

СИНИЙ СУП/BLUESOUP/**XXI**

СИНИЙ СУП **XXI**

23 марта – 28 мая 2017

Организаторы: Фонд культуры «ЕКАТЕРИНА», XL Projects
Куратор: Елена Селина

Организаторы благодарят:
Михаила Грачева
Ольгу Шишко и ГМИИ им. А.С.Пушкина

Фонд культуры «ЕКАТЕРИНА»
Основан по инициативе Екатерины и Владимира Семенихиных

Директор Татьяна Шуляковская

Хранитель Александра Гусейнова

Координатор Юлия Вакс

Юрист Светлана Куницына

Дизайнер Никита Сикорский

Главный консультант Галина Акульшина

Над проектом работали:
Вадим Червинский
Василий Митрофанов



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР



BLUESOUP **XXI**

March 23 – May 28, 2017

Organizers: Ekaterina Cultural Foundation, XL Projects
Curator: Elena Selina

Organizers thank:
Mikhail Grachev
Olga Shishko and Pushkin State Museum of Fine Arts

The Ekaterina Cultural Foundation
Established by the initiative of Ekaterina and Vladimir Semnikhin

Director Tatiana Shulyakovskaya

Registrar Alexandra Guseynova

Coordinator Julia Vaks

Lawyer Svetlana Kunitsyna

Designer Nikita Sikorsky

Key advisor Galina Akulshina

Staff involved in the project:
Vadim Chervinsky
Vasily Mitrofanov



GENERAL SPONSOR



ОТ КУРАТОРА

Существует стереотип: творчество «Синего супа» трудно поддается интерпретации. С этим нельзя не согласиться. Любое тщательно сконструированное художниками произведение — одновременно простой и многомерный визуальный объект, затягивающий внутрь, но не дающий возможности зрителю вступить в тактильный контакт с этой псевдокомпьютерной игрой. «Компьютерной игрой» — потому что об этом рассуждают практически все интерпретаторы. «Псевдо» — потому что ничто не соединяет «Синий суп» с миром компьютерных игр, кроме эстетики цифровой анимации. Группа работает со смоделированной реальностью, не имеющей ничего общего с реальной фото- или видеосъемкой, и любое их созданное на компьютере произведение можно только созерцать, без всякой возможности продвинуться внутрь, на «новый уровень», что противоречит самой сути компьютерной игры, но позволяет говорить об инструментарии, методе создания произведения.

На настоящий момент понимание и описание метода и особенностей феномена «Синий суп» — одна из интереснейших задач для критики. Выставка, включающая практически все работы за 20 лет существования группы, — собственно об этом. Важнейшим элементом экспозиции являются интерпретации, которым выделено специальное пространство. Иными словами, выставка строится на пересечении двух по-своему герметичных составляющих: визуального материала и вариантов его критического осмысления, что, в свою очередь, означает, что участниками выставки, наряду с группой «Синий суп», можно считать и интерпретаторов — Валентина Дьяконова, Елену Ищенко, Карину Караеву, Ирину Кулик и Евгению Кикодзе.

Группа «Синий суп» была создана в 1996 году. Изначально авторов было трое (Даниил Лебедев, Алексей Добров, Валерий Патконен), в 2002 году к ним присоединился Александр Лобанов, с 2010-го художники работают втроем: Даниил Лебедев, Алексей Добров, Александр Лобанов.

Язык компьютерной анимации использовался художниками с самого начала. Все ранние короткие видеофильмы, которые, по остроумному определению Валентина Дьяконова, были «хакерскими атаками не на код, а на смысл», не имеют ничего общего с реальностью за окном, но являются короткими этюдами по вычленению из этой реальности

скрытых смыслов и коннотаций. Собственно, предъявление этих скрытых смыслов можно считать одной из базовых «сверхзадач» группы: лаконичные сюжеты, как правило, являются «входом» в пространство смыслов, отчетливо ощущаемое зрителем.

Истоки возникновения феномена группы «Синий суп» и боковые влияния на конечный результат (произведения) разные исследователи искали и находили в смежных областях. Валентин Дьяконов отмечает близость методов обработки информации и новых способов изображения с «сигнальными системами в духе послевоенной абстракции Юрия Злотникова и Дмитрия Плавинского». Ирина Кулик справедливо указывает на несомненное влияние кино — отечественного артхауса «от Андрея Тарковского и Алексея Германа-старшего до Андрея Звягинцева — квинтэссенцией которого кажется густой метафизический туман, в котором тонут любое действие и сюжет». Евгения Кикодзе видит связь с отечественной литературой от «Котлована» Платонова и «Пикника на обочине» Стругацких «до пародийного “Василискова скита”», на поверку оказывающегося естественным ядерным реактором» с одной стороны, с другой — ставит творчество группы в контекст московского концептуализма, одно из открытий которого «состоит в обнаружении за внешней умозрительностью и трансцендентностью пустоты ее вполне осязаемой и эмоциональной сущности»… В поисках западных аналогов и влияний называются Рене Магритт, Джорджо де Кирико и метафизическая составляющая сюрреализма. Удивительно, но практически все исследователи правы: в «густом метафизическом тумане» произведений «Синего супа» можно найти все отмеченные влияния и — не найти ничего, потому что при сравнительном методе описания феномен «Синего супа», на секунду пригвожденный близкой аналогией, практически всегда ускользает, не поддаваясь однозначной формулировке. Органичное соединение интернациональных и локальных влияний, в поисках истоков, похоже, все же смещается в сторону последних: с пугающей периодичностью на личных страницах членов группы в «Фейсбуке» можно видеть фотографии отечественных унылых пейзажей, безвоздушное пространство которых отмечено «вселенской тоской», остраненностью (по Шкловскому) и несомненной метафизической пустотой. Таким образом, реальность за окном и ее неоптимистичный ракурс, выбранный художниками, все же включаются в сумму перечисленных боковых влияний.

Расходятся мнения и о жанре художественных изысканий группы: Карина Караева называет видео «Синего супа» своего рода «иллюзией или аналогом картины», Ирина Кулик «скорее инсталляциями, чем видеофильмами», Елена Ищенко определяет тщательно прорисованные на компьютере пейзажи как нечто абстрактное, «реальность воображаемую, данную в ощущениях».

Все вместе, но разными словами интерпретаторы говорят о полученном эффекте: художники создают объемный видеообъект, основное пространство которого разворачивается и на экране, и за экраном, практически все зрители отчетливо ощущают присутствие чего-то, не поддающегося однозначному определению, но полностью подчиняющего себе пространство выставочных залов. Это «символическое воображаемое» (Караева), «пространство, о котором, несмотря на всю его обманчивую достоверность, нельзя сказать ничего определенно-го» (Кулик), «остросюжетное “сейчас”, не находящее разрядки в любом из возможных событий» (Дьяконов), «разговор не об имевшем место, а о *месте* как таковом» (Кикодзе), и далее в том же роде (см. все тексты интерпретаций). Здесь мы сталкиваемся с удивительной закономерностью: в зависимости от ракурса исследования все определения верны, но стоит двинуться чуть глубже — любые жанровые и смысловые определения опять оказываются недостаточными, нечеткими и размытыми. Да, можно обратиться к помощи «жуткого» у Фрейда (Дья-

конов, Ищенко), можно применить определение Адорно о «глубинных слоях опыта, лежащего в основе мотивов, движущих искусством» (Караева). Мы можем вспомнить об архетипах и «имитации памяти». Можем длить эту цепочку описательного инструментария, но однозначно сможем сказать только о том, что произведения «Синего супа» действительно на нас влияют, затягивают внутрь, но не пускают дальше заданной художниками рамки и оставляют нас растерянно стоять перед экраном в попытках разгадать: что же такое это вытасненное из нашего подсознания переживание, и почему при всех очевидных подталкиваниях нас к очистительному катарсису он все не наступает и, похоже, не наступит никогда? И не в этом ли «отложенном» катарсисе заключен секрет невероятной привлекательности произведений «Синего супа», заставляющий возвращаться, возвращаться, возвращаться к «Эшелону», «Озеру», «Каскаду» и далее по списку?

Феномен «Синего супа» и созданные группой произведения всегда ускользают от точных формулировок, но невозможность однозначных определений дает упоительное право их множить, что, собственно, и хотелось бы предложить зрителю: простые, но многомерные видео и короткие, но интереснейшие тексты, будем надеяться, соединятся в воображаемой точке и дадут возможность если не понять группу «Синий суп», то попытаться это сделать.

Елена Селина

Без названия (2005), лайтбокс / **Untitled** (2005), lightbox



FROM CURATOR

There exists a certain stereotype: the creative output of Bluesoup submits to interpretation with difficulty. This cannot be disputed. Any work carefully constructed by these artists is a simultaneously simple and multidimensional visual object, drawing the viewer into itself but not permitting him to enter into tactile contact with this pseudo-computer game. A “computer game” because this is something virtually all interpreters discourse upon, and “pseudo” because Bluesoup has nothing in common with the world of computer games save the aesthetics of digital animation. The group works with modelled reality, having nothing in common with real photographic or video recordings, and all of their computer-made works can only be perceived, without any possibility of moving in them, on a “new level” that contradicts the very essence of a computer game, but which permits us to speak of the instrumentarium and method of creating the work.

At the present time, understanding and description of the method and peculiar traits of the Bluesoup phenomenon constitutes one of the most interesting tasks for critics. The exhibition, comprising practically all the works produced over the group’s 20-year existence, is built specifically around this. A major element of the exposition is the interpretation afforded a special space. In other words, the exhibition is built on the intersection of two components, each hermetically sealed in their own way: the visual material and the varying ways in which it has been critically conceptualised, which, in turn, signifies how the participants of the exhibition, as well as the members of Bluesoup, can also be regarded as interpreters – namely Valentin Dyakonov, Yelena Ischenko, Karina Karaeva, Irina Kulik and Yevgenia Kikodze.

