

новейшие артистические технологии

посвящения

Прежде всего, я хочу поднести эту книгу моим драгоценным учителям: маме, подарившей мне детство, наполненное мощными артистическими впечатлениями; моему первому учителю, режиссеру театра «Ильмаринне» Юрию Михалеву, благословившему мои первые сценические опыты; профессору Зиновию Яковлевичу Корогодскому, Богу, «поставившему мне руку» и «настроившему ухо»; моим многочисленным буддийским учителям Алмазного Пути, и, прежде всего ламе Оле Нидалу и его жене Ханне, внедрившим в меня знание о «пустоте» всего явленного, и привившим вкус к бесстрашию, а так же, моему драгоценнейшему другу и учителю Тринле Гьямцо, проведенному по острою «Безумной мудрости»; моей, горячо любимой первой жене Юлии и дочери Анастасии, расставание с которыми подвергло меня необходимой закалке; и более всего, моей вдохновительнице, великолепной актрисе-музе, моему воздуху, жене Веронике Демчог. Я приношу, так же, свои благодарности и выражение глубокого почтения всем, кто проявил свою активность, любовь и участие в игре моей жизни, и прежде всего, склоняюсь к ногам моего ангела хранителя, потрясающей силы женщины, Ольги Пшенициной. В том, что эта книга имеет сейчас возможность смотреть на вас и любоваться вами, ее заслуга. Благодарю, так же, Федора Степанова за великолепную подборку иллюстраций, Генадия Бойко за запись диска с электронной версией книги и циклом актерских медитаций, Андрея Хрустицкого за чудесный логотип и рисунки по моим наброскам, Константина Кравчука, первого, кто обратил внимание на эту книгу, и рискнул напечатать ее, а так же, Владимира Майкова, главного редактора серии «Тексты трансперсональной психологии», президента Ассоциации трансперсональной психологии и психотерапии, бесстрашным, открытым жестом поддержавшего мои начинания.

предостережения

Важно отметить, что эта книга не имеет отношения к «чистоте передачи» конкретных духовных традиций. Скорее, она суммирует опыт художественного обобщения, опыт безответственной игры с информацией, почерпнутой при многолетней работе с методами которые они предлагают. Поэтому, ко всем иллюстрациям и цитатам есть смысл относиться как поэтической вольности автора, и воспринимать их скорее как аналогии и примеры. Если же кого-то интересует та, или иная духовная традиция непосредственно, то лучше обратиться к прямым источникам информации.

Вадим Демчог

САМООСВОБОЖДАЮЩАЯСЯ ИГРА, или Алхимия Артистического Мастерства

*Способность актера очаровывать зрителей
возникает лишь тогда, когда последние не знают,
как это делается. Держите свои методы в тайне.* [1]
Дзэами Мотокиё [2]

Эта крайне спорная и противоречивая книга представляет собой предельно сжатый экскурс в несколько тем моей индивидуальной, как я ее называю, «*мифо-технологии*» игры. Излагая здесь опыт персональной самоорганизации в профессии, проще говоря, свою «кухню», я никому не хочу навязывать этот способ видения, так как это мое, и только мое восприятие артистических возможностей *Ума*[3]. А как известно, то, что может быть важным и полезным для меня, для других может оказаться совершенно неважным и абсолютно бесполезным.

Один из самых пытливых мастеров своего времени, Михаил Чехов, в 38 лет, пытаясь свести свою, мягко скажем, «непростую» кухню к некоему целому, писал следующее: «...в моем сознании начала складываться такая сложная философская система, что нечего и думать о применении ее к театральному искусству. Сам я, пожалуй, и смог бы использовать ее при постановке или игре на сцене, но как передать ее другим? Актеры, в особенности хорошие, боятся всяких рассуждений, систем и методов, которыми теоретики театра готовы задушить их. Я сам боюсь их до отчаяния, и вот я сам сочинил систему, которую без естествознания и астрономии, пожалуй, и не поймешь!»[4]

Исходя из этой оговорки, и следуя словам одного из общепризнанных мастеров игры Джорджо Стрелера: «Истинность или фальшивость какой-то театральной системы выявляется только на примере каждодневной сценической работы»[5], а так же, следуя за тенью великого Эйнштейна, который утверждал что «...для объяснения событий во *Вселенной* человечество не сможет изобрести ничего нового, кроме как *теорию игр*»[6], и наконец, просто в целях экономии времени, я «смонтировал» книгу в *рекламном стиле*, как методологическое пособие, по принципу «голограммы». Это означает, что «главки» текста являются серией динамических кадров, т.н. «пазлов», просматривая которые можно быстро сориентироваться – для вас эта информация или нет.

Таким образом, нет смысла брать этот чрезвычайно «избыточный» текст последовательным штурмом, главу за главой... Это, скорее, справочник, или лучше - «словарь» моих многолетних дневниковых записей, собранных по настоятельной просьбе моих друзей в одну книгу, и гораздо эффективнее исследовать их методом т.н. «прыжков по диагонали», с выхватыванием наиболее привлекательных заголовков.

