

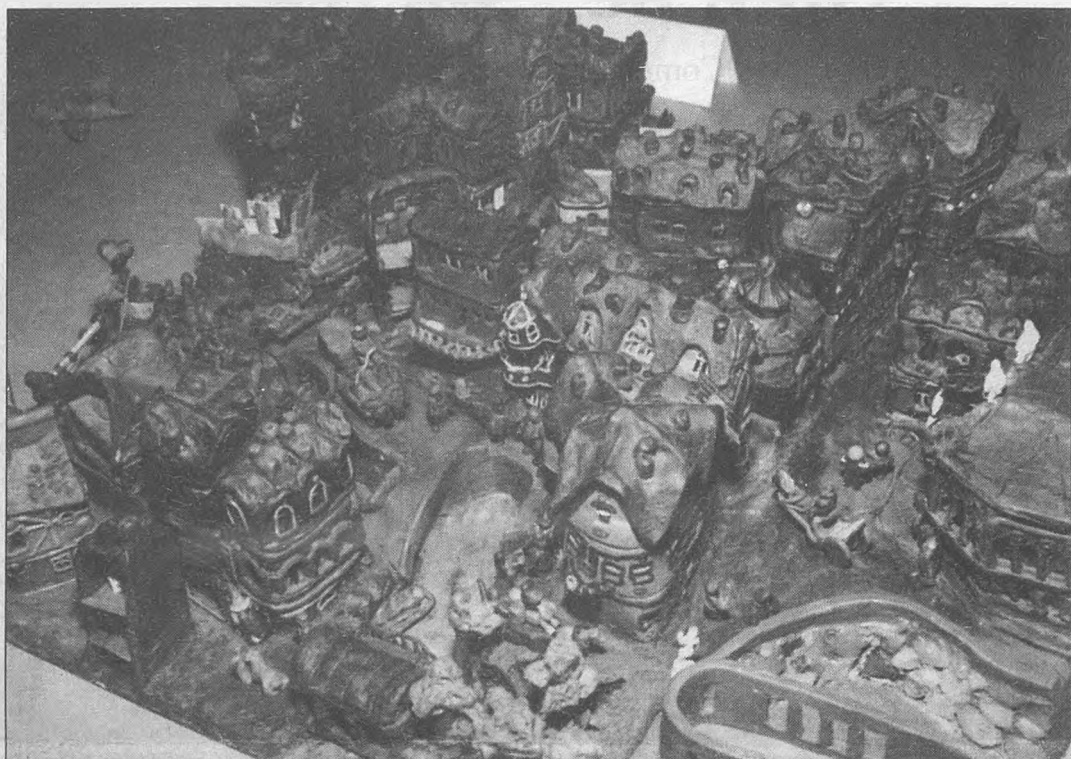
Пластилин

Евгений Залманов создал свой мир, когда русских переводов Толкиена не было и в помине



Есть в Петербурге маленькая галерея на Пушкинской, 10 – "Navicula Artis", куда всегда приятно прийти. Ведь выставки, открывающиеся там, мягкой иронией и элегантной простотой концепции создают особенную атмосферу, комфортную для зрителя. Изящество и легкость, быть может, кажущаяся, с которой кураторы галереи и сами художники апеллируют к самым простым на первый взгляд вещам, вызывают порой удивление, поскольку этот подход коренится в каком-то очень тонко и верно найденном отношении к современному искусству вообще. Не так давно в галерее "Navicula Artis" открылась выставка Евгения Залманова "Масштаб 100:1". Выставка небольшая, но весьма показательная. Она отображает один из миров российской субкультуры последних 20 лет. Толкиенизм, военно-исторические общества и прочие ролевые игры стали для многих поиском собственного идеального мира, позволяющего забыть, отвлечься от окружающей действительности. Залманов тоже из этого поколения, но путь у него свой. Основной экспонат персональной выставки – фантастическая пластилиновая утопия: республики, города, здания, люди, даже домашние животные. Эта вымышленная жизнь имеет, естественно, и свою историю, которая зафиксирована в книгах и картах, выставленных здесь же. Идеальный, воображаемый мир подробно документирован.

