

Удовольствие от творчества

*Когда моей дочке было семь лет,
она спросила, что я делаю на работе.
Я ответил, что учу детей рисованию.
Она недоумевала: «Ты хочешь сказать,
что они забыли, как это делается?»*

Говард Икемото

Игра — это самый лучший способ получать удовольствие от творчества. Если ребенку предложат постоянно бегать по полю с мячом от одних ворот до других, то ему это довольно скоро наскучит. А вот играть в футбол он может часами. Значит, нужно превратить творчество в игру.

Игра — это в первую очередь правила. А правила — это ограничение. Попросить человека придумать что-то значит поставить его в тупик. Ограничения же прекрасно будят фантазию. Хемингуэй как-то придумал рассказ всего из шести слов: *For Sale: Baby shoes, never worn* («Продаются пинетки, неношеные»). И сразу стало интересно. Появился целый жанр таких рассказов. Потом Фредерик Браун написал

«Кратчайшую страшную историю из когда-либо написанных»: «Последний человек на Земле сидел в комнате. В дверь постучались».

Тонино Гуэрра как-то поспорил, что сможет сделать полноценный фильм с сюжетом в десять секунд. Вот что получилось: «Женщина смотрит телевизор. Идет трансляция запуска космического корабля. По мере того как отсчитывается время до старта: 10, 9, 8... — женщина берет телефон и крутит диск. В тот самый момент, когда на экране показывают пуск ракеты, она произносит в трубку: — “Он уехал...”»

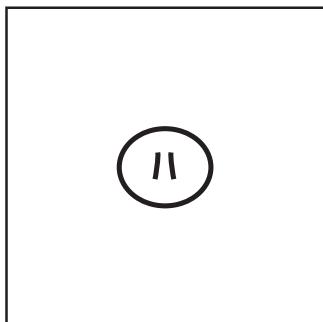
Очень полезная вещь — взять и поменять любую константу. Попробуйте, например, представить — каким было бы общество:

- если бы все умели читать мысли?
- если бы у человека был хвост?
- если бы слова были видимы?

В 50-х годах прошлого века американский писатель Роджер Прайс придумал хорошую игру — друдлы (Droodle). Это симбиоз двух слов — *doodle* + *riddle* (*riddle* — загадка, *doodle* — абстрактные каракули, которые человек рисует, разговаривая по телефону).

Как правило, это квадрат с несколькими простыми геометрическими формами. И с множеством возможных версий.

Например:



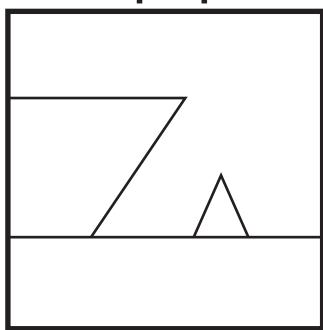
Слон медленно выходит из тумана.

Два червяка загорают на необитаемом острове.

Голова практически лысого человека глазами птицы.

Отпечаток пятака свиньи в паспорте.

z Δ pp Δ

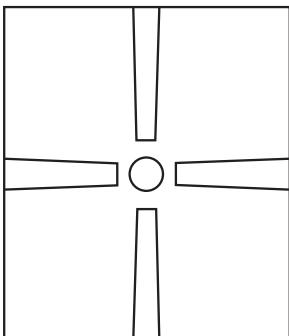


Ship arriving too late to save a drowning witch

Друдлы были очень популярны. Их использовали как тест на творческое мышление и умение посмотреть на ситуацию с разных сторон. У Фрэнка Заппы друдл был на обложке диска 1982 года: Ship Arriving Too Late to Save a Drowning Witch («Корабль прибыл

слишком поздно, чтобы спасти тонущую ведьму»). Другое возможное толкование: мама-пирамида корит своего ребенка.

Попробуйте сами.



Для затравки: четыре слона нюхают апельсин

Интересно, что не только честная игра развивает фантазию детей. Например, очень многие совершенно самостоятельно додумываются до того, как жульничать в игре «Морской бой» (не дорисовывать один однопалубный корабль, чтобы вставить его потом в последнюю свободную клетку). Мы боролись с этим так: один игрок рисует поле и корабли ручкой, а другой — карандашом. А когда начинается игра, противники меняются пишущими принадлежностями.