Итак, выбирайте то, что интригует более всего, и входите через двери, которые распахиваются сами. В любом случае, если этот стиль мышления вам близок, входя через что-то одно, вы войдете в целое. Если же что-то из предложенного покажется не совсем сумасшедшим и, возможно, пригодным для использования, берите, наслаждайтесь и будьте счастливы. Если же напротив, вы не найдете здесь ничего что было бы полезно лично для вас, отбросьте книгу в сторону и наслаждайтесь поиском чего-либо еще, творите своё, и будьте счастливы с этим.

ДЕМЧОГ
26.11.2001

часть первая

*Все должно быть настолько простым,
насколько это возможно.
Но ничуть не проще.*

А. Эйнштейн

ВСТУПЛЕНИЕ

Мир настолько широк и богат, что мы вынуждены упрощать его, чтобы осмыслить. Составление географических карт - хороший пример. 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, которые мы имеем 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 мной примеры техник и методов, спонтанно открываемых другими мастерами, с целью *защиты* своего призвания и, как следствие, достижения надежных, и возможно, даже выдающихся результатов.

С другой стороны, эта работа, как мне думается, является предельным испытанием потенциала «*игры как таковой*» - игры, говоря словами Йохана Хейзинги, как «...первичной категории, которая не связана ни с какой ступенью культуры, ни с какой формой мирозерцания. (...) Каждое мыслящее существо может представить игру, даже если в языке нет такого понятия; можно отрицать все абстракции: право, красоту, бога, все серьезное можно отрицать, но только не игру»[7]. Еще раз: **ВСЕ СЕРЬЕЗНОЕ МОЖНО ОТРИЦАТЬ, НО ТОЛЬКО НЕ ИГРУ!** И это действительно очень точное определение - эта книга является *испытанием!* Ни больше, ни меньше! Испытанием «*игры как таковой*», которая, следуя Платону: «...более всего отвечает месту и роли человека...»[8]. А так же прислушиваясь к словам великого фон Гёте, утверждавшего, что человек является в полном смысле человеком, только тогда когда *ИГРАЕТ*[9]; и, наконец, господина Шиллера: «...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 зовется принуждением...»[10], можно прийти к выводу, что, в *ИГРЕ* происходит своеобразное снятие реального и переключение в план нереального, что в результате формирует новый мир, существующий по избранным и гораздо более эффективным законам. Известно, что все эти гениальные творцы «идеальных *Вселенных*» считали, что люди *игрового типа* способны творчески преобразовать свои жизни в *произведение искусства...* и подобная жизнь способна стать разновидностью творчества, а сама *ИГРА* - своеобразной «*идеологией артистизма*»[11].

Могу сказать, что именно это сумасшедшее предвосхищение гениев стало тем «скелетом», на который я, гонимый некоей *пассионарностью*, тщательно, день за днем на протяжении вот уже двадцать 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 еще, кроме меня самого. В грубом стиле, это - **КНИГА ДЛЯ САМОГО СЕБЯ!** И она писалась, говоря словами Луиджи Риккони, только для того чтобы внутри своего собственного существа «...отличить чистое золото натурального исполнения от фальшивой алхимии плохо понятого искусства»[12]. Здесь слишком много персонального воображения, *нелинейной*, или лучше - «*неточной логики*», так называемой «*логики сна*», опрокидывающей, женской, чему фактически невозможно или очень трудно научить.

НО МОЖНО НАУЧИТЬСЯ!

Одним словом, все нижеследующее - это *тотально персональный* и, возможно, немного сумасшедший взгляд: на мир, который становится все меньше; на культуру, которая все больше унифицируется, запутываясь в сетях масс-медиа; на профессию актера, неотделимую сегодня от яростного театрального эксперимента XX столетия, как и от мощного прорыва в таких научных дисциплинах, как квантовая физика, нейрофизиология, биология, химия и т.д. Это, если хотите, мой восторженный гимн всему тому «сверхскоростному» научно-техническому безумству, с которым *Ум* современного актера вынужден справляться; гимн диктатуре компьютерных игр и

цифровых технологий, которые контролируют сегодня современную 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»[13]; гимн миру, в котором «реальность» и «виртуальность» взаимопроникаемы[14]... гимн современному уровню знания человечества о себе (когда в одном месте ученые расщепляют последние частицы атома материального мира в *пустоту*, а в другом - обнаруживают, что за счет сильной концентрации новые частицы возникают фактически «из ничего»)... Да, это ничто иное, как гимн человеку эпохи Цифровой революции, который учится любить «беспорядок мультимедийности» и вместо стабильности и предсказуемости исповедует «цифровой хаос» и шальную прерывистость бесконечных изменений; вместо контроля и руководства «сверху вниз» отстаивает позицию «на равных», где каждый испытывает амбицию быть лидером; вместо стремления к определенности демонстрирует конструктивный спор и терпимость к двусмысленностям... Гимн человеку, который вступает в эру беспрецедентной изменчивости и беспорядка, которым, как кажется, уже не будет конца; человеку, который инстинктивно понимает, что искать постоянства в современном ему мире – бессмысленно, и 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 (т.е. опираясь на научные факты) способно заявить: «я знаю, что не существую, я - это *ВЕЛИКАЯ ИЛЛЮЗИЯ*» (!!!), но иллюзия, обуреваемая неудержимой потребностью в реализации своего *ПЕРСОНАЛЬНОГО МЕТАМИФА!* *Иллюзия*, яростно устремляющаяся к открытию и освоению миров, в которых в отличие от прежних столетий действуют совершенно другие и гораздо более интересные законы! Миров, в которых время-пространство многомерно, и потому - *ВОЗМОЖНО ВСЕ!* Миров, в которых ход событий «нелинеен», и потому - *ВОЗМОЖНО ВСЕ!* Миров, в которых господствует «неточная логика», и потому - *ВОЗМОЖНО ВСЕ!* Миров, интерпретируемых сегодня огромным количеством способов, доходящих до бесконечности, и потому, опять и опять, - *ВОЗМОЖНО ВСЕ! ВСЕ! ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВСЕ!*

