

ЛИССИ МУССА

Бриллиантовые дороги

Вот вам Точка опоры

или ОК'с ЮМОРон

Итого:

Точка опоры - 1 шт →
ЗЕМНОЙ ШАР - 1 шт →
руководство пользователя - 1 шт



Лисси Мусса

Вот вам Точка Опоры, или ОК'с ЮМОРОн

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=36079439

ISBN 9785449322555

Аннотация

Впервые эта книга вышла в 2004 году и с тех пор переиздавалась много раз, число читателей давно перевалило за миллион. Но книга со временем не теряет своей актуальности, читательская аудитория растет! «Точка Опоры» – первый уровень будущего Мастера Своей Игры. Мастера, который готов любую жизненную ситуацию обратить в Игру, себе на пользу и на радость. Уникальные методы позволят вам мгновенно – играючи! – добиваться всего, чего пожелаете. Об этом наша книга – просто, доходчиво и весело!

Содержание

Лисси Мусса – Вот вам Точка Опоры, или ОК'с ЮМОРОн	5
Кому дружно	8
Экспресс-вход в игру, или Как правильно читать наши книги	12
Три часа из жизни строгого редактора, или Быль о том, как Играют и Выигрывают ОК'сЮМОРОн	12 18
Входной билет	20
Для любителей объяснялок	22
Правила заполнения	26
Песня о переименовании	28
Правила игры для начала волшебной игры	30
Жесты Силы	31
Техника безопасности	34
Вход	36
Состояния для игры	38
Прибор-амуниция «Юный барабанщик»	42
Состояние МУРЧАНИЯ	45
Конец ознакомительного фрагмента.	47

Вот вам Точка Опоры, или ОК'с ЮМОРОн

Лисси Мусса

Иллюстратор Зоя Чернакова

Дизайнер обложки Зоя Чернакова

© Лисси Мусса, 2018

© Зоя Чернакова, иллюстрации, 2018

© Зоя Чернакова, дизайн обложки, 2018

ISBN 978-5-4493-2255-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Лисси Мусса – Вот вам Точка Опоры, или ОК'с ЮМОРОн

Это первая книга Лисси Муссы, написанная в 2003 году и вышедшая в свет в сентябре 2004 года.

«Вся жизнь – театр, а люди в нем...» сказал Шекспир, а закончить эту знаменитую фразу каждый может по-своему. Но, как правило, все выбирают один и тот же вариант: актеры. Марионетки. Пешки в игре.

Секрет не велик – если у вас есть проблемы в любой области – будь то отношения, здоровье, материальные затруднения или же просто вам скучно – вы фигура на доске. И вами кто-то играет. Неприятно – но это факт! Если вас устраивает такое положение вещей – эта книга не для вас. Эта книга – для тех, кто уже готов играть сам.

«Точка Опоры» – это первый уровень для будущего Мастера Своей Игры. Мастера, который готов любую жизненную ситуацию обратить в свою Игру, себе на пользу и на радость. Уникальные по простоте методы Волшебной Игры позволят вам мгновенно – играючи! – добиваться всего, чего пожелаете. Об этом наша книга – просто, доходчиво и весело!

«Точка Опоры» – это несомненная удача, действительно эффективные приемы, позволяющие жить «в полную силу».

Я лично знаком с теми, кто побывал на семинарах Лисси Муссы – З. Чернаковой. И когда она заявляет приходящим к ней людям: «Я дам вам Точку Опоры, и вы устроите вашу жизнь так, как хотите!» – то выполняет свое обещание полностью, но обычно случается так, что практически все получают больше, чем ожидали. Вы можете принимать или не принимать ее способы ведения Игры, но остаться к ним равнодушным не сможет никто. Кто-то увидит в практиках Чернаковой и ее сотоварищей настоящее волшебство, кто-то – отличные психологические и психотерапевтические творческие приемы, кто-то без лишних рассуждений просто попробует начать играть.

И не ошибется! Вам дают прекрасный инструмент, а что с ним делать – решайте сами. В теории авторов много спорного, но я считаю, что главное – ЭТО ОТЛИЧНО РА-

БОТАЕТ.

Профессор ***Николай Подкопаевский***, Президент Международного Фонда Креативных Технологий

Кому дружно скажем спасибо

Я низко кланяюсь **Альберту Эйнштейну**, который является эталоном ОКсюМОРонского Волшебника! Неоднократно цитируемый на этих страницах, он как будто присутствует среди нас, и принцип его мышления, отвергающий абсолютно все шаблоны, является предметом нашего тщательного изучения и образцом для подражания. Великий мастер правильной постановки задачи помогает нам видеть пути решения любого вопроса – начиная от простейшей повседневной шелухи и заканчивая сложными и запутанными клубками проблем.

Я благодарю за поддержку **Козьму Пруtkова**, который на протяжении всего периода написания книги так или иначе возникал в поле зрения и невозмутимо изрекал именно то, что было необходимо в данный момент.

Не могу также не поблагодарить авторов замечательных книг и техник, которые на разных этапах моей жизни были созвучны моим мыслям и настроению.

Хрестоматийная работа **К. С. Станиславского** «Работа актера над собой», которая, по сути, является совершенной программой личностного роста, а не просто пособием по профессиональной подготовке актера.

