

Василий Кандинский

1) Common wisdom

Кандинский считается одним из основателей абстрактного искусства. Обычно говорят, что он отказался от изображения предметов, искал «чистую форму», сравнивал живопись с музыкой и связывал искусство с духовным опытом.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Кандинский создавал **изобразительные структуры**, которые напрямую воздействуют на восприятие и переживание, минуя предметы, сюжет и язык.

Картина у него — это **зафиксированная структура внутреннего опыта**: напряжения, движения, столкновения, равновесия, ритма. Она не изображает эти состояния и не символизирует их, **а воспроизводит их в зрительном материале** так, чтобы зритель переживал их непосредственно.

Иначе говоря:
вещь у Кандинского — это **работающая схема переживания**, а не внешний знак и не повод для толкования.

3) Как принято это считывать

Обычно эти работы интерпретируют как:

- выражение «внутреннего мира» художника;
- визуальный аналог музыки;
- духовное или мистическое высказывание;
- иллюстрацию философских или теософских идей.

Во всех этих чтениях смысл переносится из самой вещи в биографию, мировоззрение или текстовые источники.

4) Социальная сторона

Кандинский работает в среде:

- художественных объединений,
- выставок и публикаций,
- художественного образования и теории.

Это мир профессиональной культуры,
где искусство понимается как автономная практика
и как средство перестройки самого способа восприятия,
а не как обслуживание производства, быта или политики.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Найти способ **прямо фиксировать и передавать фундаментальные структуры переживания**,
которые существуют до предметов и до слов,
и тем самым показать,
что искусство может работать
как инструмент доступа к глубинным слоям человеческого опыта.

Василий Кандинский

4) Социальная сторона (уточнённая)

Кандинский работает в среде:

- художественных объединений и выставок,
- теоретических текстов и художественных журналов,
- художественного образования и преподавания.

Это **транснациональная профессиональная среда**,
слабо связанная с государственным заказом и рынком,
ориентированная на переустройство самой культуры восприятия.

Адресат его работы —
не массовый зритель и не потребитель,
а узкий круг художников, теоретиков и учащихся,
для которых искусство — средство изменения способов чувствовать и понимать мир.

Казимир Малевич

1) Common wisdom

Малевич — создатель супрематизма и автор «Чёрного квадрата». Его обычно представляют как художника, который довёл абстракцию до предела и объявил конец предметного искусства.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Малевич создаёт **предельно простые плоскостные формы** (квадрат, прямоугольник, крест), расположенные на нейтральном фоне.

Эти формы:

- не изображают предметы;
- не передают переживания;
- не служат функции.

Они фиксируют **минимальный визуальный факт**: форма есть, она отделена от всего остального и существует как самостоятельный элемент.

Вещь у Малевича — это **элементарная форма**, очищенная от всех внешних привязок.

3) Как принято это считывать

Обычно эти работы интерпретируют как:

- философское высказывание о «ничто»;
- символ конца искусства;
- религиозный или мистический знак;
- метафору абсолютного начала.

«Чёрный квадрат» читается как знак пустоты, смерти старого мира или трансцендентного предела.

4) Социальная сторона

Малевич работает в среде:

- художественных школ и мастерских,
- групп и объединений нового типа,
- теоретических дискуссий и программ.

Это мир, в котором пытаются **создать универсальный язык искусства**, пригодный для нового общества.

Художник здесь выступает не как индивидуальный автор, а как **законодатель формы**, предлагающий нормативную систему.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Найти **минимальную форму**, которая может служить исходным элементом

для построения нового визуального порядка,
независимого и от предметов, и от индивидуального опыта.

Владимир Татлин

1) Common wisdom

Татлин — один из основателей конструктивизма. Его обычно связывают с «углом» и с проектом Башни III Интернационала. Его считают художником, который перевёл авангард от живописи к реальным материалам и конструкции.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Татлин делает **реальные конструкции из реальных материалов**:
дерево, металл, стекло, тросы.

В этих работах:

- элементы имеют вес, сопротивление и фактуру;
- соединения видимы и принципиальны;
- форма возникает из способа сборки, а не из композиции на плоскости.

Вещь у Татлина — это **собранный объект**,
который существует в реальном пространстве
и подчиняется физическим законам.

3) Как принято это считать

Обычно эти работы интерпретируют как:

- разрыв с живописью;
- переход от искусства к технике;
- символ революционного строительства;
- утопический проект нового мира.

Башня III Интернационала часто читается как политический символ или грандиозная утопия.

4) Социальная сторона

Татлин работает в среде:

- художественных мастерских и комиссий,

- государственных проектов и заказов,
- коллективной работы и обсуждений.