И почему это так, а не иначе?

I

В этой игре ты можешь стать всем, чем хочешь!

Тимоти Лири[15]

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

«Первой ассоциацией, которую вызвала у меня эта книга, был роман Германа Гессе "Игра в бисер". Мастер Игры у Гессе должен составить партию из запахов летнего утра, мелодии Моцарта и математической формулы, причем так, чтобы другой мастер мог продолжить ее. (...) И чем красивее были ассоциации, чем шире они охватывали сферы искусства, науки и реальной жизни, тем более совершенной считалась партия. Искусству составления партии учились годами, и только через много лет ученик становился *Мастером*[16], способным если не сотворить, то хотя бы понять и оценить красоту и величие предложенной игры»[17].

ИТАК: «ВСЕЬ МИР - ТЕАТР. В НЕМ ЖЕНЩИНЫ, МУЖЧИНЫ - ВСЕ АКТЕРЫ...»[18] В этой самой известной из всех (после «*To be or not to be*») формуле Шекспира есть что-то несомненно большее, чем просто философская игра *Ума*, или культурологический трюизм. Я

уверен, что гений «Потрясающего Копьем»[19] 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[20], (или, по словам Вольтера - «гениального варвара»), а может быть, и в его честь, в своей персональной творческой лаборатории я называю этот феномен *ТЕАТРОМ РЕАЛЬНОСТИ!*

И это, несомненно, что-то 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*, постоянно извергает из себя все разнообразие форм, с другой - *ПУСТ*, так как эту игривость 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 все это в изначальное - *СОСТОЯНИЕ СУТИ*, или - *ПУСТОТЫ...* и этому бесконечно вращающемуся во всех направлениях и *самообновляющемуся* процессу нет конца и предела! Это действительно, действительно что-то уникальное и тотально непостижимое! Так, «...порождая из самого себя и внутри себя несчетное множество отдельных единиц сознания, индивидуальных образов, обладающих различной степенью автономности и независимости...»[21], *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, ученого и художника, экспериментирует со всем этим в бесконечных вариациях и сочетаниях...»[22] поет, танцует, играет, вверх ногами все опрокидывает и начинает сначала! «...Теоретически, игрой на этом инструменте можно воспроизвести все духовное содержание мира. (...) Клавиши и педали этого органа охватывают весь духовный космос, его регистры фактически бесчисленны...»[23] Но при всем 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, режиссера и т.д. и т.п.

И почему?

Да потому, что шальной *электрон* в дерзких экспериментах квантовой механики при каждой новой попытке его исследовать принимает *новую форму*[24]. И о чем это говорит? О том, что у *Театра Реальности* нет и не может быть *формы, образа, или лучше сказать - «сущности»*, т.к. «...что бы мы ни попытались описать, наш *Ум* не может отделиться от этого»[25]. Он невольно оказывает воздействие, т.е. творит форму того, что исследует, форму того, на что 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*, извenerate за тавтологию, - 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 ЖИВЕМ И ТВОРИМ В МИРЕ, КОТОРЫЙ САМИ СОЗДАЕМ!* И каким образом? О! Это самая высокая и самая веселая 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 ученые 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 нее *субъекта*. Здесь, вместе с прозорливым Джоном Даном, можно восторженно воскликнуть: «Ох уж этот *наблюдатель!* Невозможность избавиться от этой фигуры более всего затрудняет исследование внешней реальности. Как бы мы ни изображали *Вселенную*, изображенное всегда будет нашим творением»[26]. Проще говоря, «...чтобы *наблюдатель* имел работу под названием *наблюдать*, он должен создавать что-то, чтобы наблюдать это»[27]. И все это означает, что информация, собранная нами о жизни, не является истинной! Это только наша индивидуальная *ВЕРСИЯ ИСТИНЫ!* Одна из ее многочисленных граней! Еще раз: *ИНФОРМАЦИЯ, СОБРАННАЯ НАМИ О ЖИЗНИ, – ВСЕГО ЛИШЬ НАША ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ИСТИНЫ!*