The Bluesoup group was formed in 1996. Its initial authors were three in number (Daniiil Lebedev, Alexei Dobrov and Valery Patkonen), joined in 2002 by Alexander Lobanov, and from 2010 onwards they work in trio (Lebedev, Dobrov, Lobanov).

The artists made use of the language of computer animation from the very start. None of their earlier short video films, which according to Valentin Dyakonov’s witty definition were “hacker attacks on meaning rather than on code”, had anything in common with reality out in the wider world, but were brief studies on the disarticulation of hidden meanings and

connotations from this reality. Properly speaking, the presentation of these hidden meanings may be considered one of the basic “super-tasks” of the group: laconic motifs, as a rule, are an “entrance” into the space of meanings distinctly perceived by the viewer.

Various different researchers have sought and found the sources for the emergence of the phenomenon that is the Bluesoup group, and the lateral influences on the ultimate result (their artworks), in adjacent spheres. Valentin Dyakonov notes a proximity in methods of processing information and new means of depiction with the “signal systems in the spirit of the post-war abstraction of Yury Zlotnikov and Dmitry Plavinsky”. Irina Kulik justifiably points to the doubtless influence of cinema – of Russian art-house “from Andrei Tarkovsky and Alexei German the Elder to Andrei Zvyagintsev – the quintessence of which seems to be a thick metaphysical fog in which any action or subject drowns”. Yevgenia Kikodze, sees a connection with Russian literature from Platonov’s *Foundation Pit* and the Strugatsky brothers’ *Roadside Picnic* “to Akunin’s parody of ‘Vasilisk’s Hermitage’, in actual fact a natural nuclear reactor” on the one hand, while on the other placing the group’s work in the context of Moscow Conceptualism, one of whose discoveries “consists of the revelation of the fully palpable and emotional essence behind its external cerebralism and transcendental emptiness”... In search of Western parallels and influences, the names are cited of René Magritte, Giorgio de Chirico and the metaphysical component of surrealism. As astonishing as it might appear, practically all the researchers are correct: in the “thick metaphysical fog” of the works of Bluesoup, all the above-mentioned influenced may be encountered and – simultaneously – nothing may be found too, because description of the Bluesoup phenomenon by means of the comparative method tends to pin it down for an instant with a close analogy, after which it almost always slips away without having yielded an unambiguous formulation. It appears that when searching for sources, the limited combination of international and local influences always shifts towards the latter: photos of dismal Russian landscapes show up with frightening periodicity on the personal Facebook pages of the group’s members, whose soulless spaces are marked by “cosmic melancholy”, defamiliarisation (as per Shklovsky), and an undisputed metaphysical emptiness. As such, reality is outside, beyond the window, and its unoptimistic aspect as selected by the artists is nevertheless included in the total list of lateral influences.

Opinions also diverge on the genre of the group’s artistic forays: Karina Karaeva refers to Bluesoup’s videos as a kind of “illusion or analogue of a picture”, while Irina Kulik thinks them “more installations than video films”, and Yelena Ischenko defines the meticulously traced landscapes on the computer as something abstract, “an imagined reality, conveyed in sensations”.

Though using different words, all interpreters are united in speaking of the effect received: the artists create a voluminous video object, the main space of which unwinds both on a screen and behind it, with virtually all viewers distinctly sensing the presence of something that does not submit to an unambiguous definition, while fully subjecting the space of exhibition halls to itself. This is “the symbolic imagined” (Karaeva), “a space about which, regardless of all its deceptive authenticity, nothing definite can be stated” (Kulik), “a suspenseful ‘now’ that finds no relaxation of tension in any of the possible events” (Dyakonov), “the conversation is not about that which has had a place, but about *place* per se” (Kikodze), and so on in the same vein (cf. the texts of interpretation). We come up against a surprising consistency here: depending on the angle of research, all definitions are correct, but it is worthwhile moving that little bit deeper – and any genre or semantic definitions turn out once again to be insufficient, imprecise and blurred. Yes, we can turn to Freud for help with the “uncanny”

(Dyakonov, Ischenko), or employ Adorno’s definition of the “profound layers of experience lying at the base of the motivations that move art” (Karaeva). We may also recall archetypes and “imitations of memory”. We could extend this list of descriptive instrumentarium, but we can only state definitely that the works of Bluesoup genuinely have an impact on us, that they draw us in but do not permit us any further than the frame set up by the artists, leaving us to stand perplexed before the screen in the attempt to divine what exactly the experience is that has been extracted from our subconscious, and why, notwithstanding all the obvious nudgings towards cleansing catharsis, that this does not begin, and apparently never will. And is it not in this “deferred” catharsis that the secret of the incredible attractiveness of Bluesoup’s work lies, forcing us to return, return, and return again to *Echelon*, *The Lake*, *Cascade*, and the rest?

The Bluesoup phenomenon and the works produced by the group never fail to slip out of the grasp of exact characterisations, but the impossibility of unequivocal definitions lends them an intoxicating right to multiply, which I would like to propose to the viewer: simple but multidimensional videos and short but highly interesting texts, we hope, will be brought together at some imagined point and give us the possibility, if not of understanding the Bluesoup, at least of attempting to do so.

Elena Selina

Чёрная река (2004), лайтбокс / **Black River** (2004), lightbox



АНТРОПОЦЕННОСТИ: ПЕЙЗАЖ В ЭПОХУ CGI

Качество и эффект реальности в работах группы обновляются параллельно с выходом все более реалистичных компьютерных игр и фильмов с CGI-эффектами, и в этом отношении «Синий суп» существует в логике прогресса микрочипов и выдерживает гонку за рендер. Группа начинала с компьютерной анимации, представлявшей обработку информации и новые способы работы с изображением как сигнальные системы в духе послевоенной абстракции Юрия Злотникова и Дмитрия Плавинского. В этих семиотических этюдах, однако, оптимизм эпохи НТР и археология знаков сменяются, вполне в духе времени, иронией, возникающей как следствие доступности информации и ее унификации кодированием. Ранние работы «Синего супа» — это хакерские атаки не на код, а на смысл. Если в основе транспортировки данных лежат ноль и единица, то почему бы не извратить систему и не заставить ее показывать минимум вместо проектного максимума?

С развитием технологий «Синий суп» выходит к приемам метафизического сюрреализма. Примерно с 2002 года художники, из трио превратившиеся в квартет, постигают законы моделирования трехмерной компьютерной графики и исследуют повествовательные структуры, которые эта графика порождает. В творчестве «Синего супа» различимы две линии. Одна связана с интерьером и техникой («Вестибюль», «Эшелон», «Выход»), другая — с биоморфными фактурами («Муть», «Земли», «Без названия»). «Каскад» сливает обе линии: парадная лестница затоплена водой под ритуальную перкуссионную музыку.

С точки зрения сюжета ближе всего к корпусу произведений «Синего супа» зрелого периода располагается творчество Рене Магритта. В его картинах, как правило, безусловная фигуративность сочетается с радикальным нарушением конвенций повествования. Так и у группы «Синий суп» безусловная внятность, интеллигибельность изображения ставятся под сомнение особенностями его структуры: мы всё видим (распознаем), но ничего не понимаем. Даже в работах, названных подчеркнуто просто («Муть», «Земли»), происходящее внеисторично: пустынные ландшафты могут отсылать как к геологическому прошлому Земли, так и к апокалиптическому будущему человеческой цивилизации. В то же время эффект реальности погружает зрителя в остросюжетное «сейчас», не находящее разрядки в любом из возможных событий.

Медиаискусство, как кажется многим практикам направления, освобождено от формалистской рефлексии по поводу материала и границ произведения, поскольку проблемы уникальности жеста и работы с поверхностью здесь, на первый взгляд, сняты. Но в случае «Синего супа» мы видим, что без разговора об эмансипации (кино)языка не обойтись. Художники используют две особенности цифрового ремесла — катастрофу (чудо) и петлю. CGI-эффекты, как правило, используются для того, чтобы смоделировать максимально реалистичное изображение природной или техногенной катастрофы. Поскольку работа с цифрой предполагает программирование, ее важнейшим элементом является закодированный алгоритм. Видео «Синего супа» представляют нам и катастрофу, и петлю в чистом виде, как реализацию сценарной единицы вне рамок героического повествования. Вместо физических ограничений плоскости и материи, столь заботивших теоретиков модернизма, «Синий суп» работает с временем, освобождая его от диктата рассказчика. Иллюзия в чистом виде перестает быть иллюзией. Чем она в конце концов становится — интересный вопрос. Тут можно обратиться к «жуткому» у Фрейда и вспомнить, что «момент непреднамеренного повторения делает зловещим то, что в иных обстоятельствах совершенно безобидно, и навязывает нам мысль о роковом и неизбежном там, где в иных обстоятельствах мы бы сказали лишь о каком-то “случае”». За пределами четкого выхода и, так сказать, «урока» видео «Синего супа» представляют собой зрелище бесконечного предчувствия. В этом они ближе Хокусаю, абсолютизовавшему волну в моменте ее наивысшей силы и угрозы, с одной стороны, но, с другой, зафиксировавшему ее в монументальном, «засушенном» состоянии. Та катастрофическая реальность, которую мы видим в кино и у «Синего супа», изначально проектна, отдалена от непосредственного опыта. Фактором наших сильнейших переживаний становится правдоподобие как таковое, — и если оно достижимо на столь продвинутом уровне, все иные системы изображения оказываются под сомнением. Давно известно, что созерцая физиологию экранных героев, мы инстинктивно напрягаем те же мышцы, что и они. CGI заставляет нас напрягать мышцы, о существовании которых мы даже не подозреваем, мышцы, возникающие после долгих лет тренировок с употреблением спецсредств. «Синий суп» катарсически лишает эту виртуальную и бесчеловечную стихию повествовательной воли — жуткое в процессе наблюдения превращается в орнаментальное, защиту.