Это мир раннего советского строительства,
где искусство ожидают видеть
частью реального переустройства среды.
Художник здесь — **участник общего дела**,
а не автономный автор.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Показать, что форма возникает
не из изображения и не из символа,
а из **реальной сборки материала в пространстве**,
и что искусство должно работать
с теми же законами, что и создаваемый мир.

Александр Родченко

1) Common wisdom

Родченко — ключевая фигура конструктивизма и производственного искусства. Его
обычно представляют как художника, который отказался от «искусства ради искусства» и
перешёл к дизайну, фотографии и агитации.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Родченко работает не с отдельной формой, а с **методом построения**.

Он делает:

- серийные конструкции;
- предельно упрощённые объекты;
- фотографии, построенные на жёстком выборе точки съёмки;
- графику, где важен не образ, а способ его получения.

Вещь у Родченко — это **результат применения правила**
(угол, ось, серия, повтор),
а не уникальный объект.

3) Как принято это считать

Обычно его работы интерпретируют как:

- торжество рациональности;
- отказ от индивидуальности;
- подчинение искусства идеологии;
- эстетизацию техники и индустрии.

Часто считают, что смысл здесь полностью задан социальной задачей или заказом.

4) Социальная сторона

Родченко работает в мире:

- художественных институтов нового типа,
- редакций, издательств, выставок,
- коллективных проектов и государственных программ.

Это среда, где ценится:

- воспроизводимость,
- обучаемость,
- пригодность для массового использования.

Художник здесь — **разработчик визуальных решений**,
встроенный в систему производства и коммуникации.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Сделать форму **не результатом вдохновения**,
а результатом **осознанного выбора правил**,
которые можно повторять, передавать и масштабировать
в новой социальной реальности.

Варвара Степанова

1) Common wisdom

Степанова — одна из ключевых фигур конструктивизма и производственного искусства.
Её обычно представляют как художницу, которая перенесла принципы авангарда в дизайн
одежды, текстиль и повседневную среду.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Степанова делает **функциональные вещи для использования**:
одежду, ткани, костюмы для сцены.

Эти вещи:

- проектируются из простых геометрических элементов;
- рассчитаны на движение, работу, повторяемость;
- не подчеркивают индивидуальность тела, а подстраиваются под его функции.

Вещь у Степановой — это **рабочий объект**, предназначенный для ношения и действия, а не для созерцания.

3) Как принято это считать

Обычно её работы интерпретируют как:

- отказ от «женской» декоративности;
- подчинение искусства утилитарным задачам;
- идеологический жест в пользу нового быта;
- раннюю форму дизайна одежды.

Часто считается, что здесь форма полностью определяется пользой.

4) Социальная сторона

Степанова работает в мире:

- художественных школ и мастерских,
- театров и производственных проектов,
- программ по созданию нового быта.

Это среда, где искусство напрямую включается в перестройку повседневной жизни.

Художник здесь — **участник социального эксперимента**, работающий с телом, трудом и привычками.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Показать, что форма может **организовывать повседневное действие**, и что художественный метод применим не только к образам, но и к телу, движению и быту.

Эль Лисицкий

1) Common wisdom

Лисицкий — фигура на стыке супрематизма, конструктивизма и дизайна. Его обычно знают по «ПРОУНам», типографике и выставочным проектам. Его считают художником-медиатором между искусством и архитектурой, Россией и Западом.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Лисицкий создаёт **пространственные и графические системы**, которые управляют движением взгляда и ориентацией зрителя.

Это могут быть:

- ПРОУНЫ как переходные структуры между плоскостью и пространством;
- книги, плакаты, выставочные залы;
- композиции, рассчитанные на последовательное восприятие.

Вещь у Лисицкого — это **устройство навигации**: она не просто существует, а задаёт, куда смотреть, как двигаться и в каком порядке воспринимать элементы.

3) Как принято это считывать

Обычно его работы интерпретируют как:

- синтез живописи и архитектуры;
- шаг от супрематизма к конструктивизму;
- эксперимент с пространством и дизайном;
- художественное оформление революционного проекта.

Часто ПРОУНЫ читают как абстрактные композиции или как утопические архитектурные идеи.

4) Социальная сторона

Лисицкий работает в мире:

- международных выставок и публикаций,
- художественных школ и институтов,
- культурной дипломатии и визуальной пропаганды.

Это среда, где искусство используется для **перевода идей между разными культурами и аудиториями**. Художник здесь — **организатор визуального языка**, работающий на стыке искусства, образования и коммуникации.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Сделать форму **инструментом ориентации**,
который не выражает переживание и не строит объект,
а организует движение человека
в новом, ещё не освоенном пространстве культуры.