Работа **Михаила Чехова** «О технике актера», объясняющая суть «психологических жестов» в ключе, который открывает дорогу к мастерству не только актера, но и волшебника. Многое из этой замечательной книги легло в основу волшебных техник. И даже эпиграф, который М. Чехов выбрал к этой книге, как нельзя лучше передает настрой книги, которую вы сейчас читаете:

«Все моложе и моложе чувствует себя тот, кто вступает в мир воображения. Теперь он знает: это рассудок старил его душевно и делал таким негибким».*

О системе **Мирзакарима Норбекова** лучше, чем он сам рассказывает в своих книгах, и не скажешь. В его школе я прошла все возможные программы и с благодарностью за подаренную новую жизнь с удовольствием практикую по сей день и гимнастику, и улыбку всем существом. Норбеков научил жить активно и с удовольствием и очень обоснованно доказал, что слова «Все в твоих руках» – далеко не пустая болтовня. Я искренне завидую тем, кому еще предстоит познакомиться с его «Опытом дурака», – их ждут такие открытия!

Много полезного в книге **Юрия Мороза** «Школа своего дела. Пособие для гениев». Великолепное пособие для прочистки мозгов от лишнего мусора! А уж если хотите узнать, как противостоять неудачам, – эта книга станет лучшим руководством! Воистину – Школа Своего Дела! Не удивлюсь, если и вы, одолев эту книгу, займетесь немедленно именно

своим делом.

Считаю очень большой удачей для всех знакомство с книгой **Карен Прайор** «Не рычите на собаку». Эта изящная и остроумная работа заставила обдумать некоторые идеи, благодаря которым горизонты мира раздвинулись необычайно и я приобрела совершенно новые взгляды на методы общения со средой обитания. Некоторые свои находки с радостью представляю вам на страницах этой книги.

Еще мне хотелось бы упомянуть великолепную и интереснейшую работу знаменитого американского психолога **Роберта Дилтса** «Фокусы языка». В этой книге, помимо прочего, великолепно изложен принцип «карты и территории», что дало возможность выстроить точные образы при описании ПКМ – Привычной Картины Мира и ВКМ – Волшебной Картины Мира, о которых я подробнее расскажу ниже.

Конечно, благодарю всех друзей и единомышленников, всех участников Интернет-Форума, настоящих Волшебников, без которых книги и не случилось бы.

Персонально **Солистку, По, Алыча, Пана, Флоксы, Пандору, Ли++, Ладушку, Щасталку, Рики-Таки, Ри, Краковячек, Хасю, Фога, Дона Педро Ру, Мери-Н, Инну Каковскую, поэта Игоря Бакина, Начальника Аляски и вояку Тигру, Алллеса, Амолию, Л. Мустанга, Бодреца, Доку, Алгоритму, Мистику, Бармалея, все семейство Заболотных, старину Красноперова, Династию, Криветку и крошку Милу.**

Большую советскую энциклопедию, которая точно определила понятие ОКсЮМОРОн:

*«Оксиморон, оксюморон (греч. *охуторон*, буквально – остроумно-глупое), стилистический прием, сочетание слов с противоположным значением, образующее новое смысловое целое, например „грустная радость“ (С. А. Есенин). О. обогащает смысл и усиливает эмоциональность художественной речи, позволяя раскрывать единство противоположностей, целостную противоречивость явлений жизни».*

И конечно, я от всей души благодарю **Архимеда** за его возглас: «Дайте мне Точку Опоры!», ибо именно эти слова послужили основным стимулом к написанию этой книги.

Экспресс-вход в игру, или Как правильно читать наши книги

С благодарностью – первому редактору этой книги Ланцовой Тамаре Аркадьевне

Три часа из жизни строгого редактора, или Быль о том, как Играют и Выигрывают

Тамара проснулась без будильника. После того как она на веревочке завезла часы под шкаф, повторяя «Завожу часы навсегда!», вот уже вторую неделю ей не требовался навесной звон по утрам, она просыпалась сама – сразу бодрая и веселая.

Мчалась в ванную чистить зубы: «Не подойдет ко мне напасть, когда почищу пастой пасть!»

Выходила вприпрыжку на улицу, щелкала пальцами: «Карету мне!» – и тут же подавали что-нибудь. Заходила в вагон метро, мысленно произносила, улыбаясь: «Спасибо, господа, все свободны!» – и целый ряд вставал и выходил на первой же остановке, даже в часы пик. Таким образом, высвободилось еще около часа времени, когда она могла спокой-

но посидеть, обдумать рукописи, просмотреть еще раз квартальный план, а не стоять в плотной толпе, еле удерживаясь на ногах.

В помещение редакции она приходила одной из первых. Открывала стол и перво-наперво здоровалась с Муррчитой – так она переименовала картинку с кошкой Сонькой – Золотое Пузо. Чесала ей толстый светлый животик и справлялась о самочувствии. Потом укладывала ее поудобнее в ее корбочке-домике и наказывала ей следить за порядком, излучать комфорт и спокойствие. Затем доставала своего нового секретаря – миссис Паркер – вот кто воистину «Золотая Ручка». Это была авторучка фирмы «Паркер» в позолоченном корпусе, которая творила настоящие чудеса! Все приказы, написанные миссис Паркер, обладали свойством немедленно исполняться.

У миссис Паркер было два блокнота для приказов: красный – для внутренних дел и зеленый – для внешних.

Дала задание миссис Паркер, чтобы та пригласила из внешнего мира хорошего автора с остроумной и живой рукописью для задуманной серии книг по вопросам психологии и личностного роста. Еще хорошо бы было найти новых авторов в серию садоводческую, но решила этот вопрос оставить на завтра. Пока золотая секретарша общалась с блокнотом, можно было оздоровить атмосферу редакции. Это проделывалось каждое утро, чего сотрудники не замечали, но простуды прекратились с первого же оздоровительного

сеанса.