Валентин Дьяконов



Три желания (2002), Отчёт (1999), For Ever in the Wake of the Sun (1998), В час беды (2000), Mute (1998), Пять звёзд (2000)
Three Wishes (2002), Report (1999), For Ever in the Wake of the Sun (1998), In Times of Trouble (2000), Mute (1998), Five Stars (2000)



Выход (2005), видеоинсталляция / **Way Out** (2005), video installation
← Вестибюль (2003), видео / **Vestibule** (2003), video

ЗАВИСШИЙ САСПЕНС

Произведения «Синего супа» представляются благодатной почвой для поисков всевозможных кинематографических аллюзий. Тут и отечественный артхаус — от Андрея Тарковского и Алексея Германа-старшего до Андрея Звягинцева, — квинтэссенцией которого кажется густой метафизический туман, в котором тонут любое действие и сюжет. И голливудские фэнтези с нарисованными на компьютере декорациями, неожиданно привившими кинематографу традиции академической живописи.

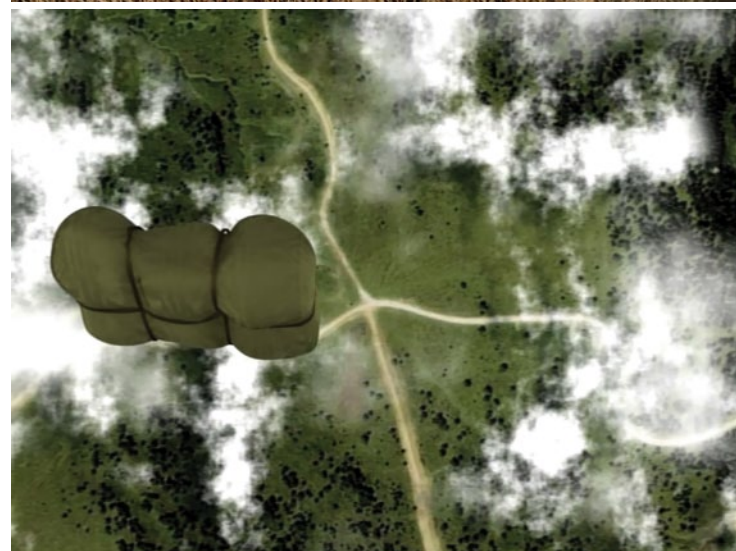
Впрочем, возможно, слишком очевидные ассоциации с кино — только обманчивый маневр художников. Произведения «Синего супа» — это скорее инсталляции, чем видеофильмы. Они предлагают затягивающие пространства, в которые ты немедленно проваливаешься, пространства, вызывающие желание исследовать их. Но зритель оказывается запертым в них без какой-либо возможности взаимодействия. Например, в трилогии, где первой серией был «Эшелон», — бесконечные составы и обозы, под дождем и снегом везущие по ночным дорогам некий неопознаваемый, а потому кажущийся секретным и военным груз. Во второй серии «Озеро» — архетипический русский пейзаж, где не происходит ничего, кроме естественной смены освещения и бешеного нагнетания саспенса, который, казалось, может разрешиться только превосходящим воображение чудом или катастрофой. Заключительная серия «Оборона» своей цифровой фактурой и батальным сюжетом неизбежно напоминает компьютерную игру. Сама неопределенность открывающейся картины соблазняет массой скрытых до поры до времени опций. В виртуальный туман так и хочется углубиться, постепенно исследуя пока что окутанную тайной местность, метками залпами раздвигаясь с затаившимися врагами, которые постреливают там вдали. Но предвкушение победоносной виртуальной битвы оборачивается кошмаром — ибо у зрителя нет никакой возможности стать пользователем и вступить в этот мир, казалось бы, созданный для того, чтобы стать сценой его, зрителя, триумфа. Никакого джойстика для стрельбы, клавиш, позволяющих побродить по этой туманной пустоши. И сколь бы живописен ни был искусно созданный в компьютере пейзаж, сколь тонкой ни была бы проработка нюансов еле заметно меняющегося освещения, сколь объемным ни был бы саундтрек, вместо желания полюбоваться этим медитативным ландшафтом ты испытываешь только

гнетущее чувство полного бессилия. Ибо что может быть более обидным и безнадежным, чем игра, которая отказывается с тобой играть. Все возможности высококлассной компьютерной графики здесь использованы не для того, чтобы сделать картинку предельно подробной и четкой, но, напротив, чтобы создать пространство, о котором, несмотря на всю его обманчивую достоверность, нельзя сказать ничего определенного.

Работа «Каскад», вызывает удивительное ощущение фаталистической завороченности — когда ты не в силах оторвать взгляд от медленно-медленно и неотвратимо стекающего по ступеням потока не то воды, не то ртути, который того и гляди смочит тебя, но ты все равно остаешься стоять, как вкопанный. «Каскад» может напомнить «Потоп» Билла Виолы. Только у «Синего супа», в отличие от американского художника, этот образ не отсылает ни к какой традиционной символике. У Виолы потоп обрушивается на героев его видео. У российских видеохудожников поток грозит затопить стоящего перед экраном зрителя: «Синий суп» создает пространства, дающие невероятный опыт погружения, но в то же время словно бы не считающиеся с присутствием зрителя.

Еще более тревожными, нежели пейзажи, оказываются интерьеры в ранних работах «Синего супа» с их ощущением помпезной казенности. Они могут напомнить работы знаменитой немецкой фотохудожницы Кандиды Хёфер, снимающей нереально безлюдные музеи, библиотеки, театры и показывающей их не как публичные места, но как пространства власти: ими нельзя располагать, перед ними нужно благоговеть. Как и фотографии Хёфер, виртуальные пространства «Синего супа» — пространства (анти)утопии, заставляющие, как и пейзажи научной фантастики, задаваться вопросом о том, каково, собственно, твое место в этом мире, как этот миропорядок распорядится тобой. Пустыньность созданных «Синим супом» локаций — одно из свойств сновидческих пространств — столь же безлюдными были улицы и площади на полотнах предвосхитившего сюрреализм в живописи Джорджо де Кирико. Свое сновидение трудно разделить с другими. В этой пустынности ты чувствуешь себя одиноким, запертым — но в то же время и привилегированным: только тебе доступен этот мир. Именно такое неподдельно сновидческое чувство сладкого оцепенения и вызывает видео «Синего супа».

Ирина Кулик



Эшелон (2006), видеоинсталляция, звук: James Welburn & Carlo Krug / Echelon (2006), video installation, sound: James Welburn & Carlo Krug

Оборона (2007), видеоинсталляция / **Defence** (2007), video installation



ОЗЕРО-ЗЕРО

...они обыкновенно делают на восточной стене дыру и, когда нужно, ототкнув затычку дыры, молятся в нее на восток. За это прочие старообрядцы и прозвали их «дырниками», или «дыромольями», или «щельниками».

С. В. Булгаков. Справочник по ересям, сектам и расколам

Русский язык поражает своей многогранностью и вместительностью. Например, базовое философское понятие «ничто» существует и на уровне обыденной речи: «пустырь» как конкретная топографическая единица, в мужском роде и даже с какой-то хитровой мужицкой практичностью. У Пустыря имеется и морфологически близкий синоним женского рода: «пустынь», узко-келейного употребления. Своего рода детками Пустыря и Пустыни являются многочисленные гении места, издавна населяющие отечественную литературу: от «котлована» и «зоны» до пародийного «Василискова скита», на поверку оказывающегося естественным ядерным реактором, вокруг которого понятным образом исчезает все живое.

Если в литературе пустота — это метафора, то в изобразительном искусстве она представляет собой объект для медитации — где, по сути, изобразительное искусство и находит свой предел. Открытие московского концептуализма состоит в обнаружении за внешней умозрительностью и трансцендентностью пустоты ее вполне осязаемой и эмоциональной сущности. Поэтому вместо «дзенского» белого цвета используются темные краски для подъездов, в грязноватых оттенках которых слышится, по свидетельству Ильи Кабакова, экзистенциальный ужас одновременно с «осанной». Медгерменевты (группа «Инспекция “Медицинская герментевтика”»), adeпты юмористической интерпретации, выстраивая свой «пустотный канон», предпочли-таки вернуться к белому цвету. Белый цвет минимализма используется ими как специфическая криотерапия той мракобесной топи, которую представляет собой русская метафизика. Свои тексты Павел Пепперштейн интерпретировал как скольжение на коньках по болоту, превращенному иронией в ледяной каток.

У группы «Синий суп» в течение многих лет интересы также сосредоточены в области человеческого сознания, его перцептивных возмож-

ностей и способности к переживанию *просветления*, как именовалась одна из их ранних работ. В видеоинсталляции «Озеро» эпицентр пустоты показан в виде ока на поверхности земли, покрытой скудной, какой-то тундровой растительностью. Медленно меняется пейзаж, а вместе с ним и око: вначале это озеро, затянутое льдом, на поверхности которого отражаются березки, затем зеркальную поверхность сменяют темные непрозрачные воды, а потом вдруг озеро становится дырой с тенью, падающей вовнутрь. Око, как калейдоскоп, конструирует различные состояния человеческого сознания: рационалистическую твердость и эмоциональный трепет, четкую рефлексию и состояние *de profundis* — «Из глубин взываю к тебе, Господи...».

В то же время это явная компьютерная анимация, без какой-либо попытки приблизить изображение к фотографии. Следовательно, нет никакого смысла пытаться найти внеположный изображению прообраз, практиковать контекстуальный анализ, именуемый Бартом как *Studium*. Незачем опасаться и болезненных уколов, которые фотография может нанести смотрящему: ничего этого *не было*, разговор не об имевшем место, а о *месте* как таковом. Место, сингулярность на безбрежной поверхности — это некий обобщенный тип индивидуального сознания. Важно, что в видео «Синего супа» зеркало (озеро) лежит под углом, и мы получаем косвенное высказывание о способностях человеческого разума, холодное и отстраненное исследование, в котором мало чего осталось от ужаса или иронии советских времен.