Теперь слегка развернем голову в сторону авторитетов: в 1926 году Нильс Бор формулирует т.н. *Копенгагенскую Интерпретацию квантовой теории*. Согласно которой «...мир как он известен науке не является моделью реального мира, но представляет собой модель человеческого *Ума*, который создает модель реального мира»[28]. Получается, что окружающий нас мир: «...часть нас самих, наш собственный продукт, плод нашей логически-художественной картины...»[29]. Другими словами, наше сознание может менять результаты любого внешнего эксперимента в зависимости от того, во что оно верит... Чуть-чуть иначе, своими словами: все, что мы воспринимаем извне, является проекцией наших собственных убеждений, возвращающихся к нам в формах того, что мы видим и слышим, т.е. 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: «...все, о чем мы говорим, сконструировано нашим умом», и все реально ровно настолько, насколько мы верим в отобранный нами *обман восприятия*, в так называемый «*trompe l'oeil*» - обман глаз! (фр.) Внимание: *ОТОБРАННЫЙ НАМИ ОБМАН ГЛАЗ!* И все 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 ЧЕМ МЕЧТАЛИ?* Одним словом - *РАБОТАЕТ ЛИ НАША ЖИЗНЬ? ЯВЛЯЕТСЯ ЛИ ОНА «НАСТОЯЩИМ ДЕЛОМ»?* Если «да», можно аккуратно опустить эту книгу в ближайшее мусорное ведро. Если «нет» - добро пожаловать в *Самоосвобождающуюся Игру* (в дальнейшем - *Алхимия Игры*, или просто *ПУТЬ ИГРЫ*).

II

Все это только способ говорить о мире.

Хуан Матус[30]

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА ТЕАТРА РЕАЛЬНОСТИ

Одним из самых сильных впечатлений в моем артистическом развитии, и спустя много лет я вынужден признать это, - является, наблюдение за тем, как моя маленькая дочь Анастасия, играла своими куклами. На сегодняшний день, в моем, довольно объемном артистическом опыте, этот – несомненно один из самых поразительных, возвышенных и чистых. И как я определяю его? Это опыт тотально естественного состояния *Ума*, в котором *РЕБЕНОК-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, плачет, бьется в истерике, безумно страдает, или, напротив, испытывает привязанность, ответственность за другого, героическое воодушевление и т.д.); *РЕБЕНОК-ТВОРЕЦ* - жесточайшим образом подвергает *СЕБЯ-КУКЛУ* всем этим драматическим истязаниям, фонтанирует предельным «обострением предлагаемых обстоятельств», т.е. играет «на полную катушку»; а смотрящий на все это *РЕБЕНОК-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, ребенок присутствует в некоем, крайне сложном, с точки зрения современной психологии и психотерапии состоянии, в котором три уровня сливаются в одно целое! И речь здесь идет не о *детях индиго*^[31], но об обычных детях, и об 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 неумемной игривости и тотальной неуловимости *Театра Реальности*, и испытывая дерзкую амбицию к обобщению вышеописанного опыта, я считал возможным (а также невероятно интересным) использовать для этой работы несколько простых символов того дела, каким, волею судьбы, стал заниматься^[32].

ИТАК, ВНИМАНИЕ! Если, отбросив все лишнее, попытаться ответить на вопрос: «без чего *театральная игра* не может существовать?» - мы придем к трем основным вещам:

- 1) - без того, кто смотрит (*зрителя*)^[33];
- 2) - без того, кто играет (*актера*); и
- 3) - без того, в кого (или, во что) играют (*роли*).

Проверено и доказано огромным количеством способов – большего для создания *театральной иллюзии*, и, как мы выясним позднее, *ИЛЛЮЗИИ ЖИЗНИ*, не требуется! Надеюсь, что люди «игрового типа» очень легко меня поймут, так как в качестве основных действующих лиц *Театра Реальности* я использую три основных аспекта их мира: *ЗРИТЕЛЯ*, *АКТЕРА* и *РОЛЬ!* Еще раз: *ТОГО, КТО СМОТРИТ*; *ТОГО, КТО ИГРАЕТ*; и *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* именно на примере взаимодействия этих трёх аспектов. Именно поэтому, в этой главе так много назойливо-акцентирующих внимание восклицательных знаков.

И ЕЩЕ РАЗ, ВНИМАНИЕ!

ТАКОВА ОСНОВНАЯ СХЕМА: ЗРИТЕЛЬ+АКТЕР+РОЛЬ = ТЕАТР РЕАЛЬНОСТИ!
ЗАПОМНИМ ЭТО! При желании, в обратном порядке: *ТЕАТР РЕАЛЬНОСТИ* в *ТО, ЧТО СМОТРИТ* + *ТО, ЧТО ИГРАЕТ* + *ТО, ВО ЧТО ИГРАЮТ!*

Сразу же отмечу, что, будучи разделенными, *зритель*, *актер* и *роль* рассматриваются в *Алхимии Игры* как три *неблагородные* субстанции. Но соединясь в одно целое, они обретают способность трансформировать свою разобщенность и ограниченность в единую, *благородную* сущность – *ЗОЛОТО ОБРАЗА – САМОЕ МОЩНОЕ ЯВЛЕНИЕ ИЗ ВОЗМОЖНЫХ!*^[34] *ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ВНУТРЬ!*

ТРИ УРОВНЯ ТЕАТРА РЕАЛЬНОСТИ^[35]

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. Еще раз: *СТРУКТУРА ВНЕШНЕЙ РЕАЛЬНОСТИ ФОРМИРУЕТСЯ СПЕКТРОМ ЧАСТОТ ВОЛН НАШЕЙ*