Конечно же для борьбы с бациллами самое лучшее средство – малиновое варенье! Она открыла баночку, дивный запах тут же растекся по всему помещению. Походила с вареньем по офису, съела маленькую ложечку и убрала банку в стол – необходимо соблюдать дозировку!

Зазвонил телефон. Расстроенная подруга что-то сбивчиво торопилась рассказать сквозь слезы, Тамара выхватила краем уха из контекста пару слов – «разгладить ситуацию».

– Стой, не реви, – сказала она, – сделай сейчас то, что я тебе скажу. Возьми платок чистый, вытри им слезы и разгладь его.

– Что? – не поняла подруга. – Какой платок? При чем здесь платок?

– Да любой! Не говори ничего, просто сделай, что я сказала. – Тамара была уверена, что это именно то действие, которое необходимо. Просила же разгладить ситуацию – вот и пусть разглаживает.

– Какие глупости! Я помощи у тебя прошу, а ты мне какие-то платки советуешь гладить! – Подруга обиженно всхлипнула и бросила трубку.

Тамара пожала плечами, порылась в сумочке, нашла свой платок и стала разглаживать его на коленке, приговаривая: «Вот как здорово я умею ситуации разглаживать!»

Рабочий день начинался. Входили сотрудники, здороваясь и улыбаясь. «Может быть, стоит попробовать клубнич-

ное варенье? – подумала она. – Или вишневое...»

Снова зазвонил телефон.

– Ура, Томочка, нашла я эти карточки! – Подруга радостно верещала. – Решила все-таки погладить платок, как ты советовала, полезла за утюгом, а они прямо сверху на полке и лежат!

– Какие карточки?

– Да карточки я наши потеряла банковские, четыре дня найти не могла, а они срочно нужны оказались – чуть дело до развода не дошло! – Подруга еще что-то прокричала радостно и отключилась.

Строгий редактор Тамара Аркадьевна достала из папки рукопись и положила на стол. На обложке красовалась толстая сытая кошка Сонька, заглавие предлагало: «Вот вам Точка Опоры!»

На очереди была седьмая глава. Она придвинулась к столу и принялась за работу...

«Как метод работы с пространством предлагаются волшебные частишки. Можете воспользоваться нашими разработками или сочините свои. Ограничений нет, необходимо лишь придерживаться позитивного настроения и минимально – ритмического рисунка:

Я – посуда, ты – поддон,

Я – стрела, ты – Купидон,

*Занимаясь общим делом —
Огребаем миллион!*

*Я – смеситель, ты – стояк,
В трубах булькает коньяк,
Всю сантехнику в квартире
Поменяем мы за ТАК!*

*Мать Кузькина велит
Мне иметь прекрасный вид.
Здравствуй, вид мой комилффовый,
И гудбай, мой целлюлит!*

*Дремлет кошка на окошке,
За окном щегол поет,
Мой начальник отпуск летом
Мне с улыбкою дает!»*

Строгий редактор улыбнулась, достала блокнотик и списала частушку с кошкой и щеголом. «После обеда я, пожалуй, попробую устроить себе отпуск в нужное время», – подумала она. Все, что она присмотрела для себя из этой чудесной рукописи, исполнялось. Поэтому и к отпуску уже можно было с чистой совестью готовиться. Она потеряла на пальце кольцо, которое служило у нее Лампой Аладдина, заказав джинну, чтобы он напомнил шефу о том, что тот собирался подкинуть премию в конце недели, и погрузилась в работу. Пара часов пролетела незаметно, никто не беспокоил, видимо, это

старалась Муррчита. Надо бы ей погладить пузо, поблагодарить за работу.

– Тамара Аркадьевна! – Внутренний телефон, радостно звякнув, уже скороговорил голосом Верочки – секретаря Главного. – Вот чудеса-то! Премия на ваш отдел подписана! А ведь грозился лишить за первый квартал! Впервые такое вижу, так что пляшите!

– Спасибо, дорогая, за хорошие вести. – Тамара улыбнулась, положила трубку и чмокнула Лампу Аладдина – чудеса продолжались...

ОК'сЮМОРОн

Оксюморон, оксиморон – абсурд, умная глупость, парадокс, сочетание противоположных по значению слов, образующих новое понятие, весьма фантастическое, свободное от некоторых правил, кажущихся обязательными для привычных устоев нашего мира.

В словесности оксюморон будет горячий снег, гигантский микроб, грациозная неуклюжесть, безмолвный крик, проводы прилетающих самолетов, падение вверх и т. д. – образы, будоражащие воображение!

Оксюморонской одеждой могли бы стать меховой купальник или кружевные валенки, оксюморонские электроприборы – это холодильник-тостер или телефонная трубка в звуконепроницаемом корпусе, да что там звуконепроницаемый – можно из блина поджаристого свернуть отличную трубку!

По сути, оксюморон – великолепное средство для шутки, для волшебной игры, поэтому как нельзя лучше отражает принципы нашей Игры «ОК'сЮМОРОн». В Пространстве нашей Волшебной Игры мы так же, производя действия порой совершенно абсурдные, наделяем себя и мир качествами с виду небывалыми и сказочными и, соединяя вещи несоединимые, добиваемся результатов фантастических! Чего стоит одно только купание Золотых Рыбок на Волчьем Хвосте в Яузе-реке! Или мытье воды Чистых прудов – абсолютно

оксюморонское действо!

Наша Игра хороша как для продвинутых Волшебников, так и для начинающих, пусть все узнают о трех тысячах способов не препятствовать Удаче. В процессе Игры Волшебники познакомятся с изложением современных методов личностного роста и практическими рекомендациями для Волшебных действий.

