

Тема, которая прямым образом связана с интересом Абрамова к экспериментам литературного толка, отражена в иронических рисунках 1977 года. "Странные Обстоятельства" — типичный пример использования повествовательного жанра. Эта серия восходит к комиксам или мультфильмам в том же смысле, в котором это справедливо в отношении ранних поп-артных работ Роя Лихтенштейна. Сцены, изображаемые Абрамовым, как правило, посвящены суматохе уличных происшествий, фиксируемых с точностью камеры. В повествовательных сериях Абрамов располагает рисунки в строгом порядке, сопровождая их авторскими комментариями или "субтитрами". Таким образом, как это свойственно и обычному кино, малейшие нарушения в последовательности рисунков (кадров), не могли бы остаться незамеченными.

Концептуальные серии Абрамова обусловлены влиянием на него поэзии Велимира Хлебникова. Он пишет: "Хлебников первый привлек меня к проблеме работы над собственным языком искусства, как чисто поэтическим, так и живописным. Увлеч работой над его структурой, поисками первооснов (т.е. первичных слов, а в живописи — как бы первоэлементов), закономерностей и новых выразительных средств языка. Особенно занимает меня слияние или скорее сочетание слова и изображения в качестве некоего нового усложненного знака (или набора знаков) другой читаемости". Рисунки, подобные "Быстроконечному Времени" четко иллюстрируют принцип, посредством которого Абрамов конструирует свои семиотические структуры. Пространство "Быстроконечного Времени" упорядочено благодаря наличию серии плоскостей, каждая из которых несет на себе

quence become apparent at once.

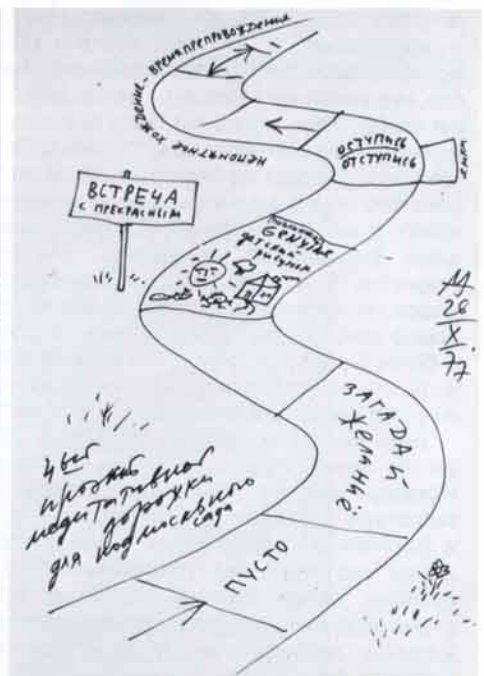
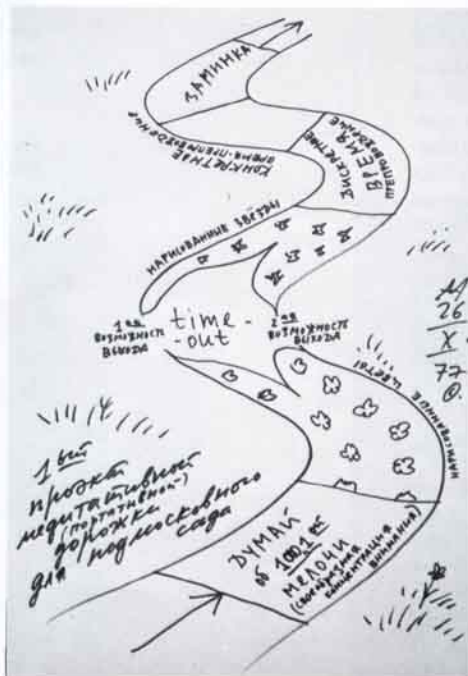
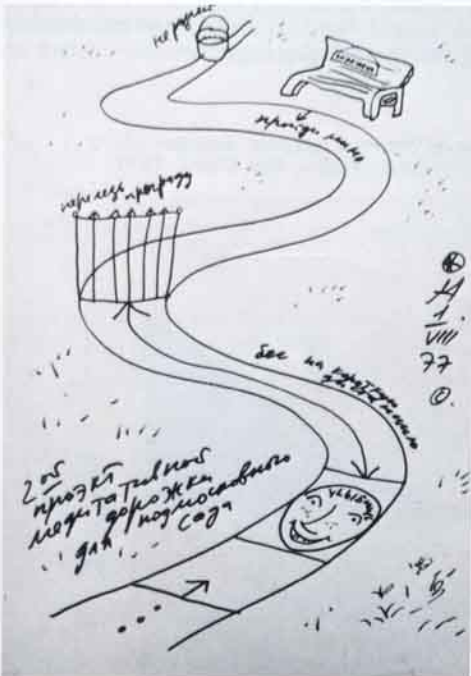
Abramov's conceptual or idea-oriented series were influenced by the poetry of Velimir Khlebnikov. The artist says: "It was Khlebnikov who first interested me in the problem of working on the language of art itself. I work on the structure of language searching for its sources (that is the root words, or basic elements in the plastic arts) its rules and new expressive devices. I am particularly attracted by the mingling, or rather the combination of the word and image as a new, complicated sign (or series of signs) that can be read in a different way".

Drawings like "Quick Pointed Time" clearly illustrate how Abramov erects his semiotic structures. Its space is created through a series of planes each of which carries a phrase or a single word. In this work the artist is not concerned with formal and poetic problems but rather seeks a total harmony between seemingly unrelated and diverse objects and notions existing in time and space.

Another aspect of Abramov's work relates to his interest in Zen philosophy from which is derived a series of drawings called "Frames." Each drawing consists of a frame which delineates empty space or a highly laconic graphic composition. In "Quick Pointed Time" and in "New Lexicon", Abramov "interprets the world by grasping little pieces of it" and giving "an approximate vision of the whole only through a series of grasps." In "Frames", however, he reduces his verbal and visual vocabulary to the minimum and attempts to achieve metaphysical exactness in a single drawing.

The "Frame" depicting triangle, circle, and cube is a good example of Abramov's metaphysical symbolism. Plato in his philosophy of Forms claims that "the world of pure form (mathematical figures and their relationships) is the

33



фразу или отдельное понятие. В этой работе художник не заботится о формальных или конкретно-поэтических задачах, а, скорее, стремится к тотальной гармонии между разноплановыми объектами или идеями, населяющими время и пространство его композиций.

Другой аспект творчества Абрамова сопря-

Из серии "Проекты", 1977
From serie "Projects", 1977

real world, whereas the world we see, is the realm of the unreal, of illusion, of change, and of death." Abramov's drawing with three basic geometric shapes (the cube is homomorphic to the square) seems to be the visual expression of Plato's idea of "the real world." In fact, in each series the artist shows his awareness of Plato's two worlds, constantly moving from reality