Любовь Попова

1) Common wisdom

Попова — одна из ключевых фигур русского авангарда. Её обычно описывают как художницу, прошедшую путь от живописи к конструктивизму, театру и производственному искусству.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Попова делает **композиции и конструкции, рассчитанные на действие**.

Сначала это:

- живописные структуры, построенные на пересечении плоскостей и направлений.

Затем:

- сценические конструкции;
- элементы оформления спектаклей;
- проекты, где форма рассчитана на движение актёра и зрителя.

Вещь у Поповой — это **активная структура**,
которая предполагает использование,
а не только визуальное восприятие.

3) Как принято это считывать

Обычно её работы интерпретируют как:

- «переход» от живописи к конструктивизму;
- отказ от автономного искусства;
- подчинение формы театру и функции;
- пример «женского» вклада в авангард.

Часто Попову описывают как фигуру,
которая растворяет индивидуальный стиль
в коллективной работе.

4) Социальная сторона

Попова работает в мире:

- театров и художественных мастерских,
- коллективных постановок,
- проектов, связанных с новым бытом и массовым зрителем.

Это среда, где искусство перестаёт быть отдельным объектом
и становится **частью совместного действия**.

Художник здесь — **соавтор процесса**,
а не владелец законченного произведения.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Перевести форму
из состояния статического изображения
в состояние **организованного действия**,
где смысл возникает
в использовании, движении и взаимодействии.

Александра Экстер

1) Common wisdom

Экстер — фигура на стыке живописи, театра и сценографии. Её обычно описывают как художницу, связавшую русский авангард с европейским модернизмом и сыгравшую важную роль в развитии сценического искусства.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Экстер создаёт **среды и сценические конструкции**, рассчитанные на восприятие в движении.

Это:

- костюмы и декорации;
- цветовые и пространственные решения сцены;

- композиции, которые работают не как отдельные объекты, а как **совокупность элементов во времени**.

Вещь у Экстер — это **организованная среда**, где цвет, форма и ритм действуют одновременно и меняются по мере движения актёров и зрителя.

3) Как принято это считать

Обычно её работы интерпретируют как:

- синтез живописи и театра;
- декоративный вариант авангарда;
- «мост» между русской и европейской художественной сценой;
- вклад в развитие сценографии как самостоятельной области.

Часто акцент делают на её стиле и цвете, оставляя в тени способ работы с пространством и движением.

4) Социальная сторона

Экстер работает в мире:

- театров и постановок,
- художественных студий и обучения,
- международных художественных связей.

Это среда, где искусство живёт между сценой, мастерской и учебным пространством. Художник здесь — **организатор художественной среды**, работающий для коллективного зрелища и обучения.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Собрать форму так, чтобы она работала **во времени и в пространстве одновременно**, а не фиксировалась в одном объекте или изображении.

Ольга Розанова

1) Common wisdom

Розанова — участница русского авангарда, связанная с футуризмом и ранней абстракцией. Её обычно описывают как художницу, экспериментировавшую с цветом и словом и рано ушедшую, не успев «завершить» свой путь.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Розанова работает с цветом как самостоятельной реальностью.

В её работах:

- цвет не заполняет форму;
- цвет не подчёркивает изображение;
- цвет существует как отдельный элемент, взаимодействующий с другими цветами.

Вещь у Розановой — это **цветовое поле**, где смысл возникает из отношений цветов (соседство, напряжение, контраст), а не из формы или сюжета.

3) Как принято это считать

Обычно её работы интерпретируют как:

- лирический вариант авангарда;
- переход от футуризма к беспредметности;
- индивидуальную, «интуитивную» живопись;
- предвосхищение цветовой абстракции.

Часто акцент делают на эмоциональности и «поэтичности», отодвигая в сторону саму работу с цветом как системой.

4) Социальная сторона

Розанова работает в мире:

- малых художественных групп,
- совместных изданий и проектов,
- экспериментальной культуры без устойчивых институций.

Это среда, где многое существует в форме проб, жестов и кратких серий, без закрепления в школах и программах. Художник здесь — **участник общего эксперимента**, а не носитель законченной доктрины.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Показать, что **цвет сам по себе способен нести структуру и напряжение**, без опоры на форму, предмет или функцию, и что визуальный смысл может возникать из чистых цветовых отношений.

Надежда Удальцова

1) Common wisdom

Удальцова — участница русского авангарда, связанная с кубизмом, супрематизмом и последующим отходом от радикальной абстракции. Её часто описывают как художницу, которая прошла через авангард и затем вернулась к более традиционной живописи.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Удальцова строит **аналитические живописные структуры**, где форма расчленяется и собирается заново.