Стать собой, наладить отношения с близкими, добиться успеха в жизни – обо всем этом рассказано в этой книге просто, доходчиво и весело. Новичков научим, с продвинутыми – с удовольствием поиграем, всех без исключения – принимаем в Волшебники с первого шага!

Входной билет с приложениями

В Комплект Волшебника входят: а) Входной Билет на Территорию Игры; б) руководство для Игры ОК'сЮМО-Рон; в) спецпредложение.

Уважаемые коллеги-Волшебники! Приглашаю вас к вам – посмотреть и подивиться, какие чудеса вы умеете делать, только пока об этом и не подозреваете! Данное руководство, выдаваемое в качестве приложения к ВХОДНОМУ БИЛЕТУ, быстро поможет вам разобраться в своих талантах, научит ими пользоваться (от слова – польза!) и объяснит некоторые чудеса, специально для тех, кто любит объяснялки.

Все пространство «Руководства» объявляется Игровым, и поэтому вы найдете здесь:

Правила Волшебной Игры, которые даются вам лишь для того, чтобы начать играть. Впоследствии вы сможете изменить эти правила на свой вкус, а также изменить стратегии своей игры или уже разыгранных партий. Кроме того, вас ждут весьма любопытные факты из области психологии и философии.

Из Волшебных книжечек:

«Весь первый этаж был занят отделом Линейного

Счастья. Здесь не было мрачных изуверов, знатоков и адептов черной магии, здесь никто не рвал, шипя и кривясь от боли, из себя волос, никто не бормотал заклинаний, похожих на неприличные скороговорки, не варил заживо жаб и ворон в полночь, в полнолунние, на Ивана Купалу, по несчастливым числам.

Здесь работали на оптимизм. Здесь делали все возможное в рамках субмолекулярной и инфранейтронной магии, чтобы повысить душевный тонус каждого отдельного человека и целых человеческих коллективов. Здесь конденсировали и распространяли по всему свету веселый, беззлобный смех; разрабатывали, испытывали и внедряли модели поведения и отношений, укрепляющих дружбу и разрушающих рознь; возгоняли и сублимировали экстракты гореутолителей, не содержащих ни единой молекулы алкоголя и иных наркотиков. Сейчас здесь готовили к полевым испытаниям портативный универсальный злободробитель и разрабатывали новые марки редчайших сплавов ума и доброты».

«Понедельник начинается в субботу», А. и Б. Стругацкие

Для любителей объяснялок

Точка Опоры – это стопроцентный игровой психотренинг, и ничего более.

Мы не трогаем какие бы то ни было силы и энергии, мы никоим образом не вмешиваемся в жизнь, характер и привычки других людей – каждый работает только с самим собой – выстраивает собственную ИГРУ по собственным правилам. Точка Опоры – это Теория и Практика Волшебной ИГРЫ. И прежде всего – ВАШЕЙ ИГРЫ!

Почему – Точка Опоры?

Да потому, что со времен Архимеда, который пафосно изрек: *«Дайте мне Точку Опоры, и я переверну земной шар!»*, ничего не изменилось: все так же многочисленные представители рода человеческого глядят в небеса и с тоской во взоре вздыхают: *«Вот если б мне точку опоры...»*

А мы тут как тут: *«Пожалуйста! Имеются в наличии отличные новенькие Точки Опоры, качественные и доступные! Что желаете перевернуть?»*

И воодушевленный народ переворачивает что ни попадя, включая земной шар! Будьте уверены – это по плечу абсолютно всем, и вам в том числе. Во всяком случае, на моей памяти нет такого случая, чтобы у кого-то не получалось бытовое волшебство – повысить настроение себе и окружающим, разогнать тучи, рассеять пробки и очереди, прогнать любую

болезнь, договориться с чиновниками, улучшить жилищные условия или устроить себе или близким прибавку к зарплате. А когда бытовые проблемы решены и ничто не мешает творчеству, вот тут уже можно и повертеть что посерьезнее. И оказывается, что для вас пару-тройку раз перевернуть Землю будет легче легкого!

Буквально по Стругацким: конденсировать и распространять по всему свету веселый, беззлобный смех; разрабатывать, испытывать и внедрять модели поведения и отношений, укрепляющих дружбу и разрушающих рознь, возгонять и сублимировать экстракты гореутолителей, не содержащих ни единой молекулы алкоголя и иных наркотиков. И готовить к полевым испытаниям портативный универсальный злободробитель, и разрабатывать новые марки редчайших сплавов ума и доброты – это все можете вы, только пока не догадываетесь об этом, а скорее всего – виртуозно скрываете.

Ну а уж если вам и впрямь не терпится перевернуть что-то существенное – для вас спецприложение – самая настоящая Точка Опоры – смотрите в конце книги!

Итак, заполняйте ваш входной билет, и – милости прошу на **Пространство Волшебной ИГРЫ** в качестве **Волшебника Играющего**.

У вас есть **ВХОДНОЙ БИЛЕТ НА ТЕРРИТОРИЮ ИГРЫ**, а книга представляет собой «Руководство», которое поможет вам ориентироваться в этом Пространстве. В любой иг-

ре существуют свои правила. В «Руководстве» изложены те, что необходимы вам для начала игры. Правила будут добавляться по мере изложения, и вы научитесь самостоятельно дополнять существующие правила и создавать новые.

Что вы здесь найдете: полное руководство практического волшебства, несколько интересных замечаний о том, как мы все устроены снаружи и изнутри, немного об устройстве мира плюс несколько цитат из области психологии и философии. Много веселой чепухи, которая на поверку – вовсе и не чепуха, а совершенно настоящие волшебные процессы.

