

Мінотавр-квест

Олександр Король

09.10 – 03.11.2014

Другий проект Олександра Короля в Я Галерея у Києві продовжує дослідження підсвідомих страхів середньостатистичного сучасника. А також бажань і їх трансформації на шляху до здійснення.

Замість художнього трактування міфу, автор вдається до його психологізації, яка втягує глядача у гру із самим собою. Однак, на відміну від «наївних» художників, до яких, за деякими ознаками, можна було б приписати й автора, Король в жодному разі не ставиться до цього серйозно. Навпаки, він грається із уявою глядача, демонструючи йому ефектні сцени психічних метаморфоз і пропонуючи самостійно обрати персонажів і «ходи» гри. Це стає тим більш очевидно, адже маніфестується художником у самій назві.

Замість очікуваного слова «лабіринт», що в парі з Мінотавром з давніх часів було символом важкого випробування, Олександр Король вживає слово «квест». Тим самим, він налаштовує глядача на візуальну гру, повертаючи сприйняття на 180 градусів. Випадково чи ні, та саме квест має найбільший зв'язок із лабіринтом. Адже перший в історії квест, створений програмістом і спелеологом Уіллом Кроутером (Colossal Cave Adventure, 1975), передбачав блукання героя у великій печері, схожій на лабіринт. Його основна частина досить точно описувала топологію найдовших у світі Мамонтових печер. З тих пір суть квесту не змінилася: керуючись підказками, як Тесеї – ниткою Аріадни, герой має здійснити місію, здолавши заплутаний маршрут.

У версії давньогрецького міфу Олександра Короля, квест ускладнюється. Проте не просторово, а, так би мовити, антропологічно. Так само як змінюється світосприйняття художника, змінюються і його образи, стаючи більш концентрованими та лаконічними. Композиція роботи позбувається центру й головного персонажа, виражаючи «рух, перетікання і циклічність». А сам лабіринт проектується на міський пейзаж, традиційно самотній і метушливий.

Заселений персонажами інших міфів, лабіринт стає клоакою комах і ненажерливих страхіть, котрі переслідують героїв образами невідомого й невідворотного року. Діва Марія тікає у Єгипет, рятуючи малюка Ісуса. Лицар на коні, або ж «Менеджер», поглинається фатумом, так само як і його вірний пес. Набуваючи міфічних масштабів, простір картин перетворюється на поле двобою між добром і злом, де людина приречена на боротьбу з іншими.

На тлі цього хаосу, озвученого художником у ряді надписів («біль – безнадія – помилка...»), сексуалізований образ Аріадни виглядає щонайменш непереконаливо, а лозунг «Моя зброя – добро, любов, усмішка» – вкрай іронічно. Тим не менш, ідея порятунку світу жевріє і тут, підживлена образами Нумену (Numen) й Немезіди (Nemesis). При цьому, саме поняття «нуменозного», що витає простором малюнків, точно описано й відтворено самим художником – як трансцендентальний досвід, який одночасно лякає і притягує. Тоді як Немезіда дарує заслужену нагороду.

За задумом автора, проект відкриває вхід у лабіринт, а нитки Аріадни з інсталяції ведуть глядача до картин, кожна з яких є уособленням поглядів і бажань: «Мінотавр – це «темна сторона» світу. Виявивши Мінотавра у лабіринті, можна або битися з ним, перемигши свої недоліки, або стати його союзником, прийнявши його бік» (О. Король). Та щойно глядач опиняється у просторі експозиції, межа стирається. Тож хоче він чи ні, та гра вже почалась.

Олена Єгорушкіна

За додатковою інформацією, фотоматеріалами, коментарями учасників подій звертайтеся:
координатор проектів Віра Лой, 067 547 22 86, pr@gudimov.com.

Арт-центр Я Галерея у Києві, Хорива, 49Б, /044/ 492 92 03, у Дніпропетровську, Гусенка, 17, /056/ 713 57 13