

И В А Н Ж У К О В

«Свет пересекла тень человека...»

...В одном движении гаснет форма и порода явлений. Ветер струит дым, флюгер и флаг рвутся, выпел трепещет, летит пыль; бумажки, сор, высокие облака, осенние листья, шляпа прохожего, газ и кисея шарфа, лепестки яблонь — все стремится, отрывается, мчится и — в этот момент — одно. Глухой музыкой тревожит оно остановившуюся среди пути душу и манит. Но тяжелей камня душа: завистливо и бессильно рассматривает она ожившую вихрем даль, зевает и закрывает глаза.

А. Грин. «Блистающий мир»

Пустота.

После Второй мировой войны европейцы довольно быстро добрались до состояния благоденствия, процветания, благоухания. Фабрики и заводы, уцелевшие после войны, были восстановлены и непрерывно работали. «Холодная война» и все остальные, включая Вьетнам, были далеко, и лишь приятно щекотали нервы. Но студенческие восстания в конце 60-х заставили слегка сосредоточиться, и сфокусировали расслабленный взгляд европейского общества. Люди заметили, что среда их обитания изменилась. Появилось множество странных вещей.

Изменился взгляд на жизнь человека. Уютные вещи становились чужими и лишними, а пространство, заполненное ими до отказа, — тесным. Возникла необходимость в пустоте.

Вещи стали одинаково доступны, а их выбор — универсален. Различия все больше ограничивались внешностью (и естественно, ценой). И появился новый слоган: «имидж решает все». Или почти все.

Пятьдесят послевоенных лет индустрия безостановочно производит *оформленные вещи*. И постепенно возникает ощущение, что вид вещей — маска. Гримаса пространства, за которой скрывается предмет. Теперь мы обращаем внимание на те свойства предметов, которые дизайнер утаивает, и подозреваем, что там-то и спрятан их смысл. И вероятно, что так оно и есть на самом деле.

Витрина. Ветер. Вещь.

Бесчисленные поверхности, плоскости, изгибы заполняют собой среду нашего обитания. Если вас внезапно привлекает острый блеск стекла, будьте уверены, что там, за отразившейся холодной синевой, вы найдете множество вещей, самодовольно заполнивших витрину. Они поставлены так, чтобы как можно больше *выглядеть*. И окно магазина уже неотличимо от музейной витрины. Вещи под стеклом, потерявшие свой смысл, но сохранившие вид.

Вещь перестает выступать в своей прямой функции — быть дополнением к человеку: перчаткой на руке, чайником на кухне, клавиатурой, на которую уже пролился утренний кофе. Лишенная человечности вещь взывает к спасению: «купите меня!». И их покупают, как берут детей из сиротских домов — из жалости. Действие *ничьих* вещей на наше сознание вампирично, а витрины магазинов — пространство, где разворачивается один из актов этого «фильма ужасов».

По-прежнему звенит холодная синева в глубине магазинных окон, безразличная к нашему выбору, к нашей жалости, к тем чувствам, которые мы испытываем в совсем других, отнюдь не вещественных, обстоятельствах.

Гримасы пространства многообразны — от улыбки вампира до величественного равнодушия отражений.

Пляски призраков.

В отражении телесность предмета исчезает, а вместе с ней исчезают — агрессивность вещи и сиюминутное внимание к ней. Впрочем, отражение — это чистая, незамутненная видимость.

Окружающее пространство наполняется отражениями. Создается впечатление зрительного изобилия: одна поверхность отражается в другой, и, в свою очередь, сохраняет еще множество чужих оттисков, рефлексов и бликов на собственной «шкуре».

Обмен отражениями — призрачный диалог вещей. По сравнению с ним все остальное куда как интенсивно и плотно. Воздух, в который они погружены, как рыбки в аквариум, может гудеть и вибрировать. В его кажущейся привычной простоте и слитности различимы фрагменты отражений, обрывки реплик, которыми вещи обмениваются.

Яркая внешность, как известно, имеет свойство отделяться от своего носителя — целиком или частично. «Я оглянулся посмотреть...» — заинтересованному взгляду открываются миражи. Видения. И они не всегда совпадают с действительными очертаниями предметов.

Нет более чуткой реакции на изменение освещенности, чем у человеческого глаза. Мы замечаем тончайшие перепады в световых тонах, что само по себе должно было бы вызывать у человека эстетический кайф. Но этого не происходит: в обыденной жизни световые радости — привилегия детей.

Играя с зеркальцем или стекляшкой, ребенок в конце концов увлекается самим лучом света. Тем лучом, в котором пляшут пылинки, который сам по себе *есть*, который привлекает не интенсивностью или цветом, или тем, что вдруг теряется и исчезает. Ре-

б л и с т а ю щ и й м и р





бенек воспринимает свет, и в этот момент *живет зрением* в прямом смысле.

