

П у т ь И г р ы

ВАДИМ ДЕМЧОГ

САМОСВОБОДИ
ДАЮЩАЯСЯ
ИГРА



Путь Игры (Рипол)

Вадим Демчог

**Самоосвобождающаяся
Игра, или Алхимия
Артистического Мастерства**

«РИПОЛ Классик»

2021

УДК 159.962
ББК 88.6

Демчог В. В.

Самоосвобождающаяся Игра, или Алхимия Артистического
Мастерства / В. В. Демчог — «РИПОЛ Классик», 2021 — (Путь
Игры (Рипол))

ISBN 978-5-386-14673-3

Эта крайне спорная и противоречивая книга представляет собой экскурс в несколько тем индивидуальной мифотехнологии Вадима Демчог, обзор его Воображариума Игры. Самоосвобождающаяся Игра – это теория и практика драмы и мышления на стыке прогрессивных театральных экспериментов XX века и трансперсональной психологии, опирающаяся на опыт и труды главных новаторов театра от Антонена Арто до Станислава Грофа. Вслед за Й. Хейзингой, с его определением игрового начала культуры, В. Демчог также определяет Игру как фундаментальное понятие, которое получает в его теории совершенно невероятное и глубокое прочтение. Вадим Демчог – российский актёр театра, кино и озвучки, наиболее известный широкой публике благодаря участию в таких проектах, как Фрэнки Шоу, Mr. Freeman и Интерны. Является основателем Школы Игры, уникального цикла тренингов, позволяющих по-новому пережить опыт радости, непосредственности и вдохновения. В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

УДК 159.962
ББК 88.6

ISBN 978-5-386-14673-3

© Демчог В. В., 2021
© РИПОЛ Классик, 2021

Содержание

Введение в серию книг Путь Игры	7
Самоосвобождающаяся Игра	8
Внимание!	9
Самоосвобождающаяся Игра, или Алхимия Артистического Мастерства	10
Слово автора	10
Часть первая	13
Вступление	13
I	16
Место Действия	17
Восприятие	19
II	21
Действующие Лица Театра Реальности	22
Инструмент Номо Ludens	28
Природа Театра Реальности	30
III	34
Игра как Она Есть	35
Захват Территории Творчества	40
Конец ознакомительного фрагмента.	43

Вадим Демчог
Самоосвобождающаяся Игра, или
Алхимия Артистического Мастерства

© Демчог В. В., текст, 2021

© Издание, оформление. ООО Группа Компаний «РИПОЛ классик», 2022

Введение в серию книг **Путь Игры**

С одной стороны, внезапно все мы оказались в эпохе нарастающего информационного шума, хаоса и неопределённости. Из каждого утюга слышится: «Мир больше не будет прежним». Остро встал вопрос: как выжить и преуспеть в таком мире?

С другой стороны, доступность любой информации дала нам возможность познакомиться с великими духовными путями и глубочайшими исследованиями феномена сознания.

Поразмыслив над этими обстоятельствами, мы с моим другом и космическим братом Вадимом Демчогом решили запустить серию книг «Путь Игры», открывающуюся тем изданием, которое вы держите сейчас в руках. Нас поддержал гуру издательского рынка Олег Вавилов, подарив нам знакомство с замечательным издательством «РИПОЛ Классик» и командой шеф-редактора Татьяны Соловьёвой.

Итак, мы начинаем.

Нам представляется, что ответ на вопрос: «Как теперь выжить и преуспеть?» – очень простой, весёлый и радостный.

Играть!

Если кратко, Игра перемещает наше сознание на Метауровень – в пятое измерение, откуда мы можем творить свою судьбу и создавать миры. Игра помогает обнаружить своего Даймона, внутреннего Гения – тот Центр, оперевшись на который вы сможете выдержать любые штормы.

Однако взгляды на суть Игры столь же разнообразны как сама Игра. Поэтому мы решили, дорогой читатель, отправиться в это грандиозное путешествие вместе с тобой. Мы пребываем в предвкушении незабываемых приключений и просим тебя лишь об одном: отправляясь по Пути Игры, впитай всё это и начни применять в жизни! И тогда «золотой ключик» в замочной скважине повернётся. Дверь откроется, и начнётся твоя персональная Метаигра.

Удачи!

*Сергей Степаненко, продюсер серии, создатель приложения DEMCHOГ,
основатель Glorium Impression*

Самоосвобождающаяся Игра

Дорогие друзья!

Мне выпала огромная радость и великая честь!

С лёгкой руки издательства «РИПОЛ классик», на предложение которого с восторгом согласился, я счастлив представить русскоговорящему миру развёрнутую серию книг об Игре – теме, которой я занимаюсь на протяжении всей жизни.

Сказать, что собрать в одной серии книги по данной тематике было моей давнишней мечтой, – это ничего не сказать. На сегодняшний день мной собрана довольно внушительная коллекция таких книг, и лучшее из этого собрания будет издано в данной серии.

Я чрезвычайно благодарен Сергею Степаненко, в содружестве с которым возникла эта идея, за то, что он всячески поддерживал меня в этом устремлении на протяжении времени. Я невероятно признателен также Денису Евлампиеву, что развивает приложение DEMCHOГ, отбирает тексты и предоставляет прочную опору в развитии данной темы.

Скажу честно: я хотел, чтобы среди авторов, открывающих данную серию, были мои возлюбленные Мастера: Виктор Шамас с программной книгой «Путь Игры» и Джеймс Карс с шедевальным трудом «Конечные и Бесконечные Игры». Но издательство настояло на том, чтобы серию открывала моя книга «Самоосвобождающаяся Игра», поэтому начнём с неё.

Эта книга известна довольно необычным взглядом на Путь Актёра и театральное искусство в целом. Связано это с тем, что ещё со времён обучения в Театральной Академии и на протяжении довольно долгого периода после её окончания автор чувствовал себя в профессии «слегка обманутым». «Я не мог, – пишет он, – примириться с тем фактом, что вынужден заниматься тем убогим и крайне ограниченным делом, каким все в моём тогдашнем окружении демонстрировали мне театральное искусство. За крайне редким исключением я не видел вокруг ничего, что убеждало бы меня, наполняло моё видение профессии, свойственным ему, простите за высокопарность, величием».

В итоге, множество раз покидая профессию и возвращаясь вновь, автор пришёл к тому, что ему самому придётся создать то, к чему он так мучительно взывает. Ему и никому более суждено расставить приоритеты, изучить, открыть и пересотворить необходимые законы, методы и метафоры, способные объяснить и защитить то, что защитить и объяснить фактически невозможно, – живой и многоликий процесс творчества актёра, обуреваемого амбицией целостности.

Так родилась система взглядов, обретшая имя Самоосвобождающаяся Игра, и книга под тем же названием. Она увидела свет в 2004 году с лёгкой руки моего дорогого друга Владимира Майкова.

С тех пор книга выдержала аж четыре издания, и вот прямо здесь и сейчас она открывает серию «Путь Игры», переродившись ради этой чудесной миссии в совершенно обновлённую версию себя.

Для данного издания книга подверглась глубинной переработке с благой целью сделать её текст максимально доступным широкому кругу читателей. Под чуткой редакцией Андрея «Халявского» Каца, не утратив глубин изначально заложенных в ней смыслов, книга обрела современный стиль и язык, далёкий от сухой наукообразности и перегруженности сносками, а также совершенно излишними в наш век свободного доступа в интернет пояснениями.

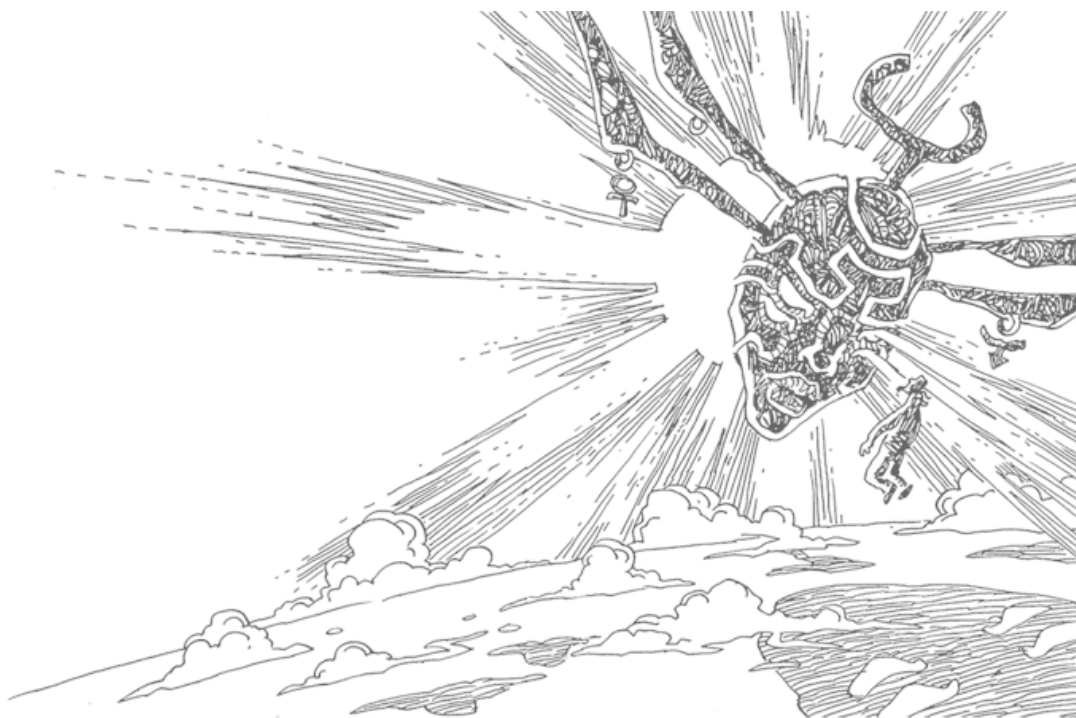
Вадим Демчог

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В САМООСВОБОЖДАЮЩУЮСЯ ИГРУ!

Внимание!

*Вы утверждаете, что я противоречу сам себе?
Великолепно подмечено!
Конечно! Я противоречу сам себе!
Я огромный!
Я вмещаю великое множество всего!*

Уолт Уитмен (1819-1892), американский поэт



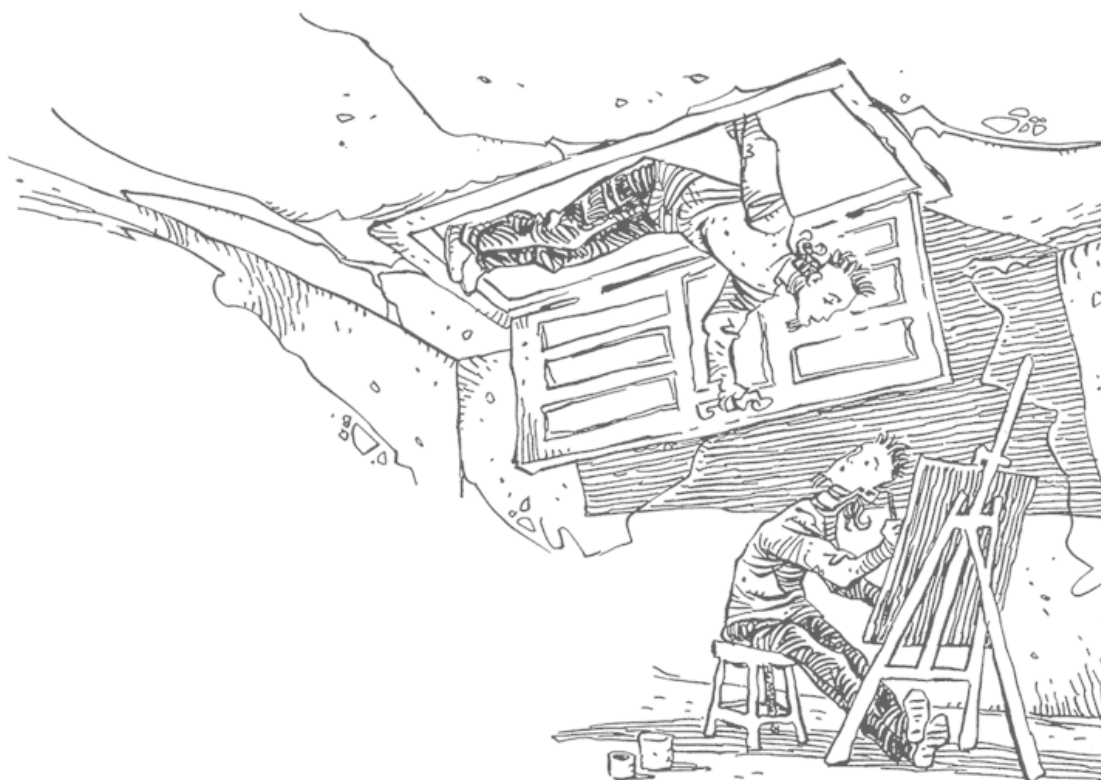
Эта книга не имеет отношения к прямой и чистой Передаче каких бы то ни было духовных, театральных, философских, психологических традиций! Скорее, она суммирует опыт некоего художественного обобщения, опыт безответственной *Артистической Игры* с информацией, почерпнутой из великого множества самых разнообразных источников в процессе многолетней работы с методами, которые эти традиции предлагают! Поэтому ко всем иллюстрациям и цитатам есть смысл относиться как к поэтической вольности автора и воспринимать их следует скорее как аналогии и примеры! Как жесты и интонации *Играющего на Сцене Артиста*! Как ТЕАТР ВООБРАЖЕНИЯ!!! Это отнюдь не то, что уже заучено как таблица умножения; не то, что уже есть в наличии в нашем опыте. Но то, что могло бы и, возможно, будет наличествовать при условии, что мы войдём в эту ИГРУ без страхов и укоренившихся в нас ограничений! Если же кого-то интересует та или иная духовная, театральная, философская, психологическая традиция непосредственно, лучше обратиться к живым и письменным источникам информации по этим традициям!