Как-то мы придумали новый глагол — «ослонопотамиться». Это когда один игрок роет яму другому, но попадает в нее сам.

Очень полезное упражнение — брать хорошо известные игры и менять в них правила. Например — в шахматах. Шахматная партия обычно рассматривается

как метафора одного сражения. Фигуры остаются самими собой, и только у пешки есть шанс «прокачаться» — дойдя до конца доски, она может превратиться в любую фигуру (кроме короля).

А можно посмотреть на шахматную партию как на многолетнюю кампанию, в которой каждая фигура может дослужиться до фельдмаршала. Смешно же сравнивать боевой опыт ладьи в начале партии с ее же опытом в эндишиле, когда она уже громила тылы противника или прошла через «мельницу».

Для игры нужны два комплекта шахматных фигур и один фломастер. Когда пешка, например, съедает вражескую пешку, на ней фломастером ставится отметка (лычка). Съест две пешки — превращается в слона или коня. То же самое и с другими фигурами: чтобы перейти на уровень выше, им нужно набрать недостающие баллы. Так, например, слон, съедая вражеского коня или слона, превращается в ладью. Примерная стоимость фигур: конь/слон = три пешки; ладья = пять пешек; ферзь = две ладьи. Ферзь, удвоивший свой боевой опыт, превращается в суперферзя — он может ходить как конь и перелетать через свои фигуры. При этом меняется стратегия игры: при прочих равных атакуются именно «прокачанные» фигуры.

А можно добавить в шахматы элемент случайности. Перед каждым ходом вы бросаете кубик. И можете ходить только той фигурой, которая вам выпадет. Например: единица — пешка, двойка — конь, тройка — слон, четверка — ладья, пятерка — ферзь, шестерка — король.



Картина Адриана ван де Венне, посвященная детским играм. Написана явно под влиянием Брейгеля. Интересно было бы составить эволюционное дерево детских игр: как они появлялись, менялись и потом вытеснялись более интересными играми

Очень любопытна история детских игр и их влияния на воображение ребенка. К сожалению, материалов по этой теме не очень много. Детей только относительно недавно стали рассматривать как нечто достойное изучения. Если не ошибаюсь, первое европейское литературное произведение, главным героем которого стал ребенок, — это «Приключения Оливера Твиста» (1837). В трехтомной Британской энциклопедии 1768 года болезням лошадей посвящено 40 страниц, алгебре — 40 страниц, детям — ничего.

Множество детских игр пришло из мира взрослых — например, из викторианской Англии (в перерывах

между светскими приемами, балами, театралами, войнами и музицированием люди тоже развлекались длинными вечерами).

Игра «Бедная киска» — ведущий становился на четвереньки и начинал ползать между гостями, жалобно мяукая. Тот, к кому он подползал и начинал теряться о ногу, должен был погладить его по голове (почесать за ухом) и сказать с совершенно каменным лицом: «Бедная киска». Если он при этом улыбнулся или засмеялся, то сам становился бедной киской.

Игра «Скульптор» — один человек (модель) принимал какую-нибудь вычурную позу, а ведущий старался поставить всех остальных в такую же позицию (мне кажется, что это очень политизированная игра).

Игра «Музыкальные стулья», в которую мы играли еще в пионерском лагере, тоже пришла из Англии. Это когда все начинают ходить под музыку вокруг стульев, которых на один меньше, чем играющих. Когда музыка смолкает, все быстро садятся на ближайший стул. Тот, кому стула не хватает, выбывает.

А также всевозможные шарады, фанты, загадки (игру в загадки очень любила королева Виктория), анаграммы, буриме, жмурки...