Чего здесь нет: нет ни черной, ни белой, ни серой магии, нет экстрасенсорики и целительства, нет народных гаданий, заговоров и тайных слов, нет гаданий и загадок египетских пирамид, нет религиозных постулатов и призывов вступать в братства любого цвета, нет йоги, колдовства, мистики, астрологии и всяких тайных доктрин. Нет и рассказов о страшной Карме и расплате неизвестно кому за все, а также нет руководства по добыванию бесплатного сыра из пресловутой мышеловки.

У нас и без этого отлично все работает!

И если вы взяли в руки эту книгу, то теперь вы не просто гражданин с книжкой – вы теперь Участник Волшебного Процесса.

И придется вам отныне жить играючи, талантливо и весело!

Входной билет

ТЕРРИТОРИЯ ИГРЫ

ОКСЮМОРОН

Участник Волшебного Процесса

.....
Первое Переименование для входа на Территорию Игры

.....
Имя парящее и мурчащее

.....
Имя Силы

.....
Имя Игровое

с момента первого переименования
имеет право беспрепятственно
прохода по всей Территории Игры,
пользуется всеми знаками поддержки
и способами создания Волшебной
Картины Мира

оплачено

Метка оплаты
(для чеков и слез)
клеить и капать

Правила заполнения Входного Билета

Свое «мирское» (до-волшебное) имя оставьте для употребления в обычной, неволшебной обстановке.

В Пространстве Волшебной Игры у вас должно быть новое имя. Как и у всех Волшебников, о которых здесь упоминается, или которые помогают нам за Круглым Столом, или тех, кто пишет Волшебные сказки.

Самое простое переименование: оглядитесь вокруг – выберите предметы, которые понравились вашим глазам:

блестящая пуговица на куртке;

маленькое белое облачко;

румяная продавщица;

шарфик в клеточку.

Вот из этого набора составьте себе имя – и совершенно не обязательно употреблять все слова и образы:

я – Румяное Облачко;

я – Блестящая Клеточка;

я – Облачная Курточка;

я – Пуговичный Шарфик.

Вот это и будет вашим Входным Именем. Волшебное же Имя вы подберете себе в процессе Игры.

Рекомендуется также подобрать себе имена различного назначения – для разных нужд.

У многих Волшебников также есть Имена на разные случаи, когда надо проявить решительность и твердость или когда необходима удача – на рыбалке, допустим, или в лотерее. Можно взять такое Имя, которое сделает вас невидимым или, наоборот, притянет к вам все взоры. Имя Силы. Имя Нежности. Имя Адекватной Реакции.

Определитесь, что вам нужно, и – дерзайте!

Имена можно менять в любой момент, как только найдете лучшее для данного случая.

Будьте смелыми при заполнении билета – если что-то делаете ошибочно, то не страшно: входной билет действителен с поправками и зачеркиваниями. А если уж совсем расшались, то нарисуйте себе новый билет – он будет еще более действительным.

Правда, с именами нужно обращаться бережно, потому что имя – это очень важный фактор в волшебстве. О значении имени очень мудро написал наш друг – поэт Игорь Бакин, который прекрасно обрисовал переименование как волшебный процесс.

Песня о переименовании

*Он жил в том доме, что против сквера,
И был чертовски умен.
Он был обучен хорошим манерам
И искусству перемены имен.
Он мог назвать себя не очень понятно,
И жизнь менялась вокруг.
Не всегда, как нужно, но было занято
Узнать все из первых рук.
Когда он был «Дыханьем дракона»,
Ломалась любая стена,
Нам нравилось имя «Запах озона»
И «Вкус молодого вина»,
Хранилось в нем три тысячи жизней,
Он их менял как хотел.
Он мог быть «Смехом медведя гризли»
И «Песней отпущенных стрел».
Он умел изменять имена, И что же?
Он забыл, что в этом нужна
Осторожность.
Под ним дороги стелились сами,
Никаких реальных преград.
Но он любил поиграть именами, Выбирая их наугад.
Он сломался вмиг, ни на что стал не годен,
Да и стало ему все влом.
Я спросил его: «Парень, кто ты сегодня?»*

Он ответил: «Похмельный синдром».

Игорь Бакин

На входном билете есть специальное место для сбора знаков оплаты. Сколько вы считаете нужным заплатить за свое счастье? Наберите чеков на нужную сумму и прикрепите их в указанном месте, на каждом чеке указав: «ОПЛАЧЕНО». Есть еще вариант: если у вас все есть и вам негде взять чеки, можете поплакать, выдавив несколько слезинок на предназначенное для «ОПЛАЧЕНО» место – вот оно и будет «оПЛАЧено». Если вы не намерены ни плакать, ни платить, зачеркните «ОПЛАЧЕНО» и напишите «ОСМЕЯНО». И смейтесь громче! Надеюсь, указывать, как надо смеяться, не потребуется?

Правила игры для начала волшебной игры

Как в любой Игре, так и у нас должны быть какие-то правила – иначе как мы поймем друг друга? И сразу договоримся так; поскольку ЭТА ИГРА – ВАША, вы придумаете себе СВОИ ПРАВИЛА ИГРЫ, как только поймете, как это делается. Здесь же изложены те правила, которые являются базовыми.

- 1.** Все Правила Игры создаются по ходу Игры. Используйте только те Правила, с которыми можете выиграть.
- 2.** Поскольку все, что ни делается, – к лучшему, то нас устраивает любой результат!
- 3.** Невозможного нет. Есть препятствие – ПКМ (Привычная картина Мира). Хочешь изменить мир – меняй ПКМ.
- 4.** Все волшебные действия производятся лишь в состоянии «парения», или, когда это необходимо, – в состоянии «куража». Но главное – начать действовать, а нужное состояние возникнет в процессе Волшебной Игры.