Самоосвобождающаяся Игра, или Алхимия Артистического Мастерства

Слово автора

Способность артиста очаровывать зрителей возникает лишь тогда, когда последние не знают, как это делается. Держите свои методы в тайне!

Дзэами Мошокиё (1363-1443), второй патриарх японского театра Но



Эта крайне спорная и противоречивая книга представляет собой предельно сжатый экскурс в несколько тем моей индивидуальной, как я её называю, МИФОТЕХНОЛОГИИ. Обзор моего ВООБРАЖАРИУМА ИГРЫ.

Излагая здесь опыт персональной самоорганизации в профессии, свою кухню, я никому не хочу навязывать этот способ видения, так как это моё и только моё восприятие Артистических возможностей Ума, понимая здесь Ум как Открытое Ясное Безграничное Пространство, то есть близко к взгляду Алмазного Пути (Ваджраяны) Тибетского Буддизма. Но, как известно, то, что является важным и полезным для меня, для других может оказаться совершенно незначительным и абсолютно бесполезным.

Один из самых пытливых Мастеров своего времени, актёр, режиссёр и театральный педагог Михаил Чехов (1891-1955) в возрасте тридцати восьми лет, пытаясь свести свою, мягко скажем, непростую кухню к некоему целому, писал следующее: «В моём сознании начала складываться такая сложная философская система, что нечего и думать о применении её к театральному искусству. Сам я, пожалуй, и смог бы использовать её при постановке или игре на сцене, но как передать её другим? Артисты, в особенности хорошие, как огня боятся всяких

рассуждений, систем и методов, которыми теоретики Театра готовы задушить их. Я и сам боюсь их до отчаяния. И вот я сам сочинил систему, которую без естествознания и астрономии, пожалуй, и не поймёшь!»

Общепризнанный Мастер Актёрской Игры XX века, основатель первого в Италии стационарного драматического миланского «Пикколо Театро» знаменитый итальянский режиссёр Джорджо Стрелер (1925-1997) писал: «Истинность или фальшивость какой бы то ни было театральной системы выявляется только на примере каждодневной сценической работы».

Один из основоположников современной теоретической физики Альберт Эйнштейн (1879-1955) утверждал: «Для объяснения событий во Вселенной человечество не сможет изобрести ничего нового, кроме как *Теорию Игр*».

Исходя из вышесказанного и, наконец, просто в целях экономии времени, я смонтировал эту книгу как методологическое пособие. Главы текста являются серией динамических кадров или фрагментами пазла, просматривая которые можно быстро сориентироваться – для вас эта информация или нет. Однако, следуя принципу голограммы, каждый фрагмент содержит в себе всю полноту и целостность общей картины.

Не обязательно брать этот чрезвычайно «избыточный» текст последовательным штурмом главу за главой. Это скорее «справочник» или «словарь», составленный из моих многолетних дневниковых записей, собранных в единый текст по настоятельной просьбе друзей. Возможно, лично для вас гораздо эффективнее будет исследование их методом так называемых «прыжков по диагонали» с выхватыванием наиболее привлекательных заголовков. Именно для этой цели в тексте заглавными буквами и курсивом выделены ключевые слова и фразы, за которые вы можете зацепиться взглядом и Танцевать от тех из них, что наиболее привлекают и центрируют ваше внимание. Как мы выясним уже довольно скоро: *Центр* находится в любой точке *Пространства!*

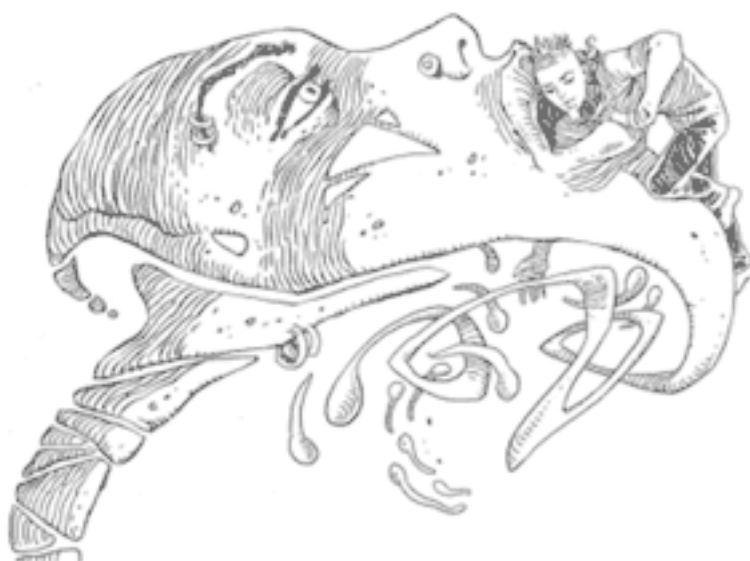
Одним словом: выбирайте то, что интригует более всего и входите в свой собственный Воображариум через двери, которые распахиваются сами. В любом случае, если стиль мышления *Человека Играющего (Homo Ludens)* вам близок, то, войдя через что-то одно, вы рано или поздно попадёте в *Целое*.

Если же что-то из предложенного покажется вам не совсем уж сумасшедшим и, возможно, даже пригодным для использования, – берите, наслаждайтесь и будьте счастливы! Если же, напротив, вы не найдёте здесь ничего полезного лично для вас, отбросьте книгу в сторону и наслаждайтесь поиском чего-либо ещё. *Творите* своё и будьте счастливы с этим!

Сразу хочу извиниться за то, что не планирую выделять все цитаты кавычками, и, входя на территорию этого текста, вы рискуете потеряться в водовороте интриги: а кому, собственно, принадлежат те или иные заявления? Я прекрасно понимаю, что эта затея более чем рискованная, но принципиально убеждён, что авторство как таковое в современном мире уступает место общечеловеческому *Творческому Резервуару*, на который всё больше и больше теряется смысл давать ссылку.

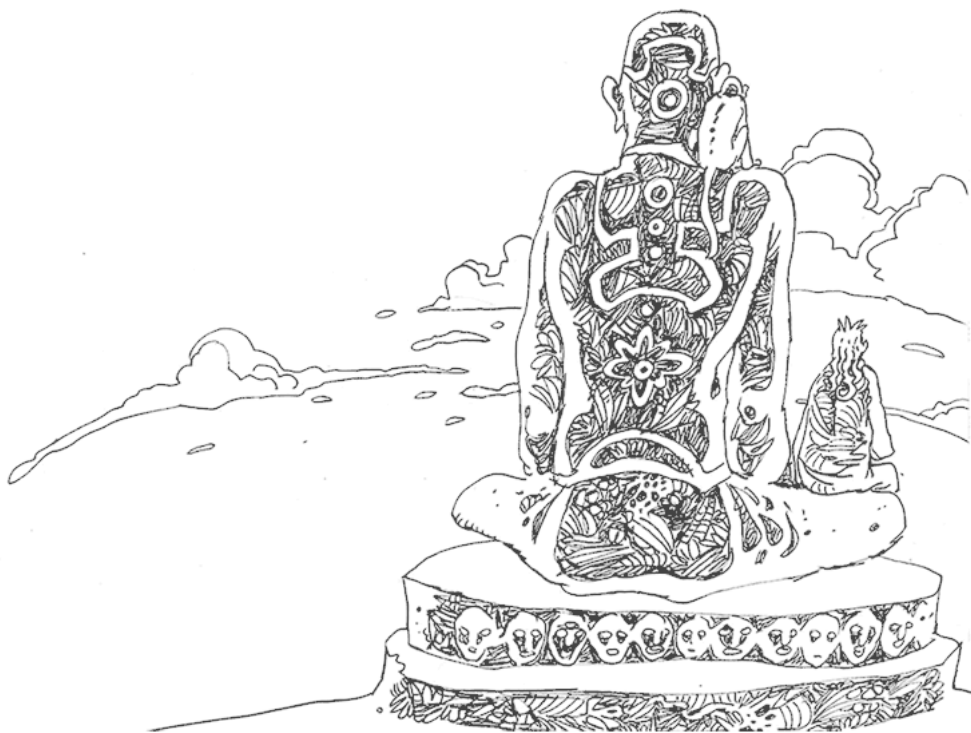
Из данного издания книги по принципиальным соображениям убраны все сноски и обширные пояснения, коими изобиловали предыдущие версии этого текста. Это связано с тем, что в наши дни продвинутый и заинтересованный в достижении *практического результата* читатель легко может воспользоваться поиском в глобальной сети Интернет, если его или её интересуют подробности или контексты той или иной мысли автора, а также источники всех бесчисленных цитат.

Вадим Демчог
1.10.2021



Часть первая

*Всё должно быть настолько простым, насколько это возможно.
Но ничуть не проще.
Альберт Эйнштейн*



Вступление

Мир настолько широк и богат, что мы вынуждены упрощать его, дабы осмыслить. Отличный пример этого – составление географических карт. Реальная территория – это не карта. Идти по ней – не то же самое, что скользить пальцем по гладкой поверхности бумаги. Мир всегда богаче, чем те идеи, которых мы придерживаемся относительно него.

Итак, у нас в руках не что иное, как «карта». На ней изображены мои персональные пути познания территории *Мастерства* и *Успеха*, местоположение моей индивидуальной *Творческой Силы*, а также собранные воедино примеры техник и методов, спонтанно открываемых мной и другими Мастерами с целью защиты своего *Призвания* и, как следствие, достижения надёжных, и, возможно, даже выдающихся результатов!

С другой стороны, эта работа, как мне думается, является предельным испытанием *Потенциала Игры* как таковой. *Игры*, говоря словами нидерландского философа и историка культуры XX века Йохана Хёйзинги (1872-1945), как «первичной категории, которая не связана ни с какой ступенью культуры, ни с какой формой мирозерцания».

Хёйзинга привнёс в мир, среди прочего, понимание того, что «каждое мыслящее существо может представить *Игру*, даже если в языке нет такого понятия; что можно отрицать все абстракции: право, красоту, Бога; что всё серьёзное можно отрицать, но только не *Игру*».

Ещё раз:
Всё серьёзное можно отрицать!
Но только не Игру!

И это действительно очень точное определение!

Эта книга является ИСПЫТАНИЕМ! Не больше и не меньше! Испытанием ИГРЫ КАК ТАКОВОЙ, которая, следуя словам великого древнегреческого философа IV века до нашей эры Платона, сказанным им в диалоге «Тимей»: «Более всего отвечает месту и роли человека». В другом переводе данного диалога эта фраза выглядит так: «Жизнь нужно прожить как Игру».

Прислушиваясь к словам великих Иоганна Вольфганга фон Гёте (1749-1832), утверждавшего, что «человек является в полном смысле человеком, только тогда когда ИГРАЕТ» и Фридриха Шиллера (1759-1805): «Эстетическое творческое побуждение незаметно строит посреди страшного царства сил и посреди священного царства законов третье радостное *Царство Игры и Видимости*, в котором снимает с человека оковы всяких отношений и освобождает от всего, что зовётся принуждением», можно прийти к выводу, что в Игре происходит своеобразное снятие «реального» и переключение в план «нереального». В результате этого формируется новый мир, существующий по иным гораздо более эффективным законам.

Известно, что все эти гениальные творцы идеальных вселенных считали, что люди *Игрового* типа в состоянии *творчески преобразовать* свои жизни в произведения искусства, и подобная жизнь способна стать разновидностью *Творчества*, а сама *Игра* – своеобразной «идеологией артистизма».

Сходным образом выражался и Эйнштейн: «Не находите ли вы удовлетворение в том, что человеческой жизни установлены определённые естественные пределы, и поэтому при её завершении она может оказаться произведением искусства?»

Могу сказать, что именно эти сумасшедшие предвосхищения гениев и стали тем «скелетом», на который я, гонимый некой пассионарностью, тщательно день за днём на протяжении вот уже более чем пятидесяти лет наращиваю «мясо» своей экстремальной и предельно искренней системы воззрений. И тем не менее я не надеюсь на то, что этот взгляд удовлетворит вкусы кого бы то ни было ещё, кроме меня самого. В грубом стиле – это...

...книга для самого себя!

И она писалась, говоря словами одного из крупнейших итальянских артистов комедии дель арте XVI века Луиджи Риккобони (1676-1753), только для того, чтобы внутри своего собственного существа «отличить чистое золото натурального исполнения от фальшивой алхимии плохо понятого искусства». Здесь слишком много персонального воображения. Нелинейной или, лучше, «неточной» логики, так называемой «логики сна». Логика опрокидывающей, «женской». Такой логике фактически невозможно или очень трудно научить...

...но можно научиться!

Говоря короче, всё нижеследующее – это totally *персональный* и, возможно, немного сумасшедший *взгляд*. На мир, который становится всё меньше; на культуру, которая всё больше унифицируется, запутываясь в сетях массмедиа; на профессию артиста, неотделимую сегодня от яростного театрального эксперимента XX и XXI столетий, как и от мощного прорыва в таких научных дисциплинах, как квантовая физика, нейрофизиология, биология, химия и так далее.

Это, если хотите, мой восторженный гимн всему тому сверхскоростному научно-техническому безумству, с которым вынужден справляться ум современного человека.

Гимн диктатуре компьютерных игр и цифровых технологий, которые контролируют сегодня мораль, этику, иллюзии, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей, формируя тем самым взгляды и идеалы завтрашнего человека.

Гимн эпохе мгновенных, сводящих с ума людей прошлых поколений средств коммуникаций, когда весь мир становится одной гигантской информационной биржей.

Гимн миру, в котором реальность и виртуальность взаимопроницаемы.

Гимн современному уровню знания человечества о себе, когда в одном месте учёные расщепляют последние частицы атома материального мира в пустоту, а в другом обнаруживают, что за счёт сильной концентрации новые частицы возникают буквально из ничего.

