

## РЕЦЕПЦИЯ АЛХИМИИ В РОЛЕВЫХ ИГРАХ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ

*Д. А. Король*

Тема посвящена восприятию и преобразованию феномена алхимии в такой составляющей современной культуры, как ролевые игры живого действия (РИ). Немногие разработчики РИ знакомы с многогранными трудами покойного ныне В. Л. Рабиновича, но нередко его выводы находят яркое интуитивное воплощение в игровых моделях. Некоторые из них раскрываются в данном докладе.

Также среди участников и разработчиков РИ России и Украины есть проблема ложной ассоциации магического и мистического пластов традиционной людской ментальности с популярными литературными и кинопроизведениями в жанре фэнтези, в то время как на так называемой «исторической реконструкции» никакой «магии места нет». Труды Ф. Йейтс и А. Я. Гуревича убедительно опровергают подобное отношение.

Меж тем, у автора данного доклада имеются свои подходы к комплексному пониманию места подобных ментальных пластов в сознании обывателя I–XVIII веков, которые и будут представлены на суд аудитории.

### **Alchemy reception within the Live Action Role-playing Games**

*D. A. Korol*

The theme is dedicated to the alchemy phenomenon reception and transformation within the Live Action Role-playing Games (LARP) as a part of modern culture. Very few of LARP organizers are familiar with the versatile works of V.L. Rabinovitch, though in modern role-playing models his theses often appear on a hunch. Some of them are detailed in this report.

There is one more problem among the LARP creators and participants: magic and mystic strata of traditional human mentality are usually associated now with popular movie and fiction products of fantasy. They prefer to claim that “there is no place for any magic” in so called “true historical reconstruction”. But the research works of Francis Yates and A. J. Gurevitch prove the opposite.

Also, author would like to represent his own approaches to complex understanding of such mental strata in the commoner outlook within I-XVIII centuries.

История «Ролевого движения» (далее РД) на просторах бывшего СССР насчитывает уже четверть века. И субкультура ролевиков по мнению социальных антропологов является ныне одной из достаточно активных и динамичных российских субкультур, отчётливо заявляющих о себе, внедряющихся в городское социокультурное пространство [Воробьёва 2011]. Ею активно занимаются социологи, этнологи, культурологи [Дёмина 2010]. Посвящают этому феномену современного сообщества диссертационные исследования [Славко 2007]. Впрочем, и сами представители РД посвящают своей субкультуре специализированные исследования [Бочарова 2005].

Перефразируя определение из классического эссе о творчестве оксфордского профессора Дж. Р. Р. Толкина, укажем, что традиционная Ролевая игра (далее РИ) представляет собой моделирование некоего вторичного или третичного мира (с последующим околосюжетным взаимодействием представителей его пластов) [Толкин 1992, 14]. Основой такого мира-модели будет прежде всего некое авторское литературное произведение, как, например, цикл по миру Средиземья упомянутого Толкина – так сказать, «классика жанра»; однако же, не менее популярными выступают и народные легенды – например, исландские саги, баллады о Робине Гуде или Тиле Уленшпигеле. Наконец, с особой филигранностью стараются готовить игры кросс-культурного и цивилизационного проектирования – например, недавняя РИ по

Ближнему Востоку между Крестовыми Походами, или популярные коллизии по противостоянию Лангедока с Иль-де-Франс, наконец, кровавый, но преисполненный культурных паттернов шестнадцатый век...

Соответственно, в игровых сюжетах на тему средних веков и эпохи Возрождения персонажи изрядным образом несут на себе отпечаток своих статусов, начиная от места в социальной иерархии, заканчивая самим миром идей, которые были включены в данный ранг/профессию. Правда, первоначально ни мастера-разработчики игр, ни сами игроки на цеховой субкультуре акцентов не ставили; важнее всего был типаж. А статусы и профессии отыгрываемых персонажей носили сугубо номинативный характер: Стражник, Рыцарь, Лекарь, Монах, Менестрель. В последние же годы среди участников РД углубилось погружение в культуру и быт, осознаётся необходимость адекватного отображения паттернов ментальности [Бочарова 2005]. Одним из них стала алхимия.