Но в то же время любопытно, что для проекции своей дыры «Синий суп» использует поверхность прекраснейшей белой стены выставочного пространства. И достигнутая настоящая европейская белизна вновь приобретает гулкую бездонность.

Евгения Кикодзе



Озеро (2007), видеоинсталляция, звук: James Welburn & Carlo Krug / **The Lake** (2007), video installation, sound: James Welburn & Carlo Krug



УТОПИЯ ДЕЙСТВИЯ. HORS TEXTE И ТРАНСФОРМАЦИЯ ВИЗУАЛЬНОГО

Идея работ «Синего супа» заключена в простой формуле: статика, динамика, монтаж, динамика, статика. Зацикленное состояние изображения, через которое пытаются прорываться монтажные возможности в условиях нового цифрового искусства. В этом смысле можно вспомнить слова Рансьера, который определяет любое произведение искусства как монумент ожидания. С этим монументом ожидания и работает группа «Синий суп», создавая скульптурно-дискретно-подвижную композицию, где движение и динамику создает в одних случаях незаметный объект, в других — один из главных предметов или персонажей композиции. В некотором смысле это является иллюзией или аналогом картины, и воспроизведение этого внутреннего монтажа, который, как правило всегда присутствует в работах группы «Синий суп», — это возможность при помощи зрения отсекаать и восстанавливать отдельные временные нарративные эпизоды действия.

Условный нарратив и в некотором смысле его агрессия, которую пытаются преодолеть художники, являются линейной перспективой, а эмоциональный сдвиг, нарушение, когда геометрия и композиция, предложенные в некоторых работах «Синего супа», разрушаются за счет архитектурного смещения, — это сферическая перспектива. В точке их соприкосновения возникает определенный эффект, точно воспроизведенный в работе 2005 года Way out. Это апогей саспенса, который строится на эффекте тактического видения: изображение фактически является визуальной фальшивкой, оно предвосхищает зрительское ожидание, но не всегда с ним совпадает. Зритель ждет какого-то действия (которое так и не совершается), и неожиданно для себя начинает рассматривать и «осваивать» пространство этого мыслмого действия. Тем самым разрушаются зрительские ожидания и расшатываются все визуальные траектории. Зритель в этом положении остается за пределами возможной интерпретации. Это вообще отдельный вопрос: стоит ли интерпретировать работы группы «Синий суп»? Их основная функция — втягивание в изображение монотонностью действия. Вначале они приглашают к молитве в работе In time of trouble, и вы невольно читаете бегущую строку. Первоначального изображения при этом для зрителя не существует — оно передано машине действий и образов, существующей в границах постоянного и тотального процесса субъективации изображения и его фетишизации.

Фетиш — это тоже одно из условий группы «Синий суп». Отчетливое мышление в рамках изображений всегда предполагает мысли, уже кем-то сформулированные, — мы полагаемся на память и в некотором смысле на природу разума. Простые мизансцены и условный нарратив как раз и предполагают эту имитацию памяти в изображениях. Но изображение не всегда является фантазмом, чистым местом воображаемого символического, поскольку отсутствие конкретного объекта, задающего действие в этом визуальном тексте, само по себе является изображением, изображением-телом или изображением-фетишем. И группа «Синий суп» говорит, что этим изображением всегда нужно и можно обладать. Любовь к фетишу, фетишизация достигается не столько обращением этой конструкции информационного шума, сколько скорее пейзажем нового времени, пейзажем вне времени, пейзажем, являющимся аналогом некоей новой системы представлений, изображений, визуальных текстов, которую художники всегда подвергают сомнению.

Теодор Адорно говорит о том, что «глубинные слои опыта, лежащие в основе мотивов, движущих искусством, родственны материально-предметному миру, от которого произведения стараются отдалиться». Получается странная динамическая система: с одной стороны, максимальная приверженность к системе памяти и к предметному миру, а с другой — бесконечное непреодолимое желание отделения от него. Именно эта невозможность и определяет поведение художников, которые всегда слишком сильно привязаны к объекту — к его вещественности, к тому, что они могут изображать неочевидную природу объекта.

Этот мотив важен для группы «Синий суп». Они компилируют классические, бытовые или архетипические образы, получая объемный знак. Но поскольку этот знак существует в рамках так называемых новых медиа, то они переворачивают возможности этих медиа, возвращая их в традицию памяти и традицию знания, где, по словам Декарта, «я не могу совпадать». Эта возможность совпадения важна как определенная жертвенная дерзость, когда чистое мышление, помноженное на очень простую идею изображения, память и природу разума художника и зрителя, у которого купируется система интерпретации, в конечном счете вовлекается в объективный разум изображения. «Синий суп» использует эту возможность объективного разума, каким

для группы является поток информации и включенность в это изображение человека. Группа «Синий суп» существует в этом пространстве отдаления зрителя и изображения, которое они предлагают для невозможной интерпретации. Для них объективный разум абсолютен и одновременно ложен, потому что художники используют его в качестве безусловной природы зрительского разума, который смотрит на

эти воспроизведенные идеальные пейзажи, руководствуясь собственной памятью, а значит, ищет в рамке этого изображения совпадения движений, архитектуры действий. Фактически — воспроизводит расширенное состояние действия.

Карина Караева

Метель (2008-2009), видеоинсталляция, звук: James Welburn / **Blizzard** (2008-2009), video installation, sound: James Welburn



МУТЬ В ГОЛОВУ

Группа «Синий суп» чаще всего занимается тем, что отвоевывает для чистого искусства технологии, использующиеся в индустрии развлечений. Короткие видео «Синего супа» — это, как правило, предельно реалистичная 3D-анимация, где ставятся и решаются пластические вопросы, — экран, плоскость, фигура, движение в кадре. Эти методы группа использовала и в ранней, предельно схематичной работе «Центр», и в более эмоциональных «Вестибюле», «Озере» и особенно в самой известной работе «Без названия» (морская гуша и еле различимый водораздел). Похожим образом построена и «Муть». 3D — это не только Голливуд и спецэффекты, но и новые возможности восприятия плоскости и ее выхода за собственные пределы (которые, как известно, всего лишь иллюзия).

Подобные пластические методы позволяют «Синему супу» конструировать в их работах пространства, наделенные особыми качествами. С одной стороны, они предельно реалистичны. Как в «Озере»: лес, свинцовое небо, березки. Или туманная долина в «Обороне». Эти пейзажи узнаваемы, их можно было бы даже назвать родными, но они — нарисованы. «Синий суп» воспроизводит любые детали настолько точно, что проще было бы, конечно, пойти и снять тот же пейзаж где-нибудь в сотне километров от Москвы. Но благодаря использованию анимации рождается необходимый парадокс: эти пейзажи на самом деле не существуют, они — конструкт, по сути абстракция. Максимальная реалистичность и узнаваемость оборачиваются ощущением нереальности и таинственности. Пейзажи «Синего супа» воспринимаются не как существующие здесь и сейчас, но как реальность воображаемая, данная в ощущениях.

Такая конструкция отсылает к работе сновидений, в которых реальность (если использовать терминологию Жака Лакана) предстает как образ, отраженный в зеркале. Это уже не реальное, но все-таки узнаваемое. Можно вспомнить и термин Фрейда «жуткое», и «остранение» Шкловского (о сближении этих понятий писал Михаил Эпштейн). То, что предьявлено в работах «Синего супа», основано на привычном и известном (как та же туманная долина), но вызывает ощущение жуткого. Это сконструированное пространство открыто для мистического опыта: жуткое — это узнаваемое, наделенное чертами невозможности.

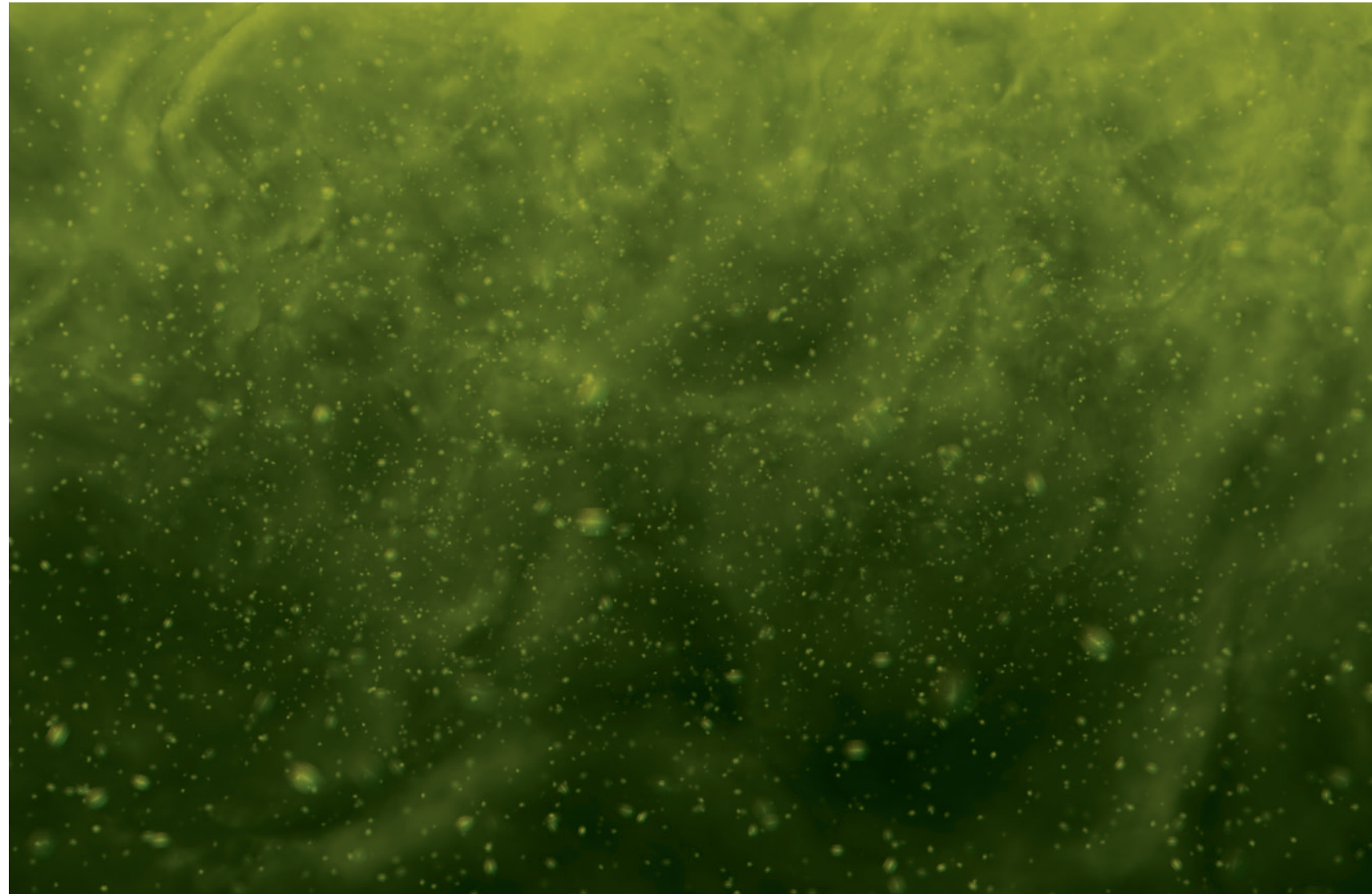
Озеро в одноименной работе вдруг начинает излучать белый всепоглощающий свет, в «Обороне» среди тумана звучат неведомо куда направленные выстрелы.