Это гимн человеку эпохи цифровой революции, который учится любить беспорядок мультимедийности. Вместо стабильности и предсказуемости он исповедует цифровой хаос и шальную прерывистость бесконечных изменений. Вместо контроля и руководства «сверху вниз» он отстаивает позицию «на равных», где каждый испытывает амбицию быть лидером. Вместо стремления к определённости он демонстрирует конструктивный спор и терпимость к двусмысленностям.

Это гимн человеку, вступающему в эру беспрецедентной изменчивости и беспорядка, которым, как кажется, уже не будет конца. Человеку, инстинктивно понимающему, что бессмысленно искать что бы то ни было постоянное в современном ему мире. Что инновации и изобретательность – это уже не преимущество, а тотальная необходимость!

Итак, это несомненно то, что я искренне переживаю как жест радостного приветствия всем тем откровениям, благодаря которым сегодняшнее человечество обоснованно, то есть, опираясь на научные факты, способно заявить: «Я знаю, что не существую, я – это ВЕЛИКАЯ ИЛЛЮЗИЯ, но иллюзия, обуреваемая неудержимой потребностью в реализации своего ПЕРСОНАЛЬНОГО МИФА!

Иллюзия, яростно устремляющаяся к открытию и освоению миров, в которых, в отличие от прежних столетий, действуют совершенно иные и гораздо более интересные законы!

Миров, в которых время-пространство многомерно, и потому ВОЗМОЖНО ВСЁ!

Миров, ход событий в которых нелинеен, и потому ВОЗМОЖНО ВСЁ!

Миров, в которых господствует неточная логика, и потому ВОЗМОЖНО ВСЁ!

Миров, интерпретируемых сегодня огромным количеством способов, доходящих до бесконечности, и потому опять и опять ВОЗМОЖНО ВСЁ!

Возможно всё!

Всё!

Действительно всё!

И почему это так, а не иначе?



I

В этой игре ты можешь стать всем, чем захочешь!
Тимоти Лири (1920-1996), психоделический гуру



Место Действия

Для того чтобы в твоём уме, о мой глубокоуважаемый читатель, зародилось представление о месте действия, о мире, внутри которого разворачивается повествование данной книги, предлагаю вспомнить известнейший роман Германа Гессе (1877-1962) «Игра в бисер». *Мастер Игры* в этом романе должен составить партию из запахов летнего утра, мелодии Моцарта и математической формулы, причём так, чтобы другой *Мастер* мог бы продолжить её. И чем красивее ассоциации, чем шире они охватывают сферы искусства, науки и реальной жизни, тем более совершенной считается партия. Искусству составления партии учились годами, и только через много лет ученик становился *Мастером*, способным если не сотворить, то хотя бы понять и оценить красоту и величие предложенной *Игры*.

Итак:

«ВЕСЬ МИР – ТЕАТР. В НЁМ ЖЕНЩИНЫ, МУЖЧИНЫ – ВСЕ АКТЕРЫ». Бессмертные слова, вложенные великим Уильямом Шекспиром (1564-1616) в уста философа и бездельника Жака из пьесы «Как вам это понравится».

Флаг Театра «Глобус» с изображённым на нём Геркулесом, держащим на своих плечах земной шар, для обитателей которого писал свои пьесы великий бессмертный Уильям, украшали слова древнеримского писателя I века нашей эры, автора знаменитого романа «Сатирикон» Петрония «Totus nundus agit histrionem» – «Весь мир – театр» или, в другом переводе, – «Весь мир лицедействует».

Шекспиру приписывается и другая фраза: «Жизнь – театр, и если мы будем *играть* лишь себя, то проиграем жизнь».

Однако сама эта идея не принадлежит великому англичанину, и будет правильным восстановить справедливость, указав на более древний источник в лице александрийского поэта по имени Паллад. Этот носитель увядающей языческой культурной традиции и ярый противник первых христиан, чья религия казалась последним эллинам нелепой и варварской, жил в IV–V веках нашей эры в эпоху упадка античной цивилизации. До наших дней дошло сто пятьдесят стихотворений Паллада. Одним из самых известных его выражений считается следующее: «Вся Жизнь – *сцена и игра*. Либо умеи *играть*, отложив серьёзное, либо сноси боли».

Ту же самую тему мы находим в древнеиндийском эпосе «Махабхарата», первые редакции которого принято относить к VII веку до нашей эры: «Люди – марионетки, так как, подобно куклам, не имеют собственной воли и управляются нитями, идущими от божества, посылающего радость или горе, удовольствие или печаль».

Яванский придворный поэт Эмпу Канва, живший в X веке, также использует метафору марионетки, говоря о том, что человек слепо подчиняющийся своим страстям, подобен кукле, которая ничего не ведает о нитях, посредством которых её направляют. Такой человек, не понимает, что всё на самом деле – *Игра* в не имеющем никакой ценности мире.

В трактате китайского философа XVI века Ли Чжи читаем: «Этот мир есть театральные подмостки. И любое изображение: и хорошее, и дурное всё равно рассеивается».

«Тибетский Леонардо да Винчи» XV века Тангтонг Гьялпо – создатель жанра традиционной тибетской оперы Аче Лхамо – делает акценты на *Игровой Природе* мира, толкуя Театр как тезу и антитезу жизни.

Понимание Жизни через Театр, как и объяснение природы Театра через сопоставление с Жизнью, проходит сквозь творчество циньских теоретиков театра XVII–XVIII веков Хуана Фань-чо и Ли Дяюаня.

Можно также вспомнить современника Шекспира сэра Уолтера Рэли (1552-1618), которому очень нравилось играть в своей поэзии с такой метафорой: «Что жизнь? Мистерия людских страстей. Любой из нас – природный лицедей».

Французский философ XVI века Мишель де Монтень (1533-1592) писал в своих знаменитых «Опытах»: «Большинство наших занятий – лицедейство. Весь мир занимается лицедейством. Нужно добросовестно *Играть* свою *Роль*, но при этом не забывать, что это – всего-навсего *Роль*, которую нам поручили. *Маску* и внешний облик нельзя делать сущностью, чужое – своим. Мы же не умеем отличать рубашку от кожи».

Изошрённейшим образом эти смыслы обыгрываются также в произведениях Парацельса (1493-1541), Фрэнсиса Бэкона (1561-1626), Эразма Роттердамского (1466-1536), Франсуа Рабле (1483-1553), Мигеля де Сервантеса (1547-1616) и многих других.

Позднее мы находим похожую мысль у шотландского философа Дэвида Юма (1711-1776): «Мир, в котором мы обитаем, представляет собой как бы огромный Театр, причём подлинные пружины или причины всего происходящего в нём от нас совершенно скрыты».

Лев Толстой (1828-1910) использует категории Театра, описывая уход Наполеона в «Войне и мире»: «*Роль* сыграна. *Актёру* велено раздеться и смыть сурьму и румяна. Он больше не понадобится. Распорядитель, окончив драму и раздев актёра, показал его нам.

– Смотрите, чему вы верили! Вот он! Видите ли вы теперь, что не он, а я двигал вас?

Но ослеплённые силой движения люди долго не понимали этого».

И, наконец, известнейший испанский художник Франсиско Гойя (1746-1828): «Мир – это маскарад: лицо, одежда, голос – всё подделка. Каждый хочет казаться не таким, каков он есть на самом *деле*; каждый обманывается, и никто не узнаёт себя».

Формула «ВЕСЬ МИР – ТЕАТР. В НЁМ ЖЕНЩИНЫ, МУЖЧИНЫ – ВСЕ АКТЕРЫ» является самой известной у Шекспира после «Быть или не быть...». В ней есть что-то несомненно большее, чем просто философская игра ума или культурологический трюизм. Я уверен, что гений Потрясающего Копьём, а именно так буквально переводится фамилия Шекспир, говорит здесь о феномене, который с точки зрения последних научных данных выходит за рамки любых интеллектуальных построений, концепций и понятий, то есть – о ПРИРОДЕ РЕАЛЬНОСТИ!

Находясь под обаянием личности Великого Мистификатора (или, по словам французского философа-просветителя Вольтера (1694-1778), – «гениального варвара»), а может быть, и в его честь, в своей персональной «творческой лаборатории» я называю этот феномен ТЕАТРОМ РЕАЛЬНОСТИ! И это, несомненно, – нечто совершенно фантастическое!

Если мы попытаемся максимально просто описать это явление, то получим примерно следующее:

С одной стороны, *Театр Реальности* – это ПРОСТРАНСТВО.

С другой – ЯВЛЕНИЯ, ПРОИСХОДЯЩИЕ В ЭТОМ ПРОСТРАНСТВЕ.

С одной стороны, он – ЦЕЛОЕ.

С другой – ЧАСТЬ.

С одной стороны, он – ЕДИН.

С другой – МНОЖЕСТВЕНЕН.

С одной – ИГРИВ и постоянно извергает из себя всё разнообразие *Форм*.

С другой – ПУСТ, так как эту *Игровость* невозможно схватить и присвоить!

Так из своего естественного состояния *Богатства* этот безжалостно изменчивый организм безостановочно испытывает свой *Потенциал*, наслаждается *Игрой* возникающих феноменов и затем снова возвращает всё это в изначальное СОСТОЯНИЕ СУТИ или ПУСТОТЫ. И этому бесконечно вращающемуся во всех направлениях и самообновляющемуся процессу нет конца и предела! Это действительно нечто уникальное и тотально непостижимое!

По словам нашего величайшего современника, отца Трансперсональной Психологии Станислава Грофа: «Порождая из самого себя и внутри себя несчётное множество отдельных единиц сознания, индивидуальных образов, обладающих различной степенью автономности и независимости, *Театр Реальности* проявляет свой поистине «вселенский юмор». Диапазон этой *Игры Всех Игр* огромен – от галактик, солнц, планет, движущихся по своим орбитам, через растения, животных и людей до ядерных частиц, атомов и молекул. Она, испытывая *Творческую Страсть* исследователя, учёного и художника, экспериментирует со всем этим в бесконечных вариациях и сочетаниях, поёт, танцует, *Играет*, вверх ногами всё опрокидывает и начинает сначала!»

У Германа Гессе в «Игре в бисер»: «Теоретически *Игрой* на этом инструменте можно воспроизвести всё духовное содержание мира. Клавиши и педали этого органа охватывают весь духовный космос, его регистры фактически бесчисленны».

Но при всём при этом это *Играющее Пространство* невозможно схватить и удержать даже на мгновение! Невозможно определить и тем самым подчинить, возведя себя в ранг «Властителя», «Гения», «Бога», «Режиссёра»... И так далее! И тому подобное!

И почему?

Да потому, что как показал в своих опытах немецкий физик Вернер Гейзенберг (1901-1976): шальной электрон в дерзких экспериментах квантовой механики при каждой новой попытке его исследовать принимает новую форму.

И о чём это говорит?

О том, что у *Театра Реальности* нет и не может быть формы, образа или, лучше сказать, СУЩНОСТИ. Так как, говоря словами современного американского физика Роджера Джонса: «Что бы мы ни попытались описать, наш Ум не может отделиться от этого». Он невольно оказывает воздействие. То есть Творит форму того, что, он исследует; форму того, на что он смотрит! И это означает, что исследуя что-либо, например линии на своей ладони, мы видим прежде всего свой собственный МЕНТАЛЬНЫЙ АРХИВ!

Восприятие

Итак, ВНИМАНИЕ!

Неуловимость *Театра Реальности* уходит своими корнями в так называемый ПАРАДОКС ВОСПРИЯТИЯ.

И этот парадоксальный парадокс действительно парадоксален! Несмотря на то что его основные положения «запатентованы» за несколько тысячелетий до Эйнштейна и Гейзенберга, для многих он и сегодня прозвучит как атомный взрыв:

**МЫ ЖИВЁМ И ТВОРИМ В МИРЕ, КОТОРЫЙ САМИ
СОЗДАЁМ!**

И каким образом?

О! Это самая высокая и самая весёлая шутка из возможных!

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ! До настоящего момента мы годами собирали информацию о том, какова окружающая нас реальность. Но сегодня, как мы уже знаем, даже критически настроенные учёные способны признать, что обнаруженные ими мельчайшие частицы материального мира не существовали до того, как они начали их искать. То есть под сомнение поставлена сама реальность ОБЪЕКТА в отрыве от смотрящего на него СУБЪЕКТА.

И здесь вместе с прозорливым ирландским инженером, философом и писателем Джоном Данном (1875-1949) можно восторженно воскликнуть: «Ох уж этот наблюдатель! Невозмож-

ность избавиться от этой фигуры более всего затрудняет исследование внешней реальности. Как бы мы ни изображали Вселенную, изображённое всегда будет нашим Творением».

Американский физик-теоретик Джон Арчибальд Уилер (1911-2008) утверждает то же самое: «Наблюдатели необходимы для того, чтобы Вселенная возникла».

Основатель квантовой психологии наш современник Стивен Волински в книге «От транса к просветлению. Психотехники де-программирования сознания» утверждает: «Чтобы наблюдатель имел работу под названием «наблюдать», он должен создавать что-то, чтобы наблюдать это».

Всё это означает, что информация, собранная нами о жизни, не является истинной! Это только наша индивидуальная **ВЕРСИЯ ИСТИНЫ!** Одна из её многочисленных граней!

Ещё раз:

Информация, собранная нами о жизни, – всего лишь наша индивидуальная версия Истины!

Теперь снова повернём голову в сторону авторитетов.

В 1926 году физик Нильс Бор (1885-1962) формулирует так называемую Копенгагенскую интерпретацию квантовой теории. Согласно данной интерпретации, «мир-как-он-известен-науке не является моделью реального мира, но представляет собой модель человеческого Ума, который создаёт модель реального мира».

По утверждению Великого Провокатора Тимоти Лири получается, что окружающий нас мир – «часть нас самих, наш собственный продукт, плод нашей логически-художественной картины».