И, разумеется, место алхимии в упомянутом мире-модели долгое время оставалось весьма плачевным. Лишь сейчас ситуация понемногу меняется. Проблемы с адекватным восприятием Великого Делания в современной культуре уходит корнями к заблуждениям Средневековья и Нового времени: её адептов считали (и нередко продолжают считать) либо мошенниками, либо квази-химиками в поисках золота и панацеи [Рабинович 1989, 13-25].

Немногие осознавали глубины этого Искусства через призму средневековой ментальности так многогранно, как покойный ныне В. Л. Рабинович. Немногие разработчики РИ знакомы с его трудами, но нередко его выводы находят яркое интуитивное воплощение в игровых моделях. В особенности, если речь идёт о так называемых «мистериальных играх» [Tincas 2004]. Иные же модели демонстрируют шаблоны современного восприятия. В качестве примера мы и предлагаем ознакомиться с несколькими моделями разного калибра.

### **1) Модель «ПРОБИРНЫХ ДЕЛ МАСТЕР».**

По такой схеме прежде всего необходимо смоделировать лабораторию алхимика. И даже необязательно, чтобы в ней был атанор – достаточно пробирок и горелки. Это – сотворение необходимого сакрального пространства для манипуляции определёнными ингредиентами.

Наибольшее распространение эта модель получила в играх жанра фэнтези, поскольку там сочетания ингредиентов позволяют заполучить вещества и объекты реального, физического воздействия на отыгрываемую реальность. Иными словами, здесь мы имеем дело с магией преобразованных веществ, «магией эликсиров», если угодно.

По схожему типу отыгрываются легендарные карлики-цверги германоскандинавского пантеона и их фэнтезийные аналоги-гномы. Эти существа манипулируют непосредственно с металлами и минералами, получая благодаря этому определенные магические артефакты (подобно тому как в мифах «Эдды» Тор обрёл свой Мьельнир etc.). Собственно, «магия артефактов».

### **2) Модель «ТРАНСМУТАЦИЯ ДУШИ».**

Весьма прогрессивная модель, с которой автор столкнулся буквально этим летом на упомянутом проекте по Ближнему Востоку времён Крестовых Походов («Умереть в Иерусалиме»). Здесь разработчики предоставили всё моделирование материальных опытов в лаборатории на откуп участников – кому как удобнее всё обставить. В саму же модель вошёл некий трансформированный аналог Сказкотерапии.

Предполагалось, что Делание будет оперировать непосредственно Душой персонажа. Это была возможность лечить не столько «хвори», сколько «проблемы». Предполагалось, что в ответ на такой запрос игрок-алхимик начнёт совместно с просителем творить некую Историю – условный сюжет про условного героя, под которым подразумевался проситель. Разумеется, героя

ждут испытания, лишения и обретения. Вот этот квест в духе «пойди туда-не-знаю-куда, раздобудь то-не-знаю-что» и предназначался для игрока-просителя. Для его персонажа предложенная история превращалась в Мистерию-Инициацию [Элиаде 1995].

Объекты поиска должны были обладать определённой метафизической символичностью, но одновременно с тем реально присутствовать в игровой действительности. Весьма желательно было, чтобы оный объект имел некое ограничение-условие (которое сужало круг поиска). К примеру, *«принеси стрелу Сломанного лука, пронзившую разбитое сердце»*, или *«принеси девять слёз Матери-Девы, отданные добровольно»* и так далее.

Позитивным моментом такой Сказкотерапии являлось то, что здесь сакральным ингредиентом могло стать *что угодно*. Те же упомянутые в примере «девять слёз» могли оказаться морскими каплями, самоцветами, росой – в зависимости от того, кем или чем окажется упомянутая «Мать-Дева». Символиарий возникал спонтанно. Предполагалось, что, будучи глубоко погружён в игровую реальность, игрок углубится в символические категории персонажа, начнёт замечать вокруг себя особые знаки-приметы, которые рано или поздно выведут его на указанный в Истории-Мистерии ингредиент.