Для начала Игры этого вполне достаточно. В процессе вы увидите сами, как правила создаются, и сможете запросто это делать сами и менять их по своему усмотрению в любой момент – когда это будет нужно вам.

Жесты Силы

Как проинформировать окружающий мир о том, что вы приветствуете какое-то событие или действие? Для этого нужны какие-то сигналы, и такими сигналами служат определенные жесты и возгласы. Кроме того, нужно «заточить поострее» свои органы чувств и чаще обращать внимание на окружающие вас вещи, события, звуки и запахи. Это сигналы мира к вам.

*Здесь мало увидеть, здесь нужно всмотреться,
чтоб ясной любовью наполнилось сердце!*

*Здесь мало услышать, здесь вслушаться нужно,
чтоб в душу созвучья нахлынули дружно!*

Ф. Тютчев

«Сигналами мира» могут быть самые обычные вещи или слова: фраза из песни, слоган рекламы на плакате, в радио- или телепередаче; крик птицы, слова ребенка, запах вкусной булочки, порыв ветра, солнечный луч, необычно и красочно одетый человек, веселая компания попутчиков в метро, странное объявление, звонок трамвая и т. д.

Плохих сигналов не бывает. Плохие сигналы Вселенной – это абсурд. Также как не бывает «плохих» или «хороших» знаков дорожного движения: все знаки для чего-то да нужны, поэтому мы радуемся любому знаку – ведь знак говорит

нам о том, что диалог о Вселенной происходит – не так ли?

А вот отзывы на эти знаки у вас могут быть разные. Если сигнал Вселенной вам понравился, можно согласиться с ним: «Так, так, все правильно!». Если явно указание на то, что к вам направляются великие и нужные блага – самый лучший отзыв: «Не препятствую!»

Придумайте свою систему сигнализации – особенно отзывы. Вот какие я выбрала для себя в некоторых случаях: «А Бабка-Ежка разрешает!» или «Елочка, гори!». А когда мне нужна помощь, я тихонько зову: «Снегурочка!» И обязательно сопровождайте свои сигналы каким-то Жестом. О силе жестикуляции очень хорошо рассказал Михаил Чехов в книге «О мастерстве актера», которая по праву стала хрестоматией актерской школы, и все театральные вузы пользуются его методикой по сей день:

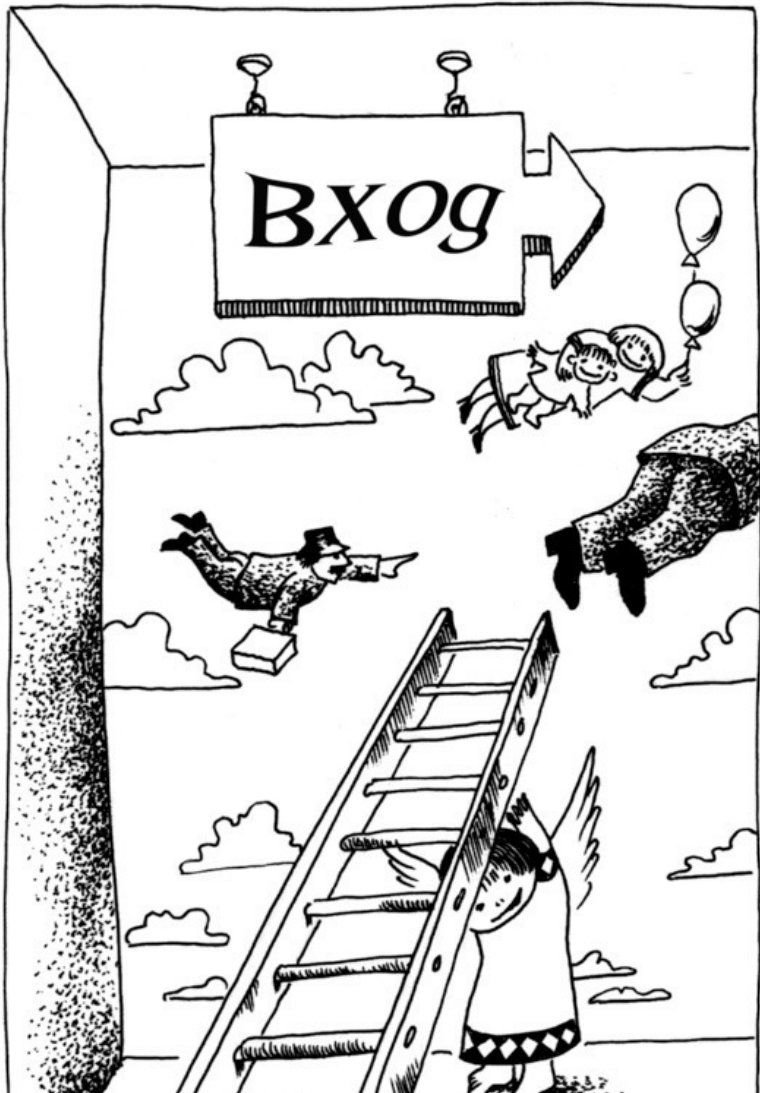
«Как в окраске вам дан ключ к чувствам, так в действиях – к воле. Жесты говорят о желаниях (воле). Если желание (воля) сильно, то и жест, выражающий его, будет сильным. Если же желание слабо и неопределенно – жест также будет слабым и неопределенным. Таково же обратное соотношение жеста и воли. Если вы сделаете сильный, выразительный, хорошо сформированный жест – в вас может вспыхнуть соответствующее ему желание. (Вспомните старичка, героя чеховского рассказа, который сначала топнул ногой, потом рассердился.)