Другими словами: наше сознание может менять результаты любого внешнего эксперимента в зависимости от того, во что оно верит.

Чуть-чуть иначе: всё, что мы воспринимаем извне, является проекцией наших собственных убеждений, возвращающихся к нам в формах того, что мы видим и слышим. То есть наша собственная фантастическая *Игра Воображения* записывается нашим же сознанием как форма реальности!

Экзистенциально-гуманистическая психология, проходя через «горнила Алхимического Становления», приходит сегодня к тому же выводу, что и большинство квантовых физиков: всё, о чём мы говорим, сконструировано нашим Умом, и всё реально ровно настолько, насколько мы верим в отобранный нами обман восприятия, в так называемый обман глаз!

Внимание:

ОТОБРАННЫЙ НАМИ ОБМАН ГЛАЗ!

Всё это означает, что мы построили свои мнения, убеждения и уровни ожидания на опыте, который смело можно назвать **ИЛЛЮЗОРНЫМ!**

Теперь, чтобы перевести это научно-абстрактное философствование в практическую плоскость, ответим на следующие вопросы:

Удовлетворяет ли нас наша версия реальности?

Раскрывает ли она наш Творческий Потенциал?

Чувствуем ли мы себя реализованными, добившимися того, о чём мечтали?

Короче:

Работает ли наша жизнь?

Является ли она «Настоящим Делом»?

Если ваш ответ – «да», можно аккуратно опустить эту книгу в ближайшее мусорное ведро. Если «нет» – добро пожаловать в *Самоосвобождающуюся Игру*. В дальнейшем – АЛХИМИЯ ИГРЫ, или ПУТЬ САМООСВОБОЖДАЮЩЕЙСЯ ИГРЫ.



II

*Всё это – только способ говорить о мире.
Дон Хуан Матус, персонаж книг Карлоса Кастанеды (1925-1998)*



Действующие Лица Театра Реальности

Одним из самых сильных впечатлений в моём артистическом развитии, и спустя много лет я вынужден признать это, является наблюдение за тем, как моя маленькая дочь Анастасия играла в куклы. На сегодняшний день в моём довольно объёмном артистическом багаже этот опыт – несомненно, один из самых поразительных, возвышенных и чистых.

И как я определяю его?

Это totally естественное состояние *Ума*, в котором РЕБЁНОК-БОГ через СЕБЯ-ИГРАЮЩЕГО наслаждается процессом Творения СЕБЯ-ДЕЙСТВУЮЩЕГО, СЕБЯ-КУКЛЫ.

То есть в этой возвышенной *Игре* РЕБЕНОК, отождествляющий себя с КУКЛОЙ, переживает массу самых разнообразных состояний, чувств и эмоций. От невероятного счастья до чудовищных болевых ощущений. Он плачет, бьётся в истерику, безумно страдает или, напротив, испытывает привязанность, ответственность за другого, героическое воодушевление и так далее. РЕБЁНОК-ТВОРЕЦ жесточайшим образом подвергает СЕБЯ-КУКЛУ всем этим драматическим истязаниям, фонтанирует предельным обострением «предлагаемых обстоятельств», то есть *Играет* «на полную катушку»! А смотрящий на всё это РЕБЁНОК-БОГ переживает удивительный родственный по своей природе сакральному трепет и восторг, своеобразный экстаз и вдохновение и, самое главное, наслаждение *процессом присутствия* во всей этой...

...Самоосвобождающейся Игровой Потенции!

Итак:

Во время обычной игры ребёнок присутствует в некоем крайне сложном с точки зрения современной психологии и психотерапии состоянии, в котором три уровня сливаются в одно *Целое!* И речь здесь идёт не о *детях индиго*, но об обыкновенных детях и их самом что ни на есть обычном положении *Ума* в момент присутствия в процессе ИГРЫ!

В дальнейшем, уже войдя в поток профессии, для того чтобы хоть как-то организовать в неуёмной игривости и тотальной неувимости *Театра Реальности* и испытывая дерзкую амбицию к обобщению вышеописанного опыта, я счёл возможным, а также невероятно интересным использовать для этой работы несколько простых символов того дела, каким волею судьбы стал заниматься, а именно – Театра!

Здесь я считаю важным обратить ваше внимание на саму этимологию слова ТЕАТР. «Театр» (θεάτρον, от древнегреческого θεός – «божество» и ρεω – «протекать») означает: «каким богом предстаёт, как божественное струится и проявляется». θεός содержит корень θη, составляющий также и τιθημι (полагать, устанавливать), следовательно, θεός означает «тот, кто устанавливает». Кроме того, слово «Театр» может быть возведено к θεός и ανθρωπος – человек и означать «божество человека, как божественное действует в человеке или через человека». Получается, в этом термине сочетаются корни человека и божества.

Имеет место быть и несколько иная этимология: Το θέατρον – «место для зрелищ». Театр – это, попросту говоря, зрелище. Слово θέατρον произошло от глагола θέαομαι, означающего «зрить, смотреть, видеть, созерцать умом».

ИТАК, ВНИМАНИЕ!

Если, отбросив всё лишнее, попытаться ответить на вопрос «Без чего *Театральная Игра* не может существовать?», мы придём к трём основным вещам:

- 1) без *Того, Кто Смотрит (Зрителя)*;
- 2) без *Того, Кто Играет (Актёра)*;
- 3) без *Того, В Кого (или Во Что) Играют (Роли)*.

Меня часто спрашивают, какое место занимает в этой схеме *Режиссёр*. Отвечаю словами польского педагога, теоретика театра Ежи Гротовского (1933-1999): «*Режиссёр* – это профессиональный *Зритель*». То есть *Тот, Кто Обладает Даром Творить Взглядом*.

Проверено и доказано огромным количеством способов: большего для создания *Театральной Иллюзии* и, как мы выясним позже, *ИЛЛЮЗИИ ЖИЗНИ* и не требуется! Надеюсь, люди *игрового типа* легко поймут меня, так как в качестве основных действующих лиц *Театра Реальности* я использую три основных аспекта их мира: *ЗРИТЕЛЯ, АКТЁРА и РОЛЬ!*

Ещё раз:
Того, Кто Смотрит;
Того, Кто Играет;
Того, В Кого Играют!

Я не претендую на новизну самой идеи, но в дальнейшем буду формировать и разворачивать карту *Игрового Потенциала* безграничных возможностей *Пространства Театра Реальности* на примере взаимодействия этих трёх аспектов. Именно поэтому в этой главе так много назойливо акцентирующих внимание восклицательных знаков!

И ЕЩЁ РАЗ! ВНИМАНИЕ!

**Такова основная схема:
Зритель + Актёр + Роль = Театр Реальности!**

ЗАПОМНИМ ЭТО!

Можно и в обратном порядке:
Театр Реальности = То, Что Смотрит + То, Что Играет + То, Во Что
Играют!

Сразу же отмечу, что, будучи разделёнными, *Зритель*, *Актёр* и *Роль* рассматриваются в *Алхимии Игры* как три неблагородные субстанции. Но, соединяясь в одно целое, они обретают способность трансформировать свою разобщённость и ограниченность в единую *благородную сущность* – ЗОЛОТО ОБРАЗА! САМОЕ МОЩНОЕ ЯВЛЕНИЕ ИЗ ВОЗМОЖНЫХ!

Тему *Цельности Театра* можно встретить у многих *Мастеров Игры*, например у упомянувшегося выше великолепного Джорджо Стрелера: «Основополагающее свойство Театра – это его *Цельность*, единство элементов. *Единство*, не знающее настоящих столкновений и существенных противоречий. Театр как фактор объединяющий и только объединяющий – это и есть та истина, которую тщетно ищут авторы эстетических теорий. Я сказал бы даже больше: уже признав эти составляющие Театр элементы, Артист чувствует, что Театр из них ещё нужно сделать, что Театр рождается не из одновременного присутствия всех его элементов, но из особого *акта преображения*, из накала, которого достигает зрелище спустя какое-то время».

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ВНУТРЬ!

ТРИ УРОВНЯ ТЕАТРА РЕАЛЬНОСТИ

Итак, мы сами создали свой мир!

Каким образом?

Дело в том, что все процессы, происходящие в *Пространстве*, непосредственно связаны с нашим мозгом. Более того, современные научные данные говорят о том, что структура внешней реальности формируется спектром частот волн нашей мозговой активности. То есть окружающий нас мир таков, каким отражает его *воспринимающая способность* нашего мозга.

Ещё раз:

Структура внешней реальности формируется спектром частот волн нашей мозговой активности!

Чуть иначе:

Окружающий мир для нас таков, каким отражает его воспринимающая способность нашего мозга!

И что всё это означает? Уже с конца 60-х годов XX века, а в восточных культурных традициях примерно на пять тысяч лет раньше, известно, что при работе мозга возникают электрические и магнитные поля. Наиболее сильные из них порождаются ритмической активностью коры мозга, посылающей около 800 импульсов в секунду, что в наше время легко регистрируется электроэнцефалографическими приборами (ЭЭГ).

А ТЕПЕРЬ БУДЬТЕ ЕЩЁ БОЛЕЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ!

1) Если колебания электрических и магнитных полей мозга достигают частоты 20-40 импульсов в секунду, то мы обнаруживаем себя в плотном двойственном мире. Мы разделяем его на «я» и «ты». На «то, что внутри» и «то, что снаружи». На «того, кто смотрит» и «то, на что смотрят». На субъект и объект. В АЛХИМИИ ИГРЫ я называю это **ВНЕШНИМ УРОВНЕМ ТЕАТРА РЕАЛЬНОСТИ**.

Ещё раз:

Внешний уровень реальности!

2) Если же наш мозг балансирует на уровне 8-12 импульсов в секунду, в этом состоянии реальность уже менее плотна и более способна к метаморфозам и трансформации, к перетеканию из одной формы в другую. Это **ВНУТРЕННИЙ УРОВЕНЬ ТЕАТРА РЕАЛЬНОСТИ**, зна-

комый людям большей частью по сновидениям, а также по некоторым медитативным, химическим и психотропным опытам.

Ещё раз:

Внутренний уровень реальности!

Здесь просто необходимо прямо сейчас остановиться и сделать чрезвычайно важное и не терпящее отлагательств отступление. Да, я помню, что ещё не закончил перечисление диапазонов электромагнитной активности головного мозга. Однако здесь прозвучали очень неоднозначные вещи, требующие однозначных пояснений. Я говорю о химических и психотропных опытах.

Американский психолог Абрахам Маслоу (1908-1970) объясняет причины склонности некоторых людей к употреблению наркотиков «потребностью в самоактуализации»; австрийский психиатр Альфред Адлер (1870-1937) в ранний период своего творчества – «стремлением к совершенству»; для Тимоти Лири – это «стремление к Богу».

С точки зрения ПУТИ САМООСВОБОЖДАЮЩЕЙСЯ ИГРЫ, разные виды наркотиков – это не что иное, как «транспортные средства», с помощью которых Даймон переносит всех желающих в заманчивое состояние Творческого Могущества. Однако наркотические средства оказывают влияние не только на тело и психику. Они также воздействуют и на нашего Даймона, активируя тёмные стороны его сущности. Будучи знакомым с повадками Даймонов уже на протяжении лет, я абсолютно точно могу сказать, что это очень мстительные и более чем жестокие существа. Если мы не соответствуем тому, какими наш Даймон нас видит, а видит он нас на высочайшем уровне, его реакции будут крайне жёсткими!

В итоге вместо взаимного «танца равнозначных партнёров» Даймон вытягивает нас в отношения его-хозяина и нас-слуги. Он присваивает «не так уж много» – нашу волю. Обратной стороной медали таких «путешествий» является полная потеря способности поднимать свой Дух до Творческого Экстатического Состояния, не используя уже ставшие для такого человека привычными «транспортные средства». Это – величайшая мука для творческой личности, одна из самых изощрённых ловушек, выбраться из которой не под силу одному. А сил довериться кому-либо, как правило, уже не бывает.

Говоря короче, употребление наркотиков – это отличная технология для сжигания тела, мозга и Творческого Потенциала. Примеры этого приводить сейчас не вижу смысла. Они и так на виду у каждого.

Подробнее об этом можно прочесть в моей книге «Открывая Даймона, или В Поисках Центра».

3) И наконец, если наш мозг производит волны частотой 1-2 импульса в секунду и ниже, на этом уровне реальность предстает как *Абсолютная Открытость* вне форм и ограничений. ПУСТОТА. *Обнажённый Потенциал*. Здесь даже упасть некуда. Кругом сплошное открытое Пространство. Здесь нет никаких возможностей выяснить, имеет ли вообще место сам процесс движения. С чисто физической или математической точки зрения движение как кинетическая энергия абсолютно невозможно в пустоте. Движение – это всегда изменение. Но в Пустоте всё неизменно. Ничто не способно меняться. Древние египтяне говорили, что прежде чем Бог начал «носиться над водами», ему следовало для начала создать хоть что-то, по отношению к чему он мог бы двигаться. И это – **ТАЙНЫЙ УРОВЕНЬ ТЕАТРА РЕАЛЬНОСТИ!**

Ещё раз:

Тайный уровень реальности!

Итак, структура *Театра Реальности* – многоплоскостная. Совсем в духе нашего грандиозного современника – одного из Отцов Трансперсональной Психологии Кена Уилбера.

В работе «Духовный путь» Уилбер указывает на то, что «великие духовные традиции сходятся на существовании Трёх Аспектов реальности: Грубого, Тонкого и Причинного уровней Бытия.

Грубый Уровень – это тело, сенсомоторика. Это мир, который мы воспринимаем в бодрствующем состоянии через наши органы чувств.

Тонкий Уровень – это мир ума и его проекций, который мы воспринимаем зримо во сне и в определённых медитативных состояниях.