В этих работах:

- объект может присутствовать, но он фрагментирован;
- форма разбирается на плоскости и направления;
- композиция строится как результат анализа, а не наблюдения.

Вещь у Удальцовой — это **результат последовательной работы с формой**, где важен сам процесс разложения и сборки.

3) Как принято это считать

Обычно её работы интерпретируют как:

- влияние французского кубизма;
- «ученический» этап по отношению к более радикальным фигурам;
- колебание между авангардом и традицией;
- пример неустойчивости художественного пути.

Часто внимание смещается с самой логики работы на биографию и «возврат к реализму».

4) Социальная сторона

Удальцова работает в мире:

- художественных школ и студий,
- экспериментальной живописи,
- меняющихся культурных требований 1920-х годов.

Это среда, где радикальные эксперименты
постепенно теряют институциональную поддержку.
Художник здесь — **профессионал**,
вынужденный соотносить метод
с меняющимися нормами допустимого.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Проверить, **насколько далеко можно зайти в аналитическом разборе формы**,
не разрушив возможность целостного изображения,
и где проходит предел абстрактного анализа.

Константин Мельников

1) Common wisdom

Мельников — один из самых известных архитекторов авангарда 1920-х. Его обычно связывают с экспериментальными домами, павильонами и «формализмом», который позже оказался вне официального канона.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Мельников проектирует **реальные обитаемые здания**.

Это:

- дома, клубы, павильоны;
- сооружения, рассчитанные на повседневное использование;
- конструкции, где форма напрямую связана с планом, движением людей и функцией помещений.

Вещь у Мельникова — это **пространственная схема жизни**,
где форма задаёт, как человек ходит, работает, собирается и живёт.

3) Как принято это считать

Обычно его архитектуру интерпретируют как:

- формальный эксперимент;
- архитектурную утопию;
- индивидуалистический жест;
- тупиковую ветвь советской архитектуры.

Часто внимание сосредоточено на необычном облике зданий, а не на том, как они реально работают изнутри.

4) Социальная сторона

Мельников работает в мире:

- государственных заказов 1920-х годов,
- конкурсов и выставок,
- попыток создать новые типы общественных зданий.

Это среда, где архитектура рассматривается как инструмент организации коллективной жизни. Архитектор здесь — **проектировщик социального пространства**, но при этом всё сильнее ограниченный нормативами и идеологией.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Проверить, можно ли **перестроить повседневную жизнь через форму пространства**, не прибегая к декору и символам, а только за счёт планировки, конструкции и движения.

Братья Веснины

1) Common wisdom

Братья Веснины — ведущие архитекторы конструктивизма. Их обычно представляют как авторов крупных проектов, теоретиков новой архитектуры и создателей «функционального» стиля 1920-х годов.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Веснины проектируют **типовые архитектурные системы**.

Это:

- здания, рассчитанные не на уникальный случай, а на повторение;

- проекты, где важны схема, модуль и функциональное зонирование;
- архитектура, собранная из ясно читаемых объёмов и связей между ними.

Вещь у Весниных — это **архитектурный тип**,
то есть воспроизводимая схема организации пространства,
а не единичное художественное высказывание.

3) Как принято это считать

Обычно их архитектуру интерпретируют как:

- чистое выражение конструктивизма;
- рациональный и «холодный» подход;
- подчинение формы функции;
- переход от эксперимента к норме.

Часто Весниных противопоставляют
более «индивидуальным» архитекторам,
рассматривая их как обезличенных системных проектировщиков.

4) Социальная сторона

Веснины работают в мире:

- крупных государственных заказов,
- проектных конкурсов,
- институционального строительства.

Это среда, где архитектура должна быть
масштабируемой, обучаемой и управляемой.
Архитектор здесь — **член проектной команды**,
работающий не на жест, а на систему.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Создать **универсальные архитектурные схемы**,
которые позволяют быстро и массово
организовывать новую социальную реальность
без опоры на индивидуальный стиль.

Всеволод Мейерхольд

1) Common wisdom

Мейерхольд — реформатор театра и создатель биомеханики. Его обычно описывают как режиссёра, который порвал с психологическим театром и заменил его формой, ритмом и конструкцией действия.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Мейерхольд создаёт **систему организации телесного действия**.

Это:

- точно заданные движения и позы;
- ритмы, паузы и переходы;
- сцена как конструкция, по которой актёр действует.

Вещь у Мейерхольда — это **алгоритм действия тела**: набор приёмов, которые можно разучивать, повторять и комбинировать независимо от индивидуальной психологии исполнителя.