В Национальном зале славы игрушек США сейчас 44 игрушки. Они отобраны по четырем критериям: широкое признание, долговечность (больше чем просто модная игрушка), стимуляция воображения и творчества и революционность (игрушки, повлиявшие на всю индустрию игрушек):

- 3D-очки View-Master
- Барби
- Велосипед
- Воздушный змей
- «Волшебный экран» со стираемым изображением
- Грузовик
- Деревянная лошадка
- Деревянный конструктор (Lincoln Logs)
- «Жвачка для рук» Silly Putty
- Железная дорога
- Игра Jacks
- Игровая приставка «Атари 2600»
- Игровая приставка на батарейках Game Boy
(у нас некоторым аналогом был «Ну, погоди!»)
Игрушечная духовка (Easy Bake Oven)
- Игрушка «Картофельная голова»
- Игрушка-пружина Slinky
- Йо-йо
- Конструктор Tinkertoy
- Кубики
- Кукла
- Кукла «Тряпичная Энни»
- Лего
- Металлический конструктор
- «Монополия»
- Мяч
- Настольная «игра-ходилка» (Candy Land)

- Пазлы
- Палка
- Пластилин (точнее, Play-Doh)
- Плюшевый мишка
- Пустая картонная коробка
- Роликовые коньки
- Скакалка
- Скейтборд
- Скрэбл
- Солдатики (G. I. Joe)
- Стеклянные шарики
- Тележка (Radio Flyer)
- Трехколесный велосипед
- Фрисби
- Хулахуп
- Цветные мелки
- Чертик в коробке (Jack in the Box)
- Шашки

Обратите внимание, что одной из лучших игрушек всех времен и народов была признана пустая картонная коробка.

Инструкция по правильному использованию жизни Мэри Оливер:

1. Обратить внимание.
2. Удивиться.
3. Рассказать об этом.

Самым популярным развлечением детей в США в начале прошлого века были мелки. Средний ребенок тратил на рисование и стирание примерно 28 минут в день.

Дети любят копировать взрослых. Им больше некому подражать. В книге Юрия Бондарева «Школа в веках» описаны игры первых пионерских отрядов города Ливны в 1920-е годы.

«Красная искра» — двое убегают от преследователей. Задача убегающих — вернуться в исходное место, не попавшись преследователям.

«Конспиративное собрание» — группа ребят прячется в лесном массиве и шепотом ведет беседу. Задача другой группы — незаметно отыскать конспираторов.

«Бросай метко» — к колышку привязывают карикатуру врага социализма, например папу, Муссолини, Пуанкаре и т. п. Играющие с пятнадцати шагов, как в городках, бросают по этим целям палки.

«Улицы и переулки» — две группы изображают сотрудников ЧК и спекулянтов. «Чекисты» ловят и арестовывают «спекулянтов».

Множество новых детских игр было переделано из старых. Например, игра «Красный флаг» — это фактически старая игра «Коршун и наседка». В ней участвовали три группы играющих — рабочие СССР, иностранные рабочие и капиталисты. Иностранные рабочие строились в цепочку за капиталистом, при этом каждый держался руками за пояс предыдущего. Рабочий СССР старался вручить один из имеющихся у него красных флагов последнему в цепочке ино-

странному рабочему, а капиталист препятствовал этому. Когда иностранный рабочий получал флаг, он убегал в СССР. Когда все иностранные рабочие оказывались в СССР, все кричали «ура!», а капиталисты убегали.

Интересно, что в Финляндии наказывают не ребенка, а его любимую игрушку — ставят ее в угол, запирают... На провинившегося ребенка это действует гораздо сильнее.

«Бывают моменты в жизни, когда люди должны держать, и моменты, когда они должны отпускать. Воздушные шары предназначены для обучения маленьких детей пониманию разницы» (*Терри Пратчетт*).

«В мои обязанности входит обучение молодых актеров работе в комедийных ролях. В основе таких ролей лежит то, что мы называем образом Клоуна. Этот Клоун есть в каждом из нас, и каждый может обнаружить в себе комическую сторону своего «я». Представьте себе, что в большинстве из нас живет существо, которое мы называем «полным идиотом», и мы все время пытаемся скрыть это. На первых занятиях мы и занимаемся поиском этого существа, а затем смотрим, какой образ на этой основе можно сформировать, какой это будет тип идиота» (*Марк Белл, актер и преподаватель пластики Лондонской академии музыкального и драматического искусства*).

Представьте себя в материнской утробе. Вы практически парите в невесомости. Быстро растете. Слышите сердце матери. Иногда до вас доносятся отголоски внешнего мира. Вы, наверное, по-своему чувствуете вкус съедаемого мамой.

Сомневаюсь, что вы хоть что-то видите, но, возможно, ваш мозг генерирует какие-то цветовые пятна. Потом в вашем уютном мире становится тесновато, ваши конечности постоянно во что-то упираются, а потом...