Причинный Уровень – это царство чистого Сознания вне образов и форм, совершенно Свободного и Целостного. Мы соприкасаемся с Причинным Уровнем в состоянии глубокого сна без сновидений, где «нет ничего», но его тайны начинают воистину раскрываться для нас, когда мы входим туда в полном сознании, что случается в состоянии глубокой медитации.

Театр Реальности состоит из: ВНЕШНЕГО, ВНУТРЕННЕГО и ТАЙНОГО миров. Так как это фундаментально важно, повторю ещё раз в большей степени для себя, чем для вас:

1. На ВНЕШНЕМ УРОВНЕ реальность представляет собой плотный, *двойственный* мир. Только здесь существует модель, в которой смотрящий отделён от того, на кого или на что он смотрит. В гуманистических направлениях современной психологии этот уровень называется *бета* (β), в моей версии – *Алхимии Игры* – уровнем РОЛИ.

2. На ВНУТРЕННЕМ УРОВНЕ это способный к метаморфозам, неплотный, *недвойственный*, но тем не менее проявляющийся мир *воображения и сна*, называемый иногда парадоксальным миром. Научное название – *альфа* (α), в *Алхимии Игры* – уровень АКТЁРА.

3. На ТАЙНОМ УРОВНЕ эта же реальность *Пуста*, то есть свободна от каких бы то ни было представлений о себе. Научное название – *дельта* (δ), в *Алхимии Игры* – уровень ЗРИТЕЛЯ.

Так уж сложилось, что для обозначения данных уровней в *Алхимии Игры* используются буквы греческого алфавита. Поначалу мне казалось, что это лишь дань уважения народу, в культурной среде которого возникло Искусство Трагедии. Но позднее я выяснил, что связь эллинской и буддийской культур гораздо более глубока и взаимосозидаема.

Известно, что благодаря завоеваниям Александра Македонского (IV век до нашей эры) появилась огромная территория – его Империя, крайними полюсами которой были Индия на востоке и Греция на западе.

Влияние буддизма на греческую культуру выразилось в появлении таких школ философии, как стоицизм и кинизм. Буддийские идеи можно найти также у Гераклита Эфесского (VI–V века до нашей эры), Плотина (III век нашей эры) и других философов Древней Греции.

Например, если открыть труды Гиппократов (V–IV века до нашей эры), то с лёгкостью можно обнаружить множество более чем схожих моментов с индийской медицинской традицией Аюрведы. Например: идея четырёх элементов, из которых состоит человеческое тело и его окружение. Однако не всегда можно с уверенностью сказать, что это влияние является именно буддийским. Возможно, древнегреческая цивилизация создала такие благоприятные условия для познания *Ума*, что буддийские взгляды легко адаптировались в греческой культуре.

Поскольку Империя Александра Великого позволяла осуществлять как экономические, так и культурные коммуникации, Индийские буддисты могли легко приходить в любые её регионы. Известно, что в Александрии Египетской, той, что близ Каира, уже две тысячи лет назад была буддийская община. Известно также, что в западных областях Индии местным языком

долгое время был древнегреческий, так как после походов Александра осталось множество греческих поселений. До сих пор в этих областях Индии можно видеть необычное местное население с более светлой кожей и европейскими чертами лица.

Известно также, что в районе современных Афганистана и Пакистана после похода Александра возникло государство Гандхара, где наиболее ярко проявились феномены соединения буддийской и греческой культур. Именно там появились самые первые изображения будд. И делались они в греческом скульптурном стиле. В частности, мы можем найти изображения будд, соседствующих с божествами греческого пантеона. Изображения Будды Шакьямуни в образе Зевса, а рядом изображение Буддийского йидама Ваджрапани, совершенно неотличимого от того, как изображался, например, Геракл. Есть даже сведения, что индийцы видели в Геракле воплощение Ваджрапани.

Ещё одним примером взаимодействия двух культур является знаменитая книга «Вопросы Царя Милинды». Это беседы греко-бактрийского царя Менандра Первого с буддийским монахом из Индии Нагасеной, происходившие во II веке до нашей эры. В данной книге греческий царь подробным образом расспрашивает буддийского монаха о разных аспектах Буддийского учения.

По поводу древнегреческих влияний на буддийские тексты нет прямых свидетельств. Однако до походов Александра Великого буддийские тексты не были столь хорошо структурированы. Возможно, стройность и ясность стали появляться именно благодаря влиянию древнегреческой традиции на буддийскую.

Возвращаемся к уровням *Театра Реальности*:

- 1) на *Внешнем уровне Театра Реальности* проявляется как РОЛЬ (персонаж, ролевая функция);
- 2) на *Внутреннем уровне* – как АКТЁР (то есть Творческая Потенция);
- 3) на *Тайном уровне* – как ЗРИТЕЛЬ (то есть Пустая, смотрящая в себя Основа всего Сущего)!

Но самое интересное в том, что ни один из этих уровней в отдельности не есть реальность, но только все три вместе.

На Алхимическом языке *Зрителю* соответствует *Ртуть*, основным качеством которой является *летучесть*; *Актёру* – *Соль* с качеством *горючести*; *Роли* – *Сера* с качеством *твёрдости*. Таким образом, можно сказать, что *Театр Реальности* состоит из *Летучести*, *Горючести* и *Твёрдости*. Однако все эти параллели требуют подробного экскурса в Алхимические технологии и, следовательно, усложняют понимание.

А вот отрывок из «Виджняна-бхайрава-тантры» – одного из важнейших текстов школы Трика в Кашмирском Шиваизме: «Когда практик познаёт единство трёх состояний, а именно: 1) *Вишва* – бодрствование, в котором присутствует ограниченное знание, продуцирующее двойственность; 2) *Тайджас* – сновидение, в котором происходит восприятие впечатлений внешнего мира; 3) *Праджня* – глубокий сон, в котором «полная тьма»... Когда Практик узнаёт эти три состояния как форму *Божества*, тогда он наполняется блеском, славой и величием *Бесконечного Сознания*».

ИТАК, ДОРОГОЙ МОЙ ЧИТАТЕЛЬ!

ВНИМАНИЕ!

ЗАПОМНИМ ЭТО НА ДИСТАНЦИЮ ВСЕГО ДАЛЬНЕЙШЕГО ЧТЕНИЯ!!!

Только все три уровня Театра Реальности вместе!

Получается, о *Театре Реальности* можно сказать и то, что он ЕСТЬ, и то, что его НЕТ! И даже то, что он ЕСТЬ и НЕТ одновременно! Это действительно что-то фантастическое!

Итак, мы очертили безграничную территорию БОЛЬШОГО ТЕАТРА РЕАЛЬНОСТИ! Или, говоря Алхимическим языком, – МАКРОКОСМИЧЕСКУЮ ОРБИТУ!

Теперь, следуя словам современного, но уже легендарного японского актёра театра и кино Ёси Оиды: «Первое, чему должен научиться Артист, – это география собственного тела».

То бишь есть смысл рассмотреть орбиту поменьше.

Инструмент Homo Ludens

Сам термин Homo Ludens «Человек Играющий», вынесенный в название этой главы, был привнесён в общечеловеческий лексикон уже упоминавшимся нидерландским философом и культурологом Йоханом Хёйзингой. В термине этом, как мне кажется, больше содержания и глубины, чем в привычных наименованиях Артист или Актёр.

Во избежание путаницы сразу же оговорюсь: термин «Актёр» я использую применительно к схеме «Зритель – Актёр – Роль» ПУТИ САМООСВОБОЖДАЮЩЕЙСЯ ИГРЫ. Термин «Артист» используется мной, когда речь касается непосредственно профессиональной потенции. И, наконец, термин «Человек Играющий», или латинское Homo Ludens, я использую, когда речь идёт об *Игре на Сцене Жизни*.

В процессе развития, то есть Алхимического *Великого Делания*, *Человек Играющий* претерпевает *трансформацию* и начинает называться *Человек Возможного*, *Потенциальный Человек*, или Homo Virtus. Современный американский психотерапевт Арнольд Минделл называет его worldworker («работающий с миром»).

Исходя из того, что у нас нет возможности определения реальности «как таковой», мы можем описывать только свои идеи о том, какой реальность представляется нашему *Уму*; можно сделать вывод, что у нас не может быть «чистой» реальности, но только *нейрореальность*, то есть реальность, преломляемая через нашу собственную нервную систему.

Говоря словами из великого труда «Arkana Artis» («Тайны искусства»), написанного великим философом и историком культуры по имени Мирча Элиаде (1907-1986): «*Делание* должно довести до совершенства посредством ему же подобных вещей. И в этом смысле совершающий *Делание* должен и сам быть объектом *Делания*». Элиаде здесь цитирует анонимный арабский Алхимический текст X века.

Аналоги можно найти повсюду: «Ты – это вся Вселенная. Ты во всём, и всё в тебе. Солнце, Луна и звёзды вращаются внутри тебя», – это из индийского гуру Свами Муктананды (1908-1982).

Нечто подобное находим в Аштавакра-Гите – священном тексте индуизма, излагающем философию Адвайта-Веданты: «Вселенная, чудесным образом возникающая во мне, пронизана мной. Из меня рождается Мир, во мне он существует, во мне растворяется».

И Учитель Адвайты гуру Шри Нисаргадатта Махарадж (1897-1981) вторит им всем: «И ты уже не сомневаешься в том, что не ты в мире, а мир в тебе».

И так далее до бесконечности.

Сама идея не нова. Факт, что в физическом мире существует прямая взаимосвязь между явлениями *макромира* и *микромира* испокон веков является общеизвестным. Макропроцессы, например расширение Вселенной с момента Большого Взрыва, происходят по той же схеме, что и процессы в микромире на атомном уровне. Вращение планет вокруг звёзд осуществляется идентично вращению элементарных частиц вокруг ядер атомов. Формирование зародыша

человека повторяет стадии эволюционного процесса всей органической природы. Таким образом, в *микромире* нет ни одной прогрессивной схемы, которая не повторялась бы с поразительной доскональностью в *макромире*. И наоборот.

То есть, как утверждал французский театральный педагог, основатель «Парижской международной школы театра» Жак Лекок (1921-1999): «В «теле» Артиста действуют такие же законы, как и в «теле» Зрителя».

Логика этого соображения ведёт к следующему: чтобы познать законы МАКРОТЕАТРА, нам необходимо подробно рассмотреть то, что мы привыкли называть «собой» или «я», – наш персональный МИКРОТЕАТР!

В большинстве своём мы даже не подозреваем о том, что обладаем малой копией Вселенских законов *Большого Театра Реальности*, которая, если вспомнить схему, предложенную великим основоположником психоанализа Зигмундом Фрейдом (1856-1939), образуется из трех «слоёв» – *Бессознательного*, *Подсознательного* и *Сознательного*. Бессознательное – это глубинный фундамент психики, определяющий всю сознательную жизнь человека и даже судьбы личностей и целых народов. Подсознательное или Предсознательное – это особая пограничная область между Бессознательным и Сознанием. Сознание же, по мнению Фрейда, – это поверхностное проявление психики на стыке с внешним миром, и зависит оно прежде всего от Бессознательных Сил.

Таким образом, в трёхслойном пироге Фрейда мы опять наблюдаем Смотрящее Бессознательное, Творящее Предсознательное и Действующее Сознательное, то есть *Зрителя*, *Актёра* и *Роль*.

Понятно, что этот «персональный» МИКРОКОСМОС всегда при нас, как смартфон или ноутбук, но самое интересное в следующем: две описанные выше модели *Театра Реальности* – это *зеркальные взаимоотражения* друг друга!

И эта мысль совсем в духе великого украинского мыслителя Григория Сковороды (1722-1794) и его китайского собрата по духу Чжуан-Цзы, жившего в IV–III веках до нашей эры, более чем важна: ЗЕРКАЛЬНЫЕ ВЗАИМООТРАЖЕНИЯ ДРУГ ДРУГА! «Человек и мир – это две бездны. Он в тебе, а ты в нём». Или: «Небо и Земля родились одновременно со мной. Внешний мир и я составляем единое целое!» Это означает, что энергия не передаётся, но *отражается мгновенно* зеркальным способом!

По мнению немецкого натурфилософа, писателя, поэта-мистика, публиковавшегося под псевдонимом Новалис (1772-1801): «Мы и Мир – те половины, из которых состоит *Целое*».

В этом плане интересна также трактовка реальности, данная в конце сороковых годов прошлого века русским философом Николаем Бердяевым (1874-1948) в его книге «Самопознание»: «Реальность возникает не сама собой, а в результате активности субъекта, когда он мыслит, сочиняет, переживает». То есть реальность – это не данность, а *Потенциальность*. Бердяев утверждал, что не верит в объект, а только в «объективацию», которая представляет собой проекцию активности субъекта вовне, в реальность. По сути, реальность по Бердяеву – это и есть объективация познавательной способности личности, то есть приписывание существованию такого устройства, которое человек в познании эмануирует и экзистенцирует из себя и собой.

Реальность неотделима от нашей *Творческой Потенции*. От того, как мы способны её менять, с ней и ею *Играть*.

Но если Бердяев утверждает, что именно *субъект* (Автор) своей активностью «делает форму формой, а реальность – реальностью», то согласно философу и культурологу Михаилу Бахтину (1895-1975), реальность – это не столько проекция личности, сколько диалог, «необходимое условие их коммуникации»!

То есть здесь нет кого-то, кто работает на другого, и изначально нет вопроса, что первично: курица или яйцо, но оба присутствуют в ситуации мгновенного *взаимодополнения* друг

друга, *взаимпроникновения и взаимообогащения*. Это динамичная паутина взаимосвязанных событий с *Потенциалом* молниеносной коммуникации.

Как писал великий «контркультурный» гуру Джон Лилли (1915-2001) в своей известнейшей книге «Центр циклона»: «То, во что вы верите, неверно! Ваша вера в истину истинна лишь в тех пределах, которые находятся между внутренним и внешним опытом. Эти пределы – ваши убеждения, через которые нужно переступить».