МОЗГОВОЙ АКТИВНОСТИ! Чуть иначе: *ОКРУЖАЮЩИЙ НАС МИР ТАКОВ, КАКИМ ОТРАЖАЕТ ЕГО ВОСПРИНИМАЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ НАШЕГО МОЗГА!* И что все это означает? Уже с конца 60-х годов XX в. (а в восточных культурных традициях немного раньше, на 5000 лет) известно, что при работе мозга возникают электрические и магнитные поля. Наиболее сильные порождаются ритмической активностью коры, посылающей около 800 импульсов в секунду, что в наше время регистрируется электроэнцефалографическими приборами (ЭЭГ).[\[36\]](#)

А ТЕПЕРЬ БУДЬТЕ ЕЩЕ БОЛЕЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ!

1) Если колебания электрического и магнитного полей мозга достигают частоты 20-40 циклов 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 *ИГРЕ* я называю это *ВНЕШНИМ УРОВНЕМ ТЕАТРА РЕАЛЬНОСТИ*. Еще раз: *ВНЕШНИМ УРОВНЕМ РЕАЛЬНОСТИ!*

2) Если же наш мозг балансирует на уровне 8-12 циклов в секунду, в этом состоянии реальность уже менее плотна, более способна к метаморфозам и трансформации, к перетеканию из одной формы в другую. Это - *ВНУТРЕННИЙ УРОВЕНЬ ТЕАТРА РЕАЛЬНОСТИ*, знакомый нам большей частью по сновидениям, а также по химическим и психотропным приключениям[\[37\]](#). Еще раз, это - *ВНУТРЕННИЙ УРОВЕНЬ РЕАЛЬНОСТИ!*

3) И, наконец, если наш мозг производит волны частотой 1-2 цикла в секунду и ниже, на этом уровне реальность предстает как абсолютная открытость вне форм и ограничений, *пустота*, обнаженный потенциал. «Здесь даже упасть некуда. Кругом сплошная пустота. De facto, здесь, нет никаких возможностей выяснить, имеет ли вообще место сам процесс движения»[\[38\]](#). И это - *ТАЙНЫЙ УРОВЕНЬ ТЕАТРА РЕАЛЬНОСТИ!* Еще раз: *ТАЙНЫЙ УРОВЕНЬ РЕАЛЬНОСТИ!*

Итак, структура *Театра Реальности* - многоплоскостная. Совсем в духе одного из отцов трансперсональной психологии Кена Уилбера[\[39\]](#) Он состоит из: *ВНЕШНЕГО, ВНУТРЕННЕГО и ТАЙНОГО* миров. Так как это *фундаментально* важно, повторю еще 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 отделен от того, на кого он смотрит. В гуманистических направлениях современной психологии этот уровень называется – *бета (b)*, в моей узконаправленной версии *ИГРЫ* - уровнем *РОЛИ*.

2) На *ВНУТРЕННЕМ* - это способный к метаморфозам, неплотный, *недвойственный*, но тем не менее проявляющийся *мир воображения и сна*, называемый иногда «*парадоксальным миром*». Научное название - *альфа (a)*, в *ИГРЕ* - уровень *АКТЕРА*.

3) На *ТАЙНОМ* - эта же реальность - *пуста*, то есть свободна от каких бы то ни было представлений о себе. Научное название - *дельта (d)*, в *ИГРЕ* - уровень *ЗРИТЕЛЯ*.[\[40\]](#)

Другими словами:

1) - на *внешнем уровне Театра Реальности* проявляется как *Р РОЛЬ*;

2) - на *внутреннем* как *Р АКТЕРА* (т.е. творческая потенция); и

3) - на *тайном* как *Р ЗРИТЕЛЬ* (т.е. как 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.[\[41\]](#)

ВНИМАНИЕ!

ЗАПОМНИМ ЭТО НА ДИСТАНЦИЮ ВСЕГО ДАЛЬНЕЙШЕГО ЧТЕНИЯ - ТОЛЬКО ВСЕ ТРИ ВМЕСТЕ!

Получается, что 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! И так мы очертили безграничную территорию *БОЛЬШОГО ТЕАТРА РЕАЛЬНОСТИ* (или, говоря алхимическим языком - *МАКРОКОСМИЧЕСКУЮ ОРБИТУ*). Теперь, следуя словам выдающегося японского актера, Йоши Оида: «Первое чему должен научиться актер, это – география собственного тела»[\[42\]](#), есть смысл рассмотреть орбиту поменьше:

ИНСТРУМЕНТ «НОМО LUDENS»^[43]