А потом – рождение. Бабах! Ослепительный яркий свет, боль, страх, всевозможные цвета, очень громкие звуки, кровь, сила тяжести и перерезанная пуповина. Вы в мире, о котором совершенно ничего не знаете. Вас окружают какие-то огромные существа. А у вас есть только несколько простейших навыков. И вы начинаете осваиваться в окружающем вас мире.

И так как вам не с чем его сравнивать, все кажется вам правильным и логичным. Если бы вы родились среди каннибалов или в рабовладельческом обществе, вы бы тоже считали, что все в этом мире устроено справедливо. Человеку трудно поставить под сомнение устройство мира – слишком сильно различаются их размеры. Уверен, что через триста лет наш привычный мир будет казаться отсталым и убогим.

Сначала для вас есть только свои. А все ваши проблемы связаны с едой и со сном. Потом мир начинает расширяться. На расстояние вытянутой руки. Потом вы начинаете переворачиваться. Потом ползать. Ходить. В мире появляются опасности, от которых вас оберегают. И вы начинаете постепенно создавать карту мира. В нем есть теплое и холодное. Сухое и мокрое. Съедобное и несъедобное. Мягкое и твердое. Тупое и острое. Безопасное и опасное. Свои и чужие. Белое и черное. Хорошее и плохое. Красивое и некрасивое. Вы начинаете заниматься классификацией.

Классификация

- Анна Ахматова делила людей на две категории:
 - кофе-кошка-Мандельштам,
 - чай-собака-Пастернак.
- Исаия Берлин в эссе «Еж и лиса» (1953) писал, что существует два типа людей:
 - лиса — хитрое существо, способное изобрести миллион сложных стратегий, чтобы исподтишка атаковать ежа,
 - еж — простой и неповоротливый.

Лиса ждет, молча притаившись на перекрестке тропинок. Еж идет прямо в лапы лисе. «Ага, — думает лиса, — вот ты и попался!» Она выпрыгивает из-за укрытия и стремительно несется к ежу. Маленький еж, почувствовав опасность, смотрит вверх и думает: «Ну вот опять, неужели она так никогда ничему и не научится?» И сворачивается в колючий шарик, становится сферой с острыми иголками, торчащими во все стороны. Лиса, наклонившись к своей жертве, видит, какую защиту воздвиг еж, и отказывается от атаки. Вернувшись в лес, она начинает разрабатывать новый способ нападения. Каждый день сражение лисы и ежа повторяется, и, несмотря на изощренное коварство лисы, побеждает всегда еж.

Лисы стремятся к нескольким целям одновременно и видят мир во всей его сложности. Они «разбрасываются, пытаясь добиться сразу многоного, их мышление не объединено концепцией или видением».

Ежи, со своей стороны, упрощают мир, сводя его к простой организующей идее, принципу или концепции, которая связывает все воедино и направляет их действия. Не важно, насколько сложен мир, еж сводит все вопросы и проблемы к упрощенной, иногда даже примитивной, понятной ежу идее. Для ежа все, что не вписывается в его собственную концепцию, не имеет значения. Но это вовсе не значит, что еж глуп. Напротив. Он знает, что суть самого глубокого понимания проста.

Берлин писал, что, например, Шекспир и Пушкин — это лисы, а Достоевский и Ницше — ежи.

У древних греков было три основных вида любви:

- Эрос — страстная любовь-увлечение, стремление к полному физическому обладанию любимым.
- Людус — любовь-игра, игра в свое удовольствие. В такой любви чувства достаточно поверхностны. Настолько, что допускается измена с обеих сторон.
- Сторге — любовь-дружба, основанная на нежных, теплых, надежных отношениях.

И их комбинации:

- Прагма (людус и сторге). Любовь по расчету. С элементами выгоды (не обязательно материальной).
- Агапэ (эрос и сторге). Бескорыстная и жертвенная любовь.
- Мания (эрос и людус). Любовь-одержимость.