«Муть», на первый взгляд, продолжает линию «жуткого», но изображенное здесь нельзя назвать узнаваемым. Что это? Песок под толщей воды, пронизанной светом? Или космический ландшафт? Но возможно ли увидеть этот пейзаж или его можно только вообразить, представить? Как сказал один из посетителей выставки, это может быть все что угодно. Незузнаваемость здесь важна принципиально: она представляет конкретный образ на экране как всё и сразу. Серо-бурый цвет засасывает все возникающие образы, и для изображения этого процесса как нельзя лучше подходит 3D. Муть «Синего супа» — это уже не просто жуткое и вытесненное. Муть — это сама область вытесненного, это, собственно, и есть бессознательное, как его только и можно было изобразить.

Изображение этой мути, данное в 3D, говорит само за себя. Работы «Синего супа» прекрасны как раз тем, что честны и сразу предьявляют всё, что у них есть: вот вам муть, вот 3D, вот очки — сидите и смотрите. Но есть что-то символическое и даже неприятное в том, что эта муть имеет такой противный цвет и что зрители действительно садятся и смотрят, погружаясь в серо-бурую массу.

Елена Ищенко

Муть (2014), видеоинсталляция / Murk (2014), video installation



ANTHROPIC VALUES: LANDSCAPE IN THE AGE OF CGI

The quality and effect of reality in the works by the group are updated in parallel with the release of ever more realistic computer games and films with CGI effects, and in this regard, Bluesoup exists in the logic of progress in microchips, keeping pace with advances in rendering. The group began with computer animation, presenting the processing of information and new means of working with depiction as signal systems in the spirit of the post-war abstraction of Yury Zlotnikov and Dmitry Plavinsky. In these semiotic studies, however, the optimism of the technological revolution era and the archaeology of signs is being replaced, fully in the spirit of the times, by irony, which has emerged as a result of the accessibility of information and its unification via coding. Bluesoup's earlier works are hacker attacks on meaning rather than on code. If zeros and ones lie at the basis of the transportation of data, then why not pervert the system and force it to display the minimum instead of the projected maximum?

With the development of technology, Bluesoup has opted for the techniques of metaphysical surrealism. From around 2002, the artists, having grown from a trio to a quartet, came to a comprehension of the laws of modelling three-dimensional computer graphics and began to research the narrative structures these graphics had given birth to. Two lines may be distinguished in the oeuvre of Bluesoup. One is connected with interiors and technology (*Vestibule*, *Echelon*, and *Way out*), and the other with biomorphic textures (*Murk*, *Untitled*, and *Untitled*). *Cascade* merges the two, as a grand staircase is submerged in water to ritual percussion music.

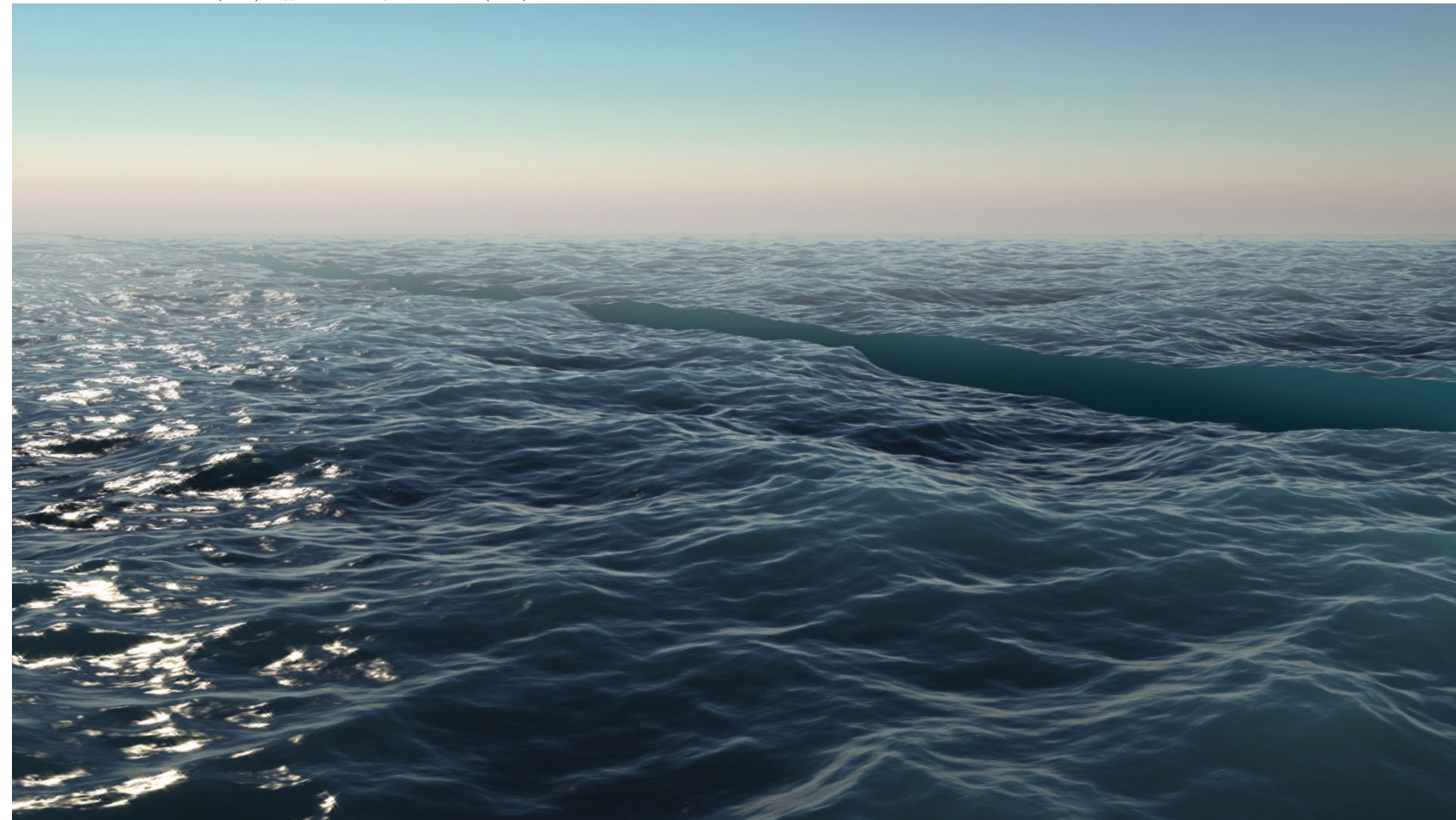
From the point of view of subject, the works of René Magritte come closest of all to the corpus produced by Bluesoup. In his pictures, a conventional figurativeness is, as a rule, combined with a radical breach of the conventions of narrative. The conventional distinctness and intelligibility of depiction of Bluesoup are likewise placed in doubt by the peculiarities of their structure: we see (recognise) everything, but understand nothing. Even in the works whose titles are most emphatically simple (*Murk* and *Lands*), that which takes place is ahistorical: the deserted landscapes might refer equally to the geological past of the Earth or the apocalyptic future of human civilisation. At the same time, the effect of reality immerses the viewer in a suspenseful 'now' that finds no relaxation of tension in any of the possible events.

Media art, as it appears for many practices of this tendency, is freed of the formalist reflection on material and the boundaries of a work, in so far as here the problems of uniqueness of gesture and surface work are, at first glance, removed. Yet in the Bluesoup case it is clear that we cannot do without the conversation on the emancipation of (cinema) language. The artists employ two traits of the digital craft; the catastrophe (or miracle) and the loop. CGI effects, as a rule, are used for this to model the most realistic possible depiction of natural or technogenic disasters. As work with the digital supposes programming, its most important element is the looped algorithm. Bluesoup's videos present us with both disaster and the loop in its purest form, as a realisation of a unit of scenery outside the framework of heroic narrative. Instead of the physical limitations of planes and materials that so grieved the theoreticians of Modernism, Bluesoup works with time, liberating it from the dictates of the storyteller. In its pure form, illusion ceases to be illusion.