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* - т.е. реальность, преломляемая через нашу собственную нервную систему. Говоря словами из «*ARKANA ARTIS*» (Тайны Искусства) Мирча Элиаде: «*Делание* должно довести до совершенства посредством ему же подобных вещей и в этом смысле совершающий *Делание* должен быть и сам объектом *Делания*»^[44]. Идея не нова. Факт, что в физическом мире существует прямая взаимосвязь между явлениями *макромира* и *микромира*, испокон веков является общим местом. Микропроцессы, например расширение *Вселенной* с момента *Большого Взрыва*, происходят по той же схеме, что и процессы в микромире, на атомном уровне. Вращение планет вокруг звезд осуществляется идентично вращению частиц атома вокруг ядер. 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*. То есть: «В теле актера действуют такие же законы, как и в теле зрителя»^[45] И логика этого соображения ведет к следующему: чтобы познать законы *МАКРО-ТЕАТРА*, нам необходимо подробно рассмотреть то, что мы привыкли называть «собой», или «я», - наш персональный *МИКРО-ТЕАТР!*^[46] Понятно, что этот «персональный» *МИКРОКОСМОС* всегда при нас, как мобильный телефон или ноутбук, но самое интересное в следующем: две вышеописанные модели *Театра Реальности* - это *зеркальное взаимоотражение* друг друга! И эта мысль, совсем в духе Григория Сковороды и его китайского собрата по духу Джуан-цзы, более чем очень важна: *ЗЕРКАЛЬНОЕ ВЗАИМООТРАЖЕНИЕ ДРУГ ДРУГА!* «Он в тебе, а ты в нем»^[47] или «...внешний мир и я составляем единое целое»^[48]! Это означает, что энергия не передается, но *отражается мгновенно, зеркальным способом!*

Итак: «Мы и мир – те половины, из которых состоит целое»^[49]! «Человеческое тело и окружающая его энергетическая система являются миниатюрной копией более глобальной, универсальной системы»^[50] В этом плане интересна так же трактовка реальности, данная в конце сороковых годов Н. Бердяевым: «...реальность возникает не сама собой, а в результате активности субъекта, когда он мыслит, сочиняет, переживает»^[51], т.е. реальность - это не данность, а потенциальность. Реальность неотделима от нашей творческой потенции, от того, как мы способны ее менять, с ней и ею играть. Но если Бердяев утверждает, что именно *субъект* (автор) своей активностью «...делает форму формой, реальность реальностью»^[52], то по Бахтину, 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 первостепенно, курица или яйцо?), но оба присутствуют в ситуации *мгновенного взаимодополнения друг друга, взаимопроникновения и взаимообогащения*. Это «...динамичная паутина взаимосвязанных событий»^[53] с потенциалом молниеносной коммуникации. Одним словом, «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»^[54]. Или, словами британского нейропсихолога Ричарда Грегори: «Наши ощущения не воссоздают непосредственную картину мира; они предоставляют возможность для проверки наших гипотез о том, что ожидает нас в будущем»^[55]. Из этой же когорты утверждение Эйнштейна что – нелепо строить теории на основе одних только наблюдений, что теории сами решают, что поддается нашему наблюдению. И осознание этого дарит нам неопиcуемый восторг! И почему? Потому что мы начинаем понимать, что обладаем *БЕЗГРАНИЧНЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ!* Так рождается то, что в *Алхимии Игры* мне нравится позиционировать как «*Человек Возможного*»^[56], т.е. *Виртуальный (Homo Theatralis)*^[57]. Человек, который «есть» и «нет» одновременно! И это означает, что человек не является данностью, следуя зову т.н. *инстинкта игры*^[58], он обладает потенцией. Точно так же как

природа целостности зерна скрывается в потенциальности стать растением и принести плоды, так сила человека покоится не в том, что он есть, а в том, чем он может быть. Таково рождение «*Homo Virtus*»!, или «*Homo Universale*»!^[59]

Возможно, кто-то отнесется к этой идее как к «избитой» форме *мистического идеализма*. Но лично для меня, как и для огромной когорты людей во всем мире, которые настойчиво демонстрируют новый взгляд на креативные возможности человека, это *практический*, т.е. *работающий идеализм*! Это то, что приносит конкретные, фактические результаты! Но вместе с тем это, безусловно, *схема*, (!!!) ограниченная *конструкция*, т.е. один из бесконечного числа способов описать неопишемые возможности потенциала *Ума*.

ПРИРОДА ТЕАТРА РЕАЛЬНОСТИ

Итак - *О ЧУДО!*

Известная нам *Вселенная* организована не механистическим, но *ВИРТУАЛЬНЫМ ОБРАЗОМ*^[60]. Это означает, что «...внутри атома материя не существует, а, скорее, "может существовать"; атомные явления не происходят, а, скорее, "могут происходить"»^[61]! То есть, сегодня, окружающий нас мир можно смело назвать *Вселенной возможности*! Еще пример: когда на ускорителе происходит столкновение электронов и позитронов и они аннигилируют в пустоту, т.е. исчезают, энергия, которую они несли, остается, она никуда исчезнуть не может. И естественным резонансным способом она оформляется в т.н. «*Z-базон*», который мгновенно распадается. То есть, как только возник, уже исчез. Причем со скоростью, которая неподвластна регистрации и на сегодняшний день вообще контролю ученых. 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 неопределенности энергии пространство вокруг нас наполнено невообразимо огромным числом частиц, имеющих мимолетное, призрачное существование»^[62].

