

# Игра как идея, бильярд — как искусство

## Часть I: Троичность игровой символики



Екатерина  
Мамаева

Искусствовед,  
любитель бильярда

«Что наша жизнь? Игра!» — позвольте в качестве прелюдии к разговору об искусстве привести здесь эту избитую, но всем известную фразу. Точнее, музыкальную фразу арии Германа из оперы П.И.Чайковского «Пиковая дама», которая в свое время стала зачином, или, выражаясь современным языком, саундтреком к интеллектуальной спортивной игровой телепередаче «Что? Где? Когда?», под знаком которой сформировалось не одно поколение русскоязычных граждан. Эта игра, суть которой заключается даже не в широкой образованности и эрудированности игроков, а скорее в умении их быстро и нестандартно мыслить, улавливая подсказку к ответу в самом вопросе, построенном зачастую на каламбурах, — стала культурным феноменом 70-х (создана в 1975, спортивная версия — команда игроков против команды телезрителей — вышла на экраны в 1989). Знаком отличия лучших игроков послужила хрустальная сова (напомним, в античной мифологии священная птица Афины — богини справедливой войны и мудрости). Стол, за которым располагались знатоки, стал объединяющим элементом, средоточием игры, предполагающей не только соперничество, но и умение вести диалог, способность работать в команде, преумножая собственные силы знаниями союзников. Испокон веков площадка, закрепившая за подобными интеллектуальными играми, не требующими особых физических усилий, — столешница (начиная с лото и заканчивая шахматами, исключение составляет разве что настольный теннис), она же рабочая и игровая поверхность, потому и по-

добные игры названы настольными — в данном контексте этот эпитет можно воспринимать как синоним «интеллектуальных». Что наша жизнь? Игра! Но что есть сама игра? Выяснению ответа на этот вопрос посвящено немало трудов. По определению советского ученого Ю. Лотмана в БСЭ, игра представляет собой тип непродуктивной деятельности, смысл которой заключен не в получении результата, а в самом процессе: «Игра (вид деятельности) сопровождает человечество на протяжении всей его истории, переплетаясь с магией, культовым поведением, спортом, военными и др. тренировками, искусством, в особенности исполнительскими его формами. Игра изучается историками культуры, этнографами, психологами (в частности, в связи с детской психологией), историками религии, искусствоведами, исследователями спорта и военного дела. В математической теории игр Игра определяется как математическая модель конфликтной ситуации». Далее Ю. Лотман отмечает: «Особая психическая установка играющего, который одновременно и верит и не верит в реальность разыгрываемого конфликта, двойственность его поведения роднит игру с искусством».





Кроме того, игра представляет собой спонтанную, непреднамеренную форму обучения — функциональное упражнение организма. Интеллектуальной Игре, «задача которой состоит в том, чтобы сохранять и углублять общий язык культуры, отражающий универсальную природу искусства как искусной деятельности вообще», посвятил свой роман «Игра в бисер» Г. Гессе: «Игра в бисер — игра со всем содержанием и всеми ценностями нашей культуры, ...она играет ими примерно так, как во время расцвета искусств живописец играл красками своей палитры. Как идея Игра существовала всегда». Это сравнение игры с искусством, прежде всего искусством изобразительным, тем более с таким его видом, как живопись, особенно ценно в контексте данной статьи. Потому как исполнительское мастерство актера и музыканта, интеллектуальная игра и спортивное состязание — все эти разновидности игры, как понятия и как действия, находят свое отображение в изобразительном искусстве. Игра близка изобразительному искусству в своей попытке преобразовать действительность, сотворить свой мир со своими законами, новую условную реальность, на примере которой можно проследить законы мира материального, реально существующего. И одновременно, близость игры и изобразительного искусства заключается в их зрелищности, хоть и по-разному понимаемой. Под зрелищностью игры понимается то ее качество, которое приносит не то, что равное, даже большее удовольствие зрителям, наблюдателям

