

Искусство Творческой Игры

Творческая игра - действие и воплощение, в котором играешь и выигрываешь самого себя.

Творческая Игра - востребованный, приобретший признание и социальную реализацию творческий процесс создания и потребления материального или интеллектуального продукта.

Аллегория и – в то же время – одна из форм Творческой Игры – потребляемое публикой творчество актера или музыканта, на многих языках называемое игрой.

В Творческой Игре участвуют: субъект творчества (художник, артист, специалист, коллектив), **объект** – идея, вдохновляющая субъекта и воплощаемая им в проект и, затем, в продукт творческой деятельности - и **потребитель** этого продукта.

Творческая Игра осуществляется в одной из двух форм: паса в пространство или отражения подачи.

В первой форме автор «пасует», или, говоря обыденным языком, предлагает свое творческое решение (идею, проект или произведение) некоему фрагменту пространства жизни – индивидууму или социальной группе. Получивший творческий пас может его «обработать» (внедрить, приобрести, приступить к разработке и реализации), включившись в творческую игру с автором.

Во второй форме Игры творческое решение – ответ на запрос пространства жизни.

Потребность в игре – одна из важнейших. Ее удовлетворение необходимо для развития личности, самоактуализации, творческой самореализации, гармоничной счастливой жизни. А. Маслоу называл такие потребности «высшими» или «мета-потребностями». Творческая Игра в полной мере удовлетворяет не только потребность в игре, но и другую мета-потребность человека – в успешном творческом процессе.

Подготовка игрока Творческой Игры – не заучивание и преднамеренное соблюдение ее правил и законов, а формирование и развитие креативной целостной личности, естественно, непринужденно, вдохновенно и с удовольствием ведущей эту игру в соответствии с ее законами и правилами.

♦ Первый компонент Творческой Игры - **парадоксальные сходства** – парадоксы игры как таковой, являющиеся закономерностями Творческой Игры. Творческой Игре присущи именно и исключительно парадоксы игры - в силу *энантиодромии* - одновременной актуальности противоборствующих тенденций или одновременного движения в противоположных направлениях. Это свойство было выявлено К. Г. Юнгом; им обладают все и процессы глубинной психики, и, в том числе, креативный процесс.

♦Игра состоит из произвольных действий; без свободы и случайности нет игры.

◇ Игра – неукоснительное следование правилам.

Творческая игра, подобно другим формам творчества – не нарушение правил, а открытие и применение доселе неведомых. Эти вновь открытые правила проявляются в неожиданном и непонятном событийном или символическом опосредствовании, большей частью ощущаются, а не выражаются, а если и формулируются, то метафорически, мифопоэтически или апофатически - и потому правилами не считаются.

♦Участие в Игре невозможно без страсти и азарта. Игра захватывает внимание, силы, помыслы участников.

◇ Страстность игры не может быть панической или лихорадочной. Условие победы – меритопатия, сбалансированность спонтанности, интенциональности, осознанного самоконтроля, рационального и иррационального (Маслоу). Игра на выигрыш - равномерное горение «умного огня» (Гераклит) в противовес взрыву неумного, нереализуемого вдохновения (Кандинский).

◆ С точки зрения обыденности Игра, как минимум, странна. Как искусство с точки зрения обывателя. Как квантовая теория поля с точки зрения школьного учителя физики. Как странно все возвышенное и при ненастной погоде заоблачное с точки зрения банального разума.

◇ Игра – главная составляющая обыденной жизни. Обыденность - среда, контекст, материал и средство разворачивания Игры.

◆ Пребывающий в игре воспринимает ее всерьез, находящийся вне игры считает игру праздным времяпрепровождением, занятием, не приносящим пользы «ни уму, ни сердцу».

◇ Творческая Игра, так же как метафорические и ритуальные игры, способна восходить к высотам прекрасного и священного, оставляя противоречие шуток и серьезности далеко позади.

◆◇ Й. Хайзинга писал: «Игра - это борьба *за что-то* или показ этого *что-то*. Обе эти функции могут и объединяться, так что игра "показывает" борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то наилучшим образом». Творческая Игра – непереносимое объединение борьбы и показа.

◆◇ Игра сочетает умудренность, изощренность, сокровенное знание потайных ходов с откровенностью и прямоотой. Открытость побеждающего игрока сродни пленительной силе обнаженной натурщицы, актрисы, танцовщицы в противовес жалкой беспомощности голого обывателя.