Сразу скажу, что сам подобный замысел вполне оправдан, поскольку на компактных играх-мистериях городского типа такое происходит достаточно регулярно. Увы, но на данном проекте такая затея оказалась слишком смелой и сложной для большей части игроков. Случаев состоявшихся алхимических поисков на этой игре можно посчитать по пальцам.

Итак, перед нами – типичная «духовная алхимия» [Бернулли 2011].

### **3) Промежуточная модель: «МИСТЕРИЯ МАГИСТЕРИЯ».**

Модель, наиболее приближённая, как нам кажется, к историческим предтечам. В этом году она была успешно опробована при участии автора на украинской исторической игре по шестнадцатому веку *«Две Королевы»*.

Здесь основное условие – участники Делания должны быть глубоко ознакомлены с символическими пластами культурных срезов отыгрываемой реальности – например, с магиико-каббалистической символикой а ля Агриппа, если это адепты шестнадцатого века [Йейтс 2000]. В этом случае необходимо оперировать астрологическими характеристиками и медицинскими гуморами. Принцип «что вверху то и внизу» превосходно практикуется на игровом пространстве.

Соответственно, формулу обретения Магистерия можно зашифровать весьма красиво и воплотить ещё красивее. Критерием будет служить впечатление, полученное разработчиками игры, которые будут это наблюдать. Взаимная игра символами в итоге способна доставить мало с чем сравнимое интеллектуальное удовольствие – не хуже гессевской Игры-в-бисер.

В свою очередь, участники обретают собственную коллективную мистерию-инициацию с последующим прорывом. Фактически, они оказываются весьма близки к постижению истинной трансмутации [Элиаде 1995].

Таким образом, можно констатировать, что за последние годы современная молодёжная субкультура всё успешнее пытается проникать в осмысление глубинных символических рядов прошлых культур. Увы, среди любителей жёсткой реконструкции старинного быта остаётся проблема ложной ассоциации магического и мистического пластов ментальности с популярными литературными и кинопроизведениями в жанре фэнтези, в то время как на «исторической реконструкции» никакой «магии места нет».

Меж тем, труды историков ментальности Ф. Йейтс и А. Я. Гуревича убедительно опровергают подобное отношение [Йейтс 2000, 138-174; Гуревич 1989]. Разрабатывая процесс познания для ранних эпох, нам никак не отделиться от магических и мистических идей древности. Дошедшие тексты свидетельствуют, что начиная с позднего эллинизма, целью алхимических манипуляций предстаёт, в конечном счёте, *духовное совершенствование*.

Причём описанные манипуляции у атанора могли действительно посредством психосоматики вызвать в субъекте некие изменения. Средневековая невротичность общеизвестна – и для Святого Антония его искушения были вполне осязаемы и ощутимы. Если допустить, что процесс Великого Делания подразумевает некое подобие динамической медитации в процессе манипуляций с веществом, то созерцание преобразований (изменение цвета, плотности, температуры) необходимым образом настраивало адепта и помогало ему в манипуляциях с собственным организмом и духовным состоянием. Возникало *особое трансовое состояние измененного сознания* [Бернулли 2011; Элиаде 1995], способное со временем настроить тело испытывать минимальные затруднения со здоровьем, ощущать бодрость духа и эмоциональный подъем.

Сообразно этому вполне реальным видится внедрение в ролевые исторические реконструкции таких манипуляций, равно как и их замена схожими моделями для достижения эффекта совершенствования адепта, обретения им неких новых знаний и возможностей. При этом полезно для аудитории непосвящённой сохранять ореол таинственности и бессмысленности. В то время как вышедший на новый уровень адепт получает новое осознание моделируемого мироздания с возможностью дальнейшего переосмысления мира и своего в нём места. С выходом из персонажа на уровень собственно игрока. И здесь вполне реальна глубокая личностная *психокоррекция*, что является весомым аргументом полезности ролевых игр [Куприянов 2009].

В доверок к этому реален и процесс живой работы мысли, производится *познание* как феномен культуры. Собственно, попытки реализации живой модели Познания на РИ уже делались. В частности, весьма любопытны разработки специалиста ТРИЗ Николая Голикова [Войлошникова 2012].