Или словами британского нейропсихолога Ричарда Грегори (1923-2010): «Наши ощущения не воссоздают непосредственную картину мира. Они предоставляют возможность для проверки наших гипотез о том, что ожидает нас в будущем».

Из этой же когорты утверждение Эйнштейна о том, что «нелепо строить теории на основе одних только наблюдений, теории сами решают, что поддаётся нашему наблюдению».

Здесь уж, как говорится: «Не позволяйте фактам ввести вас в заблуждение».

И осознание этого момента дарует неопиcуемый восторг!

А почему?

Потому что мы начинаем понимать, что обладаем БЕЗГРАНИЧНЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ!

Так рождается то, что в *Алхимии Игры* мне нравится позиционировать как *Человек Возможный* или *Человек Виртуальный*. Человек, который «есть» и «нет» одновременно! И это означает, что человек не является данностью. Он обладает *Потенцией*, следуя зову так называемого *Инстинкта Игры*.

Я думаю и, более того, уверен, что нет инстинкта глубже. Всё остальное (воля к власти, воля к жизни и так далее) нанизывается на этот самый главный *Инстинкт Игры*. Он выражает собой глубинную потребность человека соединить все уровни бытия в единый целостный *Образ*. Соединить реальное и нереальное, действительное и возможное. И это как раз то, что можно определить как *бытие-на-пределе*. То, что позволяет родиться единству метачеловеческого и сверхчеловеческого.

С точки зрения *Пути Самоосвобождающейся Игры*, – это *Зритель – Актёр – Роль*. В других схемах, например буддийских, – это триединство *Обнажённой Пустоты, Творческой Силы и Активного Сочувствия*.

Говоря короче, «три в одном» и есть реализация *Инстинкта Игры*, который выражает собой стремление к разворачиванию так называемой *Тотальной Реальности*. По моему глубокому убеждению, именно нереализованность *Инстинкта Игры* ломает психику человека, сводит его с ума.

Как природа целостности зерна скрывается в потенциальности стать растением и принести плоды, так истинная суть человека покоится не в том, что он есть, а в том, чем он может быть. Таково рождение *Homo Virtus* или *Homo Universale*!

Возможно, кто-то отнесётся к этой идее как к избитой форме *Мистического Идеализма*. Но лично для меня, как и для огромной когорты людей во всём мире, что настойчиво демонстрируют новый взгляд на *Творческие Возможности* человека, это *Практический*, то есть *Работающий Идеализм*! Это то, что приносит конкретные, фактические, даже измеримые результаты! Но вместе с тем это, безусловно, – лишь *схема*, ограниченная *конструкция*, только один из бесконечного числа способов описать неопиcуемые возможности *Потенциала Ума*.

Природа Театра Реальности

Итак:

О ЧУДО! Известная нам Вселенная организована не механистическим, но ВИРТУАЛЬНЫМ ОБРАЗОМ.

Термин «виртуальность» уходит своими корнями далеко в глубину веков. Уже в XIII веке средневековый теолог-схоластик Дунс Скот (1266-1308) употреблял латинский термин *virtualiter*. Скот пытался при помощи этого термина связать в единой форме объективную реальность с бессистемным человеческим опытом.

Во второй половине XX века идея «виртуальности» возникает независимо друг от друга сразу в нескольких сферах науки и техники.

Существование ВИРТУАЛЬНЫМ ОБРАЗОМ означает то, что внутри атома материя не существует, но скорее *может существовать*; атомные явления не происходят, но скорее *могут происходить*! Сегодня окружающий нас мир можно смело назвать *Вселенной Возможности*!

Ещё пример! Когда в ускорителе элементарных частиц происходит столкновение электронов и позитронов, и они аннигилируют в пустоту, исчезают, энергия, которую они несли, остаётся. Она никуда исчезнуть не может. И естественным резонансным способом она оформляется в так называемый *z-бозон*, который мгновенно распадается. Как только возник, уже исчез! Причём со скоростью, которая неподвластна регистрации, измерению и вообще контролю учёных, по крайней мере на сегодняшний день.

В итоге мы получаем безумную с точки зрения традиционного мышления реальность, в которой кварк меняет свою «семью» или «вкус», протон становится нейтроном и испускает позитрон и нейтрино. Материя и антиматерия нейтрализуют друг друга, чтобы стать чистой энергией. Энергия движения одной частицы трансформируется в другую частицу и наоборот. Вследствие квантовой неопределённости энергии пространство вокруг нас наполнено невообразимо огромным числом частиц, имеющих мимолётное, призрачное существование.

Если же взглянуть на эту тему совсем упрощённо, то до *виртуальной реальности* мы стояли перед необходимостью выбирать одну из двух фундаментальных реальностей. Первая – это практический мир, населённый другими людьми, где ты должен есть и работать, чтобы выжить, и так далее. А вторая – внутренний мир твоего воображения, где ты сталкиваешься с его бесконечностью и разнообразием, но при этом ты совершенно один в своих снах и грёзах, в своём психоделическом путешествии.

Таким образом, находясь между реальным миром, который груб и материален, и внутренним миром, исполненным жизни и красоты, виртуальная реальность предлагает нам третий вариант. Это мир, который так же объективен, как физический мир, и при этом так же, как и он, принадлежит всем людям, но в то же время является не материей, а *потоком воображения* и относится к *Сфере Воображаемого* в гораздо большей степени, чем мир реальный. И что самое потрясающее в нём, так это возможность делать сны и грёзы реальными, объективными.

Итак:

«Виртуальное» происходит от латинского слова *virtus* – доблесть, возможность, сила. Это значит, что под термином *Виртуальная Реальность* понимается «*реальность в возможности*», в становлении. В противоположность реальности *актуальной*.

Сам термин «Виртуальная Реальность» предложен нашим современником Джароном Ланье – учёным в области визуализации данных и биометрических технологий, футурологом, композитором, философом, визуальным художником.

И если мы действительно услышим то, что сфокусировано в короткой ёмкой фразе: «ВНУТРИ АТОМА МАТЕРИЯ НЕ СУЩЕСТВУЕТ, НО СКОРЕЕ МОЖЕТ СУЩЕСТВОВАТЬ; АТОМНЫЕ ЯВЛЕНИЯ НЕ ПРОИСХОДЯТ, НО СКОРЕЕ МОГУТ ПРОИСХОДИТЬ», – мы действительно «опрокинем на свой мозг радугу».

Получается, *Мироздание* работает по тому же принципу, что и частицы, названные в физике *виртуальными*. Их особенность в том, что, с одной стороны, они есть, поскольку проявляются в процессе взаимодействия других частиц; но с другой – их нет даже потенциально

в других частицах. Они существуют только *актуально*, то есть исключительно здесь и теперь порождаются в процессе взаимодействия других частиц, выполняют свою функцию и исчезают, как будто их никогда и не было.

Таков мой или, лучше сказать, *наш* мир! В нём абсолютно все существующие виды материи – лишь кратковременные соединения различных форм единой энергии. Нет ничего постоянного! Ни одной твёрдой формы! Всё, что переживается, – не более чем электрические волны в одном случае и частицы – в другом. А, следовательно, и сама реальность может рассматриваться либо как нечто, состоящее из отдельных частиц (атомов), либо из колебаний (волн).

Это видно невооружённым глазом. Как писал современный автор Экхарт Толле в известнейшей книге «Сила Настоящего»: «Большая часть живых форм, населяющих Мировой океан, погибает уже через несколько минут после рождения. Человеческая форма тоже довольно быстро обращается в прах и исчезает, как будто её и не было. Трагично и жестоко? Да! Но только если вы наделяете каждую форму индивидуальностью, забывая о том, что её сознание – это божественная суть, проявляющая себя через форму. И одно существо пожирается другим несомненно с Божьей помощью».

Это означает, что жизнь, если посмотреть на неё рационально и без иллюзий, представляется не более чем абсурдной историей, которая рассказывается свихнувшимся математиком. И когда наука докапывается до сути вещей, она обнаруживает там лишь нескончаемый *безличностный танец черепаших волн и грифоновых частиц*. В какой-то момент частицы и волны сплетаются в гротескном, сложном, мозаичном *Танце*, при этом отдавая себе отчёт в *абсолютной абсурдности* себя самих.

Вот так формулируется ИГРОВОЙ ПОДХОД К МИРУ. Sub Specie Ludi – термин Йохана Хёйзинги, который приблизительно можно перевести как «Сквозь призму игры».

И это первое, что очень важно твёрдо уяснить в понимании фантастической природы *Театра Реальности*.

Второе. Мы не просто пассивно принимаем впечатления из внешнего мира, но активно создаём их! Это означает, что из огромного океана всевозможных сигналов наш мозг выхватывает только те, что соответствуют нашим ожиданиям. Потом мозг организует эти сигналы в так называемый *туннель реальности*, который соответствует нашим представлениям о мире, стягивает их в *образ мышления* и в итоге уплотняет в то, что мы определяем как *реальность*. Друг и соратник Тимоти Лири, развивший его учение о нейробиологической эволюции, Роберт Антон Уилсон (1932-2007) ввёл для этого процесса термин ИМПРИНТИРОВАНИЕ.

Импринтированием называют набор более или менее жёстко заданных программ, которые мозг создаёт в определённые запрограммированные периоды своего развития. При этом происходит фиксация на соответствующих моделях поведения.

Самый простой пример: вылупившийся в инкубаторе цыплёнок отождествляет первый увиденный им движущийся объект с матерью. Установленный таким образом *импринт* действует автоматически как генетическая программа. До появления первого *импринта* сознание младенца является бесформенным и пустым словно мир в начале сотворения. Как только образуется первый *импринт*, из плодородной *Пустоты* начинает появляться некоторая структура. И увы, растущий ум становится пленником этой структуры. Каждый успешный *импринт* усложняет программное обеспечение мозга, определяя наше восприятие реальности.

В квантовой теории этот закон формулируется по-разному, но чаще всего физики выражают его так: «НЕВОЗМОЖНО ИСКЛЮЧИТЬ НАБЛЮДАТЕЛЯ ИЗ ОПИСАНИЯ НАБЛЮДАЕМОГО». Копенгагенская интерпретация квантовой механики утверждает даже, что в отсутствие наблюдателя реальности вообще не существует.

И, наконец, ещё один взгляд: «НАБЛЮДАТЕЛЬ СОЗДАЕТ НАБЛЮДАЕМУЮ ВСЕЛЕННУЮ». То есть такие отличительные признаки, как, например, «чистое» и «грязное», создаются *Умом* в процессе оценки. Если *Ум* считает что-то грязным, мы называем это гряз-

ным. Если *Ум* считает что-то чистым, у нас складывается представление о чистоте. Следовательно, наш *Ум* создаёт всё. *Ум – Творец*. Вся Вселенная – не что иное, как *Ум*!

Всё это означает, что сегодняшняя теоретическая физика уже способна доказать, что в *Пустом Пространстве* существуют некие *точки бифуркации*, воздействие на которые *полем сознания* приводит к возникновению не только элементарных частиц, но и *более сложных физических объектов*.

Говоря проще, это те самые точки в *Пространстве*, в которых удивительным образом мысль соединяется с материей. В них, выражаясь словами Тибетской «Книги мёртвых» (Бардо Тхёдёл): «**МЫСЛЬ И ВЕЩЬ РАВНЫ ПО ПЛОТНОСТИ**». Это своеобразная акупунктура *Пространства*, сверхчувствительные точки его *Потенции*. В них сфокусировано не то что есть, но то, что *может быть*. Работая с этой клавиатурой, как бы дерзко это не звучало, можно позволить себе *играть музыку реальности*, то есть формировать задуманное!

Получается, человек сам посредством своих *Творческих Усилий* сводит сигналы из окружающего мира к собственным категориям и воспринимает лишь то, что прямо отвечает на вопросы, которые лично он способен задать. В итоге мозг человека находит форму даже там, где её нет вовсе! Короче говоря, мы видим то, во что верим.

Так возникает важный онтологический вопрос: а не начинается ли существование определённых форм с того, что мы их постулируем? Далее возможно только лирическое отступление из дневников уже упоминавшегося знаменитого физика Вернера Гейзенберга: «Одурев от опытов, я часто выходил в сад прогуляться и в который раз задавал себе один-единственный вопрос: неужели природа, какой она предстаёт нам в наших атомных экспериментах, действительно настолько абсурдна?»

«Наше *воспринимающее «я»* не может быть найдено нигде в картине мира потому, что оно само и есть картина мира». Эти слова принадлежат великому физiku Эрвину Шрёдингеру (1887-1961).

А вот отрывок из древнеиндийского текста традиции Кашмирского шиваизма под названием Аннутагаштика, принадлежащим перу Абхинавагупты (950-1020): «Это не *природное бытие* вызывает к жизни различные проявления. Они появляются, будучи *созданными* вами. Вопреки нереальности они *становятся реальными* благодаря моментальной спутанности восприятия. Великолепие этой Вселенной порождено вашей волей. Она не имеет другого происхождения. Поэтому ваше великолепие *сияет* во всех мирах. Несмотря на единственность, вы имеете всё множество форм».

Подведём черту! *Театр Реальности* – это беспредельно сложная оркестровка *взаимоотражающих Игр макро- и микромиров*.

Один – зеркально отражённая модель другого, и наоборот. А в итоге оба – одно неделимое *Целое*! И это фантастическое, на первый взгляд допущение помогает понять не только то, почему наши фантазии, желания и страхи оказывают такое мощное влияние на реальные события, но и то, как материализуется созданный мозгом образ.

Если перевести вышесказанное на язык *Алхимии Игры*, то получится следующее: если *Энергия Смотрящего Пространства (Зритель)* осознана и «осёдлана» нами, то мы будем способны оказывать влияние на обстоятельства внешнего мира; если же она неосознанна и находится в состоянии бесконтрольности, обстоятельства внешнего мира будут оказывать влияние на нас и, как следствие, *формировать* нас.