◆◇ Игра ассоциируется с детским: светлым, легким, наивным, примитивным. Великие игроки - мудрецы мира сего, с одной стороны, не перестают быть как дети, не теряют «второй наивности» (А. Маслоу), а с другой - великолепно сочетают ее с мудростью, высоким мастерством, профессионализмом духа, критичностью.

◆ Игра – противоборство, преодоление сопротивления кого-то или чего-то; без борьбы, без радости победы и боли поражения игры не бывает.

◇ Игра – альтернатива физической и психологической болезни и, в том числе, хронической беспричинной агрессивности, которую по праву можно считать болезнью души. Родитель, хозяин, доктор и ветеринар знают: если ребенок или щенок играет – значит, он здоров и не будет драться. Разумеется, игра может перейти в драку. Более того, «игры в драку» (бокс, единоборства) распространены и популярны. Тем не менее, невозможно одновременно по-настоящему играть и драться. Настоящая игра – это легкое, веселое, здоровое и незлобивое расположение духа. Негодование и ненависть – удел проигрывающих.

◆ Каждый ход должен делаться в свое время, после совершения всех предшествующих ходов всеми внешними и внутренними игроками. Участники Творческой Игры жизни, нарушающие это правило - пытаются сделать ход вне очереди, потому что «нужно что-то сделать» - и этим проваливают свою партию.

◇ Совершая успешный ход, мастер Игры опережает время, предугадывая ситуацию на поле и предусматривая ходы партнеров задолго до их совершения. Успешный игрок одновременно действует в ногу со временем и опережает время.

◆ Во всех играх – от простейших до самых сложных – ходы совершаются *от себя* (удар в футболе и бильярде, ход в шахматах и картах, установка фишек в рулетке, реплика или действие в деловой или метафорической игре). В творческой игре ход от себя – это движение души: забота, дарение, творческая самореализация.

◇ Ответный ход пространства, контекста, жизни - удивителен, но привычен: успешно сыгравший от себя получает себе блага из сфер высших по сравнению с уровнем, на котором был совершен ход (обогащение в азартной игре, слава победителя и карьерный рост в спорте, радость вдохновения и невероятные подарки судьбы в Творческой Игре жизни).

В Творческой Игре ходы должны совершаться от настоящего, неподдельного, глубинного Я. Действующее лицо Игры (actor = «действующий», англ.) не воплощает надуманную персону, а исполняет самого себя, не пытается оглушить зал нелепым конъюнктурным враньем, а входит в отведенную ему роль своего истинного Я на целостной сцене мироздания.

Главным компонентом жизни человека является его творческая самореализация - единство творческой и профессиональной деятельности. Креативность, способность и готовность к творчеству - основа душевного здоровья и общественной значимости личности. Творческая деятельность, направляемая и порожаемая вдохновением – высшая потребность, стремление удовлетворить которую и отличает, по большому счету, Homo Sapiens от других представителей фауны. Способность творить, стремление к творчеству и успеху – неотъемлемые свойства психики.

◇ Второй компонент Творческой Игры - **переходящие отличия** - переходящие в Творческую Игру закономерности творческого процесса, отличающие ее от других игр.

◆ Важнейший закон творчества, главное правило Творческой Игры – закон всеобщего выигрыша. Он гласит: «Игра ведется в пользу каждого из ее участников. Все игроки (производители, продавцы, потребители продукта творчества), действующие по правилам – победители, получающие свою долю выигрыша». Неисполнение этого

правила – попытки не выиграть, а обыграть (обойти, обмануть, устроить партнеру неприятность и за счет этого получить преимущество) – обречены, в лучшем случае, на провал, а в худшем - влекут за собой дисквалификацию претендующего на роль игрока. Более того, наказуемы не только вредоносные действия, но и злые мысли и чувства: злорадство, довольство поражением партнера, предвкушение благ и выгод от чьего-то несчастья.

Закон всеобщего выигрыша соблюдается отнюдь не всегда. Пытающиеся обыграть прибегают к фонокрапии – (управлению с помощью скандала, запугивания или подавления) или к манипуляциям (согласно Эрику Берну, манипулятивная игра - набор ходов, скрывающий западню или хитрость). Результат манипулятивного или фонокрапического хода - выигрыш фигуры, но ослабление позиции на поле, ведущее к потере партии. Успех в обыгрывании при необходимом уровне незрячести рассматривается как победа, но в соответствии с глубинными законами бытия – ни что иное, как потаенный груз, прижимающий к беспросветному дну жизни. Избавиться от этого груза, более того, заподозрить в нем причину депрессии, тоски и или тщательно скрываемого несчастья тем труднее, чем больше его вес, его давящая сила.