- == Индузы считали, что у любовной страсти есть десять стадий: созерцание, задумчивость, бессонница, отошление, нечистоплотность, отупение, потеря стыда, сумасшествие, обмороки, смерть.
- == У Итalo Кальвино про книги:
 - Книги, которые можно и не читать.
 - Книги, написанные для чего угодно, только не для чтения.
 - Уже прочитанные книги, которые можно было и не открывать, поскольку они принадлежали к категории уже прочитанного еще до того, как были написаны.
 - Книги, которые ты охотно бы прочел, будь у тебя несколько жизней, но жизнь, увы, всего одна.
 - Книги, которые ты намерен прочесть, но прежде должен прочесть другие книги.
 - Слишком дорогие книги, с покупкой которых ты подождешь, пока их не уценят вдвое.
 - Книги, которые ты мог бы взять у кого-нибудь на время. Книги, которые читали все, поэтому можно считать, что ты их тоже читал.
 - Книги, которые ты давно уже наметил прочесть.
 - Книги, которые ты безуспешно искал годами.
 - Книги о том, чем ты занимаешься в данный момент.
 - Книги, которые желательно иметь под рукой на всякий случай.

- Книги, которые ты мог бы отложить, скажем, до лета.
- Книги, которых недостает на твоей книжной полке рядом с другими книгами.
- Книги, неожиданно вызывающие у тебя жгучий и не вполне оправданный интерес.
- Книги, прочитанные давным-давно; теперь настало время их перечитать.
- Ты постоянно делал вид, будто читал эти книги: пришла пора действительно их прочесть.

В 1950 году компания General Motors попыталась упростить разговор между механиком и клиентом. Для этого специалисты разделили все звуки, которые издает автомобиль при поломках, на семь типов.

1. Дребезжание, треск, грохот (Rattle). Череда резких звуков, как будто что-то твердое встремивается в железной банке. Этот шум обычно возникает, когда одна сломанная деталь бьется о другую.
2. Тяжелый удар, глухой звук (Thump). Тупой звук, с которым мягкий предмет бьется твердый. Например — шум спущенной шины.
3. Скрип, писк (Squeak). Пронзительный звук двух металлических деталей, трущихся друг о друга. Звук может быть резким и переходить в визг. Как правило, свидетельствует об отсутствии смазки.
4. Лязг, перемалывание (Grind). Непрерывный металлический звук, издаваемый скрежетом

металла о металл. Такой звук может идти из коробки передач.

5. Стук, шум, удар (Knock). Более высокий звук, чем глухой удар. Как правило, идет из коленвала. Звук выше звука работающего двигателя.
6. Скрежет, царапанье (Scrape). Звук, возникающий при трении двух частей. Скрежет тормозов.
7. Шипение, свист (Hiss). Звук выходящего под давлением воздуха, звук кипящей воды на раскаленной сковородке.

— В рассказе-эссе «Аналитический язык Джона Уилкинса» Хорхе Луис Борхес описывает «некую китайскую энциклопедию» под названием «Небесная империя благодетельных знаний», в которой содержится классификация животных, согласно которой животные делятся на:

- принадлежащих императору;
- набальзамированных;
- прирученных;
- молочных поросят;
- сирен;
- сказочных;
- бродячих собак;
- включенных в эту классификацию;
- бегающих как сумасшедшие;
- бесчисленных;

- нарисованных тончайшей кистью из верблюжьей шерсти;
- прочих;
- разбивших цветочную вазу;
- похожих издали на мух.

Цитата из Сюй Цзэшу, который жил в XV веке и перечислял варианты, когда чай уместен:

- «Чай можно пить в такое время:
- когда ты празднешь;
 - когда слушаешь скучные стихи;
 - когда мысли спутаны;
 - когда отбиваешь такт, слушая песню;
 - когда музыка умолкает;
 - когда живешь в уединении;
 - когда живешь жизнью ученого мужа;
 - когда беседуешь поздно ночью;
 - когда занимаешься учеными изысканиями днем;
 - в брачных покоях;
 - принимая у себя ученого мужа или воспитанных певичек;
 - когда посещаешь друга, возвратившегося из дальних странствий;
 - в хорошую погоду;
 - в сумерки;
 - когда созерцаешь лодки, скользящие по каналу;

- среди раскидистых деревьев и бамбуков;
- когда распускаются цветы;
- в жаркий день у зарослей лотоса;
- возжигая благовония во дворе;
- когда младшие покинули комнату;
- когда посещаешь уединенный храм;
- когда созерцаешь потоки и камни, составляющие живописную картину».