What ultimately is to become of this is an interesting question. Here we might look to Freud's "uncanny" and recall that "this factor of involuntary repetition which surrounds with an uncanny atmosphere what would otherwise be innocent enough, and forces upon us the idea of something fateful and inescapable where otherwise we should have spoken of 'chance' only." Beyond a clear way out and, so to say, a 'lesson', the videos of Bluesoup present a spectacle of endless foreboding. In this, they are close to Hokusai, making the wave absolute in the instant of its greatest power and menace, on the one hand, but fixing it, on the other, in a monumental "desiccated" state. That catastrophic reality which we see in cinema and in Bluesoup is designed from very start, and distanced from immediate experience. Authenticity as such becomes a factor in our most powerful experiences, and if it is achievable on such an advanced level, all other systems of depiction fall under doubt. It has long been known that, when beholding the physiology of on-screen heroes, we instinctively tense the same muscles. CGI forces us to contract muscles whose existence we never suspected, muscles that appear after long years of training with the use of special substances. Bluesoup cathartically divests this virtual and uninhabited element of its narrative will – and the uncanny is transformed, in the process of observation, into the ornamental, into a defence.

Valentin Dyakonov

Без названия (2009), видеoinсталляция / **Untitled** (2009), video installation



HANGING SUSPENSE

The works of Bluesoup group offer fertile soil for seeking all manner of possible cinematographic allusions. Here we have Russian art-house – from Andrei Tarkovsky and Alexei German the Elder to Andrei Zvyagintsev – the quintessence of which seems to be a thick metaphysical fog in which any action or subject drowns. And there we see Hollywood fantasy, too, with CGI decorations, that unexpectedly enriched movie-making with traditions of academic painting.

Admittedly, it is possible that the associations with cinema are too obvious, and only a deceptive manoeuvre of the artists. The works of Bluesoup are more installations than video films. They present absorbing spaces in which you are immediately submerged, spaces that summon up a desire to investigate them. But the viewer ends up locked in them without any possibility for interaction. For example, in the trilogy whose first episode was *Echelon* we see endless convoys and wagon trains, leading off along night roads under rain and snow, bearing some unrecognisable and thus seemingly secret load of military nature. In the second episode, *The Lake* – an archetypical Russian landscape, in which nothing is happening apart from the natural change of light and a maddening weight of suspense which, it appears, can only be resolved by the transcendent imagination of a miracle or disaster. The concluding episode, *Defence*, inevitably reminds one, through its digital texture and battle subject, of a computer game. The very undefined nature of its opening picture seduces with a mass of hitherto concealed options. You really do want to penetrate this virtual fog, investigating step by step the location that has so far remained mantled in secrecy, engaging in gunfight with the hidden enemies who are shooting at you from afar. But the foretaste of a victorious virtual battle unravels into a nightmare – for the viewer has no possibility of becoming a user and entering into this world that was seemingly created in order to provide the backdrop for his triumph. There is no joystick to shoot with, and no keyboard to enable you to wander through this misty wasteland. And however skilfully crafted the computer-generated landscape is, or however rich the soundtrack might be, instead of a desire to admire this meditative terrain you feel only an oppressive sense of total powerlessness. For what could be more offensive or hopeless than a game that refuses to play with you? All the possibilities of high-class computer graphics are made use of here, not to make a picture of extreme fidelity and precision, but for quite the opposite; to create a

space about which, despite all its deceptive verisimilitude, nothing definite can be stated at all.

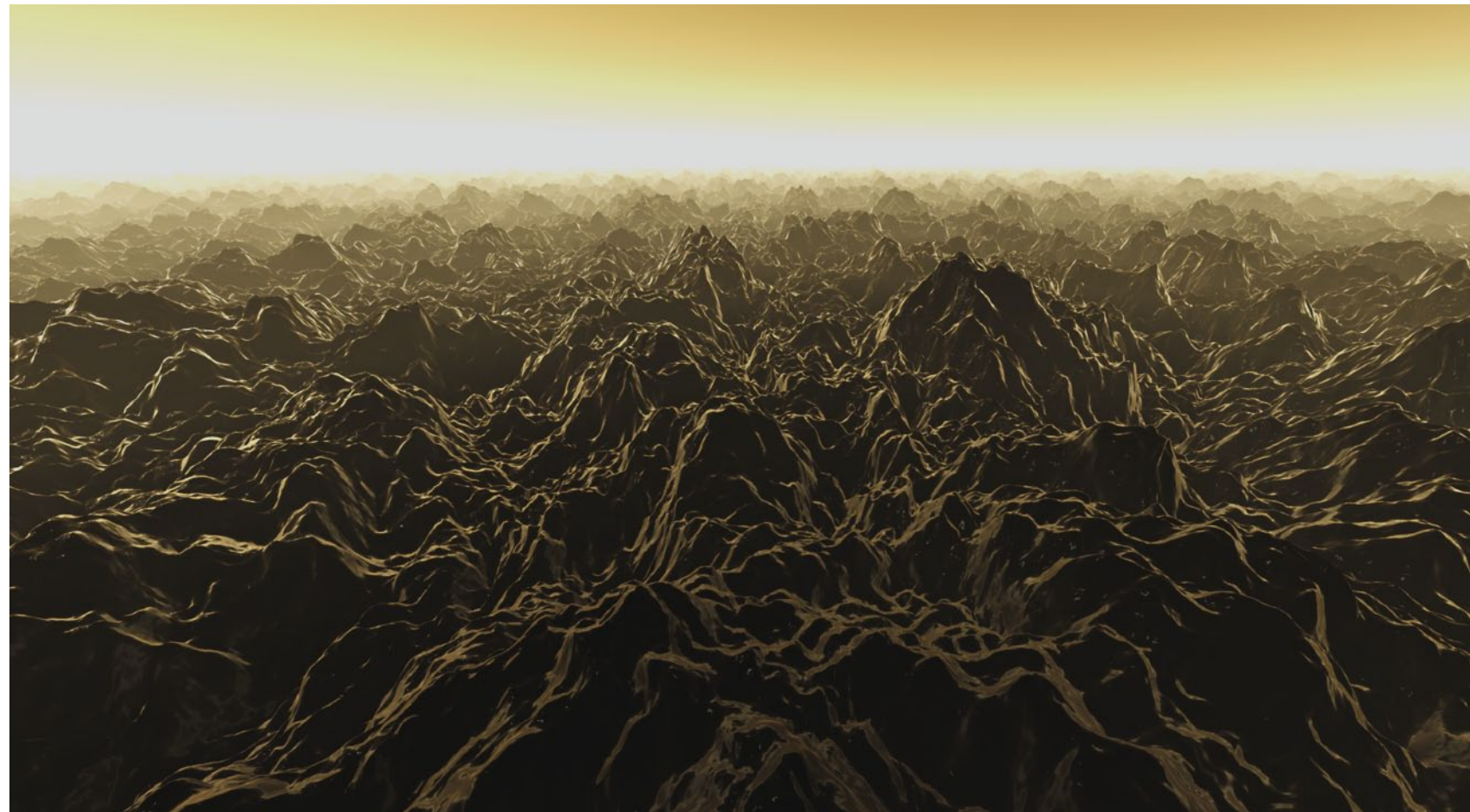
The work *Cascade* prompts an astonishing sensation of fatalistic fascination – wherein you are unable to tear your eyes away from the snail-slow and inexorably flowing torrent of what might be water or mercury, and which at any point might wash you away, though you nevertheless remain standing there, as though embedded in it. *Cascade* might be reminiscent to some of Bill Viola’s *Flood*. With Bluesoup, however, this image does not refer to any traditional symbolism as it does in the case of the American artist. Viola’s deluge bears down upon the heroes of his video. That of the Russian video artists threatens to rush upon the viewer standing before the screen: Bluesoup creates a space that conveys an incredible experience of immersion, while simultaneously seeming not to take any notice of the presence of the viewer at all.

Even more disturbing than the landscapes are the interiors of Bluesoup’s earlier works, with their sense of pompous formality. They may remind one of the works of the prominent German photo artist Candida Höfer, who photographed unreal empty museums, libraries and theatres, showing them not as public places but as spaces of power: they cannot be mastered, and before them we must express our veneration. Like Höfer’s photographs, Bluesoup’s virtual spaces are space of (anti-)utopia, forcing us, like the landscapes of science fiction, to question our place in this world, and how this world order disposes of us.

The unpopulated aspect of the locations created by Bluesoup is one of the properties of dream space – the streets and squares shown on the sublimely surrealist paintings of Giorgio de Chirico are just as deserted. It is difficult to share our dreamt experience with others. In this emptiness you feel lonely and locked-in, while simultaneously privileged: this world is accessible to you alone. And it is precisely this unalloyed dreaming sensation of sweet slumber that the videos of Bluesoup call forth.

Irina Kulik

Без названия (2010), видеоинсталляция / **Untitled** (2010), video installation



OZERO-ZERO – ‘LAKE-ZERO’

...they usually make a hole in the eastern wall and, when necessary, on having taken out the bung blocking this hole, pray into it towards the east. For this, other Old Believers have termed them “holers”, “hole-prayers”, or “crevicers”.

S. V. Bulgakov. *Guide to Heresies, Sects and Schisms*

The Russian language is striking in its multi-faceted and capacious nature. For instance, the basic philosophical notion of “nothing” also exists on the level of everyday speech: the *pustyr* or “wasteland” is a specific topographical unit, of masculine gender and even a certain cunning male practicality. *Pustyr* has a morphologically close synonym of the feminine gender: *pustyn*, with a narrow monastic usage. The numerous genii loci that have long inhabited Russian literature feature as the peculiar children of Pustyr and Pustyn: from Platonov’s *Foundation Pit* and the ‘Zone’ in the Strugatsky brothers’ *Roadside Picnic* to the parody of Akunin’s ‘Vasilisk’s Hermitage’, in actual fact a natural nuclear reactor, around which all living things understandably perish.