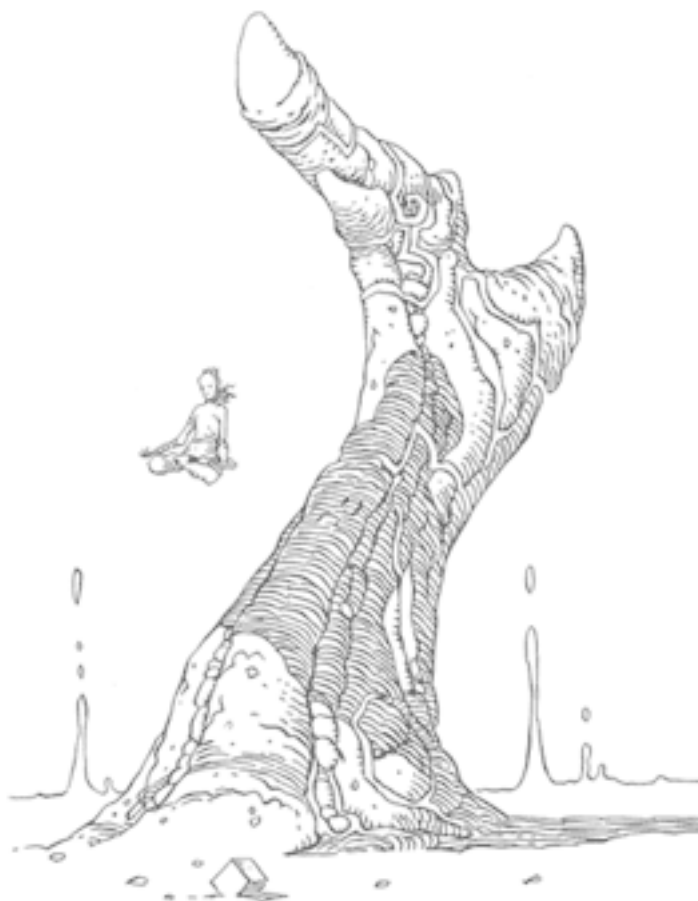
Говоря проще: или мы *Танцуем* мир, или мир *Танцует* нас!

Вывод.

Изучив «клавиатуру» своего МИКРОТЕАТРА, мы можем оказывать мощное *обратное воздействие* на ткань МАКРОТЕАТРА, внося изменения с помощью персонального *Творческого Усилия*.

Тем более что, говоря в терминах учения Лурианской Каббалы: «От самого человека зависит совершенствование высших миров и самого Бога». И это означает, что «легче расширить понимание человека, чем снова и снова изобретать Всевышнего».

Согласен, для мозга, воспитанного в суровых традициях диалектического материализма, всё это может звучать довольно ошеломительно! Но предположим, что пока это – просто очередная парадоксальная гипотеза.



III

*Я больше уже не человек, я ищу другой образ.
Даг Райт, книга «Перо маркиза де Сада»*



Игра как Она Есть

Согласен! Вопрос поставлен крайне амбициозно!

И вне всяких сомнений, прежде чем двигаться дальше, есть смысл уделить внимание теме исторического контекста подобных исследований. Понятно, что *Феномен Игры* крайне многолик, и в данной главе я кратко коснусь только наиболее ярких его проявлений.

Итак:

Считается, что начало последовательным философским исследованиям *Феномена Игры* положили Иммануил Кант (1724-1804) и упоминавшийся уже Фридрих Шиллер. Оба указали на сходство между *Игрой* и *Художественной Деятельностью*, сойдясь на том, что и в том, и в другом случае «проявляется человеческая *Свобода*», Методологической основой для ряда теорий *Игровой Деятельности* становится на рубеже XIX–XX веков биогенетический закон, открытый славным продолжателем дела Чарлза Дарвина (1809-1882) немецким естествоиспытателем и философом Эрнстом Генрихом Геккелем (1834-1919). Согласно этому закону, история развития индивидуального организма в сжатом виде повторяет основные черты и особенности развития тех форм, от которых он произошёл.

Итог по всем работам XIX века подводит немецкий психолог и философ Карл Гроос (1861-1946) – автор таких книг как «Игра» и «Игры людей». Он утверждает, что непосредственным побуждением к *Игре* является регулярно образующийся в человеке избыток сил и что *Игра* – первая «скрепа» общества, «цепь, сплетённая из цветов».

Далее особый вклад в теорию *Игры* вносит голландский биолог и психолог Фредерик Якоб Йоханнес Бейтендейк (1887-1974). От *Игры* с предметом и образом он ищет пути в сферу духа, в область воображения и *Творчества*: «Сфера *Игры* – это сфера возможностей, фантазии, гностически-нейтрального».

Можно также сказать, что *метафизика Игры* XX века вышла из *Игровой* терминологии таких авторов, как французский этнограф и социолог, один из главных представителей структурализма Клод Леви-Стросс (1908-2009) и французский же психоаналитик, психиатр и философ-постструктуралист Жак Лакан (1901-1981).

Немецкий мыслитель Ганс-Георг Гадамер (1900-2002) в его фундаментальном труде «Истина и метод» вводит понятие *Игра* в аппарат герменевтики – теории понимания и истолкования текстов, произведений искусства, исторических событий и так далее.

Великий Альберт Эйнштейн признаёт, что «для объяснения событий во Вселенной наука не сможет предложить ничего лучшего, чем *Теория Игр*».

Нельзя также вновь не упомянуть и Германа Гессе с его возвышенной «Игрой в бисер», которого, правда, более чем на целое столетие опередил немецкий писатель и публицист-сатирик Иоганн Пауль Фридрих Рихтер, известный под псевдонимом Жан-Поль (1763-1825), создавший удивительный художественный космос, построенный по законам *Игры*. *Играя* метафорами, философемами и целыми традициями, он включил всё сущее в универсальную трагикомедию смыслов, полную бесконечных отражений, подобий и образов.

Вслед за Гессе немецкий философ-феноменолог Ойген Финк (1905-1975) ставит понятие *Игра* на один уровень с такими феноменами человеческого бытия, как Смерть, Труд, Любовь, и так далее.

«Языком трансценденции» называет *Игру* известнейший немецкий философ Мартин Хайдеггер (1889-1976): «Мы должны понимать бытие как субстанцию, исходя из сущности *Игры*. И притом такой *Игры*, в которой мы являемся смертными. Смерть есть неупоминаемый масштаб неизмеримого, то есть *Наивысшей Игры*, в которую человек когда-либо впадал, на которой он присутствовал».

Русский поэт Максимилиан Волошин (1877-1932) в своём крайне дерзком и бесстрашном стиле выводит *Игру* за пределы морали, и заявляет, что она «до добра и зла».

Философ-экзистенциалист Карл Ясперс (1883-1969) определяет «состояние *Мира как Игры*».

Основоположник философского направления, известного как феноменология, Эдмунд Гуссерль (1859-1938) бесстрашно опускается в недра этого феномена, ставя вопрос об *Игре Сознания*, о том, как в смыслообразующем потоке ума строится картина мира.

Метод языковых *Игр*, в которых через «проигрывание» языка можно выявить его скрытые аспекты и возможности, предлагает ярчайший представитель «аналитической философии» Людвиг Витгенштейн (1889-1951).

Французский семиотик Ролан Барт (1915-1980) сравнивает «текст», понимаемый им как «*Пространство*, в котором идёт образование значений, а, следовательно, множественности смыслов» со *Сценическим Пространством*, наполненным драматической *Игрой*.

Испанец Хосе Ортега-и-Гассет (1883-1955) пытается решить проблему выживания человека в условиях *Игр массовой культуры*.

Наиболее знаменитым исследователем и теоретиком *Игры* заслуженно считается нидерландский философ, историк и культуролог Йохан Хейзинга. В своём основном и уже ставшим классическим труде «*Homo Ludens*» («Человек Играющий») учёный наглядно демонстрирует, что абсолютно все сферы человеческой культуры – искусство, философия, наука, политика, юриспруденция, военное дело и так далее. – находят свои корни в *Игре* и *Играются* с самого начала: «Одна старая мысль гласит, что, если проанализировать человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, она покажется не более чем *Игрой*».

Подобно Хёйзинге, Ортега-и-Гассет считает, что *Игра* стоит у истоков культуры, и, подобно Герману Гессе, довольно наивно видит единственный путь защиты культуры от тотальной дегуманизации в сохранении её ценностей «аристократами духа» – интеллектуальной и творческой элитой.

Эту мысль развивает также бельгийский драматург Мишель де Гельдерод (1898-1962). Для него *Игра* – «единственный шанс, единственная реальная сила, способная вернуть реальности её ценность и целостность».

Вслед за этими персонажами особенно пристально всматривался в *Игру* немецкий философ российского происхождения, основоположник критической, или новой, онтологии Николай Гартман (1882-1950). Говоря «Одно в другом *Играет*», он приводит в пример поэзию, называя её «полуконкретностью». В поэзии события реальны, ибо они описываются, но их нет, так как они выдуманы: «Они – плод *Игры* и через *Игру* осуществляются». Так, *Игра* по Гартману есть способ бытия. «*Играющее* значит являющееся».

Крайне интересной мне видится также книга Михаила Бахтина «Эстетика Словесного Творчества», в которой автор вскрывает коренное отличие искусства от *Игры*, утверждая, что в *Игре* принципиально отсутствуют *Зрители* и *Авторы*: «*Игра* в них не нуждается, она будет *Игрой* и без них».

В 60-е годы XX века на сцену выходит весёлый пророк *Игры* Тимоти Фрэнсис Лири – тщеславный, беспечный, высокомерный шут-провокатор, одержимый манией саморазрушения признанный лидер альтернативной культуры. «Жизнь – это великий и смешной *Танец*, и нам всем здорово повезло, что мы здесь. Все занятия человека – это не что иное, как развлекательное кино. Единственно возможная позиция здесь – радоваться и удивляться. Всё в этом мире не так серьёзно, не так важно как может казаться. Мы все участвуем в гигантском *Шоу*, и я искренне желаю всем вам принять в нём участие».

Близкий друг Тимоти Лири Джон Бересфорд поддерживает его: «Теперь всё превращается в *Игру*, и тигры ведут себя по тем же правилам, что и остальные *Игроки*, раскрываясь в свете и цвете под восхитительную мелодию свободной *Игры Сознания*».

Ещё один друг Великого Провокатора Хьюстон Смит (1919-2016) в интервью «Тимоти Лири и психоделическое движение» заметил: «В действительности только те, кто видит культуру как *Игру*, могут принять эволюционную точку зрения, могут оценить и сохранить то великое, что призваны сделать человеческие существа. Воспринимать всё как серьёзную, покоящуюся на твёрдых основаниях реальность, – значит не понимать самого главного, с холодным безразличием игнорировать величие *Игр*, которым мы должны обучиться».

Среди приверженцев *Феномена Игры* XX века обязательно нужно отметить Роберта де Роппа (1913-1987), который, в отличие от вышеотмеченных довольно сложных и крайне запутанных исследований, предлагает следующую очень простую схему. Он разделяет человеческие *Игры* на «Материальные Игры» и «Мета-Игры». Всё разнообразие первого типа вращается вокруг удовлетворения себя материальными благами: деньгами и тем, что на них можно купить – властью, общественным положением, сексом и так далее. Второй тип уводит за пределы этого мира, апеллируя к истине, красоте, знанию и тому подобному. На вершине *Мета-Игр* де Ропп размещает некую *Великую Игру* – поиск *Пробуждения* или *Освобождения*. Эта *Игра*, с его точки зрения, сводится к тщательно продуманным механизмам проработки внутреннего мира, то есть своего собственного сознания, своих собственных мыслей и психоэмоциональных состояний. Конечная цель – глубокое проникновение в природу внутренних *Игр*, познание своего *Творческого Потенциала*, способного на чудесную трансформацию и процесс *Освобождения*. Но «нужна какая-то очень большая внутренняя сила, чтобы прожить эту *Игру* полностью».

В этом контексте интересной также покажется книга одного из основоположников трансперсональной психологии Станислава Грофа «Космическая игра», в которой можно найти

очень много общего с восточной философией, обогнавшей неторопливый Запад на несколько тысячелетий, например, с видением великого китайца Чжуан-Цзы, у которого «весь мир – кладезь чудесных *Игр*, бездонных неопределённостей и превращений».

Невозможно не упомянуть прекрасный текст современного русскоязычного Мастера практической Адвайты и Лайя-Йоги в традиции авадхутов-махасиддхов Сатгуру Свами Вишну Дэва «Драгоценное Ожерелье Наставлений о Пути Божественной Игры» (Дивья Ли́ла Йога Упадеша Ратна Малика), в которой раскрывается феномен так называемой «Божественной Игры Лилы» как спонтанное беспричинное проявление *Абсолютным Умом* своих энергий без ограничений, накладываемых смыслом, логикой, законами кармы. Без мотивации и стремления к результатам.

В индийском шиваизме *Божественная Игра* обозначается термином «Айшварья». Аналогом этого термина является также «Виласа» – подлинная природа *Абсолютного Ума*. *Абсолютный Ум* в своём проявленном состоянии развёртывает свои энергии, то есть манифестируется. Эта манифестация беспричинна, спонтанна, необусловлена. Другими словами: «безумна» с точки зрения человеческой рациональности. Но именно она лежит в основе любой рациональной манифестации как её сердечная сущность. Если же мы смотрим на проявление активности глазами недвойственности, она предстаёт как немотивированная беспричинная *Игра Энергий Абсолюта – Ли́ла* или Виласа. Иногда термин «Виласа» переводят и как «роскошно-праздное времяпрепровождение», как «полную озорства, энергичную, свободную и непринуждённую *эротическую игру*, что присуща любовной паре в самый разгар её взаимоотношений, полных соблазна и восторга».