3) Как принято это считать

Обычно его театр интерпретируют как:

- отказ от «внутренней правды» актёра;
- механизацию и обезличивание человека;
- формализм и жестокость по отношению к телу;
- театральное выражение революционной эпохи.

Часто биомеханику понимают как противоположность «живому переживанию».

4) Социальная сторона

Мейерхольд работает в мире:

- государственных театров и студий,
- массового зрителя,
- культурной политики 1920-х годов.

Это среда, где театр рассматривается как средство обучения и формирования нового человека. Режиссёр здесь — **организатор коллективного действия**, работающий с телами как с социальным ресурсом.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Показать, что человеческое действие можно **конструировать и передавать как навык**, а не выводить из внутренних состояний, и что форма поведения может быть объектом осознанного проектирования.

Сергей Третьяков

1) Common wisdom

Третьяков — драматург и теоретик «литературы факта», соратник Мейерхольда. Его обычно описывают как автора, который отказался от художественного вымысла в пользу документальности и социального действия.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Третьяков создаёт **сценарии и тексты как схемы действий**.

Это:

- документальные материалы, отчёты, факты;
- тексты, построенные как последовательности операций;
- пьесы, где важна не психологическая мотивация, а ход процесса.

Вещь у Третьякова — это **инструкция для развертывания события**, которую можно исполнять, изменять и переносить в другие контексты.

3) Как принято это считывать

Обычно его работы интерпретируют как:

- отрицание художественности;
- подчинение литературы идеологии;
- редукцию искусства к пропаганде;
- крайний вариант утилитарного авангарда.

Часто считают, что смысл здесь полностью лежит вне текста — в социальной задаче или политическом заказе.

4) Социальная сторона

Третьяков работает в мире:

- театров и агитационных проектов,
- массовых кампаний и публичных акций,
- коллективного производства текстов.

Это среда, где литература должна включаться в реальные социальные процессы. Автор здесь — **организатор коммуникации**, а не носитель индивидуального высказывания.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Сделать текст **не описанием реальности**,
а инструментом её изменения,
где смысл возникает
в самом ходе действия, а не в его представлении.

Дзига Вертов

1) Common wisdom

Вертов — создатель документального кино и теории «киноглаза». Его обычно представляют как режиссёра, который отверг игровое кино и актёров, настаивая на съёмке реальной жизни.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Вертов работает с **отснятой реальностью и монтажом**.

Он делает:

- съёмки реальных событий, людей и процессов;
- монтаж, который соединяет фрагменты по ритму, движению и повтору;
- фильмы без сюжета в традиционном смысле.

Вещь у Вертова — это **смонтированная последовательность фрагментов**, где смысл возникает не в кадре, а в их соединении и порядке.

3) Как принято это считывать

Обычно его фильмы интерпретируют как:

- прославление советской реальности;

- утопию «объективного взгляда»;
- идеологический документ эпохи;
- наивную веру в технику.

Часто «киноглаз» понимают как обещание полной правды о мире.

4) Социальная сторона

Вертов работает в мире:

- государственных киностудий,
- массового зрителя,
- культурной политики и пропаганды.

Это среда, где кино рассматривается как средство обучения и мобилизации.

Режиссёр здесь — **организатор коллективного зрения**, определяющий, что и как общество видит.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Показать, что **реальность становится осмысленной через монтаж**, и что порядок соединения фактов создаёт понимание мира сильнее, чем их простая фиксация.

Сергей Эйзенштейн

1) Common wisdom

Эйзенштейн — крупнейший теоретик и практик монтажного кино. Его обычно представляют как автора «монтажа аттракционов» и режиссёра, который превратил кино в мощный инструмент идеологического воздействия.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Эйзенштейн работает с **конфликтной сборкой кадров**.

Он делает:

- отдельные кадры, каждый из которых несёт самостоятельное напряжение;
- монтаж, построенный на столкновении, а не на плавном переходе;

- последовательности, рассчитанные на резкий эффект.

Вещь у Эйзенштейна — это **монтажная конструкция**,
где смысл возникает из **конфликта элементов**,
а не из их документальности или последовательности.

3) Как принято это считать

Обычно его фильмы интерпретируют как:

- образец революционной пропаганды;
- кино прямого эмоционального воздействия;
- манипуляцию зрителем;
- художественное воплощение идеологии.

Часто монтаж понимают
как средство навязывания готового смысла.

4) Социальная сторона

Эйзенштейн работает в мире:

- государственной киноиндустрии,
- массового зрителя,
- культурной политики и идеологического контроля.

Это среда, где кино должно
не просто показывать реальность,
а **формировать отношение к ней**.
Режиссёр здесь — **инженер зрительских реакций**,
работающий с массовым восприятием.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Показать, что мышление и чувство
можно **целенаправленно вызывать через столкновение образов**,
и что смысл рождается
не в изображении,
а в организованном конфликте.

