

Нахова Ирина

2801.06.

ВЫСТАВКА СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО

Ирина Нахова изобрела велосипед

Коммерсантъ - 2006 - 28 янв. - с. 3

В галерее XL открылась выставка Ирины Наховой «Trip». Русская художница, уже много лет живущая в США, предлагает зрителям виртуальную велосипедную прогулку по улицам Нью-Джерси, где она обитает последнее время. Велосипедные педали покрутила ИРИНА КУЛИК.

Ирина Нахова, чья художественная карьера связана с кругом московского концептуализма, считается автором первых российских «тотальных инсталляций». Под всяческие художественные трансформации художница героически отдавала одну из комнат своей двухкомнатной квартиры, которую, например, могла полностью, вместе со всеми находящимися в ней предметами обстановки, покрасить в серый цвет.

Много лет спустя госпожа Нахова вновь приглашает в инсталляцию как к себе в гости. Зрителю предлагается прокатиться на велосипеде примерно по тем же улицам американской глубинки, по которым пришлось бы идти, отыскивая дом художницы. Правда, теперь уже не реальная комната превращается в произведение искусства, а повседневная реальность становится доступной в виде симуляции. Велосипед, на котором предлагается прокатиться зрителям, разумеется, никуда не едет. Он стоит среди видеоэкранов, на которые проецируются те самые виды одноэтажной Амери-



Ирина Нахова научила зрителей ездить на велосипеде ФОТО ПАВЛА СМЕРТИНА

ки, которые приходят в движение только тогда, когда желающий прогуляться начинает крутить педали. Путешествие получается не менее увлекательным, чем в каком-нибудь компьютерном симуляторе автогонок. Причем самые острые ощущения вызывает именно некоторый недостаток интерактивности: ты при всем желании не можешь свернуть при виде несущейся тебе наперез машины или притормозить на красный свет.

Новая работа Ирины Наховой напоминает интерактивную инсталляцию Джеффри Шоу «The Legible City» (1988–1991), ныне считающуюся классикой искусства новых медиа. Там зрителю-юзеру так же пред-

лагалось крутить педали велотренажера, помещенного перед проекционным экраном, путешествуя по воссозданным в трехмерной графике городам — Нью-Йорку, Амстердаму или Карлсруэ, чьи очертания были построены не из зданий и улиц, но из букв, слов и фраз.

Но если инсталляция госпожи Наховой и является ремейком произведения Джеффри Шоу, то вполне парадоксальным. На рубеже 1980–1990-х, в эпоху киберромантизма, все тогда еще ошарашивающие новизной чудеса интерактивности должны были обеспечить пользователю возможность проникнуть в совершенно умозрительную виртуальную реальность, полностью сгенерированную в компьютере. Сегодня, после «Матрицы», показавшей, что главный шедевр, созданный машинами, — это тот самый мир, который мы привыкли считать нашей повседневной реальностью, зрителю в качестве изощренного арт-аттракциона предлагают всего лишь прогулку по окрестностям дома художника. Впрочем, не исключено, что для многих наших современников, привыкших скорее к занятиям на велотренажере в спортивном зале или к компьютерным играм, нежели к прогулкам по улицам, эта самая обыденность окажется куда более экзотической, чем виртуальные ландшафты в трехмерной графике.