While the wasteland of literature serves as a metaphor, in depictive art it is represented as an object for meditation – and is the place where, in essence, figurative art finds its limits. The discoveries of Moscow Conceptualism consist of the revelation of the fully palpable and emotional essence behind its external cerebralism and transcendental emptiness. This is why dark paints are used for communal hallway areas, instead of the white of Zen philosophy, where dirty shades are used in which, according to Ilya Kabakov, existential horror can be heard as well as “hosannas”. The Medical Hermeneuts (of the Inspection ‘Medical Hermeneutics’ group), as adepts of humoristic interpretation, preferred all the same to return to the colour white when setting up their “canon of emptiness”. They use the white colour of minimalism as a specific cryotherapy for that obscurantist quagmire so prevalent in Russian metaphysics. Pavel Pepperstein has interpreted his texts as skating across a swamp that has been transformed by irony into an ice rink.

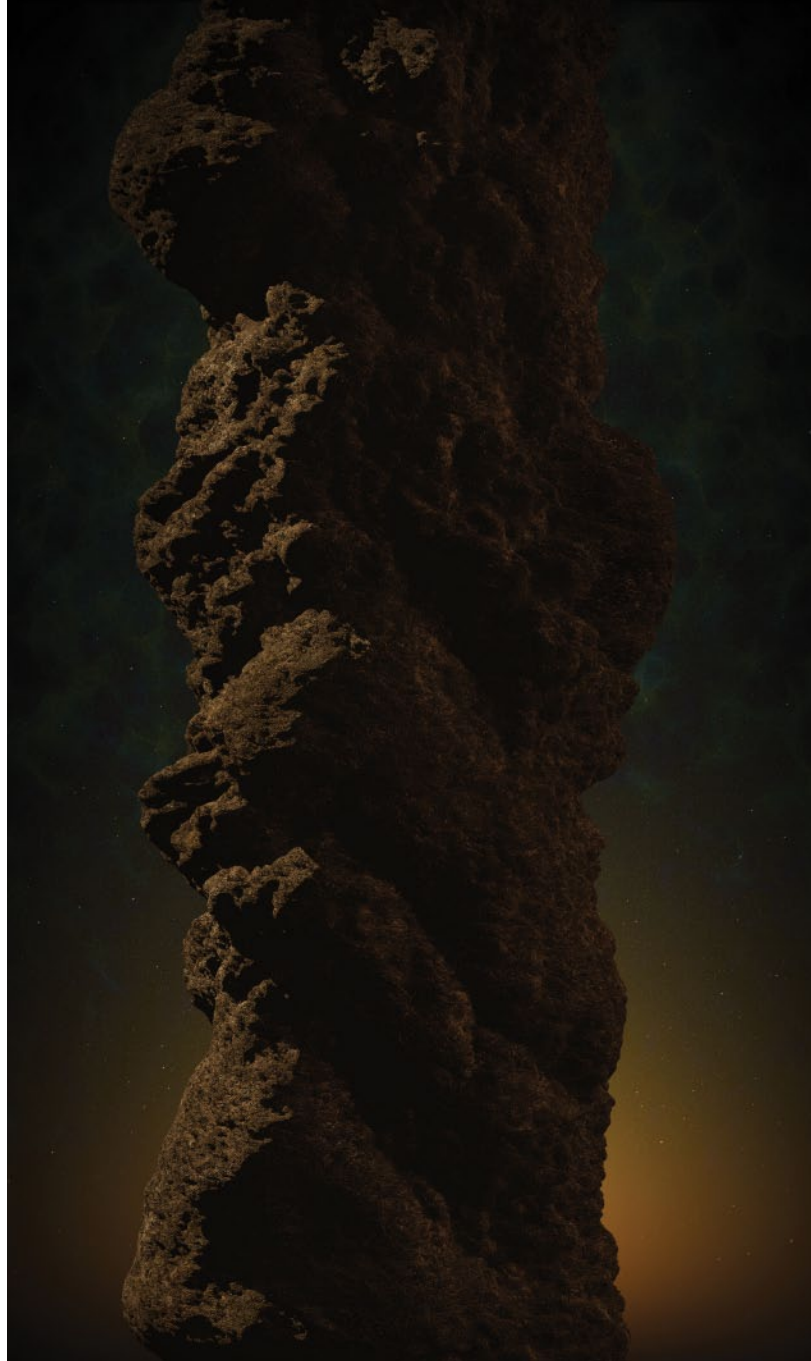
Over the course of many years, the interests of the Bluesoup group have also concentrated on the sphere of human consciousness, its perceptive capabilities and capacities for experiencing *lucidity*, as one of their earlier

works was entitled. In the video installation *The Lake*, the epicentre of emptiness is shown in the form of an eye on the surface of an area of land covered in stunted tundra-like vegetation. The landscape slowly changes, and with it the eye: at first this is a lake, frozen over and reflecting on its surface the surrounding birch trees, then a mirror succeeded by dark murky waters, and then suddenly the lake becomes a hole with dark shadows deepening towards the interior. The eye, like a kaleidoscope, constructs differing states of human consciousness: rationalist firmness and emotional tremor, clear reflection and the state of *de profundis* – “Out of the depths have I cried unto thee, O Lord”.

At the same time, this is an obvious computer animation, without any attempt having been made to approximate photography. As a result, there is no sense in trying to find an external prototype for the depicted image, or to practise the kind of contextual analysis that Barthes named Studium. There is no need to fear any of the hurtful jabs that a photograph might give the observer: none of this *ever was*, and the conversation is not about that which has had a place, but about *place per se*. Place, a singularity in a boundless plane, is a kind of generic type of individual consciousness. It is significant that, in Bluesoup’s video, the mirror (lake) lies at an angle, and we thus obtain a distorted view of the capacities of human reason, of cold and defamiliarised investigation, in which little remains of the horror or irony of the Soviet era.

Yet it is equally curious that Bluesoup uses the beautifully white surface of the exhibition space wall to project their hole onto. And the impeccably European whiteness obtained once more takes on a resounding bottomlessness.

Yevgenia Kikodze



Rock (2011), видеоинсталляция / video installation

UTOPIA OF ACTION. HORS TEXTE AND TRANSFORMATION OF THE VISUAL

The idea behind the works of Bluesoup is encapsulated in a simple formula: static, dynamic, montage, dynamic, static. The condition of the depiction focused on, through which an attempt is made to break through the possibilities of montage into the conditions of a new digital art. In this sense, we might recall the words of Ranci re, who defines any work of art as a monument of expectation. Bluesoup also work with this monument of expectation, creating sculptural-discrete-moving compositions where movement and dynamics are made in some cases by an imperceptible object, and in others by one of the main objects or characters of the composition. In some sense, this is an illusion or an analogue of a picture, and the reproduction of this internal montage, which as a rule is always present in the works of the group, is the possibility of intercepting and resurrecting separate chronological narrative episodes of action with the help of sight.

The provisional narrative and in some sense its aggression, which the artists try to overcome, are a linear perspective, while the emotional upheaval and transgression, when the geometry and composition presented in some Bluesoup works are disrupted on account of architectural displacement, is a spherical perspective. At the point where they converge, a certain effect emerges, reproduced exactly in the 2005 work *Way out*. This is an apogee of suspense, built on the effect of tactical vision: depiction virtually takes the form of visual falsification, anticipating the expectations of the viewer, but not always meeting them. The viewer waits for some kind of action (which does not actually take place), and unexpectedly begins to observe and “master” the space of this conceptual action. By this, the viewer’s expectations are shattered and all visual trajectories are loosened. In this situation, the viewer remains beyond the bounds of possible interpretation. This is a separate question: is it worthwhile to interpret the works of the Bluesoup group at all? Their main function is to draw the monotony of action into depiction. Initially they invite you to prayer in the work *In time of trouble*, and you involuntarily read the scrolling text. The initial depiction does not exist at this point for the viewer; it is passed on to the machine of actions and images that exists in the frontier between the constant and total process of subjectification of representation and its fetishisation.

The fetish is also one of the conventions of the Bluesoup group. Clear cut conceptualisation within the framework of depiction always supposes a meaning that has been formulated by somebody else – we rely on memory and

to some extent on the nature of reason. Simple mises en scene and conventional narrative precisely suppose this imitation of memory in depictions. But depiction is not always a phantasm or pure place of the imagined symbolic, in so far as the absence of a concrete object, providing the action in this visual text, in itself constitutes a depiction, either as a depiction-body or depiction-fetish. And the Bluesoup group say that this depiction is always necessary and may be mastered. Love for the fetish, fetishisation is achieved not so much by turning to this structuring of informational noise, as to the landscape of a new time, a landscape beyond time, and a landscape that forms an analogue to some new system of concepts, depictions and visual texts that the artists are constantly putting in doubt.

Theodor Adorno talks of the way in which “profound layers of experience lying at the base of the motivations that move art are akin to the material-objective world from which works strive to distance themselves”. A strange dynamic system is obtained: there is a maximum adherence to the system of memory and to the objective world, however there is an infinite overwhelming desire to separate from it. It is precisely this impossibility that also determines the behaviour of artists who are always too strongly attached to the object – to its materiality, and to the fact that they can depict the subtle nature of the object. This motif is important to Bluesoup. They compile classic, everyday or archetypal images, obtaining a symbol of high carrying capacity. But as this symbol exists within the framework of the so-called new media, they overturn the possibilities of these media, returning them to the tradition of memory and of knowledge, where, as Descartes put it, “I cannot coincide”. This possibility of coincidence is important as a defined sacrificial audacity, wherein pure thought, augmented by the every simple idea of depiction, memory and the nature of the artist’s intelligence and that of the viewer, for whom the system of interpretation is neutralised, is ultimately drawn into the objective reasoning of depiction. Bluesoup uses this capability of objective reason, which for the group constitutes the flow of information and inclusion of the human into this depiction. The Bluesoup group exists in this space of distancing between viewer and depiction which they offer up for impossible interpretation. For them, objective reason is absolute and simultaneously false, because the artists use it as an unconditional nature of the viewer’s reason that observes the ideal landscapes reproduced, being led on by his own memory, and thus, seeking within the framework of this image a coincidence of movement and architecture of action. This results in a virtual reproduction of an expanded state of action.