Вы не можете захотеть по приказу. Ваша воля не подчиняется вам. Но вы можете сделать жест, и ваша воля будет реагировать на него».

Попробуйте сами – и вы сразу убедитесь в том, что очень трудно воспроизвести какую-то эмоцию совсем без жестов, особенно умозрительно. Попробуйте разозлиться просто так, «мысленно». Ну как, не получается? А вот если топнуть, да еще рукой рубануть по воздуху, да рожу при этом зверскую скорчить – мигом кровь горячая по жилам побежит, в голову ударит, и еще раз топнуть захочется и зубами щелкнуть!

Техника безопасности

Пространство Волшебной Игры абсолютно безопасно. Но, пользуясь Волшебной Силой, помните всегда о том, что **вы Волшебник, а не вредитель**. Как только вы становитесь вредителем – начинают действовать другие законы, и наше веселое волшебство кончается. Будьте внимательны к Миру! Например, не устанавливайте погоду, сидя дома, только потому, что вам в окошко глядеть на ясное небо охота, ведь кому-то в это время, может быть, нужен дождь. Даже выходя из дома в дождь, мы отключаем его исключительно над своей головой, а не над всем Миром. То же правило относится и к остальным явлениям природы и социума.



Вход

Состояния для Игры

Состояние ПАРЕНИЯ

Состояние КУРАЖА

Разговоры за Круглым Столом

Конструкторское Бюро

Состояние МУРЧАНИЯ

«Медитация» на кошку

*Что вы уже можете – 1, просто пока об этом не знаете
или скрываете свое умение*

Разговоры за Круглым Столом

О симбиозе человечества и транспорта (трактат)

О ПКМ

Первый ваш шаг в Пространстве Волшебной Игры – это
ваше заявление всем и вся:

Я – ВОЛШЕБНИК!

**Именно так, в настоящем времени и как свершив-
шийся факт.**

Потому что это чистая правда. И доказать это можно толь-
ко одним способом – попробовать сделать что-то волшебное.
Ведь если бы я заявила, что вы – знаток суахили (это язык

такой) или чемпион по прыжкам в высоту, то как бы вы проверяли мои слова? Вы бы попробовали заговорить на незнакомом языке или подпрыгивая вверх, не так ли?

Поэтому вперед, уважаемые коллеги, вперед без страха и сомнения! Начните с самого легкого – развеите очередь или пробку на дороге, подайте транспорт в то время и место, куда вам нужно, уберите проявления простуды или снимите головную боль.

Все чудеса, о которых рассказано в этой книге, доступны абсолютно всем. Все Игры легковыполнимы и не требуют каких-то исключительных способностей.

Только помните о том, что ходить некоторые научаются с первого шага, а другим нужно чуть больше времени, **но нет таких, кто так и не научился бы ходить!** И что самое важное – для того, чтобы научиться ходить, необходимо прежде всего встать и сделать первый шаг.

ДОРОГУ ОСИЛИТ ИДУЩИЙ!

Лежащий же на диване с книжкой осилит только книжку. Ну, может быть еще и подушку!

Состояния для игры

Состояние ПАРЕНИЯ

Представьте себе погожий солнечный денек, вы выходите на улицу в радостном и приподнятом настроении. Ничего особенного не произошло, вам просто хорошо, и все! Солнышко светит, птички поют, вы улыбаетесь, и вам прыгать хочется от удовольствия! И вы радостно подпрыгиваете! Никто за вами в этот момент не наблюдает, и вы прыгаете в свое удовольствие, сколько хотите!

И как долго вы будете прыгать? Ну, надеюсь, не до тех пор, пока не свалитесь от усталости в разбитых в клочья башмаках? Нет, конечно! Вы попрыгаете, выпустите излишнее Ли́кование из себя и скажете: «Достаточно!» – и с удовольствием пойдете дальше. При этом настроение ваше ничуть не испортится, оно останется таким же прекрасным, просто делается ровным и спокойным, оно перейдет в ПАРЕНИЕ.

Это эталонное состояние. Парение – это когда все получается легко, без напряжения. Это не просто радость, это радость созидающая, творческая, уверенная.

Парение – это как раз то состояние, о котором сказал Кастанеда словами Дона Хуана: *«Да меня просто не окажется на той дороге, где меня будет ждать злодей с ружьем!»* – следовательно, **пока вы в парении, вы настолько гармоничны, что мир пропускает вас во всех направлениях,**

и вы достигаете всего, чего ни пожелаете.

Постарайтесь прочувствовать его и обратите внимание на то, что в этом состоянии нет места раздражению, страху, сомнениям, гневу – эти эмоции напрочь отсутствуют в парении. В состояние парения входить очень легко – достаточно ощутить его один раз, запомнить и потом просто входить в него, и все!

Состояние КУРАЖА

Что такое КУРАЖ, надеюсь, объяснять не надо, с этим состоянием знакомы, так или иначе, все. Как метко спела Флокс:

*Кураж – не страх,
Кураж – не страж.
Он – как пике,
Он – как вираж!
Я в упоении
Лечу!
Да будет ТАК, Как я хочу!
Кураж —
Мой стиль —
Сто сорок
Миль!
Не много
Но и не мало, —
И это всего лишь —
НАЧАЛО!*

Существует масса очень простых способов почувствовать себя в состоянии парения. Например, вы рисуете круг на полу своей комнаты и ставите в его центр стул. После чего садитесь на стул и начинаете вспоминать все свои случаи, когда вы были в восторге от полученных результатов, когда у вас все удалось, когда вы были на высоте. Проведите некоторое время в таких воспоминаниях, заодно сосредоточившись на том, что вы сейчас сидите на стуле в круге, нарисованном вами, и заряжаете это место своей удачей, достижениями, радостью. Вы можете делать это регулярно, и ваш стул очень быстро превратится в аккумулятор удачи.