Представляется, что две вещи в этой невымышленной истории, имеющие культовое значение для аборигенов залмановского архипелага, знаменательны для понимания их внутренней пластической организации, их экзистенции – это фаллос и маска. Это храмовые, культовые объекты, служащие для поклонения, почитания и обожествления. В первом случае – пластичность, приращение формы, постоянное разрушение, умножение бесконечного пластилинового тела, во втором – облочка, таящая пустоту – открытый рот маски, служащий входом в храм. Это ненасытное чрево, храм смерти, белая маска на подпорках, обрубах тел – метафора поглощения, эфемерности и недолговечности пластилиновой жизни. Здесь сталкиваешься с феноменом обратной археологии – чуть оплывшие крас-



но-коричневые постройки из кирпича-сырца несбыточной детской космогонии – фантазийного вавилона. Человек привык окружать себя вымышленными историями – будь то история детской страны или история империи, выдумыванием которой занимались лучшие умы. Собственно, вся история СССР, известная не одному поколению по учебникам средней школы, является вымышленной. И сравнивая ее с детской фантазией художника, наивно и беззастенчиво эксплуатирующей ее штампы, испытываешь щемящее чувство тоски по двум мирам, утраченным одновременно: агрессивной, но по-своему милой коммунистической утопии и светлой, детской ее интерпретации. В книге отзывов, лежащей на выставке, – очаровательная запись: "Жильцов набираете?"

– Как давно вы занимаетесь созданием своего "государства"?

– С 1971 года. В это время Толкиен еще не был издан в России. О его "Властелине колец" я даже не слышал. Мысль создать собственный мир пришла после прочтения "Волшебника Изумрудного города" – пересмысленного Волковым американского "Волшебника из страны Оз". Это было еще в школе.

Первые фрагменты сооружений датируются 1972 – 1973 годами, но ландшафт всегда пополнялся. Позднее на месте старых "городов" были построены новые.

– Расскажите о своей "другой" реальности.

– Социал-коммунизм был изобретен мной в 1980 году, когда еще не знали "Мы" Е. Замятина. Прочитав эту антиутопию через 10 лет, я был поражен тем, насколько схожи наши взгляды на тоталитарное общество.

– А игровой момент?

– Конечно, он присутствовал. Государства в этом мире были, но были парными, то есть одно – отрица-

тельно ("плохое"), другое – положительное. Таким образом, возникли конфликт и война, способствующая прогрессу. Все, как в реальном мире.

– Что есть для вас пластилиновый мир?

– Пластилиновый мир – это отражение реального мира. Это моя реакция на приобретаемые и приобретенные знания о мире, требующие немедленного воплощения в некоторой модели – пластилиновых странах и городах. Это мое восхищение миром, знаниями о нем. Прежде всего оно выразилось в соприкосновении исторических сюжетов и неожиданных фабул, а уж потом в конкретной пластилиновой технике, географии, социологии, философии, религии.

С накоплением моих собственных знаний, с их развитием изменялся и пластилиновый мир. Причем, если первоначально в нем преобладало почти зеркальное отражение реальности с добавлением, подчас неосознанным, своей фантазии, то затем возобладала генерация собственных идей, осознанное желание их воплощения, даже отрицание реального исторического фона – так началась эпоха пластилинового мира, изобразительный ряд которого и представлен на выставке. Пластилиновый мир – это вечная борьба добра и зла. Вечная фабула. Всегда есть герои – носители зла и герои – носители добра. Это их столкновение и выбивает искру интереса, любопытства. Приходят негодование и стремление к победе добра, и вот она уже почти одержана, но зло вновь появляется, и т. д. Носителями моральных качеств были не только герои – страны также были парами-антагонистами. Таким образом обеспечивалось движение.

Между двумя эпохами пролегал Хаос. Потом из него возникли два отдельных мира. Один – возрождающаяся цивилизация на маленьком

полуострове, ласковое солнце, черепичные крыши, карнавалы – город Новый Флер... Вокруг на тысячи верст – сосновые леса, девственность первозданного и неизведанного счастья.

Другой – технократичная, тоталитарная Социал-Коммунистическая республика Санкт-Пьер: архитектурные опыты, фантастические технические и социальные проекты; Край Мира, 2-я Вселенная – это выход в наш реальный мир, освоение его.

– А что было потом?

– Постепенно я наделял каждого персонажа индивидуальной биографией. Схематизм пластилинового человека пропал, исчезло его незапное появление в кадре без предыстории. Стали интересны судьбы, действительная жизнь каждого человека в том пластилиновом мире. Рамки условности сузились. Человек рождался, рос, учился, работал, уезжал путешествовать, воевал, возвращался и т. д.

Я понял, что мой мир – театр. Действие здесь налицо. Игра. Представление в лицах. Правда, лиц-то у фигурок и нет (очень мелкий масштаб), но я видел характер каждого и помнил этот отпечаток.

Пластилиновый мир требовал продолжения. Развитие записывалось как бесконечная сага, никуда не ведущая, все более и более разветвляясь генеалогическим деревом судеб. Темп истории замедлился, приостановился. Шквал хроник нарастал. То, что раньше происходило за месяц, два, теперь происходило за годы...

В 1990 году решено было остановить развитие, "заморозить" время пластилинового мира. На "торможение" ушло два года. Я обрел свободу!

Ольга АЛЕКСЕЕВА,
Кирилл ГАВРЮШИН
Санкт-Петербург