Итак, *виртуальное* происходит от слова *virtus* - власть, возможность, сила. Это означает, что под термином *Виртуальная Реальность* понимается «*реальность в возможности*» (в становлении) в противоположность реальности *актуальной*. И если мы действительно услышим то, что сфокусировано в этой короткой, емкой фразе: *ВНУТРИ АТОМА МАТЕРИЯ НЕ СУЩЕСТВУЕТ, А, СКОРЕЕ, «МОЖЕТ СУЩЕСТВОВАТЬ»*; *АТОМНЫЕ ЯВЛЕНИЯ НЕ ПРОИСХОДЯТ, А, СКОРЕЕ, «МОГУТ ПРОИСХОДИТЬ»*! - то мы «...опрокинем на свой мозг радугу»^[63]. Получается, что *Мироздание* работает по тому же принципу, что и частицы, названные в физике элементарных частиц *виртуальными*: «...их особенность в том, что, с одной стороны, они есть, поскольку проявляются в процессе взаимодействия других частиц, но с другой - их, даже потенциально, нет в других частицах - они существуют только актуально, то есть только здесь и теперь - порождаются в процессе взаимодействия других частиц, выполняют свою функцию и исчезают, как будто их никогда и не было»^[64]. Таков мой (или лучше сказать - *наш*) мир! В нем абсолютно все «...существующие формы материи - лишь кратковременные соединения единой энергии... нет ничего постоянного... ни одной твердой формы... все, что переживается - не более чем электрические волны в одном случае и частицы - в другом»^[65], а следовательно и сама реальность может рассматриваться либо как нечто, состоящее из отдельных частиц (атомов), либо из колебаний (волн). Это же видно невооруженным глазом, - «...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 ее и не было. Трагично и жестоко? Да, но только если вы наделяете каждую форму индивидуальностью, забывая о том, что ее сознание – это божественная суть, проявляющая себя через форму»[66]. И одно существо пожирается другим несомненно с божьей помощью. И это означает, что «...жизнь, если посмотреть на нее рационально и без иллюзий, представляется не более чем абсурдной историей, которая рассказывается слабоумным 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 отчет в абсолютной абсурдности себя самих...»[67]. И так формулируется типичный игровой подход к Миру (*sub specie ludi*, по Хейзинге). И это первое, что очень важно твердо уяснить в понимании фантастической природы *Театра Реальности*. Второе: «Мы не просто пассивно принимаем впечатления из "внешнего мира", но активно создаем их! И это означает, что из огромного океана всевозможных сигналов наш мозг выхватывает только те, которые соответствуют нашим ожиданиям. Потом мозг организует эти сигналы в так называемый "туннель реальности"[68], который соответствует нашим представлениям о мире...»[69], стягивает их в «образ мышления» и в итоге уплотняет в то, что мы определяем как *реальность*. Роберт Антон Уилсон называет это *ИМПРИНТИРОВАНИЕМ*[70]. В квантовой теории этот закон формулируется по-разному, но чаще всего физики выражают его так: «*НЕЛЬЗЯ ИСКЛЮЧИТЬ НАБЛЮДАТЕЛЯ ИЗ ОПИСАНИЯ НАБЛЮДАЕМОГО*»[71]. Копенгагенская концепция утверждает даже, что в отсутствие наблюдателя реальности вообще не существует. И, наконец, еще один взгляд: «...*НАБЛЮДАТЕЛЬ СОЗДАЕТ НАБЛЮДАЕМУЮ ВСЕЛЕННУЮ!*»[72]. То есть: «Такие отличительные признаки, как «чистое» и «грязное», создаются *Умом* в процессе оценки. Если *Ум* считает что-то грязным, мы называем это грязным. Если *Ум* считает что-то чистым, у нас складывается представление о чистоте. Следовательно, все создает наш собственный *Ум*. *Ум* – творец. Вся *Вселенная* – не что иное, как *Ум*»[73]! И все 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»[74]. Получается, что человек сам, посредством своих собственных творческих усилий «...сводит сигналы из окружающего мира к своим собственным категориям и воспринимает лишь то, что прямо отвечает на вопросы, которые он сам способен задать»[75]. В итоге его мозг находит форму даже там, где ее нет вовсе! Одним словом, «...мы видим то, чему верим»[76]. И так возникает важный онтологический вопрос: «...а не начинается ли существование определенных форм с того, что мы их постулируем?»[77]. Далее возможно только отступление из дневников Вернера Гейзенберга: «Одурев от опытов, я часто выходил в сад прогуляться, и в который раз задавал себе один единственный вопрос: неужели природа настолько абсурдна, какой предстает нам в наших атомных экспериментах?»

Итак, «Наше *воспринимающее* "я" не может быть найдено нигде в картине мира, потому что оно само и есть картина мира». Эти слова принадлежат Эрвину Шредингеру. А вот отрывок из древнеиндийского текста под названием Аннутааштика: «Это не *Природное Бытие* вызывает к жизни различные проявления. Они появляются, будучи созданными вами. Несмотря на нереальное, 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 много форм»[78].

Ха! Подведем черту: *Театр Реальности* - это беспредельно сложная оркестровка *взаимоотражающих* игр *макро-* и *микромиров*. Один - зеркально отраженная 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»[79]. Если перевести вышесказанное на язык *ИГРЫ*, то получится следующее: если *энергия смотрящего пространства (зритель)* осознана и «оседлана» нами, то мы будем способны оказывать влияние на обстоятельства внешнего мира; если же она не осознана 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»[80]!