В дальнейшем стул можно будет вынести за пределы круга, достаточно будет пометить его, привязав, допустим, к нему яркую ленточку, и вы сможете погрузиться в радостное переживание своего успеха или в парение – по желанию. Можно продолжить игру со стулом и повышать его в звании – «Генеральный директор мистер Парение» или «Господин Хороший Парень». И даже придумать награды – медали на спинку, спецподушечки на сиденье, внеплановая обработка пылесосом, мытье ножек в теплой воде и – как подскажет вам ваша фантазия!

Когда ты не заморачиваешься ничем, душа твоя парит в небесах, и хочется всех-всех осчастливить, и себя, любимого, не забыть; когда руки чешутся прямо сейчас и в сию же секунду сделать что-нибудь – это и есть парение. И в этом

состоянии все тебе под силу, везде успеешь, и все само делается. Потому что Волшебнику внутри тебя только этого и надо – освободить ему трассу для творчества.

– Бывает, что парение возникает от какой-нибудь фразы в читаемой книжке... Или от музыки, которая уже, может быть, и слушана не раз... Но это непредсказуемо. А если хочется вызвать состояние полета прямо сейчас вот, начинаю озираться по сторонам – всегда найдется что-нибудь: пожилая пара, бредущая взявшись за руки, с такими удивительными выражениями на лицах, или чей-то ребеныш забавный, или четыре взрослые бездомные собаки, скачущие и играющие, как щенки, или ветер весной пахнет...

– Это тогда, когда у тебя все так хорошо, что ты просто не задумываешься, паришь ли ты или нет.

Прибор-амуниция «Юный барабанщик» предназначен для вхождения в состояние парения.

В колонну по не-одному становись!

Главное в процессе Игры – полный ненапряг.

Выражение «По барабану» является фольклорным эквивалентом описания волшебного состояния парения.

Выражение же: «Ну и флаг тебе в руки, барабан – на шею, барабанные палочки в зубы» (то есть: «Делай уже абсолютно все, что хочешь») – является концентрированной вербализацией нашего «РАЗРЕШАЮ».

Далее нужно вспомнить наиболее употребительные метафоры, связанные с явлением барабанности, – и свести их в единый ритуал.

«Дождь барабанит по крышам».

«Барабанный бой».

«Барабанные перепонки».

«Юный барабанищик».

Теперь самое простое – вызывание состояния барабанности в ПКМ – все по писаному:

на шею вешается барабан;

в зубы – палочки (можно свернутые в трубочку купюры);

на руку прилаживается нечто, символизирующее перепончатость, допустим капроновый чулок (лучше в сеточку – так эротичнее) либо просто ласты;

в руку же берется флаг (лучше той страны, валюта которой наиболее для вас привлекательна, либо флаг с изображениями или надписями, решающими вашу проблему, типа: «Иду замуж» или «Имею право получения валюты» и т. п.).

На грудь крепится бейдж (табличка, листовка, вышивка, картина маслом): «Вечно юный Побарабанщик».

Можно также повязать пионерский галстук для полноты эмоций – на то место, где вы хотите получения наиболее пикантных ощущений.

Для самых маленьких – можно вспомнить, что зайцы тоже часто барабанят, и с этим основанием нацепить также длинные уши из любого подручного материала.

В качестве крыши берется голова любого согласившегося, за что ему обещается, что у него «крышу снесет» или «крыша поедет».

Далее зачитывается манифест и производятся оглашаемые действия:

Я дождем барабаню по крыше, Перепонки знамения слышат:

Бой идет с невезухой неравный, Побеждаю в нем я, барабанный!

Или свой текст.

Затем из барабана можно вынуть дно, перевернуть и собирать в него деньги (мужей и т. д.) за показанное представление. Если никого в это время рядом нет – это тоже хороший знак: значит, при материализации желаний вы независимы от окружения – все будет приходить непосредственно от Бога.

Вот.

А уж если вспомнить, что стук барабана похож на звук щелчка, то мы поймем, что барабан – главный предмет силы ОКсЮМОРо́на.

С уважением, Солистка (Любовь Борицевская)

Состояние МУРЧАНИЯ

Буквально с первых слов разговора с Волшебниками вы услышите: «Мне это МУРЧИТ, а это – не МУРЧИТ». Для того чтобы разобраться, что же это за СОСТОЯНИЕ МУРЧАНИЯ, необходимо провести некоторые исследования.

«Медитация» на кошку

Нам понадобится ручная, желательно нецарапучая кошка среднего размера. Для чистоты эксперимента желательно, чтобы эта киска:

- а) не была ваша близкая знакомая;
- в) была только что сытно покушавшая;
- с) могла спокойно сидеть на руках;
- д) была в хорошем расположении духа.

Описание опыта:

Возьмите киску на руки, слегка прижмите ее к себе на уровне сердца. Не гладить и не ласкать! Киска должна сидеть у вас на руках спокойно, не издавая никаких звуков. Послушайте эту тишину внутри кошки.

Затем по очереди исполните следующие действия:

- почешите кошку под нижней челюстью;
- потормошите ее вдоль спинки;
- потискайте кошкины ушки;
- погладьте кошкин живот;

– помяуйте с ней;

– погоняйтесь вместе с кошкой за бумажкой или подкармуйте канарейку;

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.