♦ Творческая Игра ведётся не предметами, не образами, а фрагментами (паттернами) психоэмоциональной энергии, порождающими события и переживания. Любой ход - изменение энергетической картины пространства жизни, происходящее в полном соответствии с законами психоэмоциональной (творческой) энергетики.

♦ Подобно творчеству, Творческая Игра не имеет пределов во времени и пространстве.

У нее нет специально устраиваемого поля. Ее полем является жизнь как таковая. Более того, жизнь как таковая – ни что иное, как творческая Игра. Избежать участия в ней невозможно, но форма участия определяется стратегией жизни и структурой личности участника. Игра – спонтанный театр Морено, в котором граница между действующими лицами, исполнителями и зрителями условна и подвижна: купивший билет на галерку с трудно преодолеваемым ужасом обнаруживает себя в центре действия, вообразивший себя главным героем оказывается вне Игры.

Рассуждая о творчестве, нельзя утверждать, когда возник и сколько еще послужит людям его объект. Так же и Творческая Игра - начинается Никогда и продолжается Вечно, не останавливаясь и не прерываясь ни на секунду. Время от времени она переходит в скрытую, не наблюдаемую форму. Однако, сила и значимость ходов, совершаемых в ее незримой фазе (в глубинах бытия и психики), может существенно превышать бесспорно ощутимые события ее сюжетных линий.

Действия Игры разворачиваются во времени, на поле жизни – но их регламент и расписание определяются не временем часов, а временем событий.

♦ Творчество – не род занятий и не черта характера. Это образ жизни, это, в определенном смысле, жизнь. Способный к жизни организм может быть либо живым, либо мертвым. Для жизни души достоверно установлено - *tertium non datur!* Если живое живет – то движется, действует, развивается, растет, размножается, наслаждается и страдает. Если движение прекращается, то лишь несведущему может показаться, что наступила стабильность. Сведущий знает: наступила смерть; стагнация и разложения не миновать. Условие стабильности и нетленности жизни – непрестанная вдохновенная, компетентная и квалифицированная деятельность по ее поддержанию и воссозданию. Ведение Игры требует всегда и везде расширения, углубления, обновления; вовлечения новых объектов, игроков, полей, фигур, невероятных ходов и доселе немислимых способов хождения.

♦ Творческая игра – искусство жизни. К подобным искусствам относятся интуиция, искусство взаимодействия с людьми, искусство любить и быть любимым. Для успеха в этом искусстве – а иногда и для получения допуска к Игре - необходимы: талант, которым в разной степени обладают все, умения, навыки и личностные свойства, нарабатываемые десятилетиями.

По мере того, как игрок проходит многотрудный и нетривиальный курс обучения (обретает профессиональные компетенции и ответственную, понимающую и критичную волю, развивает креативные способности, расширяет и углубляет сознание, раскрывает свои личностные потенциалы, достигает целостности – единства с миром и самим собой) – его Игра становится все более яркой, значимой, преобразующей; поле ее расширяется и захватывает как близлежащие, так и отдаленные во времени и расстоянию регионы пространства / процесса жизни. Партии наиболее сильных игроков разыгрываются на поле всей цивилизации и продолжают участвовать в Игре на протяжении веков и тысячелетий. Великие мастера Игры не только обожаемы и боготворимы, но, по сути, богоподобны.

Конечно, такие мысли и чувства могут показаться непомерно амбициозными, претенциозными, выпадающими за пределы этических принципов социума.

Однако же, не следует забывать, что величайшие умы человечества признавали за мудрыми, светлыми, благотворящими личностями право на богоподобие. Рассуждая о подобию Бога - Творца и творящего человека, Я. Л. Морено «сформулировал самый радикальный антитезис нашего времени, объявив «Я» слабого жалкого человечка равным и идентичным сущности и личности самого Господа - Творца Мироздания». Жан Поль Сартр утверждал: «быть человеком – значит стремиться к бытию Бога, или, если хотите, человек, в сущности, есть желание быть Богом». Исследования психики, проведенные К. Г. Юнгом, доказывают: естественный, истинный ход процесса индивидуации, личностного развития, самопознания, самосовершенствования - интеграция сознания, бессознательного и окружающего мира, или, на языке Веданты, достижение единства Атмана и Брахмана. Обладатель этого единства понимает себя и мир так, или примерно так, как писал об этом Вивекананда: «Я - не этот ничтожный мужчина и не эта ничтожная женщина. Я – все существующее бытие».