Вывод: изучив «клавиатуру» своего *МИКРО-ТЕАТРА*, мы можем оказывать мощное *обратное воздействие* на ткань *МАКРО-ТЕАТРА*, внося изменения с помощью персонального творческого усилия. Тем более что, говоря словами Лурианской каббалы: «...от самого человека зависит совершенствование высших миров и самого Бога»[81]. И это означает, что: «...легче расширить понимание «человека», чем снова и снова изобретать Всевышнего»[82]. Согласен, для мозга, воспитанного в суровых традициях *диалектического материализма*, все это может звучать довольно ошеломительно! Но предположим, что это пока очередная парадоксальная гипотеза.

III

Я больше уже не человек, я ищу другой образ.
Doug Wright[83]

ИГРА, КАК ОНА ЕСТЬ!

Согласен, вопрос поставлен крайне амбициозно! И вне сомнений, прежде чем двигаться дальше, есть смысл уделить внимание теме исторического контекста подобных исследований. Понятно, что этот феномен, (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 И. Кант и Ф. Шиллер. Оба указали на сходство между игрой и художественной деятельностью, сойдясь на том, что в этом случае «проявляется человеческая свобода». Можно также сказать, что метафизика *игры* XIX века вышла из игровой терминологии таких авторов, как Кл. Леви-Стросс[84] и Ж. Ликан, а методологической основой для ряда теорий игровой деятельности становится на рубеже XIX-XX веков биогенетический закон Геккеля[85], согласно которому история развития индивидуального организма в сжатом виде повторяет основные черты и особенности развития тех форм, от которых он произошел.

Итог по всем работам XIX века подводит швейцарец К. Гросс («Игры людей» и «Игра»). Он начинает утверждать, что «...непосредственным побуждением к игре является регулярно образующийся в человеке избыток сил» и что *игра* - первая «оковка» общества, «цепь, сплетенная из цветов». Далее, особый вклад в теорию *игры* вносит голландец Бейтендейк[86]. От игры с предметом и образом он ищет пути в духовную сферу, в область воображения и творчества: «Сфера игры - это сфера возможностей, фантазии, гностически-нейтрального...» В дальнейшем немецкий философ Х-Г. Гадамер в книге «Истина и метод» вводит понятие *игра* в аппарат герменевтики (теории понимания и истолкования текстов, произведений искусства, исторических событий и т.д.), а великий Эйнштейн признает, что «...для объяснения событий во *Вселенной* наука не может предложить ничего лучшего, чем теорию игр».

Нельзя не упомянуть также и Германа Гессе с его возвышенной «Игрой в бисер», которого, правда, на целое столетие опередил Йоган Пауль Фридрих Рихтер (Жан-Поль)[87], создавший удивительный художественный космос, построенный по законам игры. Играя метафорами, философами и целыми традициями, он включил все сущее в универсальную трагикомедию

смыслов, полную бесконечных отражений, подобий и образов. Вслед за Гессе немец Ойген Финн впервые ставит понятие *игра* наряду с такими феноменами человеческого бытия, как смерть, труд, любовь... и т.д. «Языком трансценденции» называет игру немец Хайдеггер: «Мы должны понимать бытие как субстанцию, исходя из сущности игры, и притом такой игры, в которой мы являемся смертными. Смерть есть неупоминаемый масштаб неизмеримого, т.е. наивысшей игры, в которую человек когда-нибудь впадал, на которой он присутствовал»[88]. Затем, Максимилиан Волошин[89], в своем крайне дерзком и тотально бесстрашном стиле, выводит игру за пределы морали, и заявляет, что она «до добра и зла»; глобалист Ясперс определяет «...состояние мира как игры»; а Гуссерль 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 Л. Витгенштейн[90], французский семиотик Ролан Барт сравнивает «Текст» со сценическим пространством, в котором идет игра[91], а испанец Хосе Ортега-и-Гассет пытается решить проблему выживания человека в условиях «массовой культуры».

Конечно же, наиболее знаменитым исследователем природы *игры* считается нидерландец Йохан Хейзинга. В своем основном, и уже ставшим классическим, труде «Homo Ludens (Человек Играющий)» ученый наглядно демонстрирует, что все сферы человеческой культуры (искусство, философия, наука, политика, юриспруденция, военное дело и т.д.) находят свои корни в *игре* и играют с самого начала: «Одна старая мысль гласит, что, если проанализировать человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, она покажется не более чем игрой». Подобно Хейзинге, Ортега-и-Гассет считает, что игра стоит у истоков культуры, и, подобно Гессе, видит единственный путь защиты культуры от тотальной дегуманизации в сохранении ее ценностей «аристократами духа» - интеллектуальной и творческой элитой. Вслед за ними, особенно пристально всматривался в игру Н. Гартман. Говоря: «Одно в другом играет», он приводит в пример поэзию, называя ее «полуконкретностью». В поэзии соб...

.....

Книгу полностью и медитации Вы можете скачать на нашем сайте по ссылке:

www.akademiki.biz/biblioteka-jivoi-informacii/knigi