Всеволод Пудовкин

1) Common wisdom

Пудовкин — один из ведущих режиссёров советского кино 1920-х. Его обычно противопоставляют Эйзенштейну: если у того монтаж конфликтный и резкий, то у Пудовкина — более связный и «психологический».

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Пудовкин работает с **последовательной сборкой кадров**.

Он делает:

- сцены, где каждый кадр логически продолжает предыдущий;
- монтаж, выстроенный по нарастанию состояния;
- кино, где кадры складываются в линию развития.

Вещь у Пудовкина — это **монтажная цепочка**, в которой смысл возникает из постепенного изменения ситуации и состояния, а не из резкого столкновения.

3) Как принято это считать

Обычно его кино интерпретируют как:

- «более гуманистическую» версию монтажного кино;
- компромисс между формой и психологией;
- шаг в сторону традиционного повествования;
- менее радикальный вариант авангарда.

Часто его рассматривают как более «мягкого» и понятного зрителю режиссёра.

4) Социальная сторона

Пудовкин работает в мире:

- массового кинопроката,
- широкой аудитории,
- растущих требований к понятности и связности фильма.

Это среда, где кино должно не только воздействовать, но и быть **доступным и усваиваемым**.

Режиссёр здесь — **посредник между формой и зрителем**, удерживающий баланс между экспериментом и пониманием.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Показать, что монтаж может
постепенно формировать понимание и отношение,
а не только шокировать,
и что управление смыслом возможно
через связную организацию опыта.

Алексей Ган

1) Common wisdom

Ган — теоретик конструктивизма и автор программных текстов начала 1920-х. Его обычно представляют как идеолога, который сформулировал отказ от «искусства» в пользу производства и социальной функции.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Ган делает **тексты-программы**.

Это:

- манифесты и декларации;
- схемы принципов и требований;
- тексты, которые не описывают произведения, а **задают правила их создания**.

Вещь у Гана — это **нормативный текст**,
который предписывает,
что можно и что нельзя делать художнику,
и по каким критериям оценивать результат.

3) Как принято это считать

Обычно его тексты интерпретируют как:

- догматические и упрощённые;
- подменяющие искусство идеологией;
- крайний пример утилитаризма;
- теоретическое сопровождение конструктивизма.

Часто Гана воспринимают
как вторичную фигуру по отношению к художникам-практикам.

4) Социальная сторона

Ган работает в мире:

- художественных групп и дискуссий,
- институционального строительства нового искусства,
- борьбы за легитимность внутри авангарда.

Это среда, где необходимо
не просто делать вещи,
а **закреплять новые нормы и критерии**.
Теоретик здесь — **регулятор поля**,
пытающийся стабилизировать разрозненные практики.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Сделать искусство **управляемой и воспроизводимой практикой**,
где правила важнее индивидуальных жестов,
и где форма подчинена заранее сформулированной социальной задаче.

Николай Пунин

1) Common wisdom

Пунин — художественный критик и теоретик авангарда. Его обычно знают как защитника новых направлений и посредника между художниками, институциями и культурной политикой.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Пунин делает **критические тексты**.

Это:

- статьи, рецензии, лекции;
- тексты, которые не создают произведения,
а **описывают, различают и оценивают** уже существующие практики;
- язык, который вводит термины, рамки и критерии.

Вещь у Пунина — это **классифицирующий и оценочный язык**,
с помощью которого художественные явления
становятся видимыми и обсуждаемыми.

3) Как принято это считать

Обычно его тексты интерпретируют как:

- сопровождение авангардных практик;
- идеологическую критику;
- попытку защитить новизну от непонимания;
- вторичный комментарий к «настоящему» искусству.

Часто критику воспринимают как внешнюю по отношению к художественному процессу.

4) Социальная сторона

Пунин работает в мире:

- музеев и выставок,
- художественных комиссий и советов,
- журналов и образовательных площадок.

Это среда, где искусство должно быть **признано, отобрано и институционализировано**. Критик здесь — **посредник между художниками и властью**, участвующий в распределении легитимности.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Показать, что без **специального языка различения и оценки** новые формы не могут закрепиться, и что критика — это не комментарий после факта, а активный элемент художественного процесса.

Осип Брик

1) Common wisdom

Брик — критик и теоретик ЛЕФа, связанный с формализмом. Его обычно представляют как идеолога «приёма», который рассматривал искусство как набор технических средств и боролся с психологизмом и «литературностью».

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Брик работает с **аналитической разметкой произведений**.

