, вроде бы, похоже на Ренессанс, а тут - на маньеристов, сюрреалистов, на примитив...

содержание у Буганина: его просто нет. Предлагается совсем другое: некий бесконечный живописный пасьянс, или, точнее, своего рода интеллектуальная игра, вроде «игры в бисер», описанной в знаменитом романе Германа Гессе. Там скрупулезно изложены правила игры, ее атрибутика, ходы и приемы, но, дочитав книгу до конца, мы так и не узнаем, в чем заключается эта «игра в бисер». Важна не конечная цель, а путь к ней, бесконечно увлекательные его перипетии.

Именно это предлагает зрителю А.Буганин: увлекательное блуждание в лабиринтах фантазийного двухмерного мира. Правда, эта игра не для всех: она доступна только тому, кто хорошо знает историю мирового искусства. Это «узнавание» - отыскивание реплик, перифразов знаменитых произведений искусства: вот что-то от Пьетро делла Франческа, вот - от Беноццо Гоццолли, вот - от Магритта и Дельво... Это и есть постмодернизм: все уже найдено и сказано - остается комбинировать уже известное, чтобы выразить самого себя. Игра постепенно затягивает, и становится уже интересно следить за «фигурами» темы, радоваться неожиданным ее поворотам, смелым находкам - необычной форме картины, вспышке фантазии, скажем, изображению главного героя в виде... вала. Кстати, о

«главном герое», переходящем с картины на картину. Это изображение человека в одежде эпохи Ренессанса, обычно поясное, в профиль, иногда в повороте на три четверти. Этакое обрюзгшего Меркуцио. На вопрос «кто это?» художник сказал, что и сам не знает. Можно наделять его любыми чертами характера и дать любое имя - Люцифер, Авессалом, Джованни. Он и будет вашим проводником в странном мире Александра Буганина, партнером в уже не отпускающей вас от себя «игре в бисер».

На снимке: А.Буганин «Игра в пирамиде». 1997.

Моск. правда. - 1999. - 19. авг. - С. 6