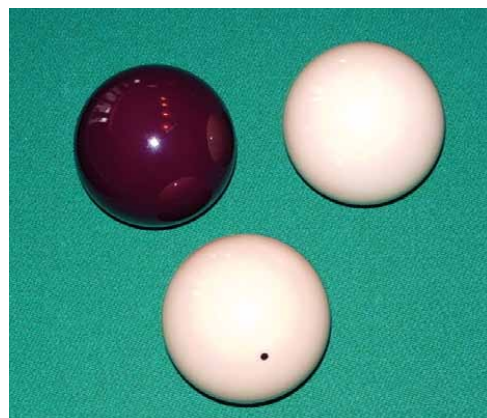
игры, нежели самим игрокам, которые зачастую даже рискуют в игре своим здоровьем, физическим и психическим. Тогда как зритель рискует лишь денежными ставками, если он их делает, хотя здесь он, пожалуй, из категории наблюдателя через стадию болельщика переходит в категорию игрока, азартного

игрока. Гений Владимира Ворошилова превратил в зрелищную одну из интеллектуальных игр, придав ей нужную форму и содержание, емко выраженные в троичности вопросительных слов самого названия. Но самые древние из зрелищных игр, которые постепенно вычлениаются из погребальных обрядов, мистерий, магических ритуалов, конечно, были связаны, прежде всего, с физической активностью. Это римские битвы гладиаторов — кровавые поединки между людьми, людьми и животными «не на жизнь, а на смерть». Среди современных цивилизованных зрелищных игр первенство принадлежит по понятным причинам футболу. Этот вид игры в мяч, цель которой забить гол в ворота противника, также является командной стратегической игрой. А вот, пожалуй, единственной игрой, которая сочетает зрелищность спортивных игр, физических и интеллектуальных, настольных и напольных (зеленый цвет сукна, как цвет поля в поло, гольфе, футболе), массовых и элитарных, сочетает основы стратегических игр в мяч и в шахматы, — является бильярд. Бильярд — одна из тех игр, в которых для того, чтобы достичь вершин мастерства, нужно быть стратегом и геометром, спортсменом и актером, дипломатом и эстетом; проявить ловкость и тела, и ума. Числа — как идеи вещей, которыми оперирует математика, образы вещей, которыми играет искусство, воображаемые предметы, с которыми упражняется

актер, предметы-шары, которые «гоняют» на бильярде. Во всех действиях с материалом нужно преодолеть его сопротивление. Физическая нагрузка в бильярде вполне приемлема для людей разных возрастов, эту игру может осилить и стар, и млад.

Если футбол «облагородили» англичане (1863 год — официальная дата изобретения футбола), то честь изобретения самой интересной разновидности бильярда — карамболя — принадлежит французам. На сегодняшний день именно эта разновидность, допускающая в своем подвиде множество вариаций, является самой распространенной игрой на бильярде в мире. Пожалуй, эта игра, если не принимать во внимания счет, может оказаться самой продолжительной, даже бесконечной, потому как шары не выбывают с поля. Здесь следует вернуться к вышеупомянутой опере «Пиковая дама». Обратившись к пушкинскому сюжету, который лег в основу либретто произведения Чайковского, вспомним, что выигрыш в игре сулила последовательная комбинация из трех карт: тройка, семерка, туз. В карамболе выигрыш сулят комбинации из трех шаров — красного и двух белых (ср.: основные цвета живописи — красный, синий, желтый — тоже образуют условный треугольник). Эти чисто ассоциативные связи между троичностями в разных областях знаний и искусств, не претендуя на научность изложения, можно отслеживать до бесконечности. Правила карамболя оформляются к 1775 году во Франции. Именно французы предложили набор шаров, ввели боковые удары, усовершенствовали кии и столы, лишив последние луз.

*Продолжение следует...*



1. Мысль немецкого психолога К. Гросса цитирована по: В.Власов. Новый энциклопедический словарь изобразительного искусства. Том 4. Санкт-Петербург: Азбука-Классика. 2006. См.: Игра.  
2. Там же  
3. Гессе Г. Избранное. М.: Радуга, 1984.с.80-81. Цит. по: В. Власов. Новый энциклопедический словарь изобразительного искусства. Том 4. Санкт-Петербург: Азбука-Классика. 2006.см.: Игра.