«Взрослое» зрение сохраняет остроту, и осталось вспомнить, *как посмотреть*. Отражения, реплики предметов как бы аккумулируются и входят в пространство светом. Когда вы открываете кран и вода выплескивается из него блестящей лентой, — вы включаете дополнительный источник света. Светлые поверхности с резкими бликами, почти зеркальные, создают острые, интенсивные световые проекции, — теплые или холодные (хотя с холодными у нас почему-то проще). В результате некоторые интерьеры становятся «стерильны». И в них люди, как механизмы.

Вас радует такое заключение внутри хрустальной горы? Для меня оно выглядит неестественным, и, смею вас уверить, человек не может вечно жить среди разнообразных острых лучей. Прелесть открытого — и непредвзятого — зрения именно в том и состоит, что буквально на ваших глазах, здесь и сейчас, разыгрываются тончайшие нюансы и переливы освещенности. Световые партитуры, исполняемые отражениями предметов.

Впрочем, свет в своем свободном состоянии встречается редко. А замечается — еще реже. Однако он формирует пространственные образы, действуя на сознание людей со всех сторон сразу. Мы каким-то образом улавливаем, чего можно ожидать от того места, которое нас окружает: дружелюбно ли оно, пугает или подавляет входящего, комфорт — или тревога наполняют его. Все это разыгрывается незаметно для нас, или, точнее, почти независимо от нашего раздумия.

Свободное, холодное и легкое пространство можно сотворить где угодно. Оно может заполнить собой обжитое место, выплеснуться за его пределы, укладываясь на мостовую или — частично — на кусок стены. Знаете, бывают такие стены: идешь себе по улице, дома наступают своими фасадами и словно выталкивают тебя с тротуара. И вот, в самом узком месте, когда уже дальше некуда, вдруг какое-нибудь здание, снисходя, немного отступает назад, вглубь, и дает прохожему возможность увидеть уходящие в высоту мансарды, край жестяной крыши, неотличимой от цвета неба, и все в таком же духе — минимум деталей и множество разных углов. И — главная приправа в этом рецепте — нужно поместить сюда несколько хорошо освещенных, достаточно широких щелей. Вот приклейте на стену две зеркальных полосы, и сами увидите.

Приглушенный свет... В нависающих формах и впечатлении тесноты создается образ пещеры, нутра, утробы (кому как больше нравится). Здесь каждый тонкий лучик воспринимается как вещь среди вещей, уплотняясь до невероятного. Зрение сменяется осязанием и слухом, в таком месте время течет медленно и сосредоточенно.

Свет-макияж, которым создается образ пространственной пустоты, и утробная внутренняя подсветка тесных мест иногда соединяются и создают всем хорошо известный стекляннно-хромово-алюминиевый мир. Сам по себе этот мир ни хорош и ни плох. Он сконструирован для людей, и сделано это настолько рационально, что людям он кажется если не совсем чужим, то, по меньшей мере, странным. Образы, населяющие его — образы блеска и полупрозрачной глубины, отражений и преломлений. Предметы и архитектурные сооружения, оформленные стеклом, прорезанные металлическими тягами, похожи на собранные сгустки света, изливающегося наружу сквозь тонкую пленку.


Гипнотические эффекты льда и стекла, хрусталя, воды и воздуха были подсчитаны, отмерены, взвешены... их теперь выращивают искусственно, как цыплят в инкубаторе. Волею разработчиков бледные огни, бредущие сквозь пространство, получили плотность и яркость: современный дизайнер смотрит на них как режиссер. А почему бы ему смотреть иначе? В распоряжении дизайнеров — замечательные световые фигуры. Персонажи.

Рассмотреть можно только вещь. Световые потоки скользят и меняют форму в постоянном движении и неопределенности. Они уворачиваются, играют — и лучше не мешать их игре.

Тусклый блеск серебристых поверхностей — это зона, в которой *light-bodies*, неуловимые, как эльфы, разрешают смотреть на себя: по алюминиевой шкуре скользит случайный отблеск. Его форма непонятна, он расплывается и мерцает, и словно бы остается под защитой собственной смутности. Он абсолютно неясен — и так же загадочен его смысл. И не пытайтесь его схватить, поймать — понять. Оставьте: пусть себе живет.

Мы опасаемся того, что невозможно контролировать: непредсказуемое и неопределенное заставляет нас чувствовать себя неуютно... Серебристая поверхность на деле — западня для нежных созданий света. Ловушка для фантомов. Они доверчиво располагаются под взглядом наблюдателя в пространстве — но





лишь там, где им позволяет дизайнер. Поверхность притворяется глубиной, плоскость — пространством. Привычная вещь хочет выглядеть, как произведение искусства.

Бал.

Блестящий паркет, пышные платья и острый блеск бриллиантов: бал. Каждая женщина выглядит красавицей благодаря косметике и наряду.

И когда в свет является внешность, все прочее скрывается в тени.

То же происходит среди вещей. Дизайн причесывает их, украшает и одевает, — и упаковывает в оболочку истинное нутро вещи. Световая среда делает макияж незначительным. Она сама — макияж, оформление и испытание: некий зыбкий, безусловно, прекрасный и незамеченный нами «блистающий мир».