Он делает:

- разборы текстов и практик на элементы;
- описания приёмов и их функций;
- тексты, где важно не «о чём», а **как сделано**.

Вещь у Брика — это **схема приёмов**, которая позволяет описывать и сравнивать разные произведения по способам их устройства.

3) Как принято это считывать

Обычно его позицию интерпретируют как:

- редукцию искусства к технике;
- отрицание смысла и содержания;
- «сухой» формализм;
- обслуживающую теорию для авангарда.

Часто считают, что такой подход обедняет художественный опыт.

4) Социальная сторона

Брик работает в мире:

- литературных и художественных объединений,
- журналов и публичных дискуссий,
- борьбы за новое определение искусства.

Это среда, где необходимо **переформатировать критерии оценки** и обучить профессионалов видеть искусство как систему операций. Критик здесь — **инженер языка описания**, меняющий правила разговора о культуре.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Сделать искусство **прозрачным для анализа**, показать, что его можно разбирать и собирать как работающую систему приёмов, а не как носителя скрытых смыслов.

Михаил Матюшин

1) Common wisdom

Матюшин — художник и теоретик, связанный с футуризмом и поисками «расширенного зрения». Его обычно описывают как маргинальную, экспериментальную фигуру авангарда, интересовавшуюся восприятием и природой.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Матюшин работает с **изменением самого способа восприятия**.

Он делает:

- живописные и музыкальные эксперименты;
- упражнения и практики, направленные на расширение зрительного поля;
- исследования цвета, формы и слуха как единого комплекса.

Вещь у Матюшина — это **перцептивная практика**, а не отдельное произведение. Результат фиксируется в работах, но первична сама настройка восприятия.

3) Как принято это считывать

Обычно его интерпретируют как:

- эксцентричного экспериментатора;
- фигуру на периферии авангарда;
- предшественника экологического и телесного мышления;
- художника-утописта.

Часто его воспринимают как мало связанного с «основной линией» 1920-х.

4) Социальная сторона

Матюшин работает в мире:

- небольших кружков и лабораторий,
- художественных школ и экспериментов,
- слабой институциональной поддержки.

Это среда, где возможны долгие и малопонятные опыты,

не ориентированные на быстрый результат.
Художник здесь — **исследователь**,
работающий на границе искусства и науки.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Показать, что источник новой формы —
не в объекте и не в функции,
а в **изменении самого способа видеть и ощущать мир**.

Павел Филонов

1) Common wisdom

Филонов — создатель «аналитического искусства». Его обычно описывают как одиночку и радикального художника, противопоставленного как академии, так и конструктивизму.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Филонов создаёт **изображения, собранные из микроскопических элементов**.

Он работает:

- от детали к целому;
- через многократное прорисовывание;
- с предельной плотностью формы.

Вещь у Филонова — это **картина как результат длительного аналитического процесса**,

где каждая часть выведена из предыдущей
и подчинена строгому внутреннему порядку.

3) Как принято это считывать

Обычно его интерпретируют как:

- мистического художника;
- носителя «тайного знания»;
- предшественника экспрессионизма или сюрреализма;
- изолированного гения.

Часто акцент смещается
на содержание и символику,
а не на сам метод работы.

4) Социальная сторона

Филонов работает в мире:

- минимальной институциональной поддержки,
- учеников и замкнутого круга,
- конфликтов с официальной культурой.

Это среда, где художник
почти полностью выпадает
из системы заказов и признания.
Автор здесь — **носитель собственного метода**,
неподдающегося стандартизации.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Показать, что форма может быть
выращена изнутри,
как результат строгого и длительного анализа,
а не сконструирована извне
и не сведена к элементарному жесту.

Густав Клуцис

1) Common wisdom

Клуцис — художник конструктивизма и мастер политического плаката. Его обычно связывают с фотомонтажом и визуальной пропагандой 1920–1930-х годов.

2) Вещь (в максимально техническом смысле)

Клуцис создаёт **фотомонтажные композиции**.

Он работает с:

- фотографическими фрагментами;
- резкими масштабными сдвигами;
- сочетанием текста и изображения.

Вещь у Клуциса — это **визуальный агрегат**, где разнородные элементы собраны в единую ударную конструкцию, рассчитанную на быстрое восприятие.

3) Как принято это считать

Обычно его работы интерпретируют как:

- образец советской пропаганды;
- подчинение искусства идеологии;
- торжество агитационного плаката;
- утрату автономии искусства.

Часто фотомонтаж понимают как чисто манипулятивный приём.

4) Социальная сторона

Клуцис работает в мире:

- массовой визуальной коммуникации,
- государственных заказов,
- улицы, митинга, плаката.