Или ещё в «Кодексе Мастера» того же Сатгуру Свами Вишну Дэва: «Мастер, будучи единым с *Беспредельным Духом*, живёт в измерении *Игры*. *Игра* есть Путь, Смысл и Цель. Вне *Игры* есть только Ничто. *Мастер Играет* потому, что после того, как он стал Мастером, ничто для него не имеет смысла. Поскольку ничто не важно, но *Игра* продолжается, любая мелочь или событие для *Мастера* равно важны. О, какая это тайна – любить, искать, смеяться и плакать, зная, что всё, включая тебя самого, есть ничто!»

Духовный Учитель, и писатель Георгий Гурджиев (1866-1949) в своих многотомных наставлениях утверждает, что «цель любого духовного учения – сделать человека *Актёром* с большой буквы, то есть сделать его *Играющим* на самом себе».

Ученик Гурджиева легендарный современный английский режиссёр Питер Брук, в своей прекрасной книге «Пустое пространство» определяет *Игру* как «развёрнутое в открытом мировом *Пространстве* действие, в котором жизнь и личная трагедия человека предстают во всей своей полноте. Всё возможно, если у нас «под рукой» *Пустое Пространство*».

В контексте рассматриваемой темы несомненно интересными покажутся тексты грандиозного японца Дзэами Мотокиё (XV век) «Предание о цветке стиля», китайцев Хуан Фань-чо (XVIII век) «Зеркало просветлённого духа» и Пань Чжихэна (1563-1622) «Пение Феникса».

Вспоминая также примеры из буддийской, индуистской, суфийской, египетской и многих других культурных традиций, можно сказать, что в них термин *Игра* употребляется прежде всего тогда, когда духовная практика становится лёгкой и не требующей усилий. Образ *Игры* поэтически передаёт в этих культурах медитативная самоуглублённость *Актёра или Танцора, отождествлённого* с качествами божества.

Сегодня *Феномен Игры* активно исследуется очень многими авторами, в том числе психотерапевтической ориентации. Знаменитый создатель транзакционного и сценарного анализа Эрик Берн (1910-1970) в таких книгах, как «Игры, в Которые Играют Люди» и «Люди, Которые Играют в Игры», взяв за основу одну из идей Тимоти Лири, особым образом использует термин «Игра», обозначая им так называемые *автоматические жизненные стратегии*. По мнению Берна, у ребёнка, с которым, к примеру, жестоко обращались в семье, автоматически вырабатывается жизненная стратегия выступать в так называемой *роли Жертвы*. В этом случае его

отцу достаётся роль *Насильника*, а матери – роль *Спасительницы*. Став взрослым, такой ребёнок выйдет в мир, считая себя «вечной жертвой». И эта узкая, столь увлечённо разыгрываемая в семье *Игра* превратится для него в единственный способ получать заботу и любовь через мучительный поиск актёров, желающих сыграть в пьесе его жизни, ролях Спасительницы и Преследователя.

Американка Жан Ледлофф (1926-2011) в своей книге «Принцип преемственности» уже напрямую касается так называемого *Актёрского диагноза* – потребности человека находиться на сцене перед большой аудиторией почитателей, чтобы доказать, что он действительно – *центр внимания*, хотя на самом деле его гложет необоримое сомнение в этом. Болезненное позёрство и нарциссизм – ещё более отчаянные претензии на внимание, которое безрезультатно стремился получить в своё время ребёнок от матери». Ледлофф также указывает на то, что можно проследить прямую связь между поведением матери и формированием будущего «актёра».

В этом же направлении размышляет современный французский исследователь Пьер Бюгар в книге «Актёр и его двойник». Он опирает мотивы артистического творчества на нарциссизм, эрос и агрессию. По наблюдениям ученого, большинство артистов происходит из скромных и чаще всего неблагополучных семей. Это наводит на мысль, что сценическая деятельность избавляет натуры определённого склада от неврозов, позволяя им сублимировать энергию либидо в страсть к самоутверждению, компенсируя недостаток внимания со стороны родителей в детстве. Об этом же свидетельствует и театральный педагог Йоти Лэйн в книге «Психология актёра».

Современный австрийский психотерапевт Джозеф Дилбек также говорит о том, что всю эту бешено-невротичную *Игру* под названием *Театр* можно определить как вынужденную «самотерапию» *детской травмы*, уходящую корнями в отношения с матерью – в мучительную потребность ребёнка стремиться в центр внимания *Матери-Вселенной* и в катастрофический недостаток этого внимания, что впоследствии формирует человека, постоянно стремящегося в эпицентр одобрения *Матери-Вселенной*, постоянно борющегося за её вознаграждение, то есть за аплодисменты.

Всё большее количество исследователей в исключительно прямолинейной манере утверждают даже, что актёрство – это болезнь! А изящная формула «В ХХI век мы вошли под знаком поколения актёров» находит всё больше и больше подтверждений. Это, по сути, поколение детей, которых вырастили обеспокоенные современными скоростями вечно занятые и куда-либо спешащие матери. Детей, страдающих так называемым комплексом Протея, то есть страстью к *лицедейству*, жадной *превращений* то в одного, то в другого персонажа. Это поколение детей, которые невероятно страдали от недостатка материнского внимания, и чем сильнее был этот дефицит, тем сильнее страсть так называемого *Человека-Актёра* восполнить его за счёт *Сцены Театра* или *Сцены Жизни*.

В более общих чертах описывает современную ситуацию автор книги «Теория и театр» Андрей Павленко. Он утверждает, что к началу ХХI века «современное *рас-творение Представления* обнаруживает себя в специфической форме – *Представления в каждом*. Разъединение мира достигло такой глубины, что теперь нет необходимости «упаковывать» это разъединение в «эстетически привлекательные формы». Теперь «каждый обязан представлять». Каждому позволено достигать успеха только в той мере, в какой он следует требованию осуществления *Представления в каждом*.

Автор документального фильма «Игра Господа» Джейк Хорсли выпускает блистательную книгу «Воин матрицы», в которой вслед за Сатаной Мильтона из «Потерянного Рая» утверждает, что «Ум сам по себе и внутри себя может Ад сделать Раем и Адом – Рай».

Игорь Калинаускас в книге «Игры, в которые играет Я» вторит ему: «Только вы можете стать гениальным режиссёром и главным действующим лицом этой великолепной *Игры*, и только вам дано выиграть себя, свою жизнь, свой мир».

На сегодняшний день в мире вращаются сотни изящно инкрустированных систем, иллюстрирующих принципы, например, финансовых *Игр*. Они повествуют о людях, подогреваемых спортивным азартом виртуозно Играть на сцене *Театра Денег* в *Игры Денег, Делающих Деньги*. Эти люди любят *Игру Денег* больше, чем любую другую *Игру*. Они уже знают, что деньги – не вещь, но просто идея, созданная и *Играющая* в их голове.

Мы можем наблюдать также, какой огромный наплыв *Игровых* концепций имеет место быть сейчас в педагогике. Спортивные, научные *Игровые Модели* и так далее.

Всё это указывает на естественное рождение некой новой парадигмы, прихода так называемой ЭПОХИ, ЭРЫ или КУЛЬТУРЫ ИГРЫ! И мир сегодня представляется как невероятных размеров виртуальный пазл, составленный из очагов-стёклышек *Игровых Моделей*, как сознательно, так и бессознательно создаваемых человеком для развития, наслаждения и всяческой самореализации. И любые человеческие проявления: как высокие, так и низкие; любые его устремления: как вверх, так и вниз; все религиозные, социальные, политические, творческие, научные и другие модели – всё это различные формы *Игровых Конструкций*, с помощью которых современный человек обретает ту или иную технологическую вооружённость в достижении своих крайне изощрённых целей.

Итак, в контексте этой новой парадигмы сегодня такие слова как ТЕАТР, АКТЁР, ИГРА, ИГРОВАЯ ПОТЕНЦИЯ, РОЛЬ начинают использоваться всё чаще и чаще в самых разнообразных контекстах и смыслах. «Артистические Игры», «Технологии Перевоплощения», «Человек Играющий», «Театр Сна», «Игровая Терапия», «Магический Театр», «Игра Ума», «Театр Внутренних Путешествий», «Искусство быть как Собой, так и Другим», «Театр Виртуальных Приключений» и тому подобное. Всё это указывает на естественный запрос в информационной оснащённости, позволяющей современному человеку обнаружить себя на равных с *Игровым Многообразием* современного мира!

И ещё раз:

Всё это указывает на рождение некой новой парадигмы! Прихода так называемой ЭПОХИ ИГРЫ!

Таковым мне видится краткий обзор основных на сегодняшний день взглядов на *Феномен Игры*, доступных моему пониманию и пытливости.

Захват Территории Творчества

«Однажды утром я проснулся и понял, что наука идёт не туда» – так начинается одна из самых нашумевших книг живого классика *нечёткой логики* (fuzzy logic) Барта Коско под названием «Нечёткое мышление». Её основная идея в том, что вот уже почти два с половиной тысячелетия назад человечество сделало роковую ошибку, заложив в фундамент науки *двоичную логику* Аристотеля (IV век до нашей эры), оперирующую точными и чёткими понятиями типа «истина или ложь», «да или нет», «ноль или единица». И с тех пор классическая «чёрно-белая» бинарная логика, ослеплённая шорами *закона исключённого третьего*, всё более отдаляется от реального многоцветного мира, где изначально нет и не может быть ничего застывшего, а всё самое интересное происходит в туманной области между «да» и «нет». *Нечёткая же логика* имеет дело со значениями, лежащими в некотором непрерывном или дискретном диапазоне. Функция принадлежности элементов к заданному множеству также представляет собой не жёсткий порог «принадлежит – не принадлежит», а плавную сигмоиду, проходящую все значения от нуля до единицы.

Со мной тоже был подобный случай. Однажды утром я проснулся и понял, что жизнь моя идёт не туда. Что я не являюсь хозяином той «зачарованной» *Игры*, в которую *Играю*. И именно это открытие является фундаментом всего развёрнутого в этой книге *Шоу*.

Его суть в следующем:
Интенсивность Творческого процесса невозможно защитить из позиции
«да» или «нет», «я» или «ты»!

Если творческая личность не защищена внутренним переживанием «единства», никакая внешняя двойственная структура не защитит его, и внешний мир «утанцует» этого танцора, несмотря ни на что!

Но!

Если творческая личность сумеет выработать *защитный механизм «единства»* – никакие внешние обстоятельства не смогут поколебать устойчивости её *Творческого Поиска* и самовыражения. В таком случае эта личность составит мощную уверенную в себе пару *Танцующей Вселенной!*

Что я подразумеваю под *защитными механизмами*? Я имею в виду «центр тяжести», или, говоря словами американского биофизика, нейрофизиолога, психобиолога Джона Лилли, «Центр циклона», в бушующем окружении которого *Человек Играющий* всегда чувствует себя дома.

Апеллируя, кроме того, к системе великого Константина Станиславского (1863-1938), центральной фигурой которой является *Самосозидающая Потенция «Актёра-Творца»*...

Обращаясь также к *Психосинтезу* Роберто Ассаджоли (1888-1974)...

И наконец, подразумевая *самоактуализированного человека* Абрахама Маслоу...

Я имею в виду устойчивость и непоколебимость веры в свои силы. Тотальное бесстрашие и чувство самодостаточности. Уверенность в том, что у человека есть так называемая *сердцевина бытия*. Что, осознавая свои *Творческие Возможности*, он может самостоятельно писать *сценарий своей жизни* и, более того, блистательно реализовывать его в *Виртуальном Пространстве Театра Реальности*.

Одним словом, кем бы человек ни был, что бы он ни делал, где бы он ни жил, в силу *виртуальности* он должен чувствовать себя в *Центре Мира*. Человек может жить своей жизнью и умереть своей смертью только там, где жизнь его *виртуальна*, то есть там, где всё *центрировано* на нём; там, где он может сам строить свою жизнь, – это и будет его родиной. Там же, где он находится на чьём-то обеспечении, – там его тюрьма, даже если эта клетка – золотая!

Вспыхнув осознанием этого и оглянувшись на положение себя – *Человека Играющего* в современном мире, что мы увидим? Мы увидим «замкнутую в кольцо беговую дорожку», на дистанции которой все наши счастливые ожидания превращаются в свою противоположность, в пародию и разочарование, в сгусток душевных травм и нерешённых проблем, которые мы стремимся «заесть» шоколадом, «залить» алкоголем или «обкурить».

Мы увидим, что на этой растянутой на века мелкой ярмарке тщеславия бесконечно дублируется одна и та же схема, в обстоятельствах которой наше искреннее устремление к *Любви* и *Творчеству* попадает в ловушку узких и тотально безвыходных состояний: обиды, гнева, ревности, вождения, страха и им подобных.

Этот бесконтрольный процесс можно определить как ТЕХНОЛОГИЮ КРИЗИСА, и приводит он только к одному – к последовательному выхолащиванию смысла Любви и вообще какой бы то ни было Творческой Активности, к бездействию и депрессии, и, как следствие, – к *творческой импотенции*.

Общеизвестно, что люди творческого склада склонны к психофизиологическому истощению в ходе собственной *Творческой Активности*, так как мотивация к *Творчеству* работает по принципу положительной обратной связи, а рациональный контроль эмоционального состояния при *Творческом Процессе* ослаблен. Следовательно, единственный ограничитель *Творчества* – это истощение психофизиологических ресурсов, ресурсов *Бессознательного*, что неиз-

бежно приводит к крайним эмоциональным состояниям. Именно поэтому многие психологи утверждают, что *Талант*, креативность – это не только большой дар, но и большое несчастье.

Здесь хочу сразу же уточнить: СОСТОЯНИЕ ДЕПРЕССИИ – ЭТО НЕВЕДЕНИЕ!
Знание о том, что невозможно достичь *Любви*,

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.