Так, на ролевой игре 1998 года «*Короли Ночи*» на фоне общей архаики моделируемого социума магией выступало именно знание законов мироздания.

Их переосмысление позволяло манипулировать материей. Выход на новые горизонты постижения в конечном счёте дал тем, кто приложил в процессе игры необходимые усилия, статус и возможности демиургов.

В конце концов, наиболее глубокие ролевые проекты на памяти автора изначально в своей разработке всегда содержали такой важный элемент, как *Душа Мира* [Стокингер 2012]. Это – действительно неотъемлемая часть моделируемой вселенной. И, стало быть, взаимодействие с ней как персонажей, так и самих игроков, не только допустимо, но и необходимо. Автор считает, что разработчикам РИ (и прежде всего с мистериальной составляющей) было бы уместно развивать свои модели именно в этом направлении [Король 2013, 109-113].

## ЛИТЕРАТУРА

Бернулли 2011 — *Бернулли Р.* Духовное развитие в алхимии и смежных дисциплинах. / Пер. Я. Липужиной. Б.м.: Salamandra P.V.V., 2011.

Бочарова 2005 — *Бочарова Л.* Возвращение Дон Кихота // Моё Королевство. М.: 2005, № 24. С. 70-80. [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.mykingdom.ru/mykingdom/35788>

Войлошникова 2012 — *Войлошникова О.* ТРИЗ в эколого-познавательной непосредственно-образовательной деятельности (из опыта работы МБДОУ № 74 г. Читы). Чита, 2012. [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://доу74-чита.рф/attachments/article/75/TRIZ.pdf>

Воробьева 2011 — *Воробьева М. В.* Ролевая субкультура: основные характеристики, специфика, аспекты взаимодействия с городским пространством // Человек в мире культуры. Материалы Всероссийской научно-практической конференции аспирантов, студентов и молодых специалистов с международным участием (в рамках VII Колосницынских чтений). Екатеринбург: Изд-во УрГУ, 2011. С. 108-115.



Гуревич 1989 — *Гуревич А. Я.* Культура и общество средневековой Европы глазами современников: (Exempla, XIII в.). М.: Искусство, 1989.

Дёмина 2010 — *Дёмина А. В.* Феномен «ролевого движения» в России // Каспийский регион: политика, экономика, культура. Астрахань, 2010. №2 (23). С. 101-106.

Йейтс 2000 — *Йейтс Ф.* Джордано Бруно и герметическая традиция. — М.: Новое литературное обозрение, 2000.

Король 2013 — *Король Д. А.* РИ: о Мистическом и Сокровенном...// Моё Королевство. М.: 2013, № 44. С. 105-113.

Куприянов 2009 — *Куприянов Б. В.* Шесть граней кубика ролевых игр // Педагогическая техника. 2009. № 1. С.48-57. [электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.rusnauka.com/29\\_DWS\\_2011/Pedagogica/3\\_95387.doc.htm](http://www.rusnauka.com/29_DWS_2011/Pedagogica/3_95387.doc.htm)

Рабинович 1981 — *Рабинович В. Л.* Образ мира в зеркале алхимии: От стихий и атомов древних до элементов Бойля. М.: Энергоиздат. 1981.

Славко 2007 — *Славко М. А.* Ролевое движение в России в 1990-2006 годы: автореф. дис. ... уч. степени кандидата исторических наук. Чебоксары, 2007. 20 с. [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/rolevoe-dvizhenie-v-rossii-v-1990-2006-gody>

Стокингер 2012 — *Стокингер П.* Anima Mundi: Уильям Лилли и Душа Мира. [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.teurgia.org>

Толкин 1992 — *Толкин Дж. Р. Р.* О волшебных сказках // Толкин Дж. Приключения Тома Бамбадила и другие стихи из Алой Книги: Стихи и повести / Пер. с англ. М.: 1992.

Элиаде 1995 — *Элиаде М.* Arcana artis // Теория и символы алхимии. Великое Делание. Альбер Пуассон и др. К.: Новый Акрополь, 1995. С. 181-214.

Tincas 2004 — *Tincas.* О мистериальных играх [электронный ресурс]. Режим доступа: <http://tincas.livejournal.com/54958.html>.