

УВОД

Окото следва пътищата, проправени
за него в творбата

(ПАУЛ КЛЕЕ,
„Педагогически скицицик“)

Отначало изкуството на мозаечната игра, която наричаме „пъзел“, изглежда просто, ограничено изкуство, съдържащо се изцяло в краткото изложение на гешалт психологията: набелязваният обект – независимо дали ще бъде акт на възприемане, усвояване на умение, физиологическа система или, както в нашия случай, една дървена мозайка – не е сбор от елементи, всеки от които трябва да бъде взет отделно и анализиран, а едно цяло, тоест форма, структура; елементът не предхожда цялото, не е по-непосредствен, нито по-първичен от него; не елементите определят цялото, а цялото определя елементите; опознаването на съвкупността и на нейните закони, на цялото – и на неговата структура не би могло да бъде изведено от знанията за отделните елементи, които го съставят; това означава, че можем да гледаме една частица от пъзела в продължение на три дни и да сме убедени, че знаем всичко за нейните очертания и цвят, без да сме направили нито крачка напред; за нас е важна само възможността тази частица да бъде свързана с други частици и в този смисъл има нещо общо между изкуството на пъзела и изкуството на японската игра „го“; само съединени, частиците могат да бъдат разчетени, да добият смисъл; взета отделно, частицата от пъзела не значи нищо; тя е само въпрос без отговор, непроницаемо предизвикателство; но щом човек успее след много опити и грешки или

в миг на изключително вдъхновение да я свърже с някоя от съседните ѝ частици, тя изчезва, престава да съществува като такава: огромната трудност, която е предхождала това съединяване и която думата puzzle – „загадка“, „ребус“ – изразява така добре на английски, не само вече не съществува, но и сякаш никога не е могла да съществува, тъй очевидно е всичко; двете частици, сглобени като по чудо, вече представляват само една, на свой ред извор на грешки, колебания, объркване и надежди.

Трудно може да се определи ролята на създателя на тези мозаечни игри. В повечето случаи – и в частност при всички пъзели от картон – мозайките се произвеждат машинно и тяхното нарязване не се подчинява на никакви специфични изисквания: един автоматичен нож с постоянна форма нарязва картонените листове винаги по един и същи начин; истинският любител отхвърля тези пъзели не само защото са от картон, а не от дърво, нито само защото моделът е възпроизведен върху кутията, а защото този начин на нарязване унищожава същността на играта пъзел; обратно на схващането, което се е вкоренило дълбоко в съзнанието на хората, в случая не е важно дали изображението, което стои в основата на мозайката, е познато като „лесно“ (жанрова сцена в стил Вермеер например, или цветна снимка на замък в Австрия) или като „трудно“ (картина на Джаксън Полък, на Писаро или – не особено духовит парадокс – бял пъзел): трудността на пъзела не иде от сюжета на картината, нито от техниката на художника; тя се крие в майсторството на разрязването. Едно механично, случайно разрязване задължително поражда случайно разпределение на затрудненията – решаването на ребуса става извънредно лесно при детайлите, краищата, слънчевите петна, ясно очертаните предмети, контурите, преходите и ужасно мъчно при останалото – безоблачното небе, пясъка, поляната, разораната нива, сенчестите места и т.н.

В пъзелите от този род частиците се разделят на няколко големи вида, между които най-разпространени са:

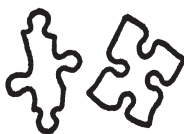
човечетата



лотарингските кръстове



и кръстовете



И след като сме оформили четирите ръба, след като сме намерили местата на детайлите – масата и нейната червена покривка със светложълти, почти бели ресни и върху нея подставката с разтворената книга, богато украсената рамка на огледалото, лютнята, червената рокля на жената – и сме разпределили на купчини големите петна на задния план според тона – сиво, кафяво, бяло или небесносиньо – по-нататъшното решаване на този пъзел ще се състои просто в опитване една по една на всички вероятни комбинации.

Мозайката пъзел става изкуство, когато е дървена и нарязана ръчно, когато нейният създател сам си е поставил всички въпроси, които играчът ще трябва да разреши, когато, вместо да оставя на случайността да обърква следите, той си е задал за цел да я замести с хитрост, с клопка, с умишлена заблуда: по предварително обмислен начин всички елементи от изображението, което трябва да се получи – кресло от златен бродат, черна тривърха шапка, украсена пак с черно, поразрошено перо, бле-

дожълта ливрея, цялата обшита със сребърни галони, – могат да послужат като изходна точка за лъжлива информация: организираното, единно, структурирано, носещо значение пространство на картината ще бъде нарязано не само на инертни, аморфни, бедни откъм значение и информация елементи, но и на подправени, носещи заблуждаваща информация елементи: два фрагмента от корнизата, пасващи идеално един към друг, всъщност ще се окажат части от два много отдалечени края на тавана, токата на униформения колан в крайна сметка ще намери мястото си като метален елемент от подставка на голям свещник, няколкото частици, изрязани почти еднакво, ще се включат – едни в портокаловото дърво-джудже, сложено на камината, а други в неговото едва-едва по-тъмно отражение в огледалото. Такива са класическите примери за клопките, на които се натъкват любителите на тези мозайки.

Оттук можем да изведем главната истина за един пъзел: въпреки привидностите това не е игра, която човек играе сам; всяко движение, което прави играчът на пъзел, е било извършено преди него от създателя на този пъзел; всяка частица, която той взема, оставя, пак взема, разглежда, гали, всяко съчетание, което опитва веднъж, втори път, всяко колебание, всяка интуиция, всяка надежда, всяко обезсърчаване са били обмислени, изследвани, пресметнати по-рано от другия.