Это среда, где изображение должно действовать быстро и однозначно. Художник здесь — **производитель визуальных сигналов**, встроенный в систему массового воздействия.

5) Базовая интуиция / сверхзадача (наш вывод)

Соединить разнородные фрагменты реальности так, чтобы они **мгновенно складывались в действие**, и показать, что монтаж — это универсальный инструмент управления смыслом в массовой культуре.

I. Сборка карты целиком

(что у нас получилось, если смотреть сверху)

Я не интерпретирую, а **просто раскладываю**, как меняется статус «вещи» и где находятся узлы.

1. Где смысл в значительной степени сидит в самой вещи

Здесь «вещь» **несёт структуру опыта напрямую**, без внешнего текста.

- **Кандинский** — структура переживания
- **Розанова** — структура цветовых отношений
- **Матюшин** — структура восприятия (перцептивная практика)

👉 Это линия *доступа к фундаментальным структурам опыта*.

2. Где вещь радикально упрощается до элемента

Здесь смысл **не исчезает**, но предельно сжимается.

- **Малевич** — минимальная форма как универсальный элемент

👉 Это линия *обнуления внешних привязок* ради универсальности.

3. Где вещь становится сборкой в реальном пространстве

Здесь форма перестаёт быть изображением.

- **Татлин** — реальная конструкция
- **Мельников** — обитаемое пространство
- **Веснины** — архитектурный тип

👉 Это линия *перехода от образа к сборке мира*.

4. Где вещь = метод / правило / схема

Здесь важен **не объект, а воспроизводимость**.

- **Родченко** — правило и серия
- **Степанова** — метод, встроенный в быт и тело
- **Попова** — форма как организатор действия

👉 Это линия *масштабирования формы*.

5. Где вещь = организация действия или восприятия во времени

Здесь объект растворяется в процессе.

- **Экстер** — среда и сценическое время
- **Мейерхольд** — алгоритм телесного действия
- **Вертов** — монтаж реальности
- **Эйзенштейн** — конфликтная сборка
- **Пудовкин** — связанная монтажная цепь

👉 Это линия *процесса и управления восприятием*.

6. Где вещь = текст как регулятор

Здесь смысл **почти полностью вынесен в правило и язык**.

- **Третьяков** — текст как схема действия
- **Ган** — текст как программа
- **Пунин** — текст как инструмент легитимации
- **Брик** — текст как аналитическая разметка

👉 Это линия *нормирования и стабилизации поля*.

7. Пограничный случай массового воздействия

- **Клуцис** — монтаж как мгновенный сигнал

👉 Здесь авангард **переходит в массовую визуальную машину**.

II. Карточки направлений

(уже на основе сделанной работы)

Теперь можно делать карточки **направлений**, и они будут **не абстрактными**, а собранными из персоналий.

Я дам их **коротко**, в формате 1+3+1, но **сильно сжато** — как надстройку.

Супрематизм

1) Common wisdom

Абстрактное направление, связанное с Малевичем, отказ от предметного изображения.

2) Вещь

Минимальная форма, очищенная от всех внешних привязок.

3) Как принято считать

Метафизика, «ноль», конец искусства.

4) Социальная сторона

Поиск универсального языка для нового общества, школы и группы.

5) Сверхзадача (наш вывод)

Создать элементарный визуальный алфавит, независимый от опыта и сюжета.

Конструктивизм

1) Искусство как проект и техника

2) Реальная сборка, метод, правило

3) Рационализм, утилитарность

4) Институты, заказы, коллективная работа

5) Перевести форму в управляемую и воспроизводимую практику

Производственное искусство

1) Искусство ради пользы

2) Функциональные вещи и процессы

3) Подчинение быту и идеологии

4) Новый быт, тело, труд

5) Встроить художественный метод в повседневную жизнь

Архитектурный авангард

1) Новая архитектура для нового общества

2) Пространственные схемы жизни

3) Утопия или формализм

4) Массовое строительство, нормативы

5) Перестроить социальные отношения через пространство

Театр и действие

- 1) Отказ от психологизма
 - 2) Алгоритмы действия
 - 3) Механизация человека
 - 4) Массовый зритель, обучение
 - 5) Сделать поведение объектом проектирования
-

Кино и монтаж

- 1) Монтаж как язык кино
 - 2) Сборка времени и событий
 - 3) Манипуляция или документ
 - 4) Массовая коммуникация
 - 5) Управлять смыслом через порядок восприятия
-

Теоретико-институциональный авангард

- 1) Авангард как программа
 - 2) Тексты-правила
 - 3) Идеология вместо искусства
 - 4) Борьба за нормы и легитимность
 - 5) Стабилизировать и удержать новое поле практик
-