Karina Karaeva



Антракт (2013), видеоинсталляция / **Entr’acte** (2013), video installation

MURK IN THE HEAD

The Bluesoup group most often engage with that which technology has conquered for pure art, as employed in the entertainment industry. The short videos of Bluesoup take, as a rule, the form of extremely realistic 3D animations, in which figurative questions are posed and resolved – those of the screen, a plane, shape, and movement in film. The group also used these methods in their early, highly schematic work *Centre*, and in the more emotional *Vestibule*, *The Lake*, and particularly in their most famous work *Untitled* (marine sediment and a barely distinguishable watershed). *Murk* is set up in a similar manner. 3D is not just Hollywood or special effects, but also involves new possibilities for the perception of a plane and its going beyond its own bounds (which, as is well known, are only an illusion).

Such figurative methods permit Bluesoup to construct spaces in their works that are granted specific qualities. On the one hand, they are highly realistic. In *The Lake*, for example, we have a forest, a bullet-grey sky, and birch trees. Or the misty valley that features in *Defence*. These landscapes are recognisable, and could even be termed familiar, but they are drawn, not photographed. Bluesoup reproduces any detail so precisely that it would be simpler to just go out and film a real terrain somewhere a few hundred kilometres from Moscow. But it is precisely thanks to the use of animation that the necessary paradox is born: these landscapes do not actually exist, they are a construct, and in essence an abstraction. Maximum reality and recognisability unfold into a sense of unreality and mysteriousness. The landscapes of Bluesoup are perceived not as something existing in the here and now, but as an imagined reality, conveyed in sensations. This structure references the work of dreaming, in which the Real (if we use the terminology of Jacques Lacan) is presented as an image reflected in a mirror. This is already something unreal, but is nonetheless recognisable. Freud's term "uncanny" may come to mind, as well as the "defamiliarisation" of Shklovsky (Mikhail Epstein has written on the affinity of these concepts). That which is presented in the works of Bluesoup is based on the habitual and known (like the foggy hollow), but prompts a sensation of the uncanny. This constructed space is wide-open for mystical experience: the uncanny is the recognisable that has been endowed with the traits of the impossible. The lake in the eponymous work suddenly begins to give forth a white all-encompassing light, and in *Defence* we hear the sounds of gunfire whose target is unknown to us.

At first glance, *Murk* continues the line of the "uncanny", but that which is depicted here cannot be labelled recognisable. What is it? Sand seen through depths of water, with light shining through it? Or some extra-terrestrial vista? Is it even possible to see this landscape, or can it only be imagined? As one visitor to the exhibition put it, it can be whatever you like. The fact of unrecognisability is of principal importance here: it presents a concrete image on a screen as everything, and all at once. The grey-brown colour engulfs all images that emerge, and 3D suits the depiction of this process in a way that nothing else could. Bluesoup's *Murk* is no longer just uncanny and displaced. The *Murk* is the sphere of displacement itself, and is, properly speaking, the unconsciousness, in the only possible way in which it can be depicted.

The depiction of this murk, made in 3D, speaks for itself. The works of Bluesoup are beautiful in the way in which they honestly and directly present everything that they have: here is blurring, here is 3D, here are the glasses – sit down and watch. But there is something symbolic and even unpleasant in the way this murk has such a repulsive colour and how the viewers actually sit and watch, immersed in this grey-brown mass.

Yelena Ischenko



Каскад (2016), видеоинсталляция, музыка: James Welburn & Nico Lippolis / **Cascade** (2016), video installation, music by James Welburn & Nico Lippolis

СИНИЙ СУП

Группа создана в 1996 году Алексеем Добровым, Даниилом Лебедевым и Валерием Патконеном.

В 2002 году в состав группы вошел Александр Лобанов.

С 2010 года художники работают втроем: Алексей Добров, Даниил Лебедев, Александр Лобанов.

Алексей Добров родился в Москве в 1975 году.

Окончил Московский архитектурный институт.

Живет и работает в Берлине и Москве.

Даниил Лебедев родился во Фрунзе Киргизской ССР в 1974 году.

Окончил Московский архитектурный институт, учился в Мастерской индивидуальной режиссуры. Живет и работает в Москве.

Александр Лобанов родился в Химках (Московская область) в 1975 году.

Окончил Московский университет культуры и искусства.

Живет и работает в Москве.

Валерий Патконен родился в Москве в 1972 году.

Окончил Московский архитектурный институт, учился в Мастерской индивидуальной режиссуры. Живет и работает в Москве.

Избранные персональные выставки:

2016 «Каскад», галерея XL, Москва

2015 «Земли», МВО Манеж, Москва

2014 «Муть», галерея XL, Москва

«Ландшафты/Landscapes». Пять видеоинсталляций. Пермский музей современного искусства PERMM

2010 «Untitled», Stella Art Foundation, Москва

2009 «Метель», 3-я Московская биеннале, параллельная программа, XL Галерея, Москва

2008 «Оборона», галерея XL, Москва

2007 «Озеро», галерея XL, Москва

2006 «Эшелон», Фонд «Современный город», Москва

2004 «Черная река», галерея М. Гельмана, Москва.

2003 «Синий суп – 7 лет», галерея М. Гельмана, Москва.

Избранные групповые выставки:

2016 «Пространства российского видеоарта». Государственный музей изобразительных искусств им. А.С.Пушкина, Москва

2015 «Гиперреализм», Государственная Третьяковская галерея, Москва

2014 «Наверху!», Музей Москвы

«Beyond Zero», Calvert 22 Gallery, Лондон

2013 «Lost in translation» (Collateral Event of the 55th Art Exhibition – La Biennale di Venezia), Венеция

2011 4-я Московская биеннале современного искусства

«Liquid Space», Nettie Horn Gallery, Лондон

«Symmetry Gates», Young Projects Gallery, Лос-Анджелес

2010 «Рабочие и философы», Московская школа управления «Сколково» «Ryssen kommer!», Havremagasinet, Буден, Швеция

2009 «A Window to the World», Городской музей современного искусства Хиросимы, Япония

2008 Busan Biennale, Бусан, Республика Корея

2007 Art Unlimited/Art Basel, Базель

«Урбанистический формализм», 2-я Московская биеннале современного искусства, специальный проект, Московский музей современного искусства

2006 «Modus-R / Russian Formalism Today», Майами

2005 «Russia!», Музей Гуггенхайма, Нью-Йорк

«Angels of history», МуНКА, Антверпен

1-я Московская биеннале современного искусства, основной проект

2003 «Playlist», Palais de Tokyo, Париж

«Redefining Identities (Russian Contemporary Art in the Age of Globalization)», Тейт Модерн, Лондон

«Transeuropa», Medien Kunst Archiv, Вена

«Moscow Minimalism», Art-Frankfurt, Франкфурт

BLUESOUP

The group was founded in Moscow in 1996 by Alexei Dobrov, Daniil

Lebedev and Valery Patkonen.

In 2002 Alexander Lobanov joined the group.

Since 2010 the group consists of Alexei Dobrov, Daniil Lebedev and Alexander Lobanov.

Alexei Dobrov - born in Moscow in 1975.

Graduated from Moscow Architectural Institute.

Works and resides in Moscow and Berlin.

Daniil Lebedev - born in Frunze, Kyrgyzstan in 1974.

Graduated from Moscow Architectural Institute and studied at Studio of Individual Directing.

Works and resides in Moscow.

Alexander Lobanov - born in Khimki, Moscow region, in 1975.

Graduated from Moscow State University of Culture.

Works and resides in Moscow.

Valery Patkonen – born in Moscow in 1972.

Graduated from Moscow Architectural Institute and studied at Studio of Individual Directing.

Works and resides in Moscow.

Selected solo exhibitions

2016 Cascade. XL Gallery, Moscow

2015 Lands. Manege exhibition hall, Moscow

2014 Murk. XL Gallery, Moscow

Landscapes. Five videoinstallations. PERMM, Perm, Russia

2010 Untitled. Stella Art Foundation, Moscow

2009 Blizzard. 3rd Moscow Biennale of Contemporary Art parallel program, XL Gallery, Moscow

2008 Defence. XL Gallery, Moscow

2007 The Lake. XL Gallery, Moscow

2006 Echelon. Modern city Foundation, Moscow

2004 Black river. Guelman gallery, Moscow

2003 BlueSoup – 7th anniversary. Guelman gallery, Moscow

Selected group exhibitions

2016 Spaces of Russian video art. The Pushkin State Museum of Fine Arts, Moscow

2015 Hyperrealism. State Tretyakov Gallery, Moscow

2014 Up! Museum of Moscow, Moscow

Beyond Zero. Calvert 22 Gallery, London

2013 Lost in translation. Collateral Event of the 55th Art Exhibition – La Biennale di Venezia, Venice

2011 4th Moscow Biennale of Contemporary Art, Moscow

Liquid Space. Nettie Horn Gallery, London

Symmetry Gates. Young Projects Gallery, Los Angeles

2010 Workers and Philosophers. Skolkovo Management School, Moscow Ryssen kommer! Boden, Sweden

2009 A Window to the World. Hiroshima City Museum of Contemporary Art, Japan

2008 Busan Biennale. Busan, Korea

2007 Art Unlimited. Basel, Switzerland

Urban Formalism. Special project for 2nd Moscow Biennale of Contemporary Art, Moscow

2006 Modus-R / Russian Formalism Today. Design District, Miami

2005 Russia! Solomon R. Guggenheim museum, New York

Angels of history. MuHKA, Antwerp

1st Moscow Biennale of Contemporary Art, main project

2003 Playlist. Palais de Tokyo, Paris

Redefining Identities (Russian Contemporary Art in the Age of Globalization). TATE Modern, London

Transeuropa. Medien Kunst Archiv, Vienna

Moscow Minimalism. Art-